

Dagda - Algair

“La caccia è sempre stato il passatempo preferito degli uomini di guerra in tempo di pace, vale a dire nei periodi più o meno brevi in cui la caccia all’uomo non è aperta, e per noi cari signori; la caccia agli esseri umani è sempre aperta”



Disegno a cura di Camilla Gori (<https://www.facebook.com/lacamillaillustrations/>)

Popolo nato come cacciatore, ha sviluppato una tendenza alla sopravvivenza tramite sotterfugio, furbizia e se necessario atti intimidatori e violenti. Con una forte tendenza a sentirsi superiori agli altri.

Tratti culturali caratteristici

Glabri e pallidi, i Dagda nascono e si evolvono come un popolo di cacciatori, considerando che le risorse primarie della fredda isola di Dagdanuur erano e sono tuttora più gli animali che i vegetali coltivabili. Nonostante con l'intervento del Primo Arconte Siabann questo aspetto sia stato migliorato, il loro retaggio è però sempre rimasto invariato, ed anzi li ha portati sempre di più a sviluppare una cultura violenta, individualista ed insensibile agli altri.

Cultura che al momento del loro incontro con gli altri popoli li ha portati a dimostrarsi estremamente altezzosi ed elitari. Tendono infatti a non mischiarsi agli altri o ai poveri, e ritengono di avere tutta la conoscenza a propria esclusiva disposizione. Non esportano beni ed importano solo lo stretto necessario.

Non vi è un sistema gerarchico ma una vera e propria dittatura, in cui le decisioni vengono prese esclusivamente dall'Arconte e fatte rispettare dalla famiglia Zenar. Guadagnare fama nei confronti di queste due figure è fondamentale per ottenere favori, fra cui anche servitori o schiavi.

Degna di nota è infatti la regolamentazione della schiavitù, che a Dagdanuur è perfettamente legale e prevede che siano di fatto i padroni ad essere responsabili delle azioni dei loro schiavi, dei quali però possono disporre come meglio credono.

Considerate le loro origini, rifuggono per quanto possibile la luce del sole, e per questo le loro città sono ornate di grandi tende e le loro fortezze risultano cupe e con poche finestre.

Cosa infine molto importante da sapere per ogni persona di Etherea: distogliere lo sguardo durante una conversazione con un Dagda è considerato offensivo perché segno di disattenzione e di poco rispetto.

Concetto di aldilà

I Dagda, dall'alto di una lunghissima tradizione di esperimenti e magia, non si sono ancora arresi alla breve durata del loro ciclo vitale, e considerano la morte come il demone ultimo da sconfiggere grazie alla loro sapienza.

Per questo non dedicano molta attenzione al concetto di aldilà, anche se sono affascinati e incuriositi dalle tecniche della necromanzia. Per questo ogni caduto non viene tumulato o cremato, ma usato come materia di sperimentazione. Per commemorarlo i familiari usano erigere dei piccoli altari nelle loro case, con un dipinto, un oggetto e una candela.

Abbigliamento

I loro vestiti sono molto eleganti e finemente lavorati, quasi sempre colorati da toni scuri o completamente neri per risaltare la loro carnagione pallida ed i loro occhi glaciali. Adorano indossare gioielli vistosi come collane o anelli, anch'essi sempre di ottima fattura.

Pure il più povero dei Dagda non può sottrarsi a questa convenzione sociale, a costo addirittura di indebitarsi o finire al servizio di un suo simile più potente. Unica eccezione a questa regola è ovviamente data agli schiavi, che anzi sono costretti ad indossare nel migliore dei casi gli scarti rovinati ed in disuso dei loro padroni.

Il linguaggio

Creoso: Benvenuto

Namaarie: Addio (o semplicemente arrivederci)

Quel fara: Buona caccia

Nadorhuan(rim): Vile Cane/i

(Ta naa) neuma!: ESCLAMAZIONE COMUNE

Famiglie e personalità note

Arconte Siabann

L'Arconte dei Dagda, Siabann, è il discendente più lontano del Primo Arconte che tentò l'unificazione di Dagdanuur sotto la propria bandiera. A lui si ispira in particolar modo, ricalcando il suo vigore e la sua decisione nel comando e dando vita ad uno dei governi più stabili sull'isola.

Ma al contrario di uno degli stereotipi che ha da sempre contraddistinto il suo popolo, ovvero la chiusura verso l'esterno, si dice che abbia una forte ambizione nel voler espandere l'influenza dei Dagda sugli altri popoli. Per fare questo ha infatti di recente ordinato l'apertura di nuove rotte commerciali con i regni più vicini come quelli dei Masnar e dei Bhasaki, oltre ad aver svolto varie visite di rappresentanza sempre in questi regni.

Famiglia Zenar

Famiglia di maghi e schiavisti, si sono specializzati col tempo nel creare i marchi per legare gli schiavi ai loro padroni, e generando così la propria fortuna. Hanno avuto infatti molto successo e fama proprio perché tutti coloro che intendono ottenere uno schiavo devoto e leale devono necessariamente usufruire dei loro servizi.

Grazie a questo marchio infatti non solo lo schiavo diventa un essere vuoto a completa disposizione del proprio padrone, ma alla morte del padrone stesso non riuscirà comunque a tornare libero. Il possesso del marchio verrà infatti ereditato dal suo successore più prossimo o designato, oppure in caso di assenza di un successore verrà automaticamente acquisito dalla famiglia Zenar, che potrà a sua volta sfruttarlo o venderlo al miglior offerente.

Leggi e punizioni dei reati

Furto

Obbligo di risarcimento. In caso di incapacità, servitù fino all'estinzione del debito senza marchio. In caso di comprovato tradimento dei patti, trasformazione della pena a schiavitù con marchio.

Truffa

Punizione corporale e servitù. La parte lesa stipulerà un periodo di servizio fino a un massimo di 50 anni, oppure potrà richiedere il risarcimento di una cifra adeguata al danno subito. In caso di comprovato tradimento dei patti, trasformazione della pena a schiavitù con marchio.

Aggressione

Punizione corporale o mutilazione, e schiavitù.

Omicidio

Destinazione del colpevole a diventare schiavo ad uso esclusivo della famiglia Zenar fino alla morte.

Il rapporto con gli altri popoli

In estrema sintesi: si ritengono superiori a tutti gli altri popoli, indiscriminatamente.

Dicono dei Masnar: *“Che succede quando il primo capisce che la sua parte diventa più grande...se sono in meno a dividere?”*

Dicono dei Daichid: *“La razza umana è diventata forte nella lotta perpetua, e non potrà che perire in una perpetua pace.”*

Dicono dei Tuasul: *“Se sono intelligenti, lo nascondono molto bene.”*

Dicono dei Bhasaki: *“La loro bontà non è che la loro cattiveria che dorme”*

Dicono dei Taulaga Paleni: *“Le famiglie importanti sono come le patate. Le parti migliori sono sottoterra.”*

Dicono dei Taulaga Vaega: *“La loro sete di sangue va di pari passo con la loro bruttezza”*

Dicono dei Kalach: *“Il nostro predecessore avrebbe dovuto incrociarli con i ratti, infimi e ladri come loro.”*