Lankbow (Repubblica)

La Repubblica Elfica di Lankbow occupa praticamente per intero l'omonima foresta che si estende nella parte settentrionale del continente di Sarakon.
In questa voce si tratteranno sommariamente anche le altre comunità elfiche presenti a Greyhaven e Delos: si tratta infatti di entità politicamente non autonome, culturalmente e storicamente riconducibili a Lankbow.

Storia

L'Età Ancestrale

Molti dei miti elfici si intrecciano con quelli degli uomini, rivelando le stesse radici.
Altri sono condivisi, nonostante piccole differenze, come quello della Melodia della Creazione.
Del resto in questo lontano periodo, dal 2200 a.F. al 1800 a.F. circa, i rapporti tra umani ed elfi furono numerosi ed amichevoli, cementati da battaglie spesso comuni.
Particolare importanza riveste il Khal-Valàn, un ciclo che riunisce le saghe più antiche che elfi e uomini dei territori più settentrionali dell'odierna Greyhaven condividevano: uno dei miti più remoti che si trova nei suoi runi (6-9) narra dell'antica città elfica di Lotham e delle eroiche imprese che Re Aaradan, con l'aiuto di Harkel, compie in difesa del suo popolo, contro i selvaggi predoni del nord.
Si tratta, presumibilmente, di un primo e cruento contatto con quelle popolazioni che saranno diversi secoli dopo conosciute col nome di Nordri.
I Regni Elfici che compaiono come sfondo in questa e in altre saghe da una parte sono numerosi e diversi per estensione e potere, dall'altra appaiono ancora fortemente omogenei dal punto di vista culturale e sociale.

L'Età dei Quattro Re (l'Età degli Eroi)

Naturalmente il Primo Cataclisma e gli echi delle devastazioni sono presenti in numerosi miti che risalgono a questo periodo.
Se ne parla persino in una saga che narra avvenimenti molto posteriori, forse di due o tre secoli: Galran, ispirato da Harkel, riunisce la prima grande flotta elfica, e veleggia verso sud, guidato e protetto da Ilmatar, alla ricerca di un "cuore di cristallo", una reliquia in grado di scongiurare una nuova catastrofe. Le comunità elfiche che comparvero lungo le coste deliote sono riconducibili a questo mito.
Questa stessa saga evidenzia peraltro che i quattro Regni Elfici di cui parla estesamente essenzialmente coincidono con quelle che saranno conosciute come le quattro Tribù Elfiche.
La conseguenza maggiore del Primo Cataclisma per Lankbow fu probabilmente il graduale inasprimento dei rapporti con gli uomini in seguito alla comparsa della nuova civiltà che si stava affermando a Greyhaven, quella Shanti, che in alcune sue città sviluppò culti estranei e minacciosi.
D'altro canto le scorrerie e la forza dei predoni del nord si attenuarono, al punto che gli elfi riuscirono a scacciarli completamente da quello conosciuto come il Corno di Gar.

La Repubblica (l'Età dei Khan)

Gli eventi catastrofici accorsi tra il 459 a.F. ed il 430 a.F., il così detto Secondo Cataclisma, ebbero conseguenze molto importanti anche per gli elfi. I disastri, le carestie, le epidemie, nonché l'improvvisa recrudescenza delle scorrerie dei predoni del nord, quasi scomparse nei secoli precedenti, acuirono le differenze, i contrasti e gli egoismi tra le Quattro Tribù, fino a portarle, per la prima volta nella storia degli elfi, sull'orlo di una guerra fratricida.
Una giovane sacerdotessa di Harkel, Dellan, riuscì col suo carisma in un'impresa miracolosa: di fronte all'imminente rovina dei loro popoli i quattro Re abdicarono e diedero vita a una Confederazione di quattro Tribù, la Repubblica Elfica di Lankbow, nell'anno 434 a.F.
Nei territori degli uomini, intanto, agli Shanti (spesso sospettati e disprezzati al punto di vedere nel nuovo cataclisma una punizione divina) subentrarono i Khan, con cui i rapporti tornarono ben presto amichevoli, consolidati da forti e proficui scambi commerciali.
A sud delle Allston continuò un lento e inarrestabile processo che portò gran parte delle antiche colonie elfiche a integrarsi completamente nel tessuto politico e sociale Turniano.

Nascita e sviluppo dei Protettorati (I secolo a.F. - III secolo p.F.)

All'inizio del I secolo a.F. una serie di invasioni da parte delle popolazioni nomadi portarono alla disgregazione del Khanast di Gulas.
Buona parte dei suoi territori furono integrati nell'Impero Turniano e successivamente nel Granducato di Greyhaven, ma alcune città più settentrionali mantennero uno stato di indipendenza e nei secoli successivi assunsero una connotazione commerciale ancora più spiccata: la classe dominante in queste "città libere" era spesso costituita da mercanti elfici, e per questo nel tempo si andò affermando il termine di "Protettorati Elfici".
Fenomeni analoghi si ebbero nei territori più settentrionali dell'attuale Feith.
Nel nuovo Impero di Delos, intanto, il processo d'integrazione dei discendenti degli antichi coloni elfici si concluse e

molti di loro iniziarono ad occupare posizione chiave all'interno della sua burocrazia: solo poche comunità, come quella dei Kelusindi, rimasero fedeli alle loro tradizioni e alla loro cultura.

Le scorrerie Nordre e la cessione del Corno di Gar (Eddorn)

Le scorrerie dei predoni del nord ripresero negli anni del Secondo Cataclisma (459 a.F. - il 430 a.F.), ma le loro forti divisioni interne ed i loro violenti contrasti per secoli ne attenuarono la minaccia.
Un paio di decenni dopo la fondazione del granducato però, nel 251 p.F., per la prima volta furono uniti sotto la guida di un solo Re, e da allora vennero conosciuti come Nordri.
Le loro incursioni si fecero più frequenti ma soprattutto più efficaci, e nel 314, dopo innumerevoli secoli di occupazione, gli elfi si videro costretti a cedere ai Nordri la Penisola di Gar (presso i quali è conosciuta come Eddorn), ritenuta ormai indifendibile.
Ne ottennero in cambio una traballante accordo, che tuttavia ridusse significativamente gli attacchi lungo le loro coste, e che è attualmente ancora in vigore.

Il Trattato di Erengard e la fine dei Protettorati

Tra il 357 e il 359 si ebbe una serie di annessioni da parte del Granducato di Greyhaven, ormai divenuto una forte entità politica in espansione, sancite dal Trattato di Erengard (14 novembre del 359).
La Repubblica poté fare ben poco per opporsi, e la conseguenza diretta fu la creazione dei Ducati di Feith e di Gulas e la limitazione della sua sfera di influenza entro i confini della Foresta di Lankbow.

Geografia e Risorse

Confini

Il territorio della Repubblica coincide per intero con la Foresta di Lankbow.
Ad ovest la Baia di Mithrond la separa dalla selvaggia Marca di Horns (Ducato di Feith), oltre la quale si trova il Canale di Mannannan e l'isola di Elsenor.
A nord il Mare di Nalessar la divide dal Regno dei Nordri, i quali controllano anche Eddorn (una ovlta conosciuto come Corno di Gar) una penisola rocciosa che si trova a nord-ovest.
Ad est confina con i territori abitati dai Nomadi.
I confini meglio delineati e definiti sono quelli meridionali, con il Granducato di Greyhaven, il solo Stato organizzato con cui la Repubblica si trova a contatto: a sud-ovest si trova il Ducato di Feith e a sud-est il Ducato di Gulas.

Clima

Il clima è ovviamente rigido, ma per fortuna in buona parte del territorio risulta mitigato dal mare e da numerosi laghi; inoltre la foresta offre una buona protezione, come pure le montagne di Feith che schermano gran parte dei gelidi venti provenienti da nord-ovest
Gli inverni rimangono lunghi e duri, e le precipitazioni atmosferiche, nevicate d'inverno e temporali nelle altre stagioni, sono abbondanti.

Flora

Gli aceri giganti di Lankbow caratterizzano più di ogni altra cosa il territorio della Repubblica. E' la specie maggiormente presente nella foresta, e gli esemplari più vecchi raggiungono dimensioni enormi.
Un'altra specie tipica di Lankbow sono le betulle d'avorio, così chiamate in virtù del colore dei loro tronchi. Si trovano generalmente raggruppate in boschetti all'interno della Foresta, e forniscono il legno più adatto per archi, frecce e altre armi.
Ci sono anche querce, una qualità dal legno chiaro che viene utilizzata nella costruzione delle navi, e altre specie di alberi, che quasi sempre si trovano a ridosso delle radure, in particolare alberi da frutta coltivati.
Abbondanti sono i funghi, delle specie più svariate, alcune velenosissime, altre considerate una vera prelibatezza, come pure molte varietà di bacche, di frutti selvatici e di luppolo.

Fauna

Come le specie vegetali, anche quelle animali che si trovano nella Foresta di Lankbow sono molteplici.
Prima di tutto cinghiali, daini, cervi, alci e lepri, tutte prede ottime per i cacciatori.
E poi scoiattoli, castori, ermellini, volpi, furetti.
Gli animali più pericolosi sono i lupi e gli orsi.

Territorio, coltivazioni e allevamenti

Considerando l'immensa estensione della Foresta di Lankbow, la densità di popolazione elfica è davvero molto bassa: il suo sostentamento è quindi in buona parte assicurato dalla caccia, dalla pesca, e dalla raccolta dei frutti. Gli elfi tuttavia ricorrono anche all'allevamento e all'agricoltura, sebbene in maniera non estensiva, sfruttando le ampie radure che di tanto in tanto si trovano all'interno della foresta, e soprattutto le fasce di terra a ridosso dei laghi. Vengono coltivati alberi da frutta, orzo e avena, e allevate particolari razze di pecore, capre e mucche.

L’apicoltura è molto diffusa, così come l’allevamento di un particolare baco, importato ormai molti secoli fa dai territori nomadi, che si nutre delle foglie degli aceri della foresta e dal quale si ricava una finissima seta.

Risorse e Commercio

Naturalmente la risorsa più abbondante è l'ottimo legname che fornisce la Foresta, utilizzato quasi esclusivamente per la costruzione delle navi con cui commerciano con il resto del Continente.
Le prede cacciate vengono sfruttate sino in fondo, sia per il cibo sia per le pelli.
Alcune pellicce sono di notevole pregio, in particolare quelle dei lupi bianchi e degli ermellini.

Commercio, strade e rotte commerciali

Vengono esportate pelli, pellicce e soprattutto stoffe pregiate, mentre vengono importati ferro, minerali, beni lavorati e di lusso, come il vino.
Il loro atteggiamento pragmatico li porta ad avere rapporti non solo con il Granducato e l'Impero, ma indifferentemente anche con i Nordri e con i Nomadi, ottenendone merci rare che poi possono commerciare nel resto di Sarakon.

I Sentieri della Foresta e le vie fluviali

All'interno della Foresta di Lankbow le strade che collegano villaggi e città sono rare, e spesso si tratta di semplici sentieri: la loro presenza tuttavia risulta più accentuata al confine con Greyhaven, dove si collegano alle città umane.
Il sistema privilegiato per spostare le merci sulla terra ferma è costituito dai numerosi fiumi, in buona parte navigabili: vengono utilizzate lunghe canoe o chiatte che possono essere trainate controcorrente lungo la riva.
Le rapide che spesso caratterizzano i fiumi di Lankbow vengono evitate grazie a delle stazioni di scambio che permettono di scaricare e ricaricare le merci oltre gli ostacoli.

Il commercio via mare

Gran parte del commercio elfico si sviluppa attraverso le rotte marittime, grazie ad una grande flotta mercantile.
Dai porti elfici partono navi dirette in tutte le direzioni, in particolare verso le città di Greyhaven e di Delos, ma anche verso Zedghast, Elsenor ed il Regno dei Nordri.

Diplomazia e commercio

La Repubblica Elfica ha da sempre dedicato molta attenzione e molte risorse alla diplomazia, cercando di svilupparla in una rete il più ramificata possibile e affidando ad essa, in mancanza di un’adeguata forza militare di terra, lo sviluppo del suo commercio.
L’obiettivo principale dei suoi inviati e dei suoi ambasciatori è quello di aprire, mantenere e difendere rotte e privilegi commerciali.
Tradizionalmente i legami più stretti sono stati con l'Impero di Delos, considerato uno snodo vitale per le merci e le rotte che portano a Zedghast e al Sultanato di Abbul.
Molto problematici sono i rapporti con i Nordri: la tregua ottenuta dopo la cessione di Eddorn è incerta, e difficilmente esigibile da tutti i capitani Nordri, soprattutto quelli di Norsyd, sempre alla ricerca di un lotro spazio di manovra rispetto al loro nuovo Re, di Eddorn: tuttavia molti scambi commerciali sussistono.
Questo rapporto ambiguo è del resto la principale fonte di attrito con il Granducato, soprattutto da quando le incursioni degli uomini dei Nordri hanno cominciato a colpire più duramente le sue coste.
Nonostante le richieste provenienti da Greyhaven, la Repubblica continua a mantenere la sua posizione neutrale.

I quartieri commerciali presso i porti Delioti e gli scali principali presso quelli del Granducato

Per fornire il maggior aiuto e supporto possibile ai suoi numerosi mercanti, con il passare dei decenni e dei secoli in molte città portuali più frequentate dalle navi elfiche si sono sviluppati dei quartieri elfici.
Si tratta a volte di quartieri estesi, a volte solo di un gruppo di poche case, che comunque si trovano sempre vicino al porto ed hanno la stessa funzione: sono dotati di magazzini per le merci e di attrezzature di ricambio per le navi (velatura e alberi ad esempio); hanno un certo numero di guardie (se non addirittura piccole guarnigioni ove il governante locale lo consenta) e sono relativamente "chiusi"; funzionano insomma come base di appoggio e smistamento per i mercanti.
E ne trovano a Barnèa, che è una sorta di scalo obbligato verso il sud dell'Impero; a Dyrrachion; a Rodhos, da dove si può puntare velocemente verso Zedghast; a Naupactos; nella capitale, dove il quartiere portuale elfico è particolarmente esteso; a Nikea, punto nodale per gli scambi con il Sultanato di Abbul.
Molti dei commerci con Greyhaven si svolgono via terra ed i rapporti diplomatici sono spesso più rigidi, tuttavia gli scali di Lagos, dove la popolazione elfica è molto presente, e quello di Vérrière, dove le merci del sud del Granducato confluiscono, sono molti importanti; Lankbow è poi molto presente in molti porti dell'isola di Elsenor, dove la sua influenza commerciale e culturale è notevole.

Società e cultura - Caratteri comuni

Struttura sociale

Gli elfi solitamente vivono in piccole comunità, villaggi che assai raramente superano i 100 individui, distribuiti in maniera abbastanza uniforme all'interno della Foresta di Lankbow.
Gli abitanti di questi villaggi, la gran parte della popolazione, sono cacciatori, almeno per un periodo dell'anno. A questa attività si affianca la pesca, ove possibile, l'agricoltura e l'allevamento, e sono pochi quelli che portano le armi per mestiere per tutta la vita.
Gli insediamenti più grandi si trovano invece nelle ampie radure che di tanto in tanto si trovano all'interno della foresta, ma soprattutto lungo la costa e intorno ai laghi. Confrontate a quelle umane si tratta comunque di piccole cittadine: la stessa Capitale della Repubblica, Lank, fondata sul mare e parzialmente immersa nella foresta, non conta più di 20.000 abitanti, mentre le altre "Città Elfiche" raramente superano i 5.000.

Diffusione della cultura

L'alfabetizzazione risulta abbastanza diffusa, anche nei piccoli villaggi, ma soprattutto nei centri più grandi e nei porti, tra le famiglie di mercanti.
Gli elfi utilizzano un alfabeto runico diverso da quello degli uomini, che viene utilizzato anche per scrivere musica. Del resto risulta molto stretto il legame tra cultura e arti: l'amore per la musica, la danza, il canto, il teatro, è in loro innato, e lo dimostrano ogni volta che se ne presenti l'occasione.
Suonano liuti, flauti ed arpe, e molti altri strumenti, e le loro danze sono molto vivaci, mentre le canzoni costituiscono un mezzo elettivo per la diffusione della conoscenza.
Forse come conseguenza della maggiore lunghezza della loro vita, la tradizione orale riveste un'importanza maggiore di quella scritta, sebbene si possano trovare libri anche tra gli elfi.

Adolescenza e maturità

Gli elfi vivono all’incirca il doppio rispetto agli uomini.
La loro adolescenza dura molto di più, e vengono considerati adulti al compimento del 35° anno di età.
Al compimento del 32° anno servono, maschi e femmine, come Guardiani per un periodo di 3 anni.
La completa maturità di un Elfo può essere teoricamente fissata al 60° quando possono essere eletti come Delegati del Consiglio Maggiore.

Gli elfi e la Foresta

Gli elfi amano e rispettano la loro Foresta, in una maniera che spesso appare incomprensibile agli uomini, e parlano spesso di "coesistenza armonica" con la natura.
Utilizzano il legno della loro foresta per costruire case o navi, ma selezionando attentamente gli alberi giusti.
Ricorrono abbondantemente alla caccia e alla pesca per il loro sostentamento, ma senza dimenticare il sacrificio delle prede viste come un dono prezioso di Harkel.

Gli elfi e la Magia

Il rapporto degli elfi con le arti magiche risulta abbastanza complesso.
Si potrebbero definire tolleranti, forse per il loro ordinamento politico poco strutturato e "presente".
Ma la tolleranza non significa comunque mancanza di preoccupazione. I maghi sono rispettati e temuti, ma certo non sono amati. Sono comunque considerati come possibili elementi di destabilizzazione, di minaccia per l'equilibrio naturale.
Probabilmente non tanto una maggiore coscienziosità o un superiore senso della misura, ma piuttosto le caratteristiche del territorio e la scarsa popolazione permettono loro di lavorare senza troppi incidenti, lontano da occhi indiscreti.
Non esistono scuole come nel Granducato; di solito l'apprendimento avviene nell'ambito di circoli, gruppi di discepoli che fanno capo ad un Maestro.
La legge Elfica vieta la pratica della Magia all'interno dei villaggi: gli incantesimi possono essere lanciati solo ad una adeguata distanza da essi.
E' invece vietato ricorrere all'Evocazione o alla Necromanzia, che possono essere studiate ma non applicate. Potenziali Evocatori e Negromanti si devono impegnare a non lanciare incantesimi, o altrimenti accettare l'esilio.

La Religione degli elfi

Senza dubbio il culto di Harkel è quello maggiormente diffuso presso gli elfi, al punto che spesso tende a integrare, o meglio affiancare, funzioni tipicamente appartenenti ad altre divinità: due esempi su tutti, i matrimoni e funerali.
Infatti i culti delle Nuove Divinità sono presenti, ma spesso non al punto da aver introdotto i loro riti, con l’eccezione della Tribù dei Caranthir, più vicina agli uomini.
Questo dipende anche e soprattutto dalla concezione di fondo che gli elfi hanno della religione, priva degli aspetti più rituali e delle strutture più rigide.
Ad esempio i luoghi di culto elfici nella maggior parte dei casi coincidono con santuari naturali.
Parimenti i loro “sacerdoti” non fanno capo a una Chiesa strutturata ed organizzata, ma sono piuttosto delle figure di “saggi” il cui carisma è unanimamente riconosciuto all’interno del villaggio.
E' molto sviluppato anche il culto di Ilmatar, soprattutto sulla costa e tra chi viaggia per mare.

I matrimoni elfici

Nella cultura e nella società elfica i matrimoni non sono considerati indissolubili, può capitare che si separino e si risposino.
Come in altri casi, si tratta di un costume molto più attenuato, se non del tutto assente, nelle comunità Caranthir e presso tutti quegli elfi più vicini agli uomini e ai riti dei nuovi dei.

Morte e reincarnazione

Gli elfi credono nella reincarnazione, la quale va considerata, più che come una credenza religiosa, come un aspetto della loro filosofia e del loro rapporto con la natura.
Tale credenza è più radicata presso le comunità più tradizionalistiche, presso le quali si seppelliscono i propri cari vicino le radici di un albero, sul cui tronco si dipinge un anello nero. Secondo la tradizione quando l'anello scolorisce e scompare l'anima si è reincarnata nel corpo di nuovo elfo appena nato, oppure, e non è dato sapere ai mortali, ha raggiunto il Livhas, il corrispettivo del paradiso degli elfi.

Piatti e Bevande tipici

I piatti tipici elfici sono essenzialmente a base di cacciagione.
Il cinghiale viene cucinato in mille modi diversi, spesso insieme alla frutta.
La carne di cervo, di daino e di alce arrostita viene solitamente accompagnata da spezie particolari, in parte provenienti da mercati lontani, o da bacche, mentre la carne d'orso viene utilizzata per fare delle zuppe molto sostanziose.
I dolci sono molto amati dagli elfi, e non mancano mai nelle loro feste: in quasi tutti è presente il miele, disponibile in grandi quantità.
Il miele viene anche utilizzato per produrre uno speciale sidro, molto dolce e non particolarmente forte, che si affianca a birre speziate e ad acquaviti molto apprezzate in inverno.

Gli insediamenti e le abitazioni elfiche

Soprattutto nei villaggi, le abitazioni elfiche quasi sempre sono costruite interamente in legno, con un unico piano coperto da tetti spioventi. La pianta generalmente è rettangolare, e al centro della costruzione si trova un enorme camino, in maniera tale che sia in comune con tutti gli ambienti della casa.
Nonostante la semplicità architettonica di queste abitazioni, gli interni e gli esterni sono arricchiti da molte decorazioni e caratterizzati da colori sgargianti.
Nei centri più grandi è più facile vedere qualche edificio costruito, almeno parzialmente, in pietra e su due piani.

La moneta di Lankbow, gli "anelli"

Le monete in uso a Lankbow sono chiamati "anelli": si tratta in realtà di monete relativamente spesse con un foro nel centro. Anch'esse, come quelle del Granducato e dell'Impero, peraltro ampiamente diffuse grazie ai mercanti, sono d'oro, d'argento e di bronzo, ma possono avere valori diversi.
Infatti generalmente un anello d'oro vale all'incirca quanto una corona di Greyhaven o di Delos, ma esistono anche degli anelli detti "grossi", che valgono il doppio.
Nei villaggi è molto diffuso il baratto, almeno tra gli abitanti, mentre si ricorre agli anelli solo in caso di merci provenienti dall'esterno.

Le Quattro Tribù

Nonostante la crisi che ha preceduto la nascita della Repubblica nell'anno 434 a.F., gli elfi si sono sempre considerati un unico popolo, uniti da una sola lingua, da una cultura e da tradizioni comuni.
Tuttavia fin dall'Età dei Quattro Re le innumerevoli comunità, villaggi e città disseminati per l'immenso territorio di Lankbow si potevano ricondurre a quattro grandi Tribù, facilmente distinguibili.

Calanthir

Le comunità Calanthir si trovano nella lunga fascia di foresta più esterna, al confine con il Granducato di Greyhaven.
Dediti al commercio via terra, sono gli elfi che da sempre hanno avuto i maggiori contatti e scambi, continui e costanti, con gli uomini.
Nel passato famiglie mercantili influenti favorirono la nascita e lo sviluppo dei Protettorati, e ancora oggi molti loro discendenti vivono e lavorano presso le città, ormai passate ai Ducati di Gulas e Feith.
Da una parte sono gli elfi che hanno subito maggiormente e direttamente l'espansione del Granducato, dall'altra sono quelli che sono più abituati a trattare con gli uomini, e che maggiormente ne condividono usi e costumi.
Lo scambio culturale è stato reciproco: le costruzioni dei Calanthir sono quelle più simili a quelle umane, spesso edificate in pietra, e le loro sono spesso vere e proprie cittadine, piuttosto che villaggi.
Presso di loro al culto delle antiche divinità si affianca quello delle nuove, maggiormente diffuse presso gli uomini.
Sebbene, com'è tradizione comune degli elfi, non conoscano le cariche nobiliari, le famiglie mercantili Caranthir sono quello che di più simile all'aristocrazia si possa trovare a Lankbow.

Essendar

Abitano le coste e, nonostante le loro comunità si estandano anche nell'entroterra per decine di chilometri, tutte le loro attività sono incentrate sul commercio marittimo della Repubblica, che di fatto controllano.
Sono carpentieri, mastri telai, marinai, pescatori, nostromi, capitani, mercanti ed armatori: gli elfi che si possono incontrare nei porti di Sarakon sono, tranne poche eccezioni, Essendar.
Sebbene rimanga facilmente comprensibile, il loro dialetto è quello che si allontana di più dall'elfico tradizionale.
Peraltro è lo stesso dialetto parlato dai loro lontani discendenti nelle comunità elfiche di Delos, come quella dei Kelusindi, o dagli elfi ormai integrati nell'Impero (anche se questi ultimi non sempre ricordano la loro lingua ancestrale).
Venerano, accanto ad Harkel, Ilmatar.
Esprimono gran parte della diplomazia elfica, in particolare quella di stanza presso Delos e i popoli oltremare.
Insieme ai Calanthir sono la Tribù che più spesso ha visto un suo membro eletto Portavoce.

Sithar

Sono gli elfi che abitano nel cuore della Foresta di Lankbow, nella sua parte più profonda ed isolata.
Le loro tradizioni, usi e costumi sono i meno "compromessi" dalla lunga vicinanza con gli umani con i quali, di fatto, non hanno alcun contatto diretto.
Le loro comunità sono poco estese e spesso isolate, unite da rari sentieri.
Si affidano quasi esclusivamente alla caccia, alla pesca e alla raccolta.
Sono poco interessati alla politica, ma i loro sacerdoti sono rispettati presso tutte le Tribù e spesso servono come consiglieri presso il Portavoce. Dellan, la giovane sacerdotessa di Harkel che scongiurò una guerra fratricida e contribuì alla nascita della Repubblica, era una Sithar.

Vaellen

Le loro comunità si trovano nella parte più orientale della Foresta di Lankbow.
Da sempre sono gli elfi che più hanno dovuto combattere e difendersi da nemici esterni aggressivi: i predoni del Nord, poi conosciuti come Nordri, e le popolazioni Nomadi dell'est.
La protezione fornita dalla foresta è preziosa, ma non li mette completamente al sicuro da scorrerie e da periodi di guerra quasi aperta.
Il loro atteggiamento nei confronti degli umani risulta inevitabilmente improntato ad una forte diffidenza, nonostante i contatti con il Ducato di Gulas, con il quale scambiano informazioni e si coordinano per una comune difesa contro le popolazioni orientali.
Negli ultimi secoli sono stati favoriti dall'attività commerciale dei Caranthir e degli Essandar, che in qualche modo contribuisce a normalizzare i rapporti con i Nordri ed i Nomadi, ma i Vaellen si caratterizzano senza dubbio come una Tribù guerriera rispetto alle altre.
A volte si possono trovare a bordo delle navi elfiche, imbarcati come equipaggio armato.

L'organizzazione politica

L'ordinamento

La Repubblica Elfica di Lankbow è un'istituzione ormai millenaria che, dalla sua nascita avvenuta nel 434 a.F, è rimasta praticamente immutata.
Ogni 10 anni si tengono delle elezioni, con cui si scelgono 40 Delegati, 10 per ogni Tribù, che compongono il Consiglio Maggiore.
Ogni Delegato, che deve aver superato il 60° anno d'età, rappresenta un certo numero di villaggi, o una città, dai quali viene designato.
Sono questi 40 Delegati che devono procedere all'elezione del nuovo Portavoce della Repubblica in caso di morte o di ritiro.
La carica è riservata a chi ha superato i 100 anni di età ed è vitalizia, ma non è raro che un Portavoce in carica da molti anni decida di ritirarsi.
Appena eletto egli nomina 4 Consiglieri, il così detto "Consiglio Ristretto" o "Alto Consiglio" scegliendoli solitamente, ma non esclusivamente, all'interno del Consiglio Maggiore.

Il Consigliere per i Commerci e la Diplomazia

Si occupa dei rapporti, sia commerciali che diplomatici, con gli altri Paesi.
Il suo ruolo è particolarmente delicato e complesso, visto che le sue competenze si estendono anche sulla grande flotta mercantile.
La sua figura è rivelatrice della politica della Repubblica, che vede strettamente legati e intrecciati commercio e diplomazia. Come pure è significativo il fatto che generalmente è espressione delle più potenti, influenti e antiche famiglie mercantili, generalmente Essendar o Caranthir.

Il Consigliere per le Arti Magiche

Offre il suo consiglio in tutte le questioni di magia, ed in particolare è suo compito seguire e controllare le atitvità potenzialmente più pericolose, come quelle legate all'Evocazione e alla Necromanzia).

Non è inconsueto venga nominato uno studioso esperto e stimato al di fuori del Consiglio Maggiore.
Rappresentativo della posizione degli elfi nei confronti della magia il fatto ce si tratti di un ruolo nettamente distinto dal Consigliere per la Religione.

Il Consigliere per la Religione

Suo ambito sono tutte le questioni religiose, compresi i problemi derivanti dalla eventuale presenza di culti delle tenebre e i rapporti con le autorità religiose.
Si tratta di un ruolo per consuetudine, sebbene non per regola, affidato a un rappresentante della Chiesa di Harkel, spesso Sithar.

Il Consigliere Militare

Si occupa delle questioni militari, dell'organizzazione dell'esercito, della difesa del territorio. Rientra nelle sue competenze anche la supervisione e l'organizzazione delle milizie cittadine e delle guardie.
Si interessa naturalmente anche della flotta, sebbene a Lankbow i confini tra la marina mercantile e quella militare siano poco distinti.
Non è raro che la carica sia ricoperta da un Vaellen.

Il Portavoce della Repubblica

L'importanza che il mare riveste per la Repubblica di Lankbow è rivelata dalla cerimonia di investitura del Portavoce: appena eletto si reca a bordo di una galea d'onore sullo scoglio di Loial, dove sorge un faro che fa da guida alle navi elfiche, non lontano dalla capitale, e simbolicamente riaccende la sua fiamma.
Nomina 4 Consiglieri che lo aiutano a prendere le decisioni sui singoli casi di loro competenza: in caso di disaccordo tra il Portavoce ed il Consigliere si ricorre ad una votazione all'interno del Consiglio Ristretto.

I Delegati

I Delegati svolgono una funzione di controllo sull'operato del Portavoce del Sole e dei suoi Consiglieri, e hanno la facoltà di richiedere una votazione sulle loro decisioni.
Inoltre rappresentano gli interessi del territorio dal quale provengono ed è loro compito portare all'attenzione del Consiglio Maggiore e del Portavoce eventuali problemi locali.

Organizzazione e tattiche militari

L'esercito della Repubblica Elfica di Lankbow ha una struttura profondamente diversa da quello del Granducato o dell'Impero, e non solo in conseguenza dell'assenza della classe nobiliare e feudale.

I Guardiani della Foresta

I confini di terra della Repubblica, che coincidono con margini della Foresta di Lankbow, sono presidiati da quelli che gli elfi chiamano "Guardiani della Foresta".
Si muovono in piccole pattuglie di 3 o 4 elementi e spesso presidiano delle postazioni fisse, piattaforme ricavate tra i rami degli alti alberi per avere la visuale più ampia possibile, accessibili tramite scale di corda ritraibili.
Sono armati con spade ed archi di legno di betulla, evitano le armature pesanti mentre prediligono cuoio e pelle per protezione e vestiario. Sulle spalle portano mantelli dalle falde larghe e dai grandi cappucci, colorati di verde o di marrone. Si affidano alla furtività e alla mimetizzazione, ed il loro compito è esclusivamente rallentare eventuali invasori e dare l'allarme per consentire l'organizzazione delle difese.
Questi "Guardiani" sono tutti molto giovani dai 32 ai 35 anni, ma ve ne sono di più anziani, elfi che decidono di dedicare l'intera vita a questo compito.

I Guardiani della Costa

I porti sulla costa sono gli unici insediamenti elfici non protetti dalla foresta ed esposti direttamente alle razzie dei Nordri. Sono fortificati e presidiati da guarnigioni i cui componenti sono chiamati "Guardiani della Costa" e portano archi e spade, ma anche armature più pesanti, di maglia, scudi ed alti elmi decorati.

I Guardiani del Mare

"Guardiani del Mare" è invece un termine molto generico che si riferisce sia agli armati alle dirette dipendenze della Repubblica, imbarcati sulle navi da guerra, sia a quei soldati, arcieri e mercenari assoldati privatamente dai mercanti come equipaggio delle loro navi mercantili.

Le tattiche militari sulla terra ferma

La Repubblica ha a disposizione solo un piccolo esercito "stabile", composto da veterani più esperti, da schierare al fianco delle guarnigioni di confine.
In caso di necessità si ricorre agli armati a disposizione della flotta e imbarcati sulle navi, che possono essere velocemente dislocati dove serve, e si ricostituiscono le compagnie di Guardiani degli anni precedenti.
Generalmente sulla terra ferma gli elfi evitano gli scontri in campo aperto, preferiscono sfruttare la protezione della

foresta e affrontare gli eventuali nemici in una serie di imboscate o scontri relativamente ridotti. I rarissimi eserciti messi in campo dalla Repubblica nella sua lunga storia presentavano comunque caratteristiche alquanto singolari: molti arcieri protetti da reparti ridotti di fanteria pesante o di picchieri e pochissima cavalleria, per lo più leggera.
Per quanto riguarda le scorrerie lungo le coste, la miglior contromisura escogitata dagli elfi è stata, fin dagli albori della loro storia, arretrare all'interno della foresta gran parte dei loro insediamenti, concentrare le fortificazioni e le difese intorno ai loro porti, in particolare quelli che danno accesso a fiumi navigabili, e affidarsi alle loro navi da guerra.

Le tattiche militari in mare

Di segno completamente diverso risulta la strategia adottata dagli elfi in mare, dove non evitano lo scontro e hanno come obiettivo primario la difesa delle rotte commerciali e dei porti.
Per questo compito possono contare sia sulle navi da guerra sia su un grande numero di galee, generalmente usate per il commercio ma molto veloci e temibili anche in battaglia.

Voci correlate

Elfo
Navi elfiche