

Kalach - Algair



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

Popolo nomade, naturalmente diffidente e tendente all'isolamento, estremamente ostile ai Dagda. Sono coloro che hanno subito in maniera più forte ed atroce i primi esperimenti di elevazione della razza degli Algair durante l'era del Primo Arconte. I pochi sopravvissuti hanno sviluppato sia i tratti caratteristici degli Algair (affinità all'oscurità) che fattezze ferali e vicine agli animali.

Tratti culturali caratteristici

Sono riservati e non fanno trapelare niente della propria cultura verso gli altri. Tendono ad isolarsi in carovane o ghetti nelle città, vivono di espedienti, scambio di informazioni, piccola criminalità e spettacoli. Sono bravi a raccogliere, riutilizzare e contrabbandare beni e risorse.

Grandi cultori delle leggende e delle storie degli altri popoli, di cui creano bellissimi spettacoli, sono sempre in cerca di nuovo materiale interessante.

Hanno una buona conoscenza della magia, che usano anche per gli spettacoli, ma sono noti in particolare per avere tra le proprie fila il maggior numero di Cantori tra tutti i popoli di Etherea. Avendo girato tutto il continente con le loro carovane, si dice siano in possesso di numerosi Cantici Antichi e che li custodiscano gelosamente in luoghi segreti ed inaccessibili.

Per tradizione portano infine sempre con sé un ricordo dei propri avi, come costante ricordo della loro discendenza ed augurio di buona fortuna.

Concetto di aldilà

Per i Kalach, dopo la morte l'anima del defunto trova finalmente la terra promessa: un'isola incontaminata destinata al loro popolo. I corpi vengono cremati e le loro ceneri conservate in uno spazio appositamente adibito all'interno della carovana in cui hanno vissuto.

La leggenda vuole che le ceneri dei defunti guidino i sopravvissuti verso la loro futura terra e che, una volta trovata, vi saranno disperse per favorirne la coltivazione. In alcuni casi i familiari o gli affetti più stretti usano tenere con sé una parte del defunto in segno di affetto, sia essa una zanna, un ciuffo di peli o una ciocca di capelli.

Abbigliamento

Ogni Kalach veste in modo diverso e unico, gli abiti sono spesso di fortuna o di seconda mano ed i pezzi provenienti anche da completi diversi. Durante i loro spettacoli usano costumi che riproducono i popoli che interpretano, facendone spesso anche una forte caricatura.

Il linguaggio

Aethen: Benvenuto

Bihir: Addio

Tirith: Carovana

Kerhym: Borioso

Sreea: Esclamazione Comune

Famiglie e personalità note

A differenza degli altri popoli, essendo sparsi in gruppi per tutto il continente, non hanno personalità note o di spicco. All'interno del loro popolo, le uniche personalità riconosciute tra tutte le carovane sono le Guide.

Leggi e punizioni dei reati

Per quanto riguarda i disordini interni alla popolazione non esiste una procedura decisionale ad eccezione di quella riguardante l'aggressione, che tradizionalmente viene risolta in maniera diretta fra le parti coinvolte (spesso con la regola dell'occhio per occhio).

L'omicidio o il tradimento prevedono invece l'esilio immediato con annessa la cancellazione irreversibile dei tatuaggi del clan, marchiandoli a fuoco.

Gli altri reati, di entità più lieve, sono talmente rari all'interno della comunità da non essere praticamente regolamenti, se non in caso di coinvolgimento di una persona di un altro popolo.

Furto

Se un membro della carovana è vittima di un furto da popolazioni esterne, tutti si adoperano per recuperare il debito, accettando qualunque metodo di pagamento o via di riscossione.

Truffa

Allo stesso modo del furto, se un membro della carovana è vittima di una truffa da popolazioni esterne, tutti si adoperano per recuperare il debito.

Aggressione

Se un membro della carovana è vittima di un'aggressione da popolazioni esterne si applica la legge dell'occhio per occhio, dente per dente. Una volta pareggiati i conti niente sarà più dovuto a nessuno.

Omicidio

Se un membro della carovana è vittima di un omicidio da popolazioni esterne, deve essere risarcito singolarmente ogni membro della carovana, in quanto considerati tutti parte lesa. L'ammontare di tale risarcimento è molto variabile e viene deciso dalla Guida della carovana stessa.

Il rapporto con gli altri popoli

I Kalach sono il popolo più tollerante verso i Trascelti, ma tendendo ad isolarsi e non mischiarsi agli altri non hanno sviluppato pregiudizi sulle altre razze, ad eccezione dei loro comuni antenati Dagda che odiano con tutti loro stessi.

Spesso tendono a descriverli come: *“Il male assoluto di questo mondo, incapaci di amare e di essere amati a loro volta se non tramite la magia.”*