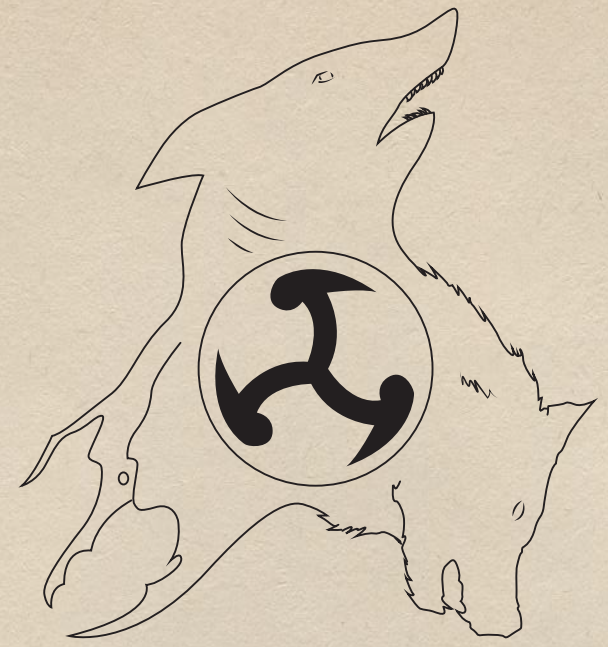

RAZZA MORFICA

Squadra dei Falchi

GIOCO DI RUOLO DAL VIVO

MORFICI

I Morfici si distinguono fisicamente per i peculiari tratti animali. Gli Sciamani più anziani della razza narrano di come, risalendo la linea di discendenza di ogni Morfico, si possa giungere all'animale di cui ora sfoggiano le fattezze; più il loro legame è profondo con esso, maggiori saranno i tratti animali che manifestano, indipendentemente dalla distanza generazionale che intercorre tra essi e il proprio animale patrono, come sono soliti definirlo.
Le fattezze animali si manifestano sin dalla nascita con il primo tratto, il quale identifica l'animale Patrono che si eredita dal proprio genitore, ovvero quello con le sembianze più animalesche tra i due.
Oltre a quelli somatici, gli ultimi tratti a manifestarsi in coloro i quali si avvicineranno maggiormente al loro antenato animale, sono quelli comportamentali; che renderanno così i Morfici simili ai loro patroni oltre che nell'aspetto estetico anche negli atteggiamenti e in alcuni modi di fare o di reagire a certi stimoli.

CULTURA

I Morfici presentano una cultura fortemente basata sulla tradizione orale e la rappresentazione rupestre degli avvenimenti storici, sociali e di fantasia. Spesso i giovani Morfici si riuniscono nelle case dei membri anziani della razza per poterne ascoltare le storie, in modo che possano a loro volta tramandarle alle generazioni successive.
A questa ricorrenza si unisce una tendenza delle famiglie a coltivare il lato animale della propria prole in modalità differenti per ogni nucleo familiare, questo serve a rafforzare il legame fra individuo ed animale patrono e fornisce all'interessato la "saggezza della bestia".
In linea generale un Morfico da "etichetta" deve avere il giusto connubio fra la sua parte animale ed umana, presentando un comportamento senziente e, quando necessario, modi animaleschi.
Malvisti sono i Morfici che si lasciano completamente pervadere dagli istinti primordiali, essi sono considerati dai più come soggetti non in grado di accettare la propria natura umana, abbassandosi al livello di bestie.
Fra le varie scuole di pensiero alcuni sostengono invece che questi soggetti siano i Morfici più "autentici", affini al loro lato naturale e non influenzati dal pensiero delle altre razze o dall'evoluzione. Questa situazione di pensiero duale ha portato a varie discussioni nel corso degli anni, che si sono concluse con la figura degli Anziani: essi dimostrano più tratti di ogni altro Morfico, eppure mantengono un livello comportamentale e culturale di spicco, creando il perfetto connubio fra bestia e uomo.
Visti invece come rinnegati e blasfemi sono i Morfici che si vergognano dei propri tratti e tendono a nasconderli o addirittura ad amputarseli dove possibile; essi sono visti come uomini ingrati ai propri Antenati e quindi non degni di essere Morfici. Sono spesso esiliati dai ghetti e mandati dalle altre razze con divieto specifico di tornare nella propria cerchia, attribuendogli appunto l'appellativo di "Ingrati".
Un Morfico che si rispetti deve conoscere ogni tradizione interna alla razza e deve essere a conoscenza del concetto di Ruota e di come essa funziona, argomenti che si addicono certamente alla Casta degli Sciamani.
Nella cultura morfica inoltre, è solito donare un appellativo da aggiungere al singolo nome del Morfico. Questa aggiunta viene scelta all'interno del Ghetto, saranno infatti i membri della cerchia a scegliere l'epiteto che ha contraddistinto il Morfico fino a quel momento.

ORIGINI

La razza morfica registra i suoi primi insediamenti, raccontati e redatti come tali, circa 100 anni prima dell'era di Arturo, nella zona in cui è presente una serie di formazioni collinari e montuose a ovest dell'attuale Villaggio. Da quelle che sono le storie tramandate di tali tempi, si evince come la società morfica, specialmente nei primi anni di vita, era caratterizzata da decisioni spesso basate più sull'istinto che sulla logica.
Proprio da questo comportamento più simile alle bestie che a degli esseri senzienti, si deve il titolo del Caporazza, il Guardiano: cioè il membro con le capacità più elevate sia dal punto di vista mentale che fisico, in grado di controllare che la società morfica non crolli.
La vita delle tribù morfiche era molto differente da quella conosciuta oggi, infatti erano più frequenti liti e omicidi fra le tre categorie di individui: Spinati, Maridi e Artropodi, che tutt'ora coesistono all'interno del Villaggio.
Ai vertici della società erano visti con il massimo riguardo valori come la forza e la saggezza maturata dall'età.
Viste le poche terre che la società morfica deteneva, e considerata anche la resistenza generale degli individui della razza al dialogo, in poco tempo anche i Morfici presero parte alla guerra per quella che poi sarebbe diventata la terra che

avrebbe ospitato il Villaggio.
Si attesta la decisione di fondare il Villaggio insieme alle altre tre razze, all'allora Guardiano Torug Respiro Fiero, nonostante proprio egli in passato avesse perso il figlio per una battaglia contro la razza del primo Custode Arturo.

SOCIETÀ

La società morfica è la più legata al passato e agli insegnamenti che esso porta, infatti la maggior parte delle informazioni, storie e abitudini che oggi i Morfici hanno, derivano dalla tradizione orale portata avanti dagli individui più anziani della razza.
A questo fattore va aggiunta anche la naturale avversione verso la diversità ed all'autoghettizzazione; infatti, dove un'altra razza possiede una visione unitaria, la società morfica differisce per uno spettro comportamentale vario sia in funzione della personalità "ereditata" dal proprio animale patrono, sia per una tendenza all'inquadramento di un'opinione in funzione del ghetto di appartenenza.

• Ghetti

I Morfici risiedono nel Ghetto Morfico, situato nella parte Est del Villaggio, con sbocco sulla Distesa di Acqua Salata. All'interno di esso si ha un'ulteriore divisione in tre parti: nella zona più a Ovest il ghetto Spinato, a sud il Ghetto Artropode ed in corrispondenza della costa, il Ghetto Maride.
I Ghetti differiscono per usi, costumi ed abitanti stessi, con ben pochi tratti in comune; uno fra i pochi è il rigetto della Stregoneria in quanto i Morfici di ogni ghetto tendono a ripudiare l'idea dei Venti, definendoli un abominio che provocò il risveglio della Ruota degli Spiriti più di 50 anni fa; un Morfico che pratica la Stregoneria è malvisto dalla società e spesso oggetto di persecuzioni, in alcuni casi letali.

GHETTO SPINATO

Luogo dove risiedono i Morfici con animali patroni riconducibili a mammiferi, volatili e rettili. È all'apparenza il più "civilizzato" per i membri delle altre razze, in esso ritroviamo case e negozi di legno e argilla ed una società più incline alle influenze esterne, seppur con una resistenza comunque presente. Gli abitanti del Ghetto Spinato tendono ad integrarsi bene con gli usi e costumi del Villaggio, accettandone in parte alcuni aspetti come assimilati (come l'attitudine ad agghindarsi umana, seppur con minor diffusione).
All'interno del ghetto, il più grande, troviamo il maggior numero di membri della razza.
I luoghi di interesse sono: la casa del Guardiano, dove il Caporazza risiede; l'arena della Rinomanza e la totalità delle taverne e locande gestite dagli esponenti della razza.
Le famiglie Spinate tendono a seguire le tradizioni della razza e del Villaggio, crescendo i figli (solitamente dai 2 ai 4) in maniera consona ai principi narrati dagli Sciamani e dagli Anziani.
Raggiunta l'età sufficiente all'arruolamento nelle Caste, i genitori tendono ad indirizzare il figlio verso l'abbandono della casa in favore del proprio dovere.
I gruppi di morfici spinati tendono a definirsi Tribù.

GHETTO MARIDE

Luogo dove risiedono i Morfici con animali patroni riconducibili ad esseri acquatici, quindi: pesci, molluschi, crostacei, spugne e meduse. È il distretto, dal punto di vista strettamente geografico, meno sviluppato, con confini corrispondenti alle immediate vicinanze delle coste e dei margini dei fiumi.
Le strutture architettoniche sono per la maggior parte edifici di legno sostenuti da palizzate e collegati da ponticelli sempre del medesimo materiale.
Gli abitanti del distretto maride sono considerati "misteriosi" data la loro affinità all'acqua ed alla loro tendenza ad esplorare luoghi che, a differenza di altri membri delle razze o degli stessi Morfici, risultano irraggiungibili.
I Maridi tendono nel corso della loro vita ad alienarsi dal normale scorrere degli eventi, cimentandosi molto spesso in periodi di isolamento della durata di vari mesi.
Nonostante l'aspetto strano, sia fisicamente che comportamentalmente, gli individui Maridi sono anche i più avvezzi al progresso tra i Morfici, qualora esso rappresenti un interesse per lo stesso, badando non troppo alla tradizione.

I luoghi interessanti del Ghetto Maride comprendono il Porto del Villaggio, dove i pescatori impiegano le loro piccole imbarcazioni per pescare ogni cosa che la Distesa di Acqua Salata ha da offrire; la segheria, costruita sull'argine del fiume inferiore e responsabile della produzione di legname per il Villaggio; ed infine, ma non meno importante, l'accesso alle Profondità: luogo situato sott'acqua, al largo del porto, dove solo i più coraggiosi ed esperti Cercatori Maridi sono in grado di mettere piede. Poche sono le notizie certe di tali luoghi, riportati per la maggior parte dalla Squadra Alfa dell'attuale Guardiano Verkan Luce Curiosa.
Le famiglie del Ghetto Maride crescono solitamente uno o due figli, ma solo come esperienza di vita da provare, poiché dall'età di 5 anni, dopo il Rito di Iniziazione, si lascia crescere il figlio esclusivamente sulla base della sua curiosità, limitando solo dove è estremamente necessario.
Capita spesso che i Morfici Maridi crescano con grosse lacune su aspetti anche basilari del Villaggio, poiché in gioventù non gli avevano destato particolare attenzione.
I gruppi di Morfici maridi tendono a definirsi Branchi.

GHETTO ARTROPODE

Luogo ove risiedono i Morfici con animali patroni riconducibili ad insetti e aracnidi. Si sviluppa a Sud rispetto al Ghetto Spinato e Maride ed è confinante con il quartiere Hiskos. Fra tutti i Ghetti Morfici, quello Artropode è senza dubbio il più irraggiungibile e sconosciuto per i membri delle altre razze, poiché si sviluppa come una serie di capanne di fango e paglia molto arcaiche, con sotto lunghi sistemi di gallerie che collegano varie case ed edifici.
Gli abitanti risultano scontrosi e molto spesso più simili a bestie che a uomini, ciò è dato dall'elevata resistenza al progresso ed all'evoluzione che gli abitanti possiedono.
Gli Artropodi tendono a definirsi come "conservatori estremi" delle loro tradizioni interne, alcuni di loro sono diretti discendenti dei Morfici fondatori del Villaggio, che non vedono di buon occhio il concetto stesso di Villaggio.
Nonostante ciò i membri di questa zona del Villaggio non tendono ad ostruire il corso degli eventi, semplicemente sono restii a farne parte, preferendo ciò che già conoscono e rifiutando, nella maggior parte dei casi, pacificamente le offerte proposte.
All'interno del Ghetto Artropode ritroviamo come luoghi di interesse il Vestibolo degli Anziani, dove essi vengono nominati e dove in caso di assenza del Guardiano prendono decisioni riguardanti l'intera razza; la Voliera, unico edificio del Ghetto dove ritroviamo umanoidi non Artropodi.
La Voliera è la prigione per detenuti speciali del Villaggio, gestita dalla Casta Difensori, si sviluppa su più livelli sepolti.
Le famiglie del Ghetto Artropode sono spesso molto numerose, con numeri che variano dai cinque ai dieci individui, di conseguenza la competizione anche fra membri della stessa famiglia è fin da subito coltivata e presente in ogni momento della vita dei bambini.
Gli Artropodi tendono ad essere molto rigidi nell'arruolamento nelle caste, infatti non mancano esponenti Artropodi sia nei Difensori che nei Cercatori, ma difficilmente si ritrovano membri affiliati alla Casta Sciamani e Stregoni.
Nel primo caso ciò è dovuto ad una credenza Artropode recitante che la visione della Ruota sia stata "contaminata" dalle altre razze; nel secondo caso invece quasi tutti i soggetti che da piccoli mostrano affinità per i Venti della Stregoneria vengono fatti sparire negli angoli più remoti del Ghetto stesso.
I gruppi di Morfici Artropodi tendono a definirsi Sciami.

TRADIZIONI

• Rito di Metamorfosi

Il Rituale di Metamorfosi è praticato ad ogni equinozio e ha inizio al calare del sole.
Ogni Morfico si riunisce con la propria Tribù, Sciame o Branco per dar vita a ciò che le altre razze potrebbero minimizzare definendo come una gran festa, in cui ognuno si lascia andare ai propri istinti; ma per un Morfico

sarebbe perfino offensivo definire questo evento come tale. In questa occasione il Morfico ha l'opportunità di accrescere il proprio legame con il suo animale Patrono e così, per un'intera notte, lascia che la Bestia pervada la sua Essenza.
Al termine del Rituale, con la venuta dell'alba, i Morfici più fortunati si risveglieranno con un nuovo tratto e una maggiore consapevolezza di ciò che sono e questo è uno dei più grandi onori per ogni Morfico. Gli Anziani sono gli unici a rimanere consapevoli di ciò che accade veramente in quelle notti e, dietro a questa conoscenza, potrebbe nascondersi il segreto che riguarda chi saranno i prescelti destinati ad avvicinarsi maggiormente al proprio Patrono.

• Il Raduno

L'altra tradizione di fondamentale importanza è il Raduno, che avviene ogni solstizio e che consiste principalmente in un incontro di tutti i membri della comunità, dall'alba fino al tramonto.
In questo periodo gli Anziani scelgono chi potrà entrare a far parte della loro cerchia tramite vari metodi di giudizio che consistono in interrogazioni sulle tradizioni, la storia del Villaggio e della razza, i Guardiani del passato ed infine, tramite una possessione sciamanica, si interroga direttamente lo spirito dell'animale affine al morfico, chiedendo se egli ha rispettato nella sua vita il lascito di quello spirito animale.
Se tutte le domande hanno esito positivo allora il Morfico è accettato nella schiera degli Anziani.

• Rito della Rinomanza

Il Rito della Rinomanza vede la propria apertura durante il giorno successivo al Raduno.
Tutti gli Anziani Morfici si riuniscono e chiedono agli Antenati ed agli spiriti animali di vegliare sulla buona riuscita dell'evento.
Dopo una breve cerimonia figurata, in cui gli Anziani offrono ai chiamati in causa offerte e poemi, si apre ufficialmente la competizione.
Le varie squadre formate da tre individui che parteciperanno al "Gioco della Palla", vengono presentate e sorteggiate in gironi ad eliminazione diretta in funzione del numero di squadre partecipanti. L'obiettivo del gioco è quello di portare un oggetto sferico di pelle denominato "palla", da un lato del campo all'altro senza farsi fermare dalla squadra avversaria.
Durante la competizione è accettato l'uso della violenza e di armi precedentemente preparate per non essere letali.
L'omicidio non è accettato durante la competizione e porta ad un immediato arresto da parte dei Difensori.
La Rinomanza si sviluppa in più giorni, solitamente una settimana visto l'alto numero di partecipanti, al termine della quale la squadra vincitrice del torneo elegge il proprio capo-squadra a Guardiano sotto l'ovazione generale del pubblico.
La differenza rispetto ai vecchi metodi di elezione deriva dal fatto che, tramite una competizione a squadre, si evitano precedenti come quello di Urgrund, rimasto in carica per fin troppi anni data la sua forza erculea; inoltre si osserva anche la collaborazione fra i membri della squadra, immagine della fiducia che la razza pone nel Guardiano.

• Pellegrinaggio

Durante la sua vita il Morfico compie ciclicamente, in funzione dei suoi impegni e della sua voglia, periodi di isolamento volontario nelle parti più sicure delle Lande, lontano dalla civiltà per un periodo di almeno 2 settimane, durante le quali il soggetto vive a stretto contatto con i suoi istinti primordiali e si lascia guidare da essi.
Questo periodo di tempo è definito "Il Pellegrinaggio" ed è una pratica che anticamente (prima del Villaggio) serviva ai giovani Morfici come addestramento in caso di smarrimento o rapimento da parte delle altre razze con cui erano in guerra.
Ad oggi il Pellegrinaggio è una tradizione tramite la quale i Morfici ricordano la dura vita a cui ogni giorno un animale è sottoposto e a come esso risponde attraverso le sue sole capacità.
Durante il Pellegrinaggio i Morfici tendono sempre a perdere alcuni concetti fondamentali della società, per

sostituirli con conoscenze primordiali guidate da un pensiero non logico.
Il Pellegrinaggio è una pratica molto diffusa fra i Morfici che desiderano diventare Anziani, poiché tramite essa si ottengono concetti che attraverso i libri o storie non si possono ottenere.
Altra categoria di Morfici che praticano il Pellegrinaggio a livelli che alcuni definirebbero estremi, sono "I selvaggi", uomini che ad un certo punto della loro vita hanno cominciato a praticare questa tradizione così tante volte durante l'anno o il mese, che hanno perso quasi tutte le conoscenze riguardanti la storia, l'aritmetica ed altre materie accademiche, con il risultato di ottenere un comportamento molto più simile a bestie che ad umanoidi.

• I 5 giorni delle madri

Questa è l'unica pratica condivisa del Ghetto Artropode e che prende come partecipanti l'intera popolazione del Ghetto stesso. Gli Artropodi hanno per la maggior parte dei casi animali patroni accomunati dalla presenza di un insetto regina all'interno dello sciame, il quale poi origina tutta la prole; tenendo fede a questo principio nel corso dei decenni, gli Artropodi hanno sviluppato una festività, all'interno della quale si celebra la figura della madre come protettrice, nutrice e regina della famiglia.
L'evento prende parte durante il VII° mese e si struttura come una festa, dove tutte le madri di famiglie artropodi vengono portate nel grande spiazzo del ghetto, in cui per cinque giorni loro possono ordinare agli Artropodi ogni tipo di bene o servizio (sempre nei limiti della ragionevolezza). Le madri non devono alzarsi o muoversi per nessun motivo e un Artropode che disobbedisce agli ordini di una madre durante questi giorni viene considerato traditore della razza ed esiliato dal Ghetto Artropode.

• La notte delle Tribù

E' una pratica diffusa all'interno del Ghetto Spinato e prende parte durante un giorno scelto del VII° mese.
I Morfici Spinati durante questa notte abbandonano il loro nucleo familiare, per chiedere ospitalità in una famiglia con un diverso animale patrono. Durante questa notte il Morfico dovrà comportarsi, pensare ed agire come un membro della famiglia ospitante ed abbracciare completamente l'animale patrono altrui, non importa quanto distante dal proprio. Questa pratica serve a ricordare ai Morfici che, per quanto essi siano differenti fra loro, sono tutti fratelli di sangue ed è dovere di ogni fratello conoscere il più possibile dei suoi coetanei.
La pratica è diffusa nel Ghetto Spinato, data l'elevata eterogeneità delle razze animali all'interno di essa; è sia un evento rispettatissimo dal punto di vista culturale, sia dal punto di vista sociale. È credenza degli anziani, che questa pratica abbia più volte evitato inutili combattimenti e litigi, avvicinando di fatto la razza stessa.

• L'immersione

Tradizione del Ghetto Maride che prende come soggetti i giovani Maridi subito dopo il compimento del Rito di Iniziazione.
I bambini vengono radunati durante il VII°mese in un giorno scelto da un Anziano Maride.
L'evento prevede l'immersione del bambino nelle acque più profonde della Distesa di Acqua Salata, dove il giovane viene legato ad una pietra e benedetto da uno Sciamano al fine di poter respirare sott'acqua, qualora il giovane non presenti un tratto riconducibile alle branchie.
Fatto ciò il Morfico è calato per dieci minuti all'interno delle profondità in uno stato di buio assoluto. L'esperienza serve ai giovani per imparare la paura dell'ignoto e dell'oscurità, ricordandogli che esistono pericoli che spesso non vediamo e che solo i più acuti possono discernere tramite l'istinto e l'arguzia. La pratica è vista dalle altre tribù come barbarica ed insensata, utile solo a creare il terrore nei bambini; mentre all'interno della comunità maride, essa porta spesso allo sviluppo di individui coraggiosi ed al contempo cauti, in grado di farsi strada in ogni luogo e ambito.
Un esempio di Immersione con risultato fortemente positivo si riscontra nella figura del Caporazza Verkan, il quale in seguito all'avvenimento sviluppò il coraggio e la prudenza necessarie ad affrontare le Profondità come miglior Cercatore e maggior ritrovatore di importanti oggetti ed informazioni.

POLITICA

La società morfica basa tutta la propria vita politica interna su due figure fondamentali: il Guardiano e gli Anziani.

• Caporazza

La figura del Guardiano è quella di Caporazza, nonché di rappresentante della razza Morfica al Consiglio delle razze. Ha potere assoluto sui membri della razza morfica e la sua volontà può essere scavalcata solo da una votazione completamente contraria di tutti gli Anziani riuniti. Il Guardiano prende ogni tipo di decisione riguardante la razza in sede riunita con gli Anziani come suoi consiglieri. Inizialmente per diventare Guardiano, un Morfico doveva precedentemente partecipare al Rito della Rinomanza, il quale si sviluppava come un torneo fra gli esponenti più forti della razza dove l'imbattuto ricopriva questa carica. In seguito alla dipartita di Urgrund Passo Tonante tale modalità di elezione venne cambiata nel cosiddetto "Gioco della Palla". In ogni caso, sia nella vecchia modalità sia nella nuova, la violenza è presente e giustificata, di conseguenza raccoglie quasi sempre un alto numero di spettatori sia morfici che non.
La carica di Guardiano può decadere per dipartita naturale, rinuncia volontaria o volontà unita del consiglio degli Anziani, ma in tale caso la decisione va confermata due volte a distanza di un mese fra una votazione e l'altra.
Il Guardiano si riunisce, insieme agli Anziani in sede stabile, una volta al mese nella Casa del Guardiano per discutere di vari ordini del giorno.

• Politica interna

Gli Anziani sono appunto una cerchia dei membri della razza più vecchi e pertanto più saggi. La loro elezione è di tipo nominale, infatti quando un nuovo Guardiano viene eletto, egli nomina tre membri di spicco all'interno della razza con almeno 65 anni di età, i quali abbiano partecipato per almeno tre volte al Rito della Metamorfosi, ottenendo da esso nuovi tratti. Altro modo per poter diventare Anziani è tramite il Raduno, un avvenimento nel quale essi stessi decidono chi è in grado di entrare a far parte della propria cerchia.
La carica perdura fino al momento della dipartita dell'Anziano.
Gli Anziani hanno il potere di istituire il Rito della Rinomanza quando la figura del Guardiano deve essere di nuovo eletta ed inoltre in assenza della figura del Caporazza, essi legislano sulle questioni interne della razza come un organo collegiale a maggioranza qualificata, cioè almeno due o tre dei voti devono essere favorevoli per poter approvare una mozione.
La figura di Anziano è molto rispettata da ogni Morfico, indipendentemente dal Ghetto di appartenenza, ciò è dovuto alla quantità di esperienze che ogni individuo di questa cerchia porta ed è in grado di condividere con i più giovani al fine di migliorare la società.

• Politica estera

In ambito di politica con le altre razze, la figura di riferimento è il Guardiano, il quale presenzia insieme al Re o Regina, ai Conciliatori ed all'Esempio, come voto singolo.
Storicamente il fronte dei Morfici è sempre stato il più restio ai cambiamenti straordinari ed all'innovazione, in virtù della loro innata paura dell'ignoto.
Tale tendenza si era particolarmente andata ad aggravare ed a corrompere con il Guardiano Urgrund, il quale, in una situazione di evidente delirio, strinse un patto con Adamo al fine di poter comandare la Piaga contro la Piaga stessa.
In seguito alla nomina del nuovo Guardiano Verkan Luce Curiosa, la situazione cambiò drasticamente; di fatto

ad oggi nelle decisioni riguardanti il consiglio delle razze, il fronte morfico presenta tramite Verkan una posizione evidentemente volta al progresso, sempre nel rispetto delle antiche Tradizioni. Verkan stesso è osservato dai Morfici come una figura strana ed indecifrabile, poiché tramite mezzi non noti alla quasi totalità dei più, riuscì a mettere ai vertici della Casta Cercatori tutti i componenti della sua squadra Alfa.
Ad oggi i Morfici sono come sempre divisi fra conservatori estremi, soprattutto dal lato degli Anziani Spinati fedeli a Urgrund, ed innovatori fedeli a Verkan. La maggior parte dei Morfici appartiene al secondo schieramento, con eccezioni nel Ghetto Artropode e parte degli Spinati; da ciò si evince una maggior attitudine all'avanzamento nella conoscenza e negli usi verificatisi negli ultimi anni fra cittadini Morfici e di altre razze.

I MORFICI NELLE CASTE

• Difensori

I Morfici che decidono di entrare a far parte della Casta Difensori sono per la maggior parte individui caratterizzati da un animo forte e da un'attitudine al comando, tratto molte volte ereditato da animali nei quali si riconosce la figura di un leader o simili.
Guidati più dall'istinto che dalla tecnica, i Morfici tendono a liberare la propria bestia in combattimento rendendoli perciò efficienti ed imprevedibili strumenti di guerra.
Pochi morfici invece decidono di intraprendere la strada di investigatore e solitamente i pochi che lo fanno presentano mentalità fredde e logiche tipiche di animali predatori.

• Cercatori

La Casta dei Cercatori è sempre stata una delle più adatte alla razza Morfica, in essa un individuo può mettere alla prova il suo contatto con la natura ed il proprio animale patrono. Raccolta di reagenti e sopravvivenza pura sono gli ambiti in cui solitamente la maggioranza dei Morfici si specializza, ed in tali ambiti spiccano anche coloro guidati da animali patroni riconducibili a prede nel mondo naturale come: roditori, piccoli uccelli, pesci e insetti erbivori. Nonostante ciò non mancano anche Morfici specializzati nella caccia, i quali solitamente presentano tratti di animali predatori solitari.

• Sciamani

I Morfici che riescono a domare la Bestia interiore sono degli eccellenti Sciamani, che amano trascorrere ore ed ore in meditazione tra la natura incontaminata o nei Cimiteri attorno ai quali si espandono le foreste secolari.
Gli Anziani narrano che il loro rapporto intrinseco con la natura li rende abili nel contatto con gli Antenati, che ormai da tempo immemore hanno abbandonato il loro corpo mortale, legando le proprie Essenze alla flora, parte stessa del mondo che li ospita.
Mentre coloro che manifestano maggiori tratti dei patroni, parlano invece di come riescano a risalire la propria linea genealogica sino all'animale che ha dato origine alla loro famiglia, per lasciarsi così possedere dalla sua Essenza ed ottenere straordinari poteri. Ma chi può dire di aver conosciuto dei Morfici Sciamani con tali capacità, sa anche che la Bestia si è risvegliata in loro a tal punto da impedirgli di tornare ad imbrigliarla e sopirla. Quali che siano le verità celate dietro questi racconti, di certo un Morfico che si avvicina allo Sciamanesimo e tramite esso al contatto con gli Antenati, avrà l'opportunità di calarsi profondamente in questa filosofia, avendo la possibilità di raggiungere i suoi saperi più occulti.

• Stregoni

La Cerchia degli Anziani custodisce gelosamente le conoscenze più occulte che costituiscono le fondamenta delle tradizioni della loro razza. In occasione dei Raduni,
a coloro i quali acquistano maggiore Rinomanza, vengono svelate alcune di queste conoscenze per incentivare i giovani Morfici a prestare servizio e a svolgere le più gloriose gesta per la comunità, affinché tramite la conoscenza diventino sempre più parte della Tribù. Per quanto concerne la Stregoneria, la maggior parte dei Morfici rifugge questa pratica e i giovani che tentano di accostarvisi vengono condannati con fermezza dalla Cerchia degli Anziani, che li allontanerà dalla Tribù a favore di una convivenza proficua con membri di altre razze. Le ragioni per le quali gli Anziani siano così timorosi nei confronti della Stregoneria sfuggono ai più, ma le voci che corrono fanno riferimento a qualche conoscenza che custodiscono riguardo al Riverbero e a ciò che ha portato alla manifestazione di questo potere impressionante; di certo non sono segreti confortanti quelli che tengono stretti per sé.

PERSONAGGI IMPORTANTI

VERKAN LUCE CURIOSA - GUARDIANO DEI MORFICI - CERCATORE - 41 ANNI

Sono poche le informazioni sull'attuale Guardiano dei Morfici in quanto ha passato gran parte della vita assieme al suo Branco, stanziato nelle immediate vicinanze del Villaggio, nella Distesa di Acqua Salata.
Dopo la destituzione di Urgrund, la comunità dei Morfici è rimasta spaccata tra chi fremeva per un cambiamento e chi invece vedeva in Urgrund l'unico Guardiano possibile.
Tra gli Spinati, in tanti erano quelli ancora molto fedeli al vecchio Guardiano; durante il Rito della Rinomanza, si distinse il Morfico Maride Verkan.
Poco dopo la sua nomina, molti hanno mostrato scontento, accusando Verkan di non essere minimamente all'altezza del compito e che avrebbe gettato vergogna su tutta la razza dei Morfici. Alcune voci sostengono che sia stato scelto proprio per la sua completa estraneità con la politica del Villaggio e che il suo fallimento sarà inevitabile. Conosciuto per aver portato modifiche alla Rinomanza, in cui non prevale più la forza del singolo ma la collegialità del gruppo, è anche ricordato per essere scampato ad un attentato da parte di Vrunk Artiglio Nero, grazie a Moray Scoglio Notturno suo candidato Magister.

BRAGI IL SACCENTE - FIRMATARIO DEL CONSIGLIO - 61 ANNI

Quando si dice topo da biblioteca, il suo appellativo non è a caso, nel sottosuolo del Palazzo del Consiglio gestisce l'intero Archivio e ne conosce ogni scaffale, libro, codice e pergamena, tutto è ordinato secondo un chiaro schema. Ha un aspetto ordinato e curato rispetto alla sua stessa razza. Gode di molta stima verso il Consiglio stesso che lo vede con riguardo ed ammirazione sapendo quanto la sua figura sia importante per lo svolgimento dell'intera amministrazione del Villaggio, infatti ogni atto e documento presentato o inviato al Consiglio passa sotto le sue sottili dita, come le altrettante risposte ed ordini. Bragi all'interno della comunità morfica è anche l'Anziano più rispettato; in virtù della quantità esorbitante di esperienze ed informazioni accumulate nel corso della sua vita, molti aspiranti Guardiani chiesero spesso consiglio al Firmatario su come essere il miglior Caporazza possibile, non negando un attitudine dello stesso topo alla figura di Guardiano spesso migliore della loro.

MORFICI - SEZIONE BACKGROUND

Queste che seguono sono delle linee guida, dei suggerimenti per creare un personaggio, non obbligatori ma ben consigliati per scrivere un Background esaustivo. Naturalmente potrebbero esserci altri spunti a cui il giocatore può fare riferimento per la creazione del proprio Morfico.
Per creare il proprio personaggio bisogna partire da due aspetti fondamentali, la Razza e la Casta di appartenenza. Se la Casta determina il gioco e la crescita del proprio personaggio, la Razza ne determina le origini ed il suo passato. Partendo dalla sua famiglia, raccontare il nucleo dei parenti più stretti e come hanno influenzato la sua crescita.

SCRIVERE UN PERSONAGGIO MORFICO

Nella razza dei Morfici in realtà l'animale Patrono gioca un ruolo davvero fondamentale.
Ci saranno dei tratti (comportamentali e fisici) che dovranno essere in comune con l'animale.
Per fare un esempio: un Morfico con patrono serpente potrà avere delle lenti a contatto colorate a simulare la pupilla del rettile, protesi con pelle scagliosa, piccole zanne che imitano il morso.
Importante è sempre ricordare di non superare i 5 tratti (nel caso si voglia giocare un Morfico Anziano) tra fisici e comportamentali.
Sempre nel caso del serpente, potreste "soffiare" se vi trovate alle strette o siete innervositi da qualcosa. Ricordate che l'interpretazione di un Morfico è molto legata all'animale. Nel caso interpretiate un timido pesce rosso, difficilmente potrete reagire con atteggiamenti violenti a stimoli esterni.
Qualsiasi sia la vostra idea di animale da interpretare, Spinato, Artropode o Maride, l'invito è quello di mandare una foto allo Staff Plot che approveranno i vari tratti. Per questo, appena possibile occorre mandare background e foto dei tratti, possibilmente indossati.
Per quanto riguarda le Caste, come detto, gli Stregoni solo quelli che possono dare più problemi a livello di scontro con i vari Personaggi Giocanti. Potrà capitare infatti di essere ripresi da altri Morfici solo perchè siete uno Stregone, in quanto non sono ben considerati.
I Morfici tra tutte le razze sono quelli più legati alle tradizioni, una in particolare a cui si è legati? Come è stata vissuta la partecipazione ad una di esse? Nel caso di non partecipazione potrebbe essere interessante giustificarne il motivo.
I Morfici sono anche i più legati agli Spiriti, per cui se decideste di non "seguirli" ovvero non credere nella Ruota, dovrete giustificare la cosa.
Di qui la scelta della Casta dovrà essere coerente con il personaggio. Difficilmente infatti un Morfico non credente negli Spiriti potrà essere uno Sciamano, e spesso questa scarsa credenza dovrà essere nascosta ai più dato l'orgoglio con il quale questa razza si eleva al di sopra delle altre, considerando il lascito della Ruota come un dono.
Dono che però deve essere utilizzato con parsimonia, senza fare predominare la Bestia in un delicato gioco delle parti.
Non indosseranno monili se non di origine terrena, come ossa o oggetti in terracotta non essendo amanti del frivolo, e sicuramente prediligeranno il poter essere più scevri possibili da inutili ammennicoli.

NOMI

Per i nomi si prediligono quelli di origine nordica:
Maschio: Barad'ur Cima di Montagna, Dargun Lama Spezzata, Rogan Selce Affilata, Krugorim Brezza Estiva, Burhad'Has Cavallo Goloso, Zurzog Quercia Antica, Gormak Ruscello Tempestoso...
Femmina: Erghat Scheggia Impazzita, Argrim Acque Placide, Ferax Ruggine Strisciante, Vikuga Foca Ballerina, Ulmgara Cuore di Tenebra, Yagnar Colle Scosceso, Shirax Corna di Alce, Resha Coda Prensile...

Nella cultura morfica è solito donare un appellativo da aggiungere al singolo nome. Questa aggiunta viene scelta all'interno del proprio Ghetto, saranno infatti gli altri membri della tua cerchia a scegliere l'epiteto che ti ha contraddistinto fino a quel momento.