

Elsenor (Ilsanora)

Isola di grandi dimensioni al largo delle coste settentrionali di **Sarakon** all'altezza dell'attuale Ducato di **Feith**. E' circondata da una serie di isole minori, assieme alle quali forma l'**arcipelago di Ilsanora**. All'interno dei suoi territori vivono da oltre duemila anni antiche e fiere stirpi guerriere le cui origini risalgono ai periodi più remoti dell'**Età Ancestrale**.

Da millenni priva di un'entità statale realmente unitaria, **Elsenor** è frammentata in una pluralità di Clan aventi caratteristiche e stili di vita anche molto diversi l'uno dall'altro: i rapporti di forza tra i vari Clan (e talvolta persino all'interno dello stesso Clan) sono governati da cerimonie rituali particolarmente violente, nel corso delle quali vengono discusse, sciolte o stabilite alleanze militari e commerciali. Qualsiasi votazione o decisione viene presa per acclamazione: i Clan che si fanno promotori della proposta o della mozione sono spesso chiamati a difendere il proprio pensiero sotto la minaccia delle armi: non di rado, la forza di un'idea è considerata proporzionale alla forza dei Clan che la sostengono.

L'attitudine degli abitanti dell'arcipelago è resa efficacemente dallo *scairt* (urlo di guerra) del *Clan dei Ruliani*, uno dei più rappresentativi dell'isola: *Ilsanora daoine ùinéar: nar flaitheas, nar diagacht*. "Ilsanora appartiene alle sue genti: non ai sovrani, non agli Dei".

Storia

Il calendario Elsenorita differisce da quello Turniano, in uso presso **Delos** e **Greyhaven**: nè l'Impero nè le imprese di **Dagor** rivestono infatti particolare importanza per le genti di Ilsanora. Gli anni vengono contati a partire dall'inizio della cosiddetta *Terza Era*, che dovrebbe aver avuto inizio a seguito del **Primo Cataclisma**. L'anno 1 p.F. dell' **Impero di Turn** corrisponde quindi al 1873 *Eanna Téhrad Aos* ("anno della Terza Era") di Ilsanora. Il 500 p.F., quindi, corrisponde al 2372 della Terza Era, e così via.

Chéad Aos (La Prima Era)

Il cosiddetto *Chéad Aos* vede le sue origini nella notte dei tempi ed è, secondo la tradizione storiografica continentale, da collocare idealmente in un periodo di diversi secoli antecedente alla **Prima delle Estàti**. Nel posto dove oggi sorge l'Isola di **Elsenor** vi è un grande arcipelago noto come **Ilsanora**, dal nome della sua isola più grande e rigogliosa. I verdi prati di Ilsanora sono abitati dai **Varnjkar**, stirpe di esseri mostruosi simili a demoni. Le fredde e inospitali isole minori dell'arcipelago sono divise tra una serie di tribù umane raccolte intorno ad alcune famiglie guerriere: le più importanti tra loro sono i *Figli di Parthan*, i *Figli di Nemeth* e i *Figli di Fomor*. Si tratta di tribù selvagge e primitive, originarie probabilmente dal Continente e giunte nell'arcipelago nella notte dei tempi: la forza e le conoscenze di cui sono dotate non sono sufficienti per sconfiggere i **Varnjkar**.

1-300

Daanan, un'Elfa dalla pelle del colore della notte, naufraga a largo dell'arcipelago di Ilsanora. Il suo corpo viene portato a riva dalle correnti, dove risorge grazie alle proprietà magiche dell'isola. L'Elfa entra così in contatto con i figli di **Nemeth**, congiungendosi con i suoi capi e, successivamente, con i figli e discendenti di questi: gli insegnamenti di **Daanan** consentono ai figli di **Nemeth** di apprendere la lettura, la scrittura e i fondamenti scientifici alla base del mondo. Tali conoscenze verranno condivise con le altre tribù umane nel corso dei decenni successivi e porteranno importanti innovazioni all'interno della società nascente.

400-617

La consapevolezza portata dagli insegnamenti di **Daanan** porta le tribù umane a rivolgere le proprie attenzioni verso l'isola di Ilsanora. Attorno all'anno 400 vengono costruite le prime *Achranbàt*, gigantesche navi da guerra con cui i figli di **Parthan**, di **Nemeth** e di **Fomor** si imbarcano in direzione dell'isola infestata. La guerra contro i **Varnjkar** avrà una durata di oltre cento anni, al termine dei quali le creature demoniache abbandoneranno l'isola per ritirarsi verso le isole più remote o nelle profondità del mare. I figli di **Parthan**, di **Nemeth** e di **Fomor** si divideranno i verdi prati di Ilsanora, dando vita ad altrettante tribù. La pace, però, è destinata a durare poco, e coloro che un tempo erano alleati finiscono ben presto per scontrarsi per il controllo dell'isola. La prima delle grandi guerre, combattuta tra i figli di **Fomor** e i figli di **Parthan**, si conclude con lo sterminio e la scomparsa di questi ultimi. E' poi la volta della tribù dei figli di **Nemeth**, che viene a sua volta sconfitta dai **Fomor**: i superstiti vengono in parte sottomessi e in parte respinti negli *An Reilig*, le fredde e inospitali isole dell'arcipelago in parte ancora infestate dai mostruosi **Varnjkar**. Costretti a battersi ancora una volta, i figli di **Nemeth** riusciranno a respingere a loro volta i **Varnjkar** e a sopravvivere grazie al sacrificio di **Daanan**, loro madre e protettrice.

I figli di **Fomor** assumono il controllo di **Ilsanora**, dando inizio a un dominio che si protrarrà per quasi 200 anni. Alcuni di loro cominciano a prendere in moglie le donne della stirpe di **Nemeth** prese prigioniere, dando origine a una discendenza comune.

617-650

Nel 617 *Eanna Chéad Aos* i mari vengono solcati ancora una volta dal maestoso profilo di un gran numero di *Achranbàt*:

gli avvistamenti preannunciano il ritorno dei *figli di Nemeth* sull'isola di *Ilsanora*. I loro eserciti sono guidati da *Macha*, *Agath* (o *Nagath*) e *Nèmain*, figlie di *Ernmas*, discendente diretta di *Daanan* e del sangue di *Nemeth*. Contro di loro si schiera l'esercito di *Bres*, l'attuale capostipite dei *Fomori*. Il comando delle armate Fomori è affidato a *Balor*, potentissimo guerriero dal sangue per metà umano e per metà divino.

Nella violentissima battaglia che ne consegue *Macha* cade per mano di *Balor*, che riesce in un primo momento ad avere la meglio sull'esercito invasore: la situazione viene però ribaltata dalla ribellione di *Lùg dal sangue misto* (figlio di *Cian* del sangue di *Nemeth* e di *Ethniu* figlia di *Balor*), nipote e luogotenente di *Balor*: il giovane guerriero decide di rivolgere le armi contro i *Fomor* a difesa della sua stirpe originaria, e nel corso di una delle battaglie finali affronta e uccide lo stesso *Balor*.

La guerra tra i *Fomor* e i *figli di Nemeth* si conclude nel 650 *Eanna Chèad Aos* con una pace duratura tra le due stirpi. Dalle rinnovate unioni tra i *Fomor* e i *figli di Nemeth* hanno origine le tribù della Seconda Era.

Darath Aos (La Seconda Era)

I discendenti di *Fomor* e *Nemeth* si spartiscono l'isola di *Ilsanora* organizzandosi in diverse tribù unite sotto un'unica corona. Le leggende dei vari Clan Elsenoriti concordano nel dire che la prima regina di *Ilsanora* fu una delle figlie di *Ernmas*, ma differiscono su alcuni dettagli legati alla sua reale identità. Secondo alcune interpretazioni si trattò della quarta figlia di *Ernmas*, *Morrigan*, sopravvissuta alle sorelle morte durante le sanguinose battaglie contro i *Fomor*: altre, considerate più attendibili dalla storiografia continentale, identificano nei nomi delle tre figlie di *Ernmas* la stessa persona: la figlia di *Ernmas* era in realtà soltanto una, la stessa *Morrigan*, caduta per mano di *Balor* e in seguito risorta come entità semi-divina. Secondo questa versione i nomi *Macha*, *Agath* e *Nèmain* sarebbero in realtà da intendere come degli epiteti, traducibili come *Guerra*, *Morte* e *Terrore*. Il nome completo di *Morrigan* sarebbe dunque *an Mórrígan*, *Macha na Agath el Nèmain*: La Grande Regina, Signora della Guerra, della Morte e del Terrore. Salta all'occhio l'assonanza con *Shub Nagath Elemnai*, l'antico nome con cui gli Elfi si riferivano al Dio della Morte, del Tempo e dell'Eternità sconfitto da *Pyros* nell'evento cosmico primordiale noto come la *Prima delle Estati*.

1-400

Le leggende affermano che la *Morrigan* fosse dotata di enormi poteri magici, tali da alterare il corso del tempo e arrestare il suo stesso processo di invecchiamento: una interpretazione più verosimile del mito lascia pensare che il nome *Morrigan*, traducibile come "Grande Regina", fosse piuttosto un titolo onorifico assunto da varie Regine succedutesi nel corso dei secoli. Quel che è certo è che attorno al 400 *Eanna Darath Aos*, periodo che dovrebbe corrispondere agli eventi narrati nel *Khal-Valàn*, l'arcipelago di *Ilsanora* è governato da *Moregan*, maga e regina dall'eterna giovinezza che presenta evidenti caratteristiche comuni con la *Morrigan* originaria.

400-450

Gli anni che vanno dal 400 al 500 *Darath Aos* corrispondono con tutta probabilità agli eventi narrati del *Khal-Valàn*, di cui è fornita una versione molto diversa. Le leggende parlano di grandi guerre combattute contro gli Elfi di *Lankbow* e le popolazioni umane degli *Altipiani delle Tempeste*, descritte come adoratrici di divinità primitive. Il conflitto nasce a seguito della conquista passiva di gran parte degli Altipiani delle Tempeste da parte della stessa *Morrigan*, che utilizza la sua avvenenza per sedurre i Re umani del Continente rendendoli uno dopo l'altro alla sua mercé. Molte leggende del *Darath Aos* narrano delle condizioni crudeli imposte da *Morrigan* ai vari sovrani: Gunther, Re di *Thornwal* e padre (o nonno) di *Lemnenkar*, viene convinto a ripudiare la propria legittima e inconsapevole sposa; *Frajkar*, Sovrano dei Picchi del Tramonto, viene spinto a condividere con *Morrigan* la sua prima notte di nozze con la principessa *Ilyara* di *Alfgath*; *Leinas*, un principe degli Elfi, viene stregato al punto di strappare il cuore dal petto della sua promessa sposa per portarlo, ancora caldo, al cospetto della Grande Regina come pegno d'amore.

Il tono leggero e canzonatorio con cui le leggende Elsenorite raccontano le conquiste di *Morrigan* e il suo disprezzo per le regole sociali comuni alle Tre Stirpi testimonia le profonde differenze morali e culturali che intercorrono tra le popolazioni del Continente e le genti di *Ilsanora*. Se per le prime la virtù rappresenta la messa in pratica degli insegnamenti della Divinità, per le seconde è intesa come la capacità di eccellere in ogni campo e di essere *perfetti*. Alle religioni di *Pyros* e *Harkel* i Ruliani oppongono una filosofia concreta e pragmatica la cui espressione ruota attorno ai tre concetti di forza, astuzia e potere.

450-475

Secondo la tradizione Elsenorita sono proprio le conquiste continentali di *Morrigan* e le sue ingerenze nelle terre degli Umani del Continente e degli Elfi a portare le due Stirpi ad allearsi tra loro. Su di essi cala però la minaccia dei Selvaggi del Nord, che costringe la neonata alleanza a rivolgere lì le sue attenzioni. Mentre gli Umani del Continente e gli Elfi sono impegnati a respingere la minaccia di *Kurgoth*, numerosi villaggi costieri rimasti indifesi vengono raggiunti dalle *Achranbàt* di *Ilsanora* e agevolmente conquistati. I principali centri abitati della costa centrale dell'attuale *Greyhaven*, così come alcuni importanti villaggi Elfici, cadono sotto il controllo dei guerrieri di *Morrigan*.

475-500

In conseguenza della caduta di *Kurgoth*, anche i territori della *Muraglia di Ghiaccio* entrano a far parte delle conquiste continentali di *Ilsanora*. La crescente minaccia dei pirati del mare spinge gli Elfi e gli Uomini del Continente a stringere una alleanza con le lontane popolazioni Naniche delle Allston. Gli eserciti delle Tre Stirpi riescono a togliere a *Ilsanora* la

maggior parte delle città continentali e costiere, arrivando a minacciare lo stesso arcipelago. E' a quel punto che Morrigan lancia il più potente dei suoi incantesimi, noto come *An Milliomàd Daràth Aos* (il Grande Epilogo della Seconda Era). Il potentissimo sortilegio provoca una serie di catastrofi che spazzano via gli eserciti delle Tre Stirpi, uccidendo sul colpo la maggior parte dei loro Eroi e iniettando nel sangue delle popolazioni pestilenze e malattie. In conseguenza dei terremoti e delle mareggiate l'arcipelago di Ilsanora altera la sua forma, allontanandosi dalle coste. Il sommovimento tellurico ha l'effetto di liberare i *Varnjkar* dal loro esilio millenario: gli antichi demoni fuoriescono dalle spaccature della terra e dalle viscere dell'oceano, riversando la loro furia sul Continente e cibandosi dei sopravvissuti. In conseguenza del *Milliomàd Daràth Aos* Morrigan perde la vita: il suo corpo viene portato sull'isola di *Ramnel*, che viene consacrata alla sua memoria.

Tèhrad Aos (La Terza Era)

Corrisponde all'era attuale. In conseguenza delle modifiche territoriali del *Milliomàd Daràth Aos* l'arcipelago di Ilsanora diventa noto come Isola di *Elsenor*.

1-400

La morte di *Morrigan* lascia le popolazioni dell'isola prive di una guida unitaria: ha quindi inizio un lungo periodo di guerre tra i *Tuatha* (tribù) per il controllo e la spartizione del territorio. Molte principesse guerriere cercano invano di assumere il titolo di Grande Regina, incontrando la morte a seguito di intrighi e congiure ordite dai membri delle famiglie rivali. In conseguenza di questo prolungato periodo di conflitti interni, i rapporti tra *Elsenor* e il Continente si diradano fin quasi a svanire.

400-700

Le guerre intestine hanno fine nel 400 *Eanna Tèhrad Aos*, quando le coste di *Elsenor* vengono raggiunte dalle imbarcazioni degli *Shanti* della Città Sacra di *Feith*. I nuovi Uomini del Continente si impongono con la forza delle loro armi di ferro, dando vita a una serie di Avamposti sulla parte orientale del territorio e mescolandosi con le popolazioni locali. L'influenza *Shanti* su Ilsanora è riscontrabile soprattutto nella lingua dell'isola, il *Vanninagh*, una sorta di commistione tra la lingua degli Shanti, l'Elfico di *Lankbow* e i dialetti dei Clan del *Chéad Aos*.

700-800

Attorno al 700 *Eanna Tèhrad Aos* vi sono testimonianze di una lunga e sanguinosa guerra tra gli Avamposti *Shanti* di *Elsenor* e la Città Sacra di *Feith*. Non è chiaro se il conflitto fu generato da una spinta indipendentista degli stessi Avamposti o dal loro progressivo declino in favore delle tribù autoctone dell'isola. Quel che è certo è che i *Manàan*, nome che si diedero gli *Shanti* di Ilsanora, combatterono a fianco dei *Tuatha* contro la Città Sacra.

Il ciclo di battaglie che ne consegue prende il nome di *Prima Guerra di Ilsanora*. L'esito del conflitto è favorevole agli Avamposti *Manàan*, che riescono nell'intento di recidere i loro rapporti con la Città Sacra di *Feith*.

800-900

Nei duecento anni successivi alla *Prima Guerra di Ilsanora* i *Tuatha* cadono nuovamente preda di conflitti interni, prestando il fianco a nuove e più temibili invasioni. Gli anni che vanno dall'800 al 900 *Eanna Tèhrad Aos* sono caratterizzati da nuove battaglie contro gli *Shanti* della Città Sacra di *Feith* e della Città Splendente di *Surok*, note rispettivamente come la *Seconda* e la *Terza Guerra di Ilsanora*.

Le forze degli invasori stavolta sono soverchianti: Le navi e i porti di Ilsanora vengono date alle fiamme, e gran parte delle tribù dei territori centrali e meridionali vengono schiavizzate. I *Fomor*, i *Manàan* e i *Daanai* si rifugiano nell'entroterra nord-occidentale e danno inizio a una strenua resistenza.

900-1000

Mantenere il controllo del freddo e ostile territorio di *Elsenor* si rivela difficile per gli *Shanti*, le cui forze sono continuamente minacciate dalla guerriglia delle tribù autoctone: questi ultimi si rivelano essere non soltanto dei feroci guerrieri ma anche degli abili e astuti navigatori, affondando o catturando diverse navi grazie ad agguati temerari ed efficaci operazioni di pirateria. Intorno al 1000 *Eanna Tèhrad Aos* l'isola riesce ad affrancarsi dal controllo delle città-stato: gli Avamposti *Shanti* presenti sull'Isola vengono distrutti, e i loro abitanti vengono sterminati o assorbiti all'interno dei *Tuatha*. Le *Achranbàt* dei *Fomor* e dei *Manàan* inseguono le navi *Shanti* fino alle coste di *Feith* e di *Surok*, riprendendo il controllo del mare.

1100-1300

I rapporti tra Ilsanora e gli *Shanti* del Continente si affievoliscono fino a sparire. L'arcipelago attraversa un lungo periodo di pace, che provoca un forte aumento della popolazione e il risanamento delle ferite sostenute in guerra. A partire dall'anno 1000 *Tèhrad Aos* le coste di *Elsenor* cominciano ad essere raggiunte da un numero crescente di navi Elfiche provenienti da *Lankbow*: l'iniziale diffidenza e ostilità nei confronti della Stirpe viene superata quando appare chiaro che gli *Elfi*, a differenza degli *Shanti*, sono interessati soprattutto alla stipulazione di accordi commerciali. Agli accordi con gli *Elfi* si affiancano ben presto quelli con le popolazioni successivamente note come *Nordri*.

Il contatto con le nuove culture e la necessità di definire nuove rotte di scambio porta alcuni importanti cambiamenti nei rapporti tra le tribù. I *Tuatha* si rendono conto che nessuno dei loro capi possiede la forza, l'astuzia e il potere necessari

per imporsi al di sopra degli altri: questa realtà, d'altro canto, non può né deve impedire all'isola di prosperare. Il territorio viene quindi suddiviso in cinque grandi regioni che prendono il nome della Tribù di appartenenza: **Gaenlain** nella zona sud, **Cennain** nella zona centrale, **Fomorn** nella zona ovest, **Manàan** nella zona est e **Daanain** nella zona nord. La regione corrispondente all'isola di **Ramnel**, sepolcro della **Morrigan** e patria di oscure presenze e macabre leggende, non viene reclamata da nessuna tribù e resta quindi pressoché disabitata. I capi delle cinque Tribù stringono una serie di patti militari e commerciali, rinnovabili o cancellabili in occasione di una serie di festività volte a celebrare i cicli dell'anno solare (i cosiddetti *Sabbath*). Il fulcro di questi accordi, sanciti attorno al 900 *Eanna Tèhrad Aos*, è destinato a durare per i successivi sei secoli.

1300-1500

In conseguenza del **Secondo Cataclisma** l'arcipelago è scosso da una violenta serie di mareggiate. A differenza del **Primo**, che le leggende Elsenorite imputano alla furia della **Morrigan**, non esistono miti o racconti che ne descrivano l'origine o la portata. La stessa scomparsa degli **Shanti** viene appresa dai resoconti degli **Elfi** di **Lankbow**, con i quali i rapporti sono sempre più stretti.

Attorno al 1400 *Eanna Tèhrad Aos* le **Achranbàt** dei **Fomor** e dei **Manàan** tornano sulle coste di **Feith** e di **Surok** con l'obiettivo di verificare l'avvenuta distruzione dei loro antichi nemici. I guerrieri di **Elsenor** sbarcano a più riprese tra le rovine deserte delle città-stato sulle coste degli attuali territori di **Feith**, **Surok** e **Amer**, sterminando gli **Shanti** superstiti e saccheggiando le ricchezze abbandonate. Iniziano quindi una lenta risalita dei fiumi a bordo delle loro **Fairnbàt**, esplorando l'interno del Continente e entrando in contatto con le tribù sopravvissute. Le leggende Elsenorite fanno menzione di alcuni insediamenti costruiti sulle rive del **Dymiras**, del **Duras** e del **Loray** in un periodo corrispondente al primo decennio dell'**Età dei Khan** (450-350 a.F.).

1500-1900

La penetrazione dei **Fomor** e dei **Manàan** all'interno del Continente si interrompe bruscamente a seguito della nascita dei primi **Khanast**, con i quali i rapporti sono fin da subito ostili. Le colonie interne vengono disperse e distrutte, e quelle costiere si trovano a dover convivere con un entroterra avverso e bellicoso. La situazione è ulteriormente complicata da un nuovo periodo di guerre interne che sconvolge l'Isola negli anni compresi tra il 1500 e il 1700 *Tèhrad Aos*, destinato a provocare profonde spaccature all'interno dei **Tuatha**: la prima tribù ad essere colpita da queste divisioni sarà quella dei **Fomori**, dalle cui ceneri sorgeranno i Clan **Mairnéalach** (*Clan dei Naviganti*), **Faolchliàth** (*Clan dei Lupi*) e **Mobogion**. Il declino dei **Fomori** si ripercuoterà sulle colonie costiere: le poche che riusciranno a sopravvivere verranno spazzate via in conseguenza dell'arrivo dei Turniani a partire dal 1843 *Eanna Tèhrad Aos* (30 a.F. e successivi).

La spaccatura interna dei **Fomori** anticipa il declino che, nel corso dei secoli successivi, investirà anche le altre tribù: l'unica a resistere per oltre cinque secoli ai conflitti interni sarà quella dei Daanain, i Signori del Nord, che a partire da questi anni cominceranno a imporsi sempre di più nel ruolo di riferimento e guida informale dell'arcipelago.

1900-2000

Le potenti navi Turniane e le fortificazioni da loro costruite lungo le principali città costiere chiudono a **Elsenor** ogni velleità continentale. Sull'isola si conclude intanto il processo di disgregazione delle antiche Tribù e inizia il periodo dei Clan, sancito dal **Lughnasadh** del 1861 *Eanna Tèhrad Aos*. I tempi sembrano maturi per la proclamazione della **Cearth Aos**, la Quarta Era descritta dalle profezie: ma la proposta, portata avanti dai **Faolchliàth** e da buona parte dei Clan delle pianure centrali, incontra la fiera opposizione dei Daanain del Nord. Il rifiuto porta a ulteriori conflitti interni che dureranno per i 30 anni successivi.

2000-2050

Le incursioni ai danni delle coste del continente vengono riprese nell'ultima fase della dominazione Turniana di **Greyhaven**, in conseguenza del declino dell'Impero. Le **Achranbàt** e le **Fairnbàt** dei Clan **Mairnéalach**, **Aindrais** e **Camdhrun** compiono numerose scorrerie ai danni delle province costiere. L'impudenza dei predoni infedeli provoca l'ira di Turn e favorisce indirettamente un rafforzamento della flotta Imperiale: lo sdegno nei confronti delle pratiche rituali Elsenorite, ben rappresentate dai pali sacrificali presenti a bordo delle loro navi, provoca una dura condanna religiosa da parte del **Patriarca di Turn**. L'ipotesi di un massiccio impiego della flotta imperiale ai danni degli empiei selvaggi di **Ilsanora** viene discussa a più riprese, pur senza concretizzarsi.

2050-2200

Il declino dell'**Impero di Turn** e la conseguente formazione del **Granducato di Greyhaven** non favoriscono l'Isola di **Elsenor**. I forti contrasti interni e la scarsa moralità dei Clan più aggressivi si rivelano controproducenti nei rapporti commerciali con gli Elfi di **Lankbow**, riavvicinatisi alla Stirpe degli Uomini del Continente già a partire dall'**Età dei Khan**. Inoltre, la costituzione dei nuovi Ducati contribuisce a rendere più ostiche le attività di pirateria lungo la costa: le nuove entità statali si rivelano più leste alla reazione del logoro e compassato Impero e ben presto, e di gran lunga più vendicative: le ostilità si fanno quindi più forti e conducono, nel 324 (2196 *Eanna Tèhrad Aos*), a un inatteso contrattacco. Si tratta della prima **Campagna di Elsenor**, intrapresa dal solo **Ducato di Surok**. È il primo tentativo di conquista territoriale ai danni dell'Isola di Elsenor operato dal Continente dai tempi dei **Popoli Antichi**. L'attacco si concentra su una porzione ben precisa delle coste sud-est dell'Isola, corrispondente al territorio dell'antico Clan dei **Talaimh**. Il fato, o la lungimiranza degli ufficiali di **Surok**, pone il 3 agosto come data di inizio dell'attacco: il **Taoiseach** del

Clan dei **Talaimh**, insieme ai guerrieri più forti, non è ancora tornato dal **Lughnasadh**. Gli invasori di **Surok** hanno facilmente la meglio sulle forze dei **Talaimh**, costringendo il Clan a rifugiarsi all'interno delle foreste in territorio Cennain: si accampano quindi presso la costa, piantando il seme di quello che poi diventerà l'avamposto di **Kempen**. Il ritorno del *Taoiseach* del Clan dei **Talaimh** e le ripetute battaglie combattute nel corso dei decenni successivi consentiranno al Clan di recuperare gran parte del proprio territorio, ma non di scacciare del tutto gli invasori: il Ducato di **Surok** si impegnerà in una estenuante guerra di posizione, rifornendo continuamente l'avamposto di **Kempen** con uomini e mezzi e riuscendo così, sia pure a caro prezzo, a mantenere il controllo di quella striscia di territorio.

2000-2231

La necessità di mantenere le rotte di scambio con **Lankbow** porta alcuni Clan ad aprirsi maggiormente alla comprensione delle Tribù Elfiche e della loro cultura: è il caso dei Clan **Lochdain** (*Clan del Lago*) e **Camdhrun**. Quando, nel 357 p.F. (2229 *Eanna Tèhrad Aos*), il Granduca **Goran Zeumann** dà inizio alla **Campagna del Nord**, i due Clan non esitano a prendere parte agli scontri inviando armi, navi e guerrieri a supporto dei Protettorati. Molti Clan, nel corso del **Lughnasadh**, si uniscono al sentimento di grande ostilità nei confronti del **Granducato di Greyhaven**, sostenendo i Clan interventisti e promettendo rappresaglie ulteriori. La fiamma dell'odio è ulteriormente alimentata dalla strenua resistenza dell'avamposto di **Kempen** nonostante i ripetuti tentativi di riconquista ad opera dei Clan **Talaimh**, **Roichan** e **Cennain**.

A partire dall'anno successivo, le navi di molti Clan di **Elsenor** incominciano a compiere una serie di attività di pirateria ai danni dell'avamposto di **Kempen** e delle coste di **Feith**, **Surok** e **Amer**, che si intensificheranno via via nel corso degli anni a seguire: sono i prodromi di un conflitto che durerà per i successivi centocinquanta anni.

2232-2328

Gli anni dal 360 al 450 sono caratterizzati da un progressivo incremento delle ostilità ai danni del **Granducato di Greyhaven**. Le attività sono concentrate ai danni dei Ducati di **Feith** e di **Surok**: per i primi anni gli attacchi sono prevalentemente volti a compromettere le rotte commerciali verso la **Repubblica di Lankbow**, il **Ducato di Amer** e l'**Impero di Delos**. La fama dei "pirati" **Elsenoriti** si diffonde per tutto il Continente, scoraggiando gli armatori e assestando un duro colpo all'economia portuale dei due Ducati. Successivamente, a seguito della costruzione delle prime navi da guerra ad opera principalmente di **Surok**, il conflitto si sposta sulle coste: i nuovi obiettivi sono i villaggi portuali e le stesse galee da guerra all'ancora nei porti meno custoditi.

L'efficacia delle attività di pirateria comincia a decrescere a partire dal 400, in conseguenza del rafforzamento dei porti e del progressivo miglioramento delle imbarcazioni del **Granducato**. I Clan di **Elsenor** restano ancora per molti decenni i padroni dei Mari del Nord, ma a partire dal 440 sono costretti a rinunciare alle incursioni e a prepararsi per combattere nei pressi del loro territorio: il **Granducato di Greyhaven** decide infatti di passare al contrattacco.

2328-2337

Nella primavera dell'anno 456 (2328 *Eanna Tèhrad Aos*) il Granduca **Bastian Bjorgson** accoglie le istanze dei Duchi di **Surok** e di **Feith** proclamando l'inizio della seconda **Campagna di Elsenor**: le ostilità cominciano all'inizio dell'estate, quando le prime navi da guerra di **Surok** vengono avvistate a largo del *Dréimire Taca*. Quasi contemporaneamente, due massicce flotte muovono dai porti di **Feith** e di **Lagos** per incontrarsi nei mari a sud di *An Reilig*.

I primi scontri si svolgono in mare: i *Toirneach* e le *Gaotlas* dei **Daanain** e dei Clan dell'Ovest riescono ad avere la meglio sugli ancora inesperti equipaggi **Greyhavenesi**: molte navi di **Feith** vengono affondate o conquistate nel corso delle prime fasi della guerra: diventeranno delle *Dhagbat*, nome **Elsenorita** che contrassegna i vascelli conquistati al nemico, e verranno impiegate contro i loro originali proprietari.

Assai più arduo si rivela il fronte meridionale: le navi di **Surok** si impadroniscono rapidamente del *Dreimire Taca*, e l'isola di **Rannel** diviene ben presto la roccaforte navale del Ducato. La relativa supremazia navale **Elsenorita** consente tuttavia di ritardare gli sbarchi e rallenta considerevolmente gli invasori. Sul finire del 460 il *Dreimire Taca* è definitivamente perduto, ma i territori dell'Isola di **Elsenor** sono intaccati soltanto in minima parte.

Nell'anno successivo ha inizio una seconda fase della campagna, contraddistinta da una nuova offensiva proveniente da **Feith** e da numerosi sbarchi nella parte meridionale dell'isola ad opera di **Surok**. Stavolta la manovra a tenaglia si dimostra efficace: la penetrazione più rapida è quella che avviene da Sud, dove gli eserciti dei Clan meridionali, centrali e occidentali di **Elsenor** si uniscono per respingere un esercito di oltre ventimila invasori. Le forze dei Clan **Talaimh**, **Cennain**, **Roichan**, **Gaenlain** e **Maonlai** vengono sistematicamente respinte verso le pianure centrali dell'Isola, e saranno in gran parte annientate nel corso degli anni successivi.

A Nord, le truppe di **Feith** sconfiggono con successo il Clan **Olteacht**, impadronendosi dei suoi territori e fondando l'avamposto di **Nuova Lagos**. Danno quindi inizio a una estenuante guerriglia con i Clan dell'Est e i **Daanain** del Nord: a differenza dell'esercito di **Surok**, che imposta la guerra sullo scontro aperto, le forze di **Feith** procedono lentamente, assestandosi sui punti strategici conquistati e puntando a una conquista territoriale parziale. Se la spinta di **Surok** è quella che costa all'isola il maggior numero di vite, la guerriglia territoriale di **Feith** impegna duramente i Clan dell'Est e i **Daanain** del Nord: questo doppio fronte logorerà le forze militari e il morale stesso dei Clan **Elsenoriti**, dilaniando il fragile equilibrio su cui reggeva la loro alleanza. A partire dal 464, quando ampie porzioni dell'Isola sono ormai occupate dal Ducato di **Surok**, il Clan **Lochdain** accetta un armistizio con il **Ducato di Feith**, che di fatto risulta in una occupazione non violenta del proprio territorio. Come diretta conseguenza di questa decisione, a seguito della celebrazione del

Beltane dell'anno 465 i Daanain decidono di chiamarsi fuori dal conflitto, ritirando le loro forze sulle montagne settentrionali: l'ostilità serpeggia nuovamente all'interno dei Clan di Elsenor, che si trovano ad essere nuovamente divisi in una fase estremamente delicata della loro storia. La tempesta non risparmia gli stessi Daanain che, seppure uniti nella loro risoluzione a non intervenire, cominciano in quegli anni il processo di disgregazione che porterà alla nascita degli attuali Clan del Nord.

La resa del Clan *Lochdain* e il disinteresse dei Clan del Nord sancisce nel lungo periodo il destino dei Clan Rulian e Camdhrun: gran parte dei loro territori subirà, nel corso dei decenni successivi, l'occupazione di *Feith*.

2337-2379

La seconda *Campagna di Elsenor* si conclude intorno al 465 con un bilancio pesantissimo per l'isola: molti Clan sono stati annientati, altri non hanno più forze da mettere in campo. Il bilancio di *Surok* e di *Feith* non è tuttavia meno preoccupante: nei 9 anni del duro conflitto si stima una perdita di oltre ventimila vite umane, un terzo delle quali inghiottite dai gelidi flutti dei Mari del Nord.

Archibald Heimer, figlio maggiore di *Helmut* conte di Farsund, viene scelto per governare i territori occupati da *Surok* raccolti sotto il nome di *Marca di Elsenore*: a lui viene affidato il compito di fondare colonie e insediamenti per favorire lo sfruttamento delle risorse dell'isola. Gli anni successivi vedranno riversarsi all'interno dei possedimenti di *Surok* numerose compagnie mercenarie di Ohnelanders, necessarie per mantenere il controllo di un territorio difficile, insidiato dalle forze dei Clan ancora indipendenti (Cennain, Gaenlain).

I possedimenti di *Feith* vengono dati in concessione a una serie di uomini di fiducia del Conte di Lagos *Maynard Feorn*, coordinati sul territorio dal Governatore di *Nuova Lagos*. La situazione si mantiene stabile fino agli anni 471-474, che vedono la morte di *Maynard Feorn*, la ribellione della colonia penale di *Lagos* guidata da *Gideon Kraster*, il massacro della dinastia *Feorn* e la nomina di Lord *Aleas Glidewell* a nuovo Conte di Lagos. Negli anni successivi a questi cambiamenti il ruolo di Governatore di *Nuova Lagos* viene sostituito da quello di *Primo Reggente dei territori di Feith in Elsenor*: l'incarico viene originariamente affidato a messer *Baron Drein*, uomo di fiducia del nuovo conte che governerà saggiamente le colonie per quasi trent'anni, sopravvivendo al suo stesso Conte. Nel 507 (2379 *Eanna Tèhrad Aos*), anno della sua morte, gli succede Lord *Vargas Glidewell*, figlio di Lord *Aleas* nonché fratello del nuovo conte di Lagos: Lord *Veilor Glidewell*.

2380-2390

L'occupazione di gran parte dell'isola ad opera di *Surok* e di *Feith* prosegue senza difficoltà eccessive per tutto il primo decennio del 500: molti tra i Clan più aggressivi di Elsenor auspicano una grande rappresaglia contro gli invasori del Continente, ma per diversi decenni le diverse ipotesi di rivolta non riescono a incontrarsi all'interno di un'azione comune. L'atavica divisione dei Clan si protrae *Lughnasadh* dopo *Lughnasadh*, pesando come una condanna sulle sorti dell'Isola. Questo prolungato attendismo consente comunque agli Elsenoriti di penetrare in una certa misura all'interno della struttura sociale del Granducato: i porti di *Feith*, *Surok* ed *Amer* ricevono di frequente navi e marinai provenienti dall'isola: i Clan di Elsenor acquistano così occhi e orecchie sui principali eventi continentali, aspettando di poterli utilizzare a proprio vantaggio.

Le occasioni vengono sfruttate a partire dal 509: le attività di pirateria sul continente riprendono vigore, favorite dalla misteriosa scomparsa di *Vargas Glidewell* avvenuta in quel periodo. La risposta di *Surok* e di *Feith* non si fa attendere, ma nessuno dei due Ducati può immaginare la reale entità del pericolo. A partire dal 510 le forze di Elsenor ricevono il supporto delle agguerrite popolazioni di *Norsyd*, stringendo con esse un'alleanza destinata ben presto a sfociare in un grande conflitto.

Le ostilità iniziano a partire dal 512 e si protraggono fino al 515 inoltrato. Nel 513-514 le forze congiunte di Elsenor e *Norsyd* si concentrano sul Ducato di *Surok*, riconquistando la striscia della *Marca di Elsenore* corrispondente ai territori dei Clan Cennain, Gaenlain e Maonlai e arrivando a dare battaglia all'esercito Ducale sulla penisola di *Halden*. Dall'autunno del 514 in poi il conflitto investe anche i territori di *Feith*: nel dicembre 514 i guerrieri dei Clan Ochleil, Frisea, Fhearuis, Dominuill, Dhonnchaid e Vauraig, con il supporto diretto dei Rulian, si avventano sulla guarnigione di *Nuova Lagos*, avendo la meglio sugli avamposti difensivi e decimando le forze Ducali. La violenta sortita incendia gli animi dei Clan dell'Est, che insorgono energicamente contro le colonie. Il Clan del Lago rompe l'armistizio del 464 e partecipa alla rivolta, unendo le sue forze a quelle dei ribelli: per la prima volta dopo decenni, i guerrieri *Lochdain* e *Faolchliàth* appianano le loro divergenze e si ritrovano a combattere nuovamente fianco a fianco. Alla rivolta, che passa alla storia come *massacro di Nuova Lagos*, non prendono parte né il Clan Aindrais né il Clan dei Naviganti, in virtù del legame particolare che lega i loro principali esponenti con la figura di *Vargas Glidewell*, Governatore di Nuova Lagos e Reggente dei territori di *Feith* a Elsenor. La sorprendente decisione viene duramente criticata dal resto dell'Isola e provocherà negli anni successivi un sostanziale isolamento dei due Clan.

La scelta degli Aindrais e dei Mairnéalach non salva in ogni caso la vita di Lord Vargas: il Governatore, catturato durante la conquista di *Nuova Lagos*, viene condannato a morte e quindi ucciso durante il Sabbath di Yule del dicembre 514.

Eventi Recenti

Al termine dei sanguinosi eventi del 512-515 gran parte dell'Isola è tornata nelle mani dei Clan originari: la presenza di *Feith* sul territorio è scomparsa e la *Marca di Elsenore*, parte del Ducato di *Surok*, ha perso oltre metà delle sue conquiste. Tra il 514 e il 515 Lord *Valdemar Driebe* riceve la nomina a *Margravio di Elsenore* e il compito formale di

riconquistare i territori perduti. Al suo comando viene assegnato il Nordro **Thorvald di Skoffin**, fratello di **Bjorn** Conte di **Halden**. A **Thorvald**, insignito dello status di **Ohnelander**, è stato promesso il riconoscimento di una sua potestà comitale sulle regioni settentrionali dell'isola strappate dai Clan autoctoni - di cui era stato fino a pochi mesi fa alleato - al controllo di **Feith**. Prima di poter intraprendere tale conquista, però, a Thorvald spetta il compito di cooperare con l'esercito di Surok per la difesa e la pacificazione della regione meridionale della Marca.

Il "voltafaccia" politico e militare di **Bjorn** e **Thorvald**, per quanto disconosciuto dal loro stesso padre - il Re dei Nordri **Malkson** - ha come diretta conseguenza quella di incrinare i rapporti tra **Elsenor** e **Norsyd**: la terribile alleanza militare che era stata in grado di mettere in ginocchio non uno ma due Ducati viene così dissolta: scontri, incursioni e razzie da parte dei più aggressivi Clan Elsenoriti ai danni delle coste settentrionali del Continente continueranno comunque ad avere luogo lungo negli anni a venire.

Il Territorio di Ilsanora

Descrivere il clima di Ilsanora è molto difficile. I venti impetuosi che spazzano la terra rendono estremamente variabile il clima con un'alternanza di pioggia, sole, acquazzoni, nebbia, foschia e arcobaleni, grandine, sole, neve. La velocità con cui corrono le nuvole e la diversità di momento in momento del tempo rendono il cielo di Elsenor uno spettacolo altamente suggestivo.

I cambiamenti repentini nelle temperature riguardano soprattutto le coste settentrionali e occidentali, dove sono frequenti improvvisi acquazzoni e temporali. Maggiore stabilità è riscontrabile nelle regioni centrali e meridionali, dove il clima è quasi sempre mite e temperato. Le coste settentrionali di Elsenor e le isole di **An Reilig**, raggiunte dai freddi venti settentrionali, costituiscono senza dubbio il punto più freddo dell'arcipelago: la neve cade abbondante sulle alture di quelle regioni, arrivando fino all'estate.

Isola di Elsenor

Si tratta dell'isola più grande dell'arcipelago: è in buona parte circondata da colline, che schermano i venti e le correnti fredde provenienti da settentrione a vantaggio delle pianure centrali. Le grandi foreste al suo interno assicurano una grande quantità di legname di ottima qualità, utilizzato per la costruzione delle navi e delle case. Il clima dei territori collinari è rigido per tutto il corso dell'anno, mentre le pianure centrali godono di temperature più miti soprattutto durante la primavera e l'estate. Le regioni più calde sono senza dubbio quelle sud-orientali: *Cennain*, *Kempen* e *Lochdain*, a cui si aggiunge *Mairnéalach* durante l'estate in virtù dell'azione mitigatrice dell'oceano.

Isola di Ramnel

Quando la **Morrigan** pronunciò il *Milliomàd Daràth Aos* le Ombre reclamarono in cambio il suo corpo mortale. Secondo la leggenda esso fu portato sull'Isola di Ramnel, che da quel momento divenne il suo *Sidhe*. L'Isola, rimasta per secoli deserta secondo le tradizioni di Ilsanora, è stata recentemente colonizzata dal Ducato di **Surok** a seguito della sua conquista ottenuta nel corso della seconda **Campagna di Elsenor**.

An Reilig

Il Cimitero è il gruppo di isole dove, secondo la leggenda, si ritirarono i **Varnjkar** sconfitti durante la *Chéad Aos* (la Prima Era). Si tratta di isole un tempo abitabili poste a nord-est di **Elsenor**, oggi ridotte a modesti atolli rocciosi in conseguenza il **Primo Cataclisma**: molti di loro, per via delle piccole dimensioni o della scarsa importanza, non hanno neppure un nome. L'isola più grande, **Uaigh**, è circondata da scogli appuntiti simili ad artigli, che presentano notevoli somiglianze con gli **Artigli di Vorkan** della penisola omonima posta sulle coste Orientali del Continente. Secondo la leggenda, quando l'arcipelago di **Ilsanora** era ancora vicino al Continente il gruppo di **An Reilig** avrebbe dovuto trovarsi proprio in prossimità di quella penisola.

Le acque intorno a **An Reilig** sono estremamente difficili da navigare: il fondale basso e le forti correnti e gorghi che si formano attorno agli scogli appuntiti costituiscono una sfida per qualsiasi nave e una tomba sicura per i capitani inesperti. Sono una delle mete abituali delle navi dei Clan di pirati e predoni di **Elsenor** che abbiano la necessità di far perdere le proprie tracce o seminare eventuali vascelli inseguitori.

Dréimire Taca

Le Impronte. E' il nome del gruppo di tre isole che percorrono idealmente la strada tra **Elsenor** e **Ramnel**. Sono poste a sud-est di **Elsenor** e hanno dimensioni simili.

Agus

La più stretta e lunga delle tre isole: presenta un piccolo lago al centro, dominato da una modesta collina.

Dhéanammm

Caratteristica per la sua forma che ricorda vagamente la sagoma di un piede umano. Il suo territorio, in gran parte collinare, è quasi interamente ricoperto di alberi.

Caolith

Secondo le leggende è la storica patria dei Figli di *Fomor*: un tempo comprendeva i territori di **Agus** e di **Dhéanammm** ed era circondata da molte altre isole, oggi affondate. Una conferma della leggenda è data dalla presenza di fondali molto

bassi dovuti alla presenza di atolli sommersi tutt'intorno.

Cultura e Società

L'arcipelago ha cessato di essere una singola entità statale unitaria al termine del *Darath Aos (Seconda Era)*. Da quel momento il suo territorio è diviso in una serie di regioni altamente indipendenti controllate in un primo tempo dalle *Tribù* e successivamente, in seguito a ulteriori suddivisioni, dai *Clan*.

I Clan Elsenoriti sono portatori di una cultura originale e articolata che ha subito numerose contaminazioni da parte delle influenze degli Elfi di **Lankbow** e delle popolazioni Umane del Continente. Le tre caratteristiche comuni ai Clan sono da sempre la solida base agricola, la netta predominanza di una classe di guerrieri ben definita e la rete commerciale che coinvolge Elfi e Nordri.

La società dei Clan ricalca le strutture fondamentali di quella delle società continentali, imperniata sulle grandi famiglie patriarcali e matriarcali. Il gruppo familiare (*clan*) include non soltanto la famiglia in senso stretto ma anche antenati, collaterali, discendenti e parenti acquisiti, comprendendo diverse centinaia di persone: alla famiglia, e non all'individuo, spetta anche la proprietà della terra. Il termine *tuath* (tribù, *tuatha* al plurale), storicamente inteso come l'unione di più Clan, viene ancora oggi utilizzato per riferirsi ai cinque grandi ceppi da cui hanno origine gli odierni Elsenoriti.

La struttura sociale dei Clan prevede una notevole articolazione in classi. La più importante è quella dei guerrieri, che assolvono i compiti di difesa e di offesa. Al loro vertice vi è il *Taoiseach*, il Capo Clan: sotto di lui vi sono i principi (*Aithòr*) e le principesse (*Aithèn*), la sua discendenza diretta. Il nuovo *Taoiseach*, solitamente il più valente tra i *principi*, deve essere formalmente eletto e riconosciuto dai guerrieri più forti del Clan. Nei casi in cui la tradizione non possa essere confermata il nuovo *Taoiseach* è comunque tenuto affrontare i principi in un duello rituale: il vincitore, indipendentemente dalla linea di sangue, assume in ogni caso il diritto di portare il nome del Clan.

Le attività economiche, imperniate sull'agricoltura e l'allevamento, sono prerogativa degli uomini liberi. La schiavitù, non molto diffusa, è adottata presso alcuni Clan in relazione ai prigionieri catturati durante le guerre e i saccheggi.

Matrimoni e poligamia

La pratica della poligamia è diffusa sull'isola fin da epoche remote: a ciascun individuo, maschio o femmina che sia, è consentito di prendere in sposa un qualsiasi numero di consorti: l'unica condizione richiesta è quella di avere il loro consenso.

Secondo le leggi di Ilсанora, il matrimonio cessa di esistere nel momento in cui colui che ricopre la condizione sociale più elevata decide di ripudiare (o lasciare altrimenti libero) il proprio coniuge, a patto che non vi siano figli in vita: in caso contrario, il matrimonio non può essere annullato.

L'abbandono del tetto coniugale non costituisce crimine o reato, ma a colui che si trova ad avere la condizione sociale più elevata viene riconosciuto il diritto di impedirlo, se necessario anche con la forza. In tutti i casi in cui non vi sia una sostanziale differenza nella condizione sociale, i diritti sopra menzionati vengono riconosciuti a entrambi i coniugi.

Adulterio

Su Ilсанora l'adulterio non è visto come un crimine o un reato, e non influenza le normali modalità con cui è possibile annullare un matrimonio: l'unico modo per farlo, anche in questo caso, resta il ripudio da parte di colui che detiene la condizione sociale più elevata.

Omosessualità

L'omosessualità maschile e femminile è presente sull'Isola fin da epoche remote: non è vista come un divieto o come un tabù, ed è anzi talvolta praticata nei rituali orgiastici presenti nelle tradizioni di molti Clan. Il matrimonio tra persone dello stesso sesso è comunque poco diffuso, ed è solitamente prerogativa dei guerrieri o degli individui ai vertici del Clan (*Taoiseach*, *Aithòr*). In molti casi tale scelta viene compiuta per manifestare la propria indipendenza o il potere di cui si dispone: è il caso delle guerriere *Mobogion*, che tradizionalmente prendono uno sposo e una sposa, quest'ultima a testimonianza e soddisfazione della propria componente marziale; o dell'antica pratica dell' *Ag Coth Namaid*, ancora presente nelle tradizioni guerriere dei *Faolchliàth* e dei *Dominuill*.

I Druidi delle Ombre

Un ruolo centrale nella società Elsenorita è ricoperto dai druidi, che assolvono la triplice funzione di sacerdoti, magistrati e maghi. Essi sono i depositari delle tradizioni comunitarie, del sapere collettivo e dell'identità intertribale comune a tutti gli antichi *Tuatha*. La funzione sacerdotale dei druidi è comunque confinata all'interno di un ambito essenzialmente storico: la "religione" di Ilсанora si esaurisce di fatto nel ricordo delle tradizioni e nel rispetto delle leggi, ed è quasi del tutto priva di precetti di ordine morale. Il Druido delle Ombre non ha interesse a fare proseliti, né sente l'esigenza di diffondere il proprio stile di vita.

La comunanza tra tradizione, religione e legge è un concetto centrale della società Elsenorita, e costituisce una differenza fondamentale rispetto a quanto avviene sul Continente. La questione è inoltre resa ancor più complicata dalla presenza di tradizioni, usanze e leggi diverse da territorio a territorio, da Clan a Clan: di fatto, quindi, ogni Druido delle Ombre è strettamente legato alla cultura e alla tradizione comune al proprio Clan.

Parlare di una religione comune, o di precetti morali universalmente validi, diventa quindi impossibile: è più corretto dire che ogni Clan possiede il suo bagaglio di leggi e usanze, la maggior parte delle quali sono riconducibili al bagaglio di

tradizioni comuni agli antichi *Tuatha*.

Indole e Aspetto Fisico

Gli abitanti di Ilsanora sono alti, muscolosi e robusti; i loro occhi sono generalmente chiari, così come la pelle. I capelli sono di frequente biondi o rossi, anche per via dell'usanza comune di schiarirsi i capelli con acqua di gesso. Molto comuni sono inoltre le pitture sul corpo, gli ornamenti e i tatuaggi rituali. Dal punto di vista caratteriale gli Elsenoriti vengono descritti come irascibili, litigiosi, temerari, grandi bevitori e amanti della musica e dei piaceri della vita.

Il ruolo della Donna

La donna gode da sempre degli stessi diritti dell'uomo: può ereditare come gli uomini ed essere eletta a qualsiasi carica, comprese quelle di druido o di *Taoiseach*. Quest'ultima possibilità è attestata da numerose figure storiche e attuali, a partire dalla stessa *Morrigan*. Rispetto alla tradizione continentale, dove la figura femminile è spesso culturalmente e socialmente subordinata a quella del suo compagno, la donna Elsenorita appare decisamente più libera ed emancipata.

Lingua parlata e dialetti

La lingua parlata nell'arcipelago di Ilsanora è il *Vanninagh*, di chiara derivazione Elfica e Continentale. Le numerose somiglianze con lo *Shanti* e, di conseguenza, con la lingua di *Greyhaven* sono probabilmente dovute alle molteplici contaminazioni linguistiche derivanti dai contatti avuti con gli Uomini del Continente nel corso dei secoli. La pronuncia e il significato di molte parole, come *Clan*, sono pressoché identici in *Vanninagh* e in *Greyhaven*: altre, come *Craobh*, suonano allo stesso modo del corrispettivo *Shanti*.

Il *Vanninagh* è declinato in un elevato numero di dialetti diffusi all'interno dei singoli Clan, a loro volta contaminati dalle influenze culturali dei paesi limitrofi: a cambiare da regione a regione non è soltanto la pronuncia delle parole ma anche la presenza di termini e neologismi di chiara derivazione *Elfica*, *Nordra* e Umana.

Lingua scritta e alfabeto

L'alfabeto *Vanninagh* è anch'esso derivato dall'alfabeto Elfico di *Lankbow*, con cui presenta ancora oggi notevoli punti di contatto. Le lettere e i glifi sono quindi sostanzialmente affini al modello continentale, non discostandosi molto da quelli in uso anche a *Greyhaven* a partire dall'*Età dei Khan*.

Pratiche di sepoltura

I morti vengono seppelliti mediante tumulazione secondo una pratica molto simile a quella dei *Khanast* di *Greyhaven*. Le pratiche funerarie in uso su Ilsanora costituiscono uno dei più forti punti di contatto con la cultura Continentale, con la quale condividono probabilmente un'origine comune.

I Sabbath

Particolare importanza nella cultura Elsenorita è rappresentata dai quattro *Sabbath*, sorta di festività rituali che scandiscono secondo la tradizione il ciclo dell'anno solare. I giorni che precedono e seguono queste ricorrenze costituiscono un importante momento di aggregazione per le genti dei singoli Clan. In occasione del periodo dei *Sabbath* hanno tradizionalmente luogo le *Comhairle*, sorta di assemblee alle quali prendono parte i capi e i principi di tutti i Clan. Durante le *Comhairle* vengono discussi e stabiliti i principali accordi militari, economici e commerciali tra i Clan di Elsenor e le civiltà ad essi collegate e discusse eventuali dispute o diatribe interne. Tradizionalmente le *Comhairle* vengono organizzate presso i tre grandi laghi (*Breachadlòch*, *Meanlòch* e *Craonlòch*, rispettivamente lago dell'Alba, del Mezzogiorno e del Tramonto), e sono quindi ospitate nei territori dei corrispondenti Clan: *Rulian*, *Mobogion* e *Camdhrun* per il *Breachadlòch*, *Lochdain* per il *Meanlòch*, *Talaimh* e *Cennain* per il *Craonlòch*. Secondo gli storici, la funzione principale dei Sabbath è quella di consolidare i rapporti tra i vari Clan.

Samhain

Noto anche come "Festa di fine Estate" o "Festa dei Morti": ha inizio al calare del sole del 31 ottobre (unico mese di 31 giorni per il calendario di Ilsanora) e termina il mattino del 1 novembre. La vigilia di *Samhain* è la festività principale del calendario e rappresenta l'ultimo raccolto. Viene celebrata accendendo una grande quantità di falò, nei quali vengono lanciate le ossa del bestiame macellato. Una volta che i falò sono accesi, tutti gli altri fuochi vengono spenti ed ogni capofamiglia si reca a prendere il nuovo fuoco.

Questo *Sabbath* coincide con il periodo della raccolta e dell'immagazzinamento del cibo per i lunghi mesi invernali: essere soli in questa occasione significa esporre sé stessi ed il proprio spirito ai pericoli dei rigori invernali. Spiritualmente parlando, la festa è un momento di contemplazione e di ricordo dei defunti. Morire con onore, vivere nella memoria della tribù ed essere ricordati nella grande festa del *Samhain* è una cosa molto importante.

La notte di *Samhain* è considerata il periodo più magico dell'anno: la notte del giorno che non esiste. Le barriere tra il mondo dei vivi e quello delle Ombre sono abbassate, e permettono al mondo dei morti di entrare in contatto con quello dei vivi. I morti possono tornare nei luoghi che frequentavano quando erano in vita, e celebrazioni gioiose sono tenute in loro onore.

Samhain fa parte dei momenti dell'anno che segnano tangibilmente il ritmo solare/lunare agricolo ed è una festa di distruzione e ricostruzione del tempo cosmico: chi non vi partecipa rischia di essere distrutto poiché è escluso dal

tempo. Sono frequenti, durante la lunga notte, rituali orgiastici, riti di propiziazione e fecondazione, sacrifici umani e animali.

Imbolc

Noto anche come "Celebrazione del Grembo": cade nella notte tra il 30 gennaio e il 1 febbraio. E' una festività legata alla riproduzione: in queste settimane vengono alla luce gli agnellini e le pecore producono il latte. Il latte, il formaggio, il burro, il siero di latte e i pasticcini fatti con le code mozzate degli agnelli sono da sempre considerati fonte di vita durante il gelo pungente di febbraio. La festività celebra inoltre il ritorno della luce, che si riflette nell'allungamento della durata del giorno, e la speranza del prossimo arrivo della primavera: è tradizione celebrare questa festa accendendo piccoli fuochi, lumini e candele.

Beltane

Noto anche come "Arrivo della Primavera". Cade nella notte compresa tra il 30 aprile e il 1 maggio. E' una festività che riveste una particolare importanza per i Druidi delle Ombre, che si occupano di accendere dei falò sulla cima dei colli dove poi viene condotto il popolo e il bestiame del villaggio in segno di purificazione e di buon augurio. La cerimonia di *attraversamento del fuoco* è un momento particolarmente sentito dai Guerrieri, ed è una prova a cui sono chiamati tutti coloro che compiono la maggiore età. La notte di *Beltàne* corrisponde alla *Walpurgisnacht*, anche nota come *Valborg*, *Notte di Walpurgis* o *Notte di Valpurga*, celebrazione bandita dalla Chiesa della Luce ma di fatto ancora celebrata in alcuni luoghi del Continente; è opinione comune tra gli storici che la seconda sia una derivazione non letterale della prima, non si sa se a seguito dei numerosi e ripetuti contatti delle popolazioni Elsenorite con quelle del Continente o a causa di una matrice comune risalente all'**età ancestrale**.

Lughnasadh

Noto anche come "Festa del raccolto". Cade nella notte compresa tra il 30 luglio e il 1 agosto. La festività è dedicata alla morte e alla rinascita di **Lùg** dal sange misto, discendente dei *Fomori* e della stirpe di *Nemeth*. Lùg è descritto dalla tradizione come un Eroe positivo, e il suo sacrificio è considerato fondamentale per la sopravvivenza degli antichi *Tuatha*. Secondo la tradizione **Manàan**, di chiara derivazione **Shanti**, egli è l'Ombra che nasce dal Sole, protettrice del grano e del pane.

Il *Lughnasadh* è una grande festa di ringraziamento per il pane, che rappresenta il primo frutto del raccolto. E' tradizionalmente il *Sabbath* dedicato al mantenimento degli accordi esistenti e alla stipulazione di nuove alleanze tra Clan.

Yule, Ostara, Litha, Mabon

La tradizione di Ilsanora prevede inoltre altri quattro *Sabbath* minori, calcolati in base alla posizione del sole (equinozi e solstizi): *Yule*, *Ostara*, *Litha* e *Mabon*. La comune derivazione **Shanti** è qui particolarmente evidente, trattandosi delle quattro festività principali da sempre diffuse tra le popolazioni Umane del Continente. I *Sabbath* minori vengono celebrati soprattutto dai Clan di discendenza **Manàan** e solitamente non prevedono una *Comhairle* a loro associata: secondo gli storici, la loro funzione principale è il rafforzamento dei legami interni alle singole comunità e/o ai singoli Clan.

- **Ostàra**. Celebrata intorno al 22-24 marzo. Chiamata anche come *Eostar* al di fuori da Ilsanora; è nota sul continente come *festa della fertilità* e prevede alcuni rituali caratteristici come la costruzione e l'esposizione dei cosiddetti *ceri*. A Elsenor viene celebrata accendendo una candela e lasciandola ardere per tutta la notte sotto gli occhi vigili dei *guardiani*, incarico che solitamente viene dato ai giovani del villaggio. Un'altra usanza, diffusa in particolare nelle zone agricole, è quella di costruire fantocci di paglia (*Kuklâlâr*) che rappresentano varie personificazioni legate all'inverno; questi pupazzi, a volte montati su delle pertiche, vengono solitamente bruciati dai festanti durante la notte per esorcizzare la stagione fredda e annunciare la primavera.
- **Litha**. Celebrata intorno al 21-25 giugno.
- **Mabon**. Celebrata intorno al 22-24 settembre. Secondo le poche informazioni note a tutt'oggi, *Mabon* è il nome di un'Ombra che protegge la giovinezza, la caccia e la vegetazione. La festività è celebrata organizzando dei banchetti a base di frutti della terra: ciascun membro della comunità ha il compito di portare qualcosa da condividere con gli altri, così da assicurarsi la benedizione delle Ombre durante i mesi invernali.
- **Yule**. Celebrata intorno al 21-25 dicembre.

Leggi e Giustizia

All'interno del Clan la legge viene amministrata dai Druidi delle Ombre, che si occupano di esaudire la volontà del *Taoiseach*. Non sono tuttavia rari i casi in cui le dispute vengono risolte direttamente mediante scontri e duelli, che possono coinvolgere sia i diretti interessati che i loro diretti familiari. La risoluzione mediante duello è prevista dalle tradizioni di Ilsanora e, se desiderata da tutte le parti in causa, non può essere impedita o contestata neppure dai Druidi delle Ombre o dal *Taoiseach*.

Il Duello rituale

Molte delle dispute interne tra Clan vengono risolte da duelli tra i capi, i principi o i più abili guerrieri degli schieramenti opposti. Questi combattimenti si svolgono di solito durante i *Sabbath*: la tradizione prescrive che i due avversari combattano completamente nudi. Lo scontro inizia a mani nude, fino a quando i *Taoiseach* che assistono non scagliano le armi in mezzo ai contendenti.

Filosofia e Religione

La religione di **Elsenor** ruota attorno a pochi concetti fondamentali. Le Divinità non sono caratterizzate come esseri di origine ultraterrena ma come le Ombre degli Eroi ed Eroine morti nel compimento di imprese particolarmente importanti. Le storie di questi Eroi sono narrate dai Druidi delle Ombre, che dedicano la loro esistenza alla celebrazione delle tradizioni e all'insegnamento delle antiche storie alle nuove generazioni.

Daanan

L'unica Ombra a non essere originaria di Ilsanora è **Daanan**, l'Elfa dalla pelle del colore dell'ebano giunta dal Continente all'inizio del *Chéad Aos* (Prima Era) e considerata la madre e capostipite di tutti i *Tuatha*. **Daanan** è considerata la Signora della Terra e delle Acque.

Morrigan

L'Ombra che riveste l'importanza maggiore per i Clan di Elsenor è probabilmente la **Morrigan**, Signora della Forza, dell'Astuzia e del Potere: è la *Grande Regina*, protagonista indiscussa del *Darath Aos* (Seconda Era) e simbolo della guerra e della morte, della sessualità e della seduzione, della violenza e dei massacri. Ama seminare l'odio, l'invidia e la gelosia; adora combattere in mezzo agli uomini, cambiando la sua forma a piacimento e assumendo a volte aspetti terrificanti. Molto più spesso compare in forma di corvo, essendo questo l'animale che si nutre dei cadaveri di coloro che sono morti in guerra.

Il rapporto con la **Morrigan** è molto complesso, si tratta di una presenza temuta e rispettata, ineluttabile e desiderata a seconda delle singole situazioni: molte delle sue caratteristiche coincidono con i più reconditi pensieri e desideri dell'uomo che la teme, con l'immagine che il guerriero vuole dare ai suoi rivali o avversari.

Si ritiene che *La Morrigan* sia riconoscibile grazie a tre particolarità: il suo cocchio, trainato da un cavallo agganciato mediante un palo che lo trafigge mortalmente e fissato alla sua testa con un piolo; il rosso delle sue vesti, dei suoi capelli, del suo carro e del suo cavallo, colore che nelle leggende di Ilsanora è riconducibile all'aldilà; la sua bocca, spostata su un unico lato del suo viso a dare la falsa impressione di un sorriso spaventoso.

Il Sidhe

Con questa parola le popolazioni di **Elsenor** si riferiscono a un luogo che racchiude il triplice concetto di *tomba*, *passaggio* e *aldilà*. Il *Sidhe* è il sepolcro di coloro che, dopo la morte, hanno ottenuto dalle Ombre il dono di poter diventare come loro: è, in altre parole, la cripta e allo stesso tempo il piano di esistenza delle Ombre. Uno dei *Sidhe* più noti è quello della **Morrigan**, che corrisponde all'odierna Isola di **Rammel**: la sua Ombra, resa immortale dalle sue imprese, vive ed esiste all'interno di un luogo metafisico a cui si accede dall'Isola stessa. Non è del tutto chiaro se questa dimensione metafisica sia unica o se ne esista una per ciascun *Sidhe*, e quindi per ciascun defunto a cui le Ombre hanno concesso il proprio dono.

Le leggende collocano altri *Sidhe* in luoghi particolarmente ameni dell'isola, come montagne impervie, valli nascoste, tumuli posti al centro dei grandi laghi e isole sprofondate negli abissi del mare.

Esercito e organizzazione militare

Quando i guerrieri di Ilsanora vanno in guerra, non ci vanno da soli. In alto fanno cerchio i corvi, che sfrecciano nel cielo e gridano l'anticipazione del banchetto che verrà. La Signora dei corvi è la Morrigan, triplice dea della guerra, della morte e del massacro. Si muove velocemente nel vento e nella sua voce si ode il fruscio di migliaia di ali nere. Ella ha visto mille battaglie, ha udito i lamenti di morte di mille migliaia di uomini. I suoi capelli sono neri come le loro piume, i suoi occhi sono neri come la notte e ardono d'un fuoco terribile, il suo portamento fiero e orgoglioso. Al termine di una battaglia la Dea, sotto forma di corvo, guarda i corpi dilaniati che vengono ammucchiati davanti a Lei. Rimira le teste dei perdenti inflatte sulle lunghe picche disposte in cerchio dai vincitori. Quei macabri trofei, detti pennoni di Macha, sono il tributo più apprezzato da Morrigan. I corvi beccano gli occhi di quei morti e Morrigan sorride. Poi si leva in volo, a recar la notizia ai parenti dei defunti. Le loro grida e il loro pianto la riempiono di felicità. I corvi gracchiano, facendo eco alle risa di Morrigan.

[Cronache della Seconda Guerra di Ilsanora, autore sconosciuto]

L'arcipelago non possiede un esercito unitario dai tempi remoti del *Darath Aos*: le sue forze sono suddivise nei guerrieri a disposizione dei singoli Clan, che possono allearsi in caso di necessità in una *Conradh* ("lega militare"). La maggior parte dei conflitti intrapresi da Ilsanora negli ultimi secoli sono stati di fatto combattuti da *Conradh* sancite per l'occasione. Ciascun Clan che aderisce alla *Conradh* mette a disposizione i suoi punti di forza: le navi, i cavalli, i guerrieri, le armi costruite o frutto di commerci o razzie, e qualsiasi altro contributo utile alla campagna. I ruoli di comando all'interno dei vari eserciti vengono assunti dai capi dei singoli Clan: la mancanza di un generale unico penalizza la profondità strategica delle manovre militari, che si riducono spesso a una serie di battaglie necessariamente brevi e

slegate tra loro. Questa limitazione nei confronti di eserciti più organizzati, per quanto bilanciata dall'attitudine temeraria mostrata negli scontri, è alla base delle sconfitte subite da molti Clan nel corso della prima e (soprattutto) della seconda **Campagna di Elsenor**.

Armi ed Equipaggiamento

[...] (Gli Shanti) [...] erano terrorizzati per la fine del loro comandante e dal terribile frastuono dei Guerrieri di Ilsanora, che avevano numerosi suonatori di corno e trombettieri, e contemporaneamente tutto l'esercito alzava alto il grido di guerra. [...] Molto terrificante era anche l'aspetto di alcuni guerrieri, nudi davanti a loro, tutti nel pieno vigore fisico della vita, dove i loro capi apparivano riccamente ornati con torque e bracciali d'oro. [...] E quando gli Uomini di Ferro avanzarono, come è consuetudine, e dai loro ranghi cominciarono a lanciare i giavellotti in modo adeguato, i Guerrieri di Ilsanora delle retroguardie risultavano ben protetti dai loro pantaloni e mantelli, ma il fatto che cadessero lontano non era stato previsto dalle loro prime file, dove erano presenti i guerrieri nudi, i quali si trovavano così in una situazione molto difficile e indifesa. E poiché gli scudi dei Guerrieri di Ilsanora non proteggevano l'intero corpo, ciò si trasformò in uno svantaggio, e più erano grossi e più rischiavano di essere colpiti. Alla fine, incapaci di evitare la pioggia di giavellotti a causa della distanza ravvicinata, ridotto al massimo il disagio con grande perplessità, alcuni di loro, nella loro rabbia impotente, si lanciarono selvaggiamente sul nemico, sacrificando le loro vite, mentre altri, ritirandosi verso le fila dei loro compagni, provocarono un grande disordine. Allora fu lo spirito combattivo di Ilsanora ad avanzare verso gli uomini di ferro, ma il corpo principale dei Gaenlain e dei Cennain, una volta che gli Shanti si erano ritirati nei ranghi, furono attaccati in un terribile combattimento corpo a corpo. Infatti, pur essendo stati fatti quasi a pezzi, riuscivano a mantenere la posizione contro il nemico, grazie ad una forza pari al loro coraggio, inferiore solo nel combattimento individuale per le loro armi. Gli scudi degli Shanti, va aggiunto, erano molto più utili per la difesa e le loro spade per l'attacco, mentre la corta daga di Ilsanora andava bene solo di taglio, non invece [nel colpire] di punta. Alla fine, attaccati da una vicina collina sul loro fianco dalla cavalleria degli Uomini di Ferro, guidata alla carica in modo assai vigoroso, la fanteria Gaenlain fu fatta a pezzi dove si trovava, mentre la cavalleria Cennain fu messa in fuga.

[Cronache della Seconda Guerra di Ilsanora, autore sconosciuto]

I Guerrieri combattono impugnando scudi in legno con rifiniture in bronzo e ferro decorati in vario modo: su alcuni di questi sono presenti animali in bronzo scolpiti, con funzioni sia decorative sia di difesa. Sulla testa portano elmi con grandi figure sporgenti come corna o ali che hanno l'effetto di far apparire giganteschi coloro che li indossano. Affrontano la battaglia gridando il loro *scairt* ("urlo di guerra") e facendo risuonare le *carnyx*, strumenti a fiato simili a trombe dal suono assordante. Alcuni combattono nudi o con armature leggere di cuoio e di pelle, altri indossano sul petto piastre di ferro. Le armi da mischia più utilizzate si dividono in tre categorie: spade corte simili al *gladio* Turniano, lame più lunghe ancorate a catene di ferro assicurate sul fianco, e lance di varie lunghezze. Degne di nota sono le punte seghettate delle loro lance, lunghe fino a due gomiti e larghe oltre un palmo. Molto diffuse sono anche le armi da tiro, per lo più fionde, archi e balestre: caratteristica peculiare delle frecce e dei dardi di Ilsanora è la punta lunga e seghettata. Armi come mazze, martelli ed asce sono diffuse soprattutto tra i Clan più poveri e tra i guerrieri meno esperti.

Pirati, Predoni e Mercenari

La vocazione guerriera del popolo di Ilsanora, unitamente alla prospettiva di ottenere bottini di guerra, è sfociata negli ultimi secoli in un'attività praticata da molti Clan: diventare pirati, predoni e/o soldati mercenari. Il primo indizio di una simile scelta risale al 357 p.F., quando i Clan di **Lochdan** e di **Camhdrun** presero parte alla **Campagna del Nord** a fianco dei Protettorati Elfici ribelli. Partecipazioni successive sono ricordate durante le molte battaglie combattute a **Surok** tra il 512 e il 514, quando diversi Clan Elsenoriti supportarono l'avanzata Nordra verso la Contea di **Halden**.

Oltre alle occasionali partecipazioni nelle campagne militari contro **Greyhaven**, i Clan delle coste hanno notevolmente intensificato le loro attività di pirateria ai danni delle rotte commerciali più comuni che passano per le coste del Granducato. Gli attacchi sono rivolti a qualsiasi vascello di **Surok**, **Feith**, **Lankbow** e **Delos** che si trovi nelle acque di **Greyhaven**, e talvolta si spingono fino a minacciare i porti e i villaggi costieri. Particolarmente diffusa è la pratica del *Cèile Fuadaigh* ("sposa del mare"), che prevede il rapimento di giovani donne (o uomini) da portare a Ilsanora a scopo riproduttivo, per ragioni di prestigio o per soddisfare il proprio piacere.

Le spoglie dei nemici

I Guerrieri di Ilsanora hanno l'abitudine di appendere le teste dei nemici uccisi al collo del proprio cavallo o su appositi pali conficcati nel terreno o sporgenti dai ponti delle loro navi: questi pali sono detti *pennoni di Macha*. Le spoglie dei guerrieri più importanti vengono solitamente consegnate ai druidi delle Ombre che provvedono a imbalsamare il corpo o la testa a seconda dei casi. La pratica dell'imbalsamazione è considerata il massimo onore funebre possibile ed è solitamente riservata ai guerrieri di Ilsanora: gli *invasori* che ne sono stati oggetto sono piuttosto rari.

I Clan di Elsenor

La parola *Clan*, presente anche nella lingua **Shanti** con il medesimo significato, è traducibile come *figli* o *famiglia*: sia a **Ilsanora** che a **Greyhaven** il termine viene utilizzato in riferimento a una generica aggregazione di persone unite da gradi di parentela o di affinità, oppure di comunanza di interessi. Secondo le antiche leggende, i Clan originari di **Ilsanora**

erano tre: i figli di **Parthan**, i figli di **Fomor** e i figli di **Nemeth**. I primi, sterminati dai secondi ed estinti durante il *Chéad Aos*, rappresentano la debolezza e la pavidità che il guerriero Elsenorita ha il compito di sopprimere; i secondi incarnano la componente fiera e marziale, mentre i terzi rappresentano l'astuzia e l'ingegno: il loro sangue si mescola inoltre con quello di **Daanan**, l'Elfa dalla pelle di Ebano, considerata la prima delle Ombre e fonte primigenia di sapienza e potere. Dall'unione tra i figli di **Fomor** e la stirpe di **Nemeth** e **Daanan** hanno origine le antiche tribù del *Darath Aos*, da cui derivano tutti i Clan attuali.

I rapporti di forza tra i vari Clan (e talvolta persino all'interno dello stesso Clan) sono governati da cerimonie rituali particolarmente violente, nel corso delle quali vengono discusse, sciolte o stabilite alleanze militari e commerciali. Qualsiasi votazione o decisione viene presa per acclamazione: i Clan che si fanno promotori della proposta o della mozione sono spesso chiamati a difendere il proprio pensiero sotto la minaccia delle armi: non di rado, la forza di un'idea è considerata proporzionale alla forza dei Clan che la sostengono.

Ciascun Clan è rappresentato da uno *scairt*, traducibile come "urlo di guerra": una parola, una frase o un concetto che riassume le caratteristiche degli uomini e delle donne che ne fanno parte. Quando le cinque tribù di Ilsanora si sono frammentate nei Clan attuali, questi ultimi si sono a lungo disputati il diritto di poter mantenere i loro *scairt*. I Clan che detengono gli *scairt* delle tribù originarie sono i **Vauraig**, i **Faolchliàth**, i **Rulian**, i **Cennain** e i **Gaenlain**.

I Clan del Nord

Originati dalla recente dissoluzione della Tribù dei Daanai, i *Signori del Nord*, discendenti del sangue di **Nemeth** e di **Daanan**. Si tratta dei Clan più antichi, tradizionalisti e influenti dell'Isola: la maggior parte di loro persegue gli stessi fini e vota di comune accordo in occasione dei *Sabbath*. Guardano con disprezzo gli Umani del Continente, siano essi **Greyhavenesi**, **Turniani** o **Delioti**. Si interessano in particolare degli accordi commerciali e militari con gli Elfi e soprattutto con i Nordri, che osservano con interesse e preoccupazione crescenti. Le loro regioni sono le più difendibili di tutta l'isola e le uniche a non essere mai cadute nelle mani degli invasori provenienti dal continente.

A dispetto del loro territorio, che conosce gli inverni più rigidi di tutta l'isola, i Clan del Nord sono caratterizzati da una carnagione scura e da colori generalmente bruni, retaggio secondo la leggenda del sangue di **Daanan**. Inoltre, contrariamente a quanto avvenuto nel resto di Ilsanora a seguito delle invasioni, le influenze Continentali tendono ad essere scarse.

Ochleil

Si tratta della stirpe più antica e prestigiosa tra quelle originarie dell'antico *Tuatha dei Daanain* e a tutt'oggi non estinte. Esperti navigatori in tempo di pace e predoni aggressivi in guerra, dispongono della flotta più numerosa dell'arcipelago e della maggior parte delle navi militari. Contendono ai *Mairnéalach* numerosi primati relativi alla navigazione. Tra i due Clan non corre buon sangue, e questo non soltanto per via dell'atavico conflitto tra Fomori e Daanain: da sempre ostili nei confronti del Continente, gli Ochleil hanno più volte criticato l'ambiguo atteggiamento tenuto dai Clan dell'Ovest nei confronti del ducato di Feith e dei possedimenti di Greyhaven ad Elsenor.

Le imbarcazioni degli Ochleil hanno giocato un ruolo cruciale nella maggior parte delle incursioni navali sferrate da Elsenor ai danni di Greyhaven a partire dal 2386 *Eanna Téhrad Aos* (anno 514): la distruzione del porto di **Nuova Lagos**, gli attacchi ai porti di **Lagos** e di **Feith**, l'affondamento della maggior parte della flotta di **Feith** e l'attacco al villaggio-porto di **Grann**.

I rapporti con gli Elfi, ottimi fino all'inizio del sesto secolo, si sono progressivamente deteriorati in conseguenza degli attacchi contro **Greyhaven**: ancora più tesa è la recente situazione venutasi a creare con le popolazioni di **Northside** in conseguenza del voltafaccia di **Bjorn** e **Thorvald di Skoffin** del 515.

Frisea

Storica stirpe Daanain, resasi indipendente dal 2340 *Eanna Téhrad Aos* (anno 468) a tre anni di distanza dalla decisione del *Tuatha de Daanain* di non intervenire nel conflitto tra i Clan dell'Est e il Ducato di **Feith**: tale scissione porta di fatto alla progressiva disgregazione del *Tuatha de Daanain* negli attuali Clan del Nord. La breve guerra (2340-2342 *Eanna Téhrad Aos*, ovvero 468-470 p.F.) combattuta tra i Frisea e i Fhearuis in conseguenza di questo avvenimento costituisce l'unico conflitto degno di nota combattuto internamente ai Clan del Nord.

Il Clan dei Frisea è, tra tutti i Clan del Nord, quello maggiormente legato alle popolazioni Elfiche di **Lankbow** e alle loro tradizioni: questo ha favorito la nascita di un particolare rapporto di amicizia con il Clan *Lochdain* delle Pianure Centrali, anch'esso caratterizzato da un simile legame.

Degno di nota è l'atteggiamento relativamente moderato intrapreso dal Clan durante il *Lughnasadh* del 2386 *Eanna Téhrad Aos* (anno 514), e la proposta del suo *Taoiseach* di limitare l'attacco iniziale alle imbarcazioni e agli avamposti militari. Questo non ha comunque impedito al Clan di partecipare attivamente all'aggressione secondo quanto stabilito successivamente.

La carnagione dei Frisea è particolarmente scura. Radicate nelle tradizioni del Clan sono inoltre la pratica della poligamia e di riti orgiastici a celebrazione della terra durante il periodo del *Beltane*: i legami matrimoniali veri e propri vengono tradizionalmente sanciti soltanto in occasione delle festività di *Imbolc* e del *Lughnasadh*.

Dhonnchaid

La Stirpe delle Ombre. Le famiglie che compongono il Clan affermano di essere la diretta discendenza di *Ernmas*,

genitrice di Morrigan e madre spirituale di tutti i Druidi delle Ombre. Al Clan dei *Dhonnchaid* è affidato il compito di custodire, proteggere e preservare la *Figlia delle Ombre*, una sorta di oracolo le cui profezie godono del rispetto di tutti i Clan di Ilsanora. Le complicate regole alla base della preparazione, della maturazione e persino della vita della *Figlia delle Ombre* sono note soltanto alle personalità più influenti del Clan. Nonostante l'aura sacrale che riveste la sua figura e il rispetto che essa gode presso i Druidi delle Ombre di Ilsanora, la *Figlia delle Ombre* non riveste alcun reale ruolo, autorità o potere decisionale: è solita non prendere parte alle *Comhairle* e in particolare nel *Lughnasadh*, dove non ha facoltà di parola. Ciò nondimeno le sue profezie vengono richieste, ascoltate e interpretate dai *Taoiseach* di molti Clan, e non di rado orientano le scelte e le decisioni di questi ultimi. Il ruolo passivo della *Figlia delle Ombre* rispecchia del resto il modo tipico di Ilsanora di intendere la religione.

Il *corpus* di leggi e usanze che compongono la tradizione dei *Dhonnchaid* deriva direttamente dalle norme e dalle ritualità proprie dei *Tuatha de Daanain*: il codice in uso presso i loro Druidi delle Ombre costituisce probabilmente il più ortodosso e rappresentativo patrimonio culturale dell'intero arcipelago. La loro carnagione è particolarmente scura, al pari di quella dei Frisea.

Fhearuis

Lavori in Corso

Contenuto in lavorazione a cura di DarkAngel.

Dominuill

La *Stirpe degli Astuti* è tra le più caratteristiche dell'intera isola per via della bizzarra tradizione del *Bhianeàrth*, secondo cui l'entità del potere di cui si dispone viene espressa mediante le dimensioni del proprio corpo. La pratica del *Bhianeàrth* ha portato le famiglie dominanti dei *Dominuill* a sviluppare nel corso dei secoli caratteristiche fisiche peculiari: la maggior parte di loro possiede una corporatura di grandi dimensioni, quasi sempre sproporzionata persino rispetto all'altezza e all'ossatura robusta di cui sono dotati. Il *Bhianeàrth* è molto praticato anche tra i guerrieri, noti per essere i più lenti e resistenti dell'intero arcipelago, e dalle donne, considerate per questo scarsamente attraenti.

A dispetto di questa curiosa particolarità, il Clan non va assolutamente sottovalutato: quella dei *Dominuill* è una stirpe potente e numerosa, protagonista della maggior parte delle decisioni interne all'arcipelago ed estremamente influente per quanto riguarda l'orientamento dell'intera isola. Il Clan è noto soprattutto per l'abilità e l'astuzia dei loro condottieri, che in numerose occasioni sono riusciti a imporsi sugli altri Clan senza bisogno di ricorrere allo scontro. Pur non facendo parte delle discendenze più pure dei *Danaain* i leader dei *Dominuill* sono riusciti a ritagliarsi un certo rispetto, e la loro opinione finisce non di rado per fare la differenza: un esempio evidente di questo avviene durante il *Lughnasadh* dell'anno 2386 *Eanna Téhrad Aos* (anno 514 p.F.), quando un impetuoso intervento di Eorn Dominor, *Aithòr* (principe) del Clan dei *Dominuill*, pone le basi a una serie di eventi che porteranno nel giro di poche settimane al *massacro di Nuova Lagos*.

Come nel caso degli altri Clan di discendenza *Daanain*, molte delle antiche tradizioni del Clan dei *Dominuill* contengono elementi tali da generare sconcerto tra i popoli del Continente: tra queste le più inquietanti sono probabilmente la *Paiste Inìn* e la *Ag Coth Namaid*, che presentano sinistre somiglianze con pratiche diffuse nei lontanissimi territori di *Benson*. Le solitarie vallate che si aprono tra le colline e le montagne del territorio dei *Dominuill* sono protagoniste delle storie e delle leggende più spaventose che circolano su Elsenor presso i feudi del Continente.

Vauraig

Lavori in Corso

Contenuto in lavorazione a cura di DarkAngel.

I Clan dell'Ovest

Si tratta dei Clan fuoriusciti dalle profonde guerre intestine che dilaniarono la Tribù dei Fomor negli anni compresi tra il 1500 e il 1700 *Tèhrad Aos*. L'aspetto propriamente marziale dell'antica Tribù si ritrova soprattutto nei *Mobogion* e nei *Faolchiàth*, mentre i *Mairnéalach* e gli *Aindrais* riprendono l'esperienza navale e commerciale. I Clan dell'Ovest sono spesso in conflitto tra loro e dilaniati al loro interno da invidie e antipatie, con la sola eccezione dei *Mairnéalach* e degli *Aindrais*: questi due Clan, legati da una secolare amicizia, costituiscono da sempre il fulcro della flotta di *Ilsanora* e svolgono un ruolo di primo piano nelle attività militari e commerciali dell'Isola: la maggior parte dei vascelli dell'arcipelago batte la loro bandiera.

Sono generalmente caratterizzati da una carnagione chiara e da lineamenti affilati: i loro capelli sono castani, ramati e rossi, anche se sono presenti numerose commistioni con la popolazione continentale e con gli altri Clan.

Mobogion

Clan di guerrieri e navigatori particolarmente aggressivo, responsabile di molti atti di pirateria sulle coste del Continente. E' ancora molto diffusa tra i guerrieri **Mobogion** l'antica pratica del Cèile Fuadaigh ("sposa del mare"), che consiste nel conquistare la propria sposa "rubandola" di fatto ai propri nemici o al popolo che abita i territori conquistati o depredati. A partire dal 450 il Clan ha fatto un largo uso di **Dhagbat**, vascelli conquistati ad altri Clan o altri paesi, per sopperire alle grandi difficoltà legate alla ricostruzione delle **Gaothlas** in conseguenza delle perdite costanti subite negli scontri con **Surok** e con **Feith**. A partire dal 514 questo problema è stato risolto in conseguenza della rinnovata alleanza con i Clan delle Pianure Centrali.

Come altri Clan di Elsenor tra i guerrieri **Mobogion** è ampiamente diffusa la poligamia, intesa in questo caso come un diritto superiore della casta dominante: al guerriero maschio è concesso il diritto di avere due spose, alla femmina di avere uno sposo e una sposa, cui si aggiungono non di rado svariati amanti.

Il loro *scairt* recita: *Sibh Céile, Muid Céile* (*La vostra sposa, la nostra sposa*).

Mairnéalach (*Clan dei Naviganti*)

Abili pirati e formidabili navigatori: le navi dei **Mairnéalach** sono spesso protagoniste delle manovre militari più rischiose e azzardate. Temerari, sprezzanti e spacconi, i **Mairnéalach** sono noti per il loro indecifrabile senso dell'umorismo, spesso seguito da repentini scatti d'ira: non di rado quelle che sembrano battute si rivelano essere minacce e promesse di atti efferati che non tardano ad avere luogo. Si tratta di uno dei Clan che mantiene più rapporti con le popolazioni Umane del Continente, principalmente dovuti all'elevata contaminazione della loro stirpe con gli abitanti delle antiche colonie **Fomor**. Curiosi e viziosi, amanti del vino e della bella vita: possiedono talvolta un lato sentimentale, altre volte fanno finta di possederlo per sedurre il loro interlocutore. La libertà dei costumi, i viaggi lunghi e frequenti e l'incontro con culture diverse favoriscono le pratiche di poligamia e omosessualità sia maschile che femminile.

Il loro *scairt* è composto da una sola parola: *Inniusórt*, traducibile con: "Oggi è tutto (ciò che conta)".

Faolchliàth (*Clan dei Lupi*)

Considerati a tutti gli effetti gli eredi dei **Fomor**. Si tratta di un Clan altamente tradizionalista, governato da una logica marziale. I guerrieri del clan si riuniscono in un'assemblea interna denominata *Abhar*, alla quale può accedere chiunque abbia compiuto quindici anni e abbia dimostrato di poter prendere la vita di un avversario. L'assemblea si riunisce per volontà del capo del Clan e ogni volta che un guerriero intenda mettere in discussione quest'ultimo o proporre se stesso come nuovo capo.

Il Clan dei Lupi si trova spesso in minoranza in occasione delle votazioni indette nei *Sabbath*, ma l'elevato numero di guerrieri garantisce loro una certa influenza: l'autorevolezza conferita dal sangue **Fomor**, di cui sono i più diretti discendenti, è inoltre particolarmente sentita.

Il loro *scairt*, lo stesso degli antichi **Fomor**, recita: *Bhur Bàs En Liom Neart* ("La tua morte è la mia forza").

Aindrais

E' un Clan di abili commercianti e navigatori, dotato di un buon numero di navi e del legno migliore di **Ilсанора**: sono da secoli amici e alleati del Clan dei **Mairnéalach**, pur essendo molto diversi da loro. Alla follia e l'imprevedibilità del *Clan dei Naviganti* gli *Aindrais* oppongono un approccio pragmatico e calcolatore alle due arti della guerra e del commercio: sono noti nei due ambiti per essere abili mercanti, spregiudicati mediatori, spietati giudici e implacabili creditori.

Il loro *scairt* recita: *Dilis Mòr Tarraing* ("Fedeli al Grande Disegno").

I Clan dell'Est

Diretti discendenti dei **Manàan**, fratelli degli **Shanti** della Città Sacra di **Feith** ai quali si ribellarono durante il *Tèhrad Aos*. Sono i Clan più ambiziosi, indipendenti e difficili da controllare. Tengono in alta considerazione gli Elfi di **Lankbow** e nutrono da sempre una forte antipatia nei confronti di **Greyhaven**.

Per quanto riguarda le caratteristiche fisiche sono senza dubbio i Clan più *continentali*, anche per via dei numerosi contatti avuti con le popolazioni di **Feith** negli ultimi secoli.

Rulian

Clan di guerrieri feroci e spietati, specializzati nel combattimento a cavallo. Gli squadroni leggeri di *cavalleria Ruliana*, rapidi ed efficienti, costituiscono uno dei punti di forza dell'esercito di **Elsenor**.

Il termine *Ruliano*, che nella lingua di Elsenor significa *libero*, incarna in modo particolarmente efficace lo spirito dei membri di questo Clan: ostili nei confronti delle forme di governo autoritarie tipiche delle popolazioni umane continentali, insofferenti nei riguardi di qualsivoglia dottrina religiosa proveniente dall'esterno.

Il loro *scairt*, lo stesso degli antichi **Manàan**, recita: *Ilсанора daoine ùinéar: nar flaitheas, nar diagacht*. "Ilсанора appartiene alle sue genti: non ai sovrani, non agli Dei".

Camdhrun

Il più popoloso clan dei Guerrieri dell'Est: è stato un formidabile avversario dell'Esercito di **Feith** nel corso della seconda *Campagna di Elsenor*, nonostante le profonde divisioni che hanno colpito le sue famiglie principali e la conseguente frammentazione del suo territorio. A seguito della riconquista dei territori di **Feith** il Clan ha riconquistato la sua unità attorno all'autorevole figura di **Mearn Camdhrun**, anziano e sapiente druido delle Ombre.

All'interno del territorio di *Camdhrun*, sulla sponda opposta del fiume su cui sorge Nuova Lagos, sono ancora oggi

visibili le rovine dell'antico Avamposto di **Manàan**.

Il loro *scairt* recita: *Deighilte titimid, aontaite buaimid* ("divisi cadiamo, uniti vinciamo").

Olteacht

Piccolo Clan di pescatori, artigiani e costruttori delle coste dell'Est, strettamente collegato con il Clan *Camdhrun*. E' stato il primo a cadere nelle mani degli invasori nel corso della seconda **Campagna di Elsenor** promossa dai Ducati di **Surok** e di **Feith**. Sulle rovine di *Mornànn*, il suo villaggio principale, è stata fondata la colonia di **Nuova Lagos**. I territori del *Clan Olteacht* sono stati liberati dal *Clan Camdhrun* a seguito delle riconquiste territoriali avvenute nel **515 d.F.**

Il loro *scairt* recita: *Nios fearr drocht conaigh na follàin bhàis* ("Meglio vivere malati che morire sani").

I Clan delle Pianure centrali

Con l'eccezione dei **Lochdain** si tratta di Clan relativamente poveri, ancorati a una economia eccessivamente dipendente dalla tradizione e dotati di una flotta poco sviluppata. Le loro caratteristiche fisiche variano molto a seconda dell'origine di ciascun Clan: alla discendenza **Manàan**, caratterizzata da una carnagione chiara e marcate caratteristiche continentali, si contrappone o si mescola il sangue dei **Cennain** e dei **Gaenlain**, caratterizzato da tratti affilati e colori mediamente più scuri.

Lochdain (*Clan del Lago*)

Risultato della fusione tra il *Clan Meànloch* delle pianure centrali e il *Clan Derghan* dell'Est, avvenuta intorno al 1900 *Eanna Tèhrad Aos*. Le circostanze di quella unione, che ha visto il sangue di una delle famiglie storiche dell'Isola mescolarsi con quello di un giovane Clan di discendenza **Manàan**, hanno provocato faide sanguinose tra i *Lochdain* e molti Clan del Nord e dell'Ovest: è nota in particolare l'inimicizia con il Clan dei *Faolchliàth*, le cui mire sul *Meànloch* non sono un mistero.

Si tratta del Clan più numeroso dell'isola, nonché quello avente l'estensione territoriale più ampia. Secondo le leggende molti degli Eroi di *Ilsanora*, protagonisti di importanti battaglie contro i Popoli del Continente, provengono dai territori intorno alle rive del *Meànloch* ("Lago del mezzogiorno").

E' noto per la fierezza e l'integrità dei suoi combattenti, composti in egual misura da uomini e donne. E', insieme ai *Camdhrun*, il Clan che ha maggiormente subito l'influenza sociale e culturale degli **Elfi** di **Lankbow** e dei Protettorati Elfici del Continente, dovuti a secoli di fiorenti rapporti commerciali. Il *Clan del Lago* ha inoltre preso parte alla resistenza dei Protettorati Elfici di **Feith** nel corso della **Campagna del Nord** (anno 357 p.F. e successivi), inviando armi e guerrieri in supporto alle forze ribelli.

Il *Clan Lochdain* è l'unico dei Clan di **Elsenor** ad aver raggiunto un accordo con gli invasori giunti sull'isola a seguito della **Campagna di Elsenor**. L'accordo di "pace" con il Ducato di **Feith**, che di fatto si è tradotto in un'occupazione non violenta del territorio, è stato oggetto di critiche feroci da parte dei Clan del Nord e ha compromesso enormemente il prestigio del *Clan del Lago* agli occhi di tutta *Ilsanora*. Questa considerazione non si è attenuata neppure a seguito dello sviluppo successivo della guerra, che ha visto il Clan del Lago protagonista indiscusso del processo di riconquista dei territori dell'Est, della sconfitta definitiva dell'esercito di **Feith** e della morte di molti coloni.

Il loro *scairt* recita: *Fognacht, Leaúnacht, Buanseasmhacht* ("Pazienza, Costanza, Perseveranza").

Cennain

Il Clan dei *Cennain* discende dall'omonima tribù antica, caduta in declino a seguito del lungo periodo di oppressione degli **Shanti** e successivamente divisa in tre grandi tronconi: **Meànloch** (poi **Lochdain**), **Cennain** e **Talaimh**. I discendenti del ramo principale dei *Cennain* sono guerrieri fieri e capaci, esperti nell'uso della lancia (*Saigh*) e nel combattimento a cavallo. A differenza della maggior parte dei Clan, che ha assunto un modello di vita stanziale e basato sullo sviluppo di città e villaggi, i *Cennain* hanno mantenuto alcuni aspetti tipici del nomadismo tradizionalmente diffuso presso le tribù meridionali di **Elsenor**: le loro "case semoventi", costruite su carri trainati da cavalli, sono note in tutta *Ilsanora* e uniche in tutto l'occidente.

Il loro *scairt*, lo stesso degli antichi *Cennain*, recita: *Gach oíche thíos an agsul realtán* ("Ogni notte sotto una stella diversa").

Talaimh

Storico clan di guerrieri e navigatori dell'Est. Secondo le antiche leggende, i suoi antenati combatterono le Guerre di *Ilsanora* nei primi secoli del *Tèhrad Aos*. E' stato il primo Clan a subire l'invasione delle forze di **Surok** nel **324** (prima **Campagna di Elsenor**), terminata con la fondazione dell'avamposto di **Kempen** all'interno del suo territorio. Dopo aver tentato invano di respingere gli invasori viene nuovamente sconfitto da **Surok** in occasione della seconda **Campagna di Elsenor** (456-465): in conseguenza dell'esito della guerra i suoi villaggi e territori sono entrati a far parte della **Marca di Elsenore**. Il grosso delle forze del Clan è stato annientato: i guerrieri superstiti si sono ritirati al di là del fiume per congiungersi al Clan dei **Cennain**.

Il loro *scairt* recita: *Bain Saigh, do Ainm* ("La mia Lancia, il tuo Nome").

I Clan del Sud

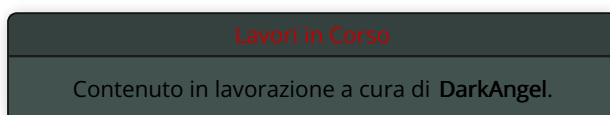
Originati dalla frattura della Tribù di **Gaenlain**, i cosiddetti *Briganti*: le antiche leggende la descrivono come una Tribù di reietti e malfattori, nata dalla progenie delle donne e degli uomini espulsi dalle altre Tribù a seguito di furti e fatti di

sangue. La loro stirpe, contaminata dalle ripetute invasioni continentali, è quella che presenta i tratti più comuni con le popolazioni umane del Continente. Anche in questo caso si tratta di Clan relativamente poveri, dove la ricchezza è concentrata nelle mani di pochi. I Clan del Sud mantengono da secoli sporadici rapporti commerciali con i più spregiudicati mercanti di **Greyhaven** cedendo al Continente opiacei, sostanze proibite e animali esotici in cambio di oro e cibo. Tristemente famosa è la nota pratica dello *scambio degli schiavi*, mediante la quale prigionieri, servitù e prostitute di entrambi i paesi venivano ceduti in cambio di oro e beni di lusso. Questi commerci, benché vietati, vengono compiuti a tutt'oggi nei porti più malfamati di **Amer**, **Surok** e di **Feith**.

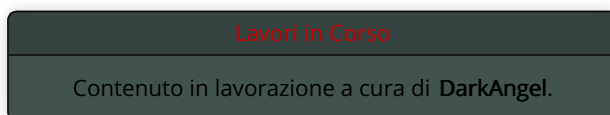
Roichan

Clan di Guerrieri e navigatori del Sud: secondo le leggende i *Roichan* costituivano il cuore della fanteria della tribù di Gaenlain, protagonista delle antiche Guerre di Ilsanora. Il Clan è stato sconfitto da **Surok** nel corso della **Campagna di Elsenor**: a seguito di quell'invasione, i suoi villaggi e territori sono entrati a far parte della **Marca di Elsenore**. La maggior parte dei membri del Clan sono morti nel corso delle cruenti battaglie: i pochi superstiti si sono ritirati al di là del fiume per congiungersi alle forze del Clan dei **Cennain**.

Gaenlain (*Clan dei Briganti*)



Maonlai



Le Navi di Elsenor

La flotta dell'isola di **Elsenor** ha una tradizione millenaria: le *Achranbàt* di Ilsanora descritte nel **Khal-Valàn**, con cui Moregan conduce i suoi guerrieri sul Continente, costituiscono probabilmente la più antica testimonianza di nave manovrabile umana. Queste antiche imbarcazioni, utilizzate per il trasporto dei guerrieri, erano provviste di chiglia e avevano due ordini di remi. Nei secoli successivi si hanno numerose testimonianze di battaglie navali combattute tra le genti di **Elsenor** e gli **Shanti** della Città Sacra di **Feith**: le *Achranbàt* originarie assunsero un carattere più spiccatamente bellico, dotandosi di ordini di remi aggiuntivi e di speroni posti sulla prora. Ad esse si affiancarono navigli più leggeri e veloci (le cosiddette guardacoste o *Fairnbàt*) e una serie di imbarcazioni utilizzate per il commercio e il trasporto di truppe destinate a essere sostituite nel tempo da modelli più solidi, manovrabili e sicuri.

Caratteristica delle navi Elsenorite è che, in linea con quanto avviene per altre popolazioni guerriere come i **Nordri**, non imbarcano un contingente di soldati separato dall'equipaggio: esso è composto interamente da guerrieri, che passano dai remi alle armi a seconda della necessità.

In tempo di guerra sulle costole delle navi di Elsenor vengono innalzati i caratteristici **pennoni di Macha**, lunghi e acuminati pali di legno su cui vengono conficcate le teste dei nemici uccisi.

Achranbàt

Equivalente storico della trireme e successivamente del dromone: utilizzata prima come nave da trasporto e in epoche successive, con alcune importanti modificazioni strutturali, come nave da guerra. Nonostante oggi sia praticamente scomparsa si tratta di una delle navi più antiche e longeve del Continente: modelli più evoluti di *Achranbàt* sono stati utilizzati fino al **300 p.F.**. E' stata progressivamente soppiantata dalla *Toirneach*.

Fairnbàt

Versione ridotta della *Achranbàt*, più leggera e maneggevole: rimpiazzata dalla *Gaothlas* a partire dal **200 p.F.**. E' ragionevole credere che molte delle *Achranbàt* descritte nelle cronache fossero in realtà delle *Fairnbàt*.

Toirneach

Equivalente della galea da guerra, in grado di assolvere funzioni sia mercantili che militari. Si tratta di una nave ad unico ponte, lunga circa 45 m e larga 5 m. Recava due file di circa 25 banchi a due rematori con due alberi a vela (*trimàistir* e *triladhròg*). Talvolta ad essi si aggiunge un terzo albero a poppa, detto *trilàn*. Caratteristica della *Toirneach* è l'ampia tenda di comando innalzata a poppa, dalla quale il capitano impartisce i suoi ordini. Le *Toirneach* vengono utilizzate per sbarchi massicci e operazioni militari su larga scala: meno frequente è il loro uso nelle attività di pirateria e nelle battaglie navali, dove vengono preferite le più piccole e maneggevoli *Gaothlas*.

Le artiglierie, composte da balestre, balliste e catapulte armate a pece infuocata, sono poste a prua e a poppa, rivolte lungo la direzione di rotta, per colpire in caccia o in fuga. Il pezzo d'artiglieria principale, posizionato a prua in asse con

la chiglia, è chiamato *Gunnmar*. Caratteristica degli equipaggi delle *Toirneach* e delle *Gaothlas* è la tecnica di vogata, condotta con tre o più rematori per banco, ciascuno dotato di un singolo remo di differente lunghezza: tale metodo, che richiede un'elevata abilità da parte dei rematori per ottenere il massimo coordinamento, consente di raggiungere velocità sorprendentemente elevate.

Gaothlas

E', assieme al *Beirlorg*, l'imbarcazione più utilizzata: imbarcazione a due ordini di remi, leggera e veloce, caratterizzata da un minor pescaggio rispetto alla *Toirneach*. Reca due file di banchi a due rematori e due alberi a vela. Eventuali artiglierie, come balliste e catapulte, sono poste a prua e rivolte nella direzione di rotta. Le *Gaothlas* più grandi raggiungono i 18 banchi per lato e 35 metri di lunghezza, mentre le più piccole presentano una dozzina di banchi per lato e circa 25 metri di lunghezza. Per via della loro maneggevolezza sono utilizzate principalmente per attività di controllo costiero ed esplorazione di flotta: è altresì noto il loro diffuso utilizzo nelle attività di pirateria. Tradizionalmente le *Gaothlas* recano, da prua all'albero di maestra, remi a singolo rematore e, dall'albero sino a poppa, remi a due rematori. Condivide con la *Toirneach* l'innovativa tecnica di vogata che consente di raggiungere elevate velocità. Caratteristica peculiare delle *Gaothlas* è la possibilità di risalire i fiumi del continente, che le ha rese più volte protagoniste di sbarchi e assalti avventurosi nei territori di **Greyhaven**.

Eadrom

Galea di piccole dimensioni, grande maneggevolezza e carico modesto: costituiscono la versione piccola della *Gaothlas*, e sono dotate di un singolo albero a vela. Le dimensioni ridotte le rendono particolarmente adatte per la risalita dei fiumi.

Beirlorg

Veliero di piccole dimensioni a due o tre alberi, utilizzato prevalentemente per il commercio, la pesca o il trasporto di merci: questa tipologia di nave sfrutta esclusivamente la propulsione del vento, e richiede un equipaggio considerevolmente ridotto rispetto alle galee a remi. E' utilizzata soprattutto per la sua velocità e praticità. Scarsamente impiegata per operazioni militari, se si escludono pochi *Beirlorg* appositamente modificati ed equipaggiati per il trasporto di truppe e artiglieria.

Fairslorg

Veliero di medie/grandi dimensioni utilizzato per il commercio, i viaggi impegnativi e il trasporto di uomini e merci. E' a tutti gli effetti una versione ingrandita del *Beirlorg*, con cui mantiene diverse somiglianze: presenta una larghissima stiva e una grande capacità di carico. In condizioni eccezionali vengono impiegate assieme alle *Toirneach* e alle *Gaothlas* per operazioni militari come il trasporto di cavalleria e uomini armati.

Dhagbat

Nome generico che ricomprende qualsiasi nave rubata o conquistata da altre popolazioni. La maggior parte delle Dhagbat sono dromoni Greyhavenesi Delioti, ma la flotta di Dhagbat comprende anche un discreto numero di galee Elfiche e Dragonar Nordri risultanti dalle incursioni degli ultimi decenni. I vascelli originariamente appartenenti ai paesi limitrofi sono motivo di orgoglio per il capitano Elsenorita che è riuscito a impossessarsene, e compaiono spesso all'interno delle flotte dei vari Clan: in quell'occasione il loro scafo viene solitamente modificato e dipinto con colori sgargianti.