Khal-Valàn

Antichissima raccolta di canti, leggende e poemi tramandati nel corso dei secoli dalle popolazioni settentrionali del Continente di Sarakon. La sua storia, raccolta in novanta *runi* o cicli, racconta delle avventure e delle battaglie di molte entità divine, eroi e personaggi leggendari tra cui spiccano:

Aaradan, Saggio Re di Lotham e Protettore degli Elfi di Lankbow.
Alara, figlia di Aaradan, Protettrice degli Elfi e portavoce del culto di Harkel.
Ilmatar, la vergine del vento, signora dell'aria, dei cieli e del volo.
Lemnenkar, sovrano degli altipiani delle tempeste e condottiero della stirpe degli Umani.
Vainar, il fabbro leggendario, figlio di Ilmarinen, signore dei vulcani e forgiatore degli artefatti.
Rhak-Dun, eroe e condottiero della Stirpe dei Nani.

Il Khal-Valàn è una delle più complete testimonianze scritte sulle credenze dei *popoli antichi*: la compresenza di miti e leggende appartenenti a tutte le popolazioni del Continente lo rende inoltre una prova inconfutabile dell'antico rapporto di fratellanza che lega la stirpe degli Uomini, quella degli Elfi e quella dei Nani, unite da una comune origine e destinate a condividere il medesimo destino. Un messaggio spesso ignorato da ciascuna delle tre razze che, immemori dell'antico passato, tornano ciclicamente a combattersi per il predominio territoriale.

Le leggende del Khal-Valàn costituiscono, secondo gli storici, la più antica testimonianza storica dei culti di Harkel, Ilmarinen e Ilmatar.

Le Origini del Khal-Valàn

Per molti secoli considerato opera degli Elfi di Lankbow, il Khal-Valàn è in realtà frutto di una antichissima tradizione orale che affonda le sue radici nella Foresta di Lankbow, negli altipiani innevati di Feith, nelle fredde pianure di Gulas e tra le aspre montagne che cingono i mari del Nord. E' tuttavia agli Elfi che va l'indubbio merito di aver raccolto e sistematizzato i novanta *runi*, consentendo a questo inestimabile *corpus* di leggende e testimonianze di giungere pressoché indenne al periodo attuale.

Attendibilità storica e valenza religiosa

Il Khal-Valàn è per sua stessa natura un ciclo di leggende, in gran parte da interpretare in chiave simbolica: tuttavia, le innumerevoli testimonianze sugli usi e sui costumi dei popoli antichi lo rendono un testo fondamentale per qualsiasi storico o studioso delle popolazioni settentrionali di Sarakon. Colpiscono in particolare alcuni aspetti, come le descrizioni sorprendentemente puntuali di particolarità fisiche e fenomeni atmosferici del territorio ancora perfettamente riscontrabili, o i resoconti dettagliati e credibili degli effetti devastanti di epidemie e catastrofi naturali: la precisione descrittiva di alcuni canti ha spinto molti storici a considerare almeno in parte il Khal-Valàn storiograficamente attendibile. La maggior parte delle cronache degli scontri e delle battaglie dei popoli antichi, al contrario, è fonte di numerosi dubbi e perplessità per via della forte componente epica del racconto.
Il problema della poca verosimiglianza degli scontri e delle vicissitudini dei suoi Eroi non si pone affatto nell'interpretazione religiosa del poema, che trascende i fatti in quanto tali in favore del loro valore simbolico e dell'insegnamento morale che ne consegue: il Khal-Valàn è considerato quasi alla stregua di un testo sacro per gli Elfi di Lankbow ed è altrettanto rilevante per i culti di Ilmatar e di Harkel, che ritrovano al suo interno la totalità delle proprie origini.

Il Khal-Valàn per le popolazioni Naniche delle Allston

I Nani del Kieblach, lontani dai territori settentrionali del Continente, hanno a lungo considerato il Khal-Valàn come una serie di leggende e suggestioni da intendersi in chiave esclusivamente simbolica, e quindi priva di una verosimiglianza vera e propria. I motivi di questa interpretazione sono dovuti alle prime teorie sulle origini dell'opera, considerata iscritta nel patrimonio culturale e tradizionale degli Elfi e quindi guardata con un certo sospetto. Con il passare dei secoli questa iniziale avversione nei confronti dell'opera si è notevolmente ridotta, e il suo contenuto è stato progressivamente rivalutato. Le leggende del Khal-Valàn godono oggi di grande rispetto presso le popolazioni Naniche del Dominio Rinato e sono considerate importantissime testimonianze delle molteplici manifestazioni di Ilmarinen, Ilmatar e Harkel nel mondo sensibile, sia pure da un punto di vista più storico e storiografico che non prettamente religioso.

Il Khal-Valàn per la Chiesa della Luce

Che il Khal-Valàn non possa essere considerato alla stregua di un testo sacro ufficiale è del resto cosa ovvia, sancita dalla stessa Chiesa della Luce: al tempo stesso, il Sacro Collegio ha più volte sottolineato l'importanza storica e religiosa del testo, che è considerato da qualsiasi sacerdote come un pilastro fondamentale della cultura religiosa del Continente. La quasi totalità dei Sacerdoti della Luce tiene in grandissimo conto la valenza simbolica dei contenuti del Khal-Valàn, e non è raro che i più efficaci tra i suoi brani vengano citati all'interno di omelìe e sermoni.

La Storia del Khal-Valàn

I fatti narrati all'interno del poema sono stati raccolti in 90 *runi* e rappresentano un periodo che va dalla creazione dei territori settentrionali al termine degli eventi noti con il nome di Grande Cataclisma. Gli storici che hanno cercato di attribuire una datazione storica agli eventi del Khal-Valàn sono concordi nel collocare il suo epilogo attorno al 2000-1900 a.F., subito prima l'inizio di quella che è nota a Delos come l'età degli Eroi e a Greyhaven come l'era dei popoli antichi e nello stesso periodo del Grande Cataclisma descritto nelle Cronache di Bihar.

Runi 1-5: genesi delle Terre del Nord

Harkel, figlia del Sole, discende sui territori settentrionali del Continente di Sarakon: il suo canto di vita dà origine alle grandi Foreste e a molteplici famiglie di piante e animali, che consentiranno alle stirpi degli Uomini, degli Elfi e dei Nani di sopravvivere grazie al nutrimento dei frutti della terra: ai patriarchi delle tre razze viene consegnato il Sacro Fuoco, per mezzo del quale diventa possibile scaldarsi e cucinare. Unite nel compito di custodire il Sacro Fuoco, le tre stirpi conducono per molti anni un'esistenza di pace e di armonia.

Runi 6-9: primo ciclo di Aaradan

Il ciclo si apre con una descrizione della leggendaria Lotham, antica e rigogliosa città degli Elfi. I suoi territori lussureggianti sono protetti da Re Aaradan, saggio e pio servitore di Harkel ma anche coraggioso e valente guerriero. Allo splendore della sua terra si contrappongono le asperità della muraglia di ghiaccio, la fredda e ostile striscia di terra montuosa che circonda la foresta di Lankbow, popolata da crudeli tribù di selvaggi e giganti rinnegati. Re Aaradan conduce vittoriosamente numerose battaglie contro i popoli che abitano quegli inospitali territori, contrastando le continue razzie di queste popolazioni e garantendo al suo popolo decenni di pace e prosperità.

Runi 10-13: primo ciclo di Isnamroth

Il ciclo narra le eroiche gesta di Elamroth e Isnamroth, figli di Gravmur e principi del Regno di Alfgath: i due fratelli vengono inviati dal padre alla conquista delle fertili pianure dei grandi laghi: privi di uomini e di denaro, vengono ben presto separati dal destino e costretti ad affrontare una lunga serie di avventure e peripezie. Dopo molti anni e alterne vicende ciascuno di loro, convinto della morte dell'altro, riesce a tirare su un vero e proprio esercito e inizia la propria campagna di conquista. Il destino li fa incontrare nuovamente sul campo dell'ultima battaglia per il predominio delle pianure dei grandi laghi: lì i due fratelli, comandanti di eserciti contrapposti e coperti da pesanti armature, non si riconoscono e si danno battaglia tra loro. Nel corso del lungo combattimento Elamroth riconosce il fratello, e alza la sua lama in segno di pace: Isnamroth non comprende il gesto e, scambiandolo per un movimento offensivo, contrattacca ferendolo a morte. Il ciclo si conclude con il canto di dolore di Isnamroth, che chiede perdono agli Dei per il fratricidio appena commesso e per la corona insanguinata che esso consegna sul suo capo. Le sue lacrime, secondo la leggenda, verranno raccolte dagli spiriti dei fiumi e da loro trasportate e custodite all'interno dei grandi laghi.

Runi 14-16: primo ciclo di Lemnenkar

Lemnenkar, Signore di Thornwal e degli Altipiani delle Tempeste, decide di prendere moglie. Intraprende quindi un lungo viaggio alla volta della città di Menerond all'interno della Foresta di Lankbow per conquistare il cuore della principessa Alara, erede di Lotham. Re Araadan, il padre di Alara, assegna a Lemnenkar una serie di missioni pressoché impossibili affinché egli possa dimostrare di essere degno della mano della figlia. La storia racconta le fatiche e il fallimento di Lemnenkar, che riesce a malapena ad evitare la morte ed è costretto a tornare a Thornwal dopo aver perso quasi tutti i suoi uomini.

Runi 17-19: primo ciclo di Vainar

Vainar, figlio di Ilmarinen, giunge nella terra degli Altipiani delle Tempeste, trovando rifugio presso la corte di Lemnenkar. Lì ha presto modo di mettere in opera le sue prodigiose doti di fabbro e artigiano costruendo una serie di artefatti magici che donano prosperità e abbondanza. La sua fama cresce e si diffonde presso i territori confinanti: le profondità delle foreste di Lankbow, le genti delle pianure dei grandi laghi, le tribù della muraglia di ghiaccio e le misteriose brughiere dell'arcipelago di Ilsanora. Vainar riceve la visita di numerose fanciulle, ma egli allontana tutte le proposte di matrimonio poiché sente di non amarne nessuna.

Runi 20-24: primo ciclo di Kurgoth

Il ciclo narra le vicende di Kurgoth il Selvaggio, figlio di Kaalor e legittimo erede al trono del Nord, cacciato dal padre al di là della muraglia di ghiaccio per favorire la successione di Kaamos, suo fratello minore. Deciso a vendicarsi della sua famiglia Kurgoth attraversa una serie di avventure che lo portano a raggiungere i confini più remoti del mondo. Lì si imbatte in un palazzo di ghiaccio e di vetro, che scopre essere dimora di Entità Divine note come *gli Antichi*. Ammesso alla loro presenza, Kurgoth chiede la forza per tornare a rivendicare il trono che gli spetta. Gli *Antichi* lo avvertono che l'esaudimento del suo desiderio di rivalsa spingerà la sua discendenza verso la disgrazia, la vergogna e il dolore. Ma Kurgoth, accecato dall'ira, non intende sentire ragioni. Sordo ad ogni ammonimento Kurgoth abbandona il palazzo delle Entità Divine e rivolge le sue preghiere agli spiriti della Notte, ottenendo così il potere delle ombre. Torna quindi presso la muraglia di ghiaccio alla testa di un'armata di giganti, lupi, orsi polari e feroci selvaggi esiliati come lui da suo padre e dai suoi avi. Grazie alla ferocia del suo esercito e ai suoi poteri sconfigge sul campo l'esercito di Kaalor, uccidendo sia il

padre che suo fratello Kaamos e proclamandosi signore della muraglia di ghiaccio.

Runi 25-28: secondo ciclo di Aaradan

Insediatosi sul trono della muraglia di ghiaccio, Kurgoth decide che è tempo di cercare una sposa. Si reca quindi sotto mentite spoglie nel profondo della foresta di Lankbow dove sorprende Erinlen, sorella minore di Alara e secondogenita di Re Aardan, nell'atto di accogliere l'acqua. La bellezza virginale della fanciulla spinge Kurgoth a impossessarsi di lei: il selvaggio utilizza il potere delle ombre per avere ragione delle resistenze della ragazza, quindi la conduce alla muraglia di ghiaccio, dove la rende sua sposa. Nel tentativo di recuperarla Re Aaradan mobilita il suo esercito contro le tribù dei selvaggi: le forze al comando del Protettore di Lotham si rivelano superiori alle armate nemiche, ma le asperità del territorio, il freddo e il potere delle ombre di Kurgoth provocano numerose perdite tra i suoi uomini. La guerra si protrae per molti anni, nel corso dei quali Re Aaradan chiede più volte l'aiuto della stirpe degli Umani contro la minaccia di Kurgoth: ma Lemnenkar, ancora offeso per il rifiuto dell'Elfo a concedergli la mano della figlia, rifiuta. Kurgoth, contravvenendo grazie al potere delle ombre alle leggi degli Dei, feconda per tre volte Erinlen, costringendola a dare alla luce tre figli dal sangue Elfico: Keoulf il Violento, Kaari la Vendicatrice e Isylia la Splendente.

Runi 29-31: primo ciclo di Moregan

Le notizie della prosperità del popolo degli altipiani delle tempeste dovute ai prodigiosi artefatti di un fabbro prodigioso giungono alle orecchie di Moregan, signora dell'arcipelago di Ilsanora. La potente maga, alla quale gli spiriti della Notte hanno concesso il dono dell'eterna giovinezza, invia i suoi emissari tra le genti degli altipiani. Quando Moregan scopre che Lemnenkar, respinto anni prima dalla principessa Alara di Lotham, è nuovamente in cerca di una moglie, fa in modo di attirare il sovrano presso le sue terre lontane. Lemnenkar intraprende così un lungo viaggio, accompagnato da Vainar, verso la selvaggia e sconosciuta terra delle brughiere. Il Signore degli altipiani delle tempeste viene sedotto dalla bellezza di Moregan, che lo convince a passare molto tempo presso Ilsanora: nei mesi che seguono Lemnenkar viene fatto più volte oggetto dei piaceri di Ilsanora e delle grazie della maga, che cerca invano di sedurre anche Vainar: il fabbro dà prova della sua integrità, resistendo alle tentazioni dell'arcipelago e riuscendo persino a convincere Lemnenkar a fare ritorno a casa. Prima di partire, il sovrano degli altipiani delle tempeste chiede a Moergan di sposarlo. La maga non può prendere marito per via del giuramento che la lega agli spiriti della Notte: presenta però a Lemnenkar una delle sue figlie, Maille. Lemnenkar, sentendosi misteriosamente attratto dalla splendida fanciulla, la chiede in sposa. Moregan, come prezzo per acconsentire alle nozze, assegna a Lemnenkar tre importanti prove da compiere nei territori del Continente, che saranno oggetto dei cicli successivi.

Runi 32-35: secondo ciclo di Isnamroth

Lemnenkar e Vainar fanno ritorno sul Continente, dove scoprono che per ognuna delle settimane trascorse su Ilsanora è passata una stagione: nonostante gli anni, i territori del Nord sono ancora flagellati dalla guerra che gli Elfi di Lankbow combattono contro la stirpe di Kaalor il Selvaggio e le armate di lupi, orsi e giganti agli ordini di Kurgoth.
Incurante del conflitto, Lemnenkar compie insieme a Vainar un lungo viaggio verso le pianure dei grandi laghi in direzione della prima prova affidatagli da Moergan: violare la virtù della principessa Maaren, figlia del saggio Re Isnamroth. Per aiutare il suo sovrano, Vainar costruisce una maschera in grado di alterare le fattezze di chi la indossa e di ammaliare chiunque la guardi. Lemnenkar, indossata la maschera, riesce a penetrare nel castello reale senza farsi riconoscere e vince le resistenze della pudica e virginale fanciulla, ma subito prima di poterla avere viene scoperto da Isnamroth e dai suoi soldati. Costretto a fuggire decide di portare con se Maaren, ritirandosi oltre il confine delle pianure dei grandi laghi in direzione del suo regno. Il rapimento provoca l'ira di Isnamroth, che dichiara guerra al popolo delle tempeste e si prepara a marciare sugli altipiani con le sue armate. Vainar, resosi conto dell'enormità della faccenda, tenta in ogni modo di far ragionare Lemnenkar, che però non riesce a distogliere dalla sua risoluzione a soddisfare le richieste della maga di Ilsinora. Al termine della conversazione con il suo sovrano, quando la guerra sembra ormai inevitabile, Vainar si ferma nella notte ad ascoltare il canto disperato di Maaren, tenuta prigioniera da Lemnenkar in una torre senza porte e senza finestre. Colpito dalla bellezza della sua voce chiede e ottiene di poterla vedere almeno una volta, innamorandosene perdutamente.

Runi 36-39: secondo ciclo di Vainar

Vainar parla nuovamente con Lemnenkar, al quale chiede di poter aspirare alla mano di Maaren: in tal modo il desiderio di Moregan sarà comunque esaudito, e il popolo degli altipiani non dovrà patire le conseguenze terribili di una guerra. Lemnenkar acconsente, e a Vainar non resta che convincere Isnamroth a recedere dai suoi intenti di invasione. Il costruttore intraprende quindi un pericoloso viaggio in compagnia di Maaren con l'intento di riportare la figlia perduta al genitore. Imprigionato da Isnamroth viene torturato e condannato a morte, per poi essere salvato sul patibolo dalla stessa Maaren, che implora il padre di concedere il perdono a lui e ai popoli degli altipiani delle tempeste. Il ciclo termina con il signore delle pianure dei grandi laghi concede il suo perdono, dando la sua benedizione al matrimonio tra Vainar e Maaren.

Runi 40-45: secondo ciclo di Moregan

Vengono celebrate le nozze tra Vainar e Maaren alla la presenza di Lemnenkar e Isnamroth, ormai in pace. Moregan, che sperava di provocare una lunga guerra tra gli altipiani delle tempeste e le pianure dei grandi laghi, va su tutte le

furie alla notizia del matrimonio e lo maledice. Per comprendere come modificare i suoi piani intona le note di un potente incantesimo, che le consente di squarciare il velo del fato e osservare gli eventi futuri. Convoca quindi nuovamente Lemnenkar e Vainar, fingendosi contenta per il compimento della missione e chiedendo loro di esaudire la sua seconda richiesta: la realizzazione di un artefatto dai poteri miracolosi, in grado di garantire la vita e la prosperità. Vainar intraprende un lungo viaggio verso le terre dei Nani alla ricerca dei materiali più rari e prezioni del Continente, mentre sua moglie Mareen viene tenuta in ostaggio dalla signora dell'arcipelago di Ilsanora. Al ritorno di Vainar, l'artefatto viene infine forgiato secondo le richieste di Moregan: esso viene chiamato Samaelen, termine che significa "luce del Samhain", dal giorno del suo completamento: il primo novembre. A differenza degli altri artefatti costruiti da Vainar e privi di discernimento, gli Aghaaritum, a Samaelen viene impartito un barlume di vita in modo che Moregan possa comunicare direttamente con lui: è il primo dei Vigaaritum, gli artefatti viventi.

Runi 46-50: secondo ciclo di Lemnenkar

Alla testa del suo esercito Lemnenkar si reca presso la muraglia di ghiaccio per esaudire il terzo e ultimo desiderio di Moregan: sottrarre il potere delle ombre estinguendo la stirpe di Kaalor il Selvaggio, rappresentata da Kurgoth e dai suoi tre figli, contro il quale gli Elfi di Lankbow combattono da tempo una guerra sanguinosa. Lemnenkar, che tempo addietro aveva rifiutato di prestare aiuto a Re Aaradan, evita di chiedere a sua volta l'aiuto degli Elfi e si reca presso la muraglia di ghiaccio con le sue sole forze: il suo esercito viene però fermato e sconfitto ripetutamente sul campo di battaglia dalle forze comandate dai due figli maggiori di Kurgoth, Keoulf il Violento e Kaari la Vendicatrice. In uno degli scontri Lemnenkar perde la vita per mano di Kaari: il suo corpo, trafitto da trentatre colpi di spada, viene trasportato dal fiume Illymor fino alle terre di Lotham. Il corpo del sovrano degli altipiani delle tempeste viene trovato e soccorso da Alara, l'elfa che un tempo aveva invano chiesto in sposa, e fatto trascinare al cospetto del padre. Re Aaradan, con l'intercessione di Harkel, riesce a parlare con lo spettro di Lemnenkar e lo interroga su quanto accaduto: il Re degli altipiani della tempesta gli rivela i suoi scopi, pendendosi della propria superbia e promettendogli aiuto contro Kurgoth e la sua stirpe. Aaradan perdona Lemnenkar e fa discendere su di lui il soffio di Harkel, riportandolo alla vita. Lemnenkar, solo e privo di un esercito, riceve da Aaradan il consiglio di recarsi a Nord, spingendosi fino ai remoti confini del mondo per invocare l'aiuto degli Dei ed ottenere una forza necessaria a sconfiggere la discendenza di Kurgoth.

Runi 51-54: primo ciclo di Ilmatar

Lemnenkar, invecchiato di molti anni a seguito della resurrezione, attraversa un lungo e difficile viaggio verso i remoti confini del mondo nel corso del quale viene messo dagli Dei di fronte a una serie di prove. La sua determinazione gli consente di prevalere e di giungere al palazzo di ghiaccio e di vetro di fronte al quale, allo stremo delle forze, perde i sensi. Viene soccorso da Ilmatar, figlia della Luna e signora dei venti e del cielo, che gli salva la vita e gli comunica che gli Dei hanno stabilito che la sua forza e la sua debolezza determineranno le sorti del mondo: dalle sue scelte future verrà infatti deciso il destino del Continente. Lemnenkar non comprende il significato delle parole di Ilmatar, e le chiede aiuto per sconfiggere Kurgoth e i suoi figli. Ilmatar acconsente chiamando a sé la sua cavalcatura, un gigantesco Wyrm del colore della Luna: il ciclo si conclude con Ilmatar che conduce il suo Wyrm attraverso i cieli, riportando l'addormentato Lemnenkar verso gli altipiani delle tempeste. Nel suo canto notturno, la signora dei venti e del cielo rimprovera aspramente l'uomo quando egli è preda delle sue passioni.

Runi 55-58: terzo ciclo di Vainar

Mentre Lemnenkar compie il suo viaggio verso i remoti confini del mondo, gli altipiani delle tempeste vengono invasi dagli eserciti della muraglia di ghiaccio guidate da Keoulf e Kaari. Molte città e villaggi, prive di difese, cadono preda di saccheggi e razzie. A tenere testa all'invasione si erge Vainar, di ritorno dal viaggio compiuto con la sua sposa verso le fertili terre del sud insieme a un'armata di guerrieri della stirpe Nanica capitanata dall'eroico guerriero Rhak-Dun. L'impeto del condottiero dei Nani riesce, nonostante il numero esiguo di guerrieri di cui dispone, ad arrestare l'avanzata dell'esercito di Keoulf. Vainar si reca insieme alla sua sposa Maaren presso le pianure dei Grandi Laghi, per chiedere l'aiuto al padre. L'esercito di Isnamroth si unisce così a quello di Rhak-Dun: in quello stesso stesso giorno giungono da Lankbow gli arcieri Elfici di Lotham condotti dall'anziano Re Aaradan. Le tre stirpi degli Uomini, degli Elfi e dei Nani affrontano insieme una lunga e difficile battaglia contro l'orda di giganti e di bestie feroci capitanata da Keoulf e Kaari. Alla vigilia di quell'importante scontro Vainar forgia i leggendari Aghaaritum, armi e armature indistruttibili e dotate di magiche proprietà.

Runi 59-65: secondo ciclo di Kurgoth

Il ciclo narra la catena di eventi legati alla Guerra delle Tre Stirpi: Kurgoth concede ai suoi due figli il controllo del potere delle ombre, rendendoli pressoché invincibili, e scende con un'armata di lupi, orsi e giganti per aiutare la loro avanzata. Kurgoth affronta e uccide Isnamroth in combattimento, disperdendo l'esercito degli umani: ferisce inoltre gravemente prima Rhak-Dun e poi Aaradan, che lo affrontano singolarmente, decimando le loro armate e condannandoli a una sconfitta che sembra certa. Quando tutto sembra perduto l'eroe dei Nani e il condottiero degli Elfi effettuano un ultimo disperato assalto, riuscendo ad avere la meglio sul potente gigante e sui suoi generali. Nel momento culminante della grande battaglia la testa di Kurgoth viene recisa dall'ascia di Rhak-Dun, mentre l'armata del gigante viene messa in rotta dalle frecce scagliate dagli arcieri Elfici. Al termine dello scontro, Aaradan invoca su se stesso e su Rhak-Dun il soffio ristoratore di Harkel, capace di guarire ogni ferita.

Kaari la Vendicatrice, appresa la morte del padre, scende con il suo esercito alla volta della Foresta di Lankbow decisa a estinguere nel sangue il Regno di Lotham. La sua armata semina morte e distruzione ed ha la meglio anche sugli arcieri di Aaradan: quando lo stesso Re Elfico si fa avanti per affrontarla, Kaari invoca i poteri delle ombre per far scendere sulla foresta una cappa di oscurità e silenzio. Aaradan viene sconfitto e, impossibilitato a invocare il soffio di Harkel per guarire le proprie ferite, soccombe. Proprio quando Kaari si accinge a fare scempio del Regno di Lotham dai cieli compare Lemnenkar, riportato a casa da Ilmatar e dal suo Wyrm. Il sovrano degli altipiani, armato di un potente Aghaaritum forgiato da Vainar, sconfigge la principessa della muraglia di ghiaccio e mette in rotta ciò che resta del suo esercito. Kaari riesce a fuggire grazie ai poteri delle ombre, cercando di mettersi in viaggio a sua volta i remoti confini del mondo come suo padre e Lemnenkar fecero prima di lei. Lemnenkar, impossibilitato a seguirla, chiede a Ilmatar di raggiungerla e ucciderla per estinguere la stirpe di Kurgoth. La vergine del vento e del cielo chiede al sovrano se quella è davvero la sua intenzione: Lemnenkar, la cui mente è ancora invasa dall'incanto di Moergan, conferma che quella è la sua volontà. Ilmatar raggiunge quindi Kaari, intimandole di desistere dal suo intento e di rinnegare la vendetta in favore della pace: Kaari rifiuta e attacca Ilmatar che, al termine di una lunga e difficile battaglia, la uccide.
Keoulf il Violento, rimasto solo e privo del suo esercito, penetra sotto mentite spoglie all'interno della capitale delle città degli altipiani. Il guerriero giunge davanti alla dimora di Vainar e lo ferisce gravemente, immobilizzandolo con il suo potere: lì, davanti ai suoi occhi, fa violenza alla sua sposa Maaren e la uccide: trafuga quindi alcuni artefatti, tra cui la maschera con cui anni addietro Lemnenkar riuscì a rapire Mareen, e fugge via. Indossando la maschera Keoulf riesce a non farsi riconoscere e a tornare presso la muraglia di ghiaccio. Lungo la strada incontra una avvenente fanciulla Elfa che suscita il suo desiderio: utilizza quindi la maschera che ha ancora indosso per sedurla e trascorrere con lei una lunga notte di passione. All'alba, dopo essersi tolto la maschera, scopre con orrore che la fanciulla è Isylia, sua sorella minore. La giovane, dopo averlo riconosciuto, si uccide per la vergogna. Keoulf si trascina verso il castello della sua famiglia e lì trova il corpo di sua madre Erinlen: l'Elfa, devastata da anni di prigionia e dall'orrore e dalla vergogna per le stragi compiute dai suoi stessi figli, si è tolta la vita squarciandosi i polsi con un frammento di ghiaccio. Nell'ultimo canto del ciclo Keoulf, rimasto solo nella grande sala del trono, si uccide a sua volta trafiggendosi con la sua spada, ponendo fine con le sue stesse mani alla stirpe di Kaalor il Selvaggio.

Runi 66-70: terzo ciclo di Moregan

Vainar, disperato per la morte della sposa, utilizza gli ultimi materiali che gli restano per costruire un simulacro con le sembianze di Maaren. Il suo tentativo di soffiare la vita nei polmoni della sua sposa di argento e di oro provoca l'ira di Ilmarinen, che distrugge il Vigaaritum appena creato e priva il figlio dei suoi poteri.
La morte di Keoulf ha come effetto quello di liberare il potere delle ombre, che inizia lentamente a fluire verso l'arcipelago di Ilsanora dove Moregan lo attira con incantesimi e sacrifici umani. Lemnenkar giunge al castello della muraglia di ghiaccio per recuperare Erinlen e gli Aghaaritum sottratti da Keoulf: lì trova il corpo senza vita della giovane elfa. Impossibilitato a mantenere la promessa fatta al defunto Re Aaradan, il sovrano degli altipiani delle tempeste riporta il corpo della principessa defunta a Lankbow. In ginocchio di fronte alla tomba del Re di Lotham Lemnenkar chiede perdono per i suoi errori, comprendendo di essere stato per tutto il tempo un mero strumento del male. Si reca quindi da Ilmatar, dichiarandole la sua intenzione di venir meno alla promessa di sposare Maille e di fuggire per sempre le tentazioni della perfida Moregan: ma la vergine dei venti e del cielo lo avverte che ormai è troppo tardi.
Moregan si impadronisce del potere delle ombre e lo riversa nel Samaelen, corrompendolo per sempre e dando vita alla catena di eventi che verranno ricordati con il nome di Grande Cataclisma: le terre vengono squarciate dai primi possenti terremoti, e dalle profondità del suolo comincia a spirare una densa nebbia scura, pregna di insetti mostruosi e demoniache infezioni, che da Ilsanora inizia a riversarsi verso il Continente. Il morbo demoniaco, amplificato dai poteri del Samaelen, riporta in vita i morti e infetta il corpo e la mente dei vivi, trasformando entrambi in creature corrotte dal male. Moregan assume il nome di Regina delle Ombre e, alla guida del suo nuovo esercito, dà inizio al suo progetto di conquista del Continente.

Runi 71-74: secondo ciclo di Ilmatar

Moregan incomincia la sua invasione alla guida del suo esercito di demoni e morti viventi: in pochi anni assume il controllo degli ormai deserti territori della muraglia di ghiaccio e da lì lancia la sua offensiva penetrando all'interno della foresta di Lankbow e diffondendo la sua infezione all'interno delle città degli altipiani delle tempeste. Lemnenkar si rende conto che l'unico modo per rimediare ai suoi errori è sconfiggere la strega malvagia, ma il suo esercito viene sconfitto e la maggior parte dei suoi ufficiali viene contaminata dal morbo demoniaco. Lemnenkar, ferito gravemente al volto da Moregan, chiede ancora una volta l'aiuto di Ilmatar per chiamare a raccolta i condottieri delle tre stirpi. La vergine dei venti solca i cieli a cavallo del suo Wyrm, portando con se gli Aghaaritum. Raggiunge l'Antico Dominio dei Nani, dove ottiene dal Grande Re Gros-Tan il supporto dell'eroico condottiero Rhak-Dun, già protagonista della guerra contro la discendenza di Kurgoth. Mentre l'eroe nanico risale con il suo esercito verso le pianure dei grandi laghi Ilmatar si reca nella foresta di Lankbow, dove si scontra con l'incarnazione di Samaelen, che ha assunto l'aspetto di un gigantesco drago le cui fauci vomitano fuoco e fiamme. Al termine di una lunga e violenta battaglia la vergine dei venti e del cielo riesce a sconfiggere il Vigaaritum, provocando la sua fuga e impedendogli di dare alle fiamme la foresta a costo però della sua stessa vita.

Runi 75-80: terzo ciclo di Lemnenkar

Il corpo di Ilmatar viene trasportato dalla corrente del fiume Illymor giungendo fino alle terre di Lotham, dove la fanciulla viene sepolta con tutti gli onori. Alara, figlia del defunto Aaradan e nuova reggente di Lotham, dichiara le sue intenzioni di unirsi alla guerra contro la malvagia Moregan. Le armate degli Elfi, guidate dalla loro Regina, si congiungono quindi all'esercito dei Nani di Rhak-Dun nelle pianure dei grandi laghi. Alara e Rhak-Dun constatano amaramente la grave situazione in cui versano le terre degli uomini: gli altipiani delle tempeste sono caduti e gli eserciti delle città dei grandi laghi, rimaste senza un sovrano dai tempi della morte di Isnamroth, sono divisi dall'invidia e dall'avidità dei loro generali. La necessità di determinare un condottiero in grado di riunire gli eserciti della stirpe degli Umani spinge Alara e Rhak-Dun a organizzare un torneo, al quale partecipano i più valenti tra i condottieri e campioni umani. Il torneo si conclude con la vittoria di un individuo misterioso, dalla lunga barba bianca e privo di un occhio: si tratta dell'ormai anziano Lemnenkar, deciso a riscattare le sue colpe nell'ultima grande battaglia.

Runi 81-86: terzo ciclo di Ilmatar

Lemnenkar, Rhak-Dun e Alara impugnano gli Aghaaritum e muovono con i loro eserciti alla volta degli altipiani delle tempeste. Nelle loro fila sono presenti molti degli eroi menzionati nei cicli precedenti, ciascuno di loro in cerca di gloria, perdono o redenzione: Vainar il fabbro prodigioso, Menedor l'Immortale, fratello minore del defunto Re Aaradan, Beldor il Coraggioso, Ak-Nahr il Terrore degli Orchi, Gor-Kun il Temerario, figlio di Rhak-Dun, e molti altri. Moregan, dotata ormai di un potere immenso, provoca un terribile Cataclisma che scuote la terra di tutto il Continente, provocando spaccature da cui fuoriescono creature mostruose e sollevando una densa coltre di fumo in grado di oscurare il sole, la luna e le stelle. La guerra viene quindi combattuta nell'oscurità, rotta soltanto dai miasmi del fuoco e dal clangore delle armi. Gli eroi delle tre stirpi combattono con coraggio ma molti di loro, impossibilitati ad essere raggiunti dalla benedizione delle loro Divinità, incontrano una morte atroce. Nel frattempo, le devastazioni portate dal Grande Cataclisma provocano la morte di decine di migliaia di uomini lungo tutto il continente.
Dopo innumerevoli giorni di battaglia continuativa Lemnenkar, Rhak-Dun, Gor-Kur, Vainar, Alara e Menedor riescono ad aprirsi la strada fino al cuore dell'armata nemica, ma persino il potere congiunto dei loro Aghaaritum si rivela inefficace contro la forza soverchiante di Moregan e del suo Vigaaritum.
Un istante prima di soccombere, gli Eroi prendono la decisione di sacrificare le loro ultime forze con un ultimo assalto disperato: con grande sorpresa di Moregan l'attacco ha la forma di una preghiera accorata ad Harkel, introdotta dal canto cristallino di Alara. Le note dell'invocazione si innalzano verso il cielo fino a toccare la coltre di fumo e nebbia che oscura i cieli, riempiendola di crepe attraverso le quali comincia a filtrare la luce del sole. La gigantesca cupola nera di Moregan esplode in mille pezzi, rivelando un cielo terso solcato da una immensa armata di Wyrm: il primo di questi, del colore della Luna, è guidato da Ilmatar, risorta per volontà di Harkel ed elevata a rango di entità divina.
Al grido di "miei sono i cieli", la dea dei venti lancia la sua offensiva al cuore dell'armata delle ombre. Moregan la affronta sul dorso di Samaelen, nuovamente incarnato in un drago dal respiro di fiamma. Mentre Ilmatar e Moergan si danno battaglia nei cieli gli eserciti delle Tre Stirpi, con l'aiuto dei Wyrm, cominciano ad avere la meglio sull'orda demoniaca. Nel corso dello scontro alcuni dei Wyrm vengono a loro volta infettati dal morbo demoniaco, trasformandosi in creature malvagie e potentissime: molte di queste spaventose mutazioni verranno abbatute, altre riusciranno a fuggire dileguandosi tra i cieli o scomparendo nelle profondità del suolo.
Il ciclo si conclude con la vittoria di Ilmatar su Moergan: la dea dei venti e del cielo assesta un colpo mortale al primo Vigaaritum, distruggendolo in mille pezzi e precipitando la strega di Ilsanora nelle profondità dei mari.

Runi 87-90: epilogo

I frammenti di Samaelen si disperdono tra le immensità del Continente, provocando una enorme mareggiata che sommerge gran parte dell'arcipelago di Ilsanora e delle coste occidentali. La distruzione del primo dei Vigaaritum provoca la ritirata dell'armata demoniaca, che si rifugia nelle profondità del suolo, e la scomparsa della nebbia velenosa. Ilmatar ascende al cielo, mettendo in guardia i condottieri delle tre stirpi sulla debolezza degli esseri mortali e sulla necessità di resistere alle tentazioni del male.
Nei giorni seguenti vengono celebrati i funerali di tutti gli eroi caduti nello scontro finale e si apprende il destino di chi è sopravvissuto. Lemnenkar decide di rinunciare alla propria corona per recarsi agli estremi confini del mondo, luogo dove intende concludere i propri giorni, lasciando le genti umane della muraglia di ghiaccio, degli altipiani delle tempeste e delle pianure dei grandi laghi libere di scegliere i propri sovrani. Vainar, privo di una gamba a seguito delle ferite riportate, decide di fare ritorno tra le terre dei Nani, dove continuerà a costruire artefatti prodigiosi: nel suo viaggio viene accompagnato da Rhak-Dun, l'invincibile eroe della stirpe dei Nani, che riporta a casa il corpo del figlio Gor-Kun. Alara, la Protettrice degli Elfi, cede lo scettro del comando allo zio Menedor per ritirarsi nella contemplazione delle meraviglie di Harkel.
Il ciclo si conclude con un canto di Alara rivolto alla Dea della Vita e della Fertilità, in grado di guarire la terra e la foresta dalla malattia delle ombre e donare al Continente pace e prosperità.

Personaggi principali

Aaradan

Valente e austero Re Protettore degli Elfi di Lotham, descritto nell'opera come uno dei più floridi e rigogliosi Regni ancestrali di Lankbow. E' uno dei personaggi positivi dell'opera, caratterizzato dalla sapienza, dalla lungimiranza e dal

coraggio. E' uno dei pochi protagonisti dell'opera a dar prova di possedere le capacità del perdono, riportando alla vita Lemnenkar e sancendo l'alleanza tra Umani ed Elfi. In battaglia Aaradan viene più volte definito "immortale" per via del *soffio di Harkel*, un vento ristoratore che lo circonda e che ha il potere di risanare tutte le sue ferite: questo gli consente di vincere innumerevoli scontri e duelli nel corso delle molte battaglie combattute contro le stirpi dei Selvaggi e dei Giganti della muraglia di ghiaccio. La sua morte è descritta nel *secondo ciclo di Kurgoth* e avviene per mano di Kaari la Vendicatrice, figlia di Kurgoth e di Erinlen, che dopo averlo ferito mortalmente utilizza il potere delle ombre per impedire al soffio di Harkel di raggiungere il suo corpo. Aaradan è l'emblema delle qualità e delle virtù che contraddistinguono la stirpe degli Elfi: la saggezza, la fede, la temperanza, la pazienza, la costanza, la forza di volontà.

Alara

Figlia primogenita di Re Aaradan, dotata di grazia e bellezza leggendarie. Nel corso dell'opera viene richiesta in sposa da Lemnenkar, da Isnamroth e da Kaalor: tanto i suoi rifiuti quanto le irragionevoli condizioni poste dal padre per ottenere la sua mano sono dovute non già alla superbia, ma alla consapevolezza che una moglie Elfa non può garantire alcuna discendenza alle stirpi degli Umani e dei Selvaggi. Alla morte di Aaradan, Alara diventa la nuova depositaria del soffio di Harkel e riceve lo scettro di Protettrice di Lotham. I suoi prodigiosi poteri le consentiranno di condurre le armate degli Elfi nella guerra delle Tre Stirpi contro le forze dell'ombra e di salvare la vita di molti degli Eroi nello scontro finale con la malvagia Moregan e il suo Vigaaritum, Samaelen.

Erinlen

Figlia secondogenita di Re Aaradan, dotata di bellezza non inferiore a quella di sua sorella maggiore Alara. Nel *secondo ciclo di Aaradan* viene catturata da Kurgoth il Selvaggio, che riesce a sedurla facendo scorrere nei suoi polmoni il potere delle ombre. Condotta con la forza alla muraglia di ghiaccio spenderà lì il resto della sua vita, prigioniera dell'oblio del potere delle ombre e vittima delle violenze del suo sposo. Kurgoth, contravvenendo per tre volte alle leggi degli Dei grazie al potere delle ombre, la costringerà a dare alla luce tre figli dal sangue misto: Keoulf il Violento, Kaari la Vendicatrice e Isylia la Splendente. Erinlen è uno dei personaggi tragici dell'opera, simbolo della sventura e dell'impotenza femminile di fronte alle decisioni degli uomini: la sua triste storia ricorda al popolo degli Elfi che nessuno è immune all'influenza del male. Erinlen si toglie la vita al termine del *secondo ciclo di Kurgoth*, squarciandosi i polsi con un pezzo di ghiaccio.

Lemnenkar

E' uno dei personaggi centrali del Khal-Valàn: sovrano delle popolazioni umane degli altipiani delle tempeste, è il simbolo della forza e della debolezza dell'uomo di fronte alle difficoltà della vita e alle tentazioni del male. Il cieco desiderio con cui cerca di impadronirsi della donna che sceglie per moglie rappresenta l'imperfezione che impedisce all'essere umano di trascendere i suoi limiti. Le gravi conseguenze determinate dalle sue azioni simboleggiano l'importanza della stirpe Umana e l'impatto delle decisioni dei suoi governanti hanno sull'equilibrio delle cose. I lunghi viaggi che intraprende sono l'allegoria del suo percorso spirituale nel corso del quale l'iniziale vanità si trasforma progressivamente in una profonda consapevolezza dei propri limiti e, infine, al pieno riconoscimento dei propri errori.

Vainar

Leggendario fabbro e costruttore, è il simbolo dell'impegno e dell'umiltà. La devozione e la riconoscenza nei confronti dei suoi governanti lo rendono uno dei personaggi positivi dell'opera. Viene presentato come figlio umano di Ilmarinen, precisazione che sottolinea come il Dio abbia avuto anche una discendenza Nanica. Le sue origini divine gli consentono di infondere negli artefatti che costruisce poteri sovrannaturali: in almeno un caso Vainar riesce a soffiare la vita all'interno di una delle sue creazioni, dando origine al primo Vigaaritum, che in seguito verrà corrotto dalle ombre e diventerà malvagio. Gli errori che compie Vainar sono anch'essi legati a difetti tipici della natura umana: l'eccessivo zelo con cui esegue le volontà del suo amico e sovrano e, soprattutto, il tentativo idolatra di costruire un simulacro di vita per resuscitare l'idea della defunta sposa: privato da Ilmarinen dei suoi poteri all'inizio del *terzo ciclo di Moregan*, Vainar riesce a espiare il proprio peccato partecipando alla battaglia finale.

Isnamroth

E' il più anziano tra gli eroi umani descritti nel Khal-Valàn, il primo di cui vengono narrate le avventure. E' il simbolo delle forti emozioni dell'uomo, che non di rado portano sofferenza e infelicità. Il dolore e il rimorso che prova subito dopo aver ucciso il fratello sottolinea l'importanza del pentimento, in grado di cancellare ogni peccato. E', tra protagonisti dell'opera, il primo a dar prova di possedere le capacità del perdono, acconsentendo alle nozze di sua figlia Maaren con Vainar ed evitando una guerra che sembrava ormai certa. Muore per mano di Kurgoth al termine di un lungo ed estenuante combattimento considerato tra gli episodi più intensi e toccanti del Khal-Valàn.

Rhak-Dun

Descritto come il più forte tra gli Eroi delle Tre Stirpi, Rhak-Dun è l'incarnazione vivente dell'ideale Nanico: invincibile in battaglia, generoso con gli alleati e dotato di uno spirito indomito e leale. A differenza di molti degli Eroi che combattono al suo fianco egli non è dotato di poteri particolari nè di ascendenza divina, ma nel corso dell'ultima battaglia il suo sangue mostra di essere immune alla contaminazione della tenebra. E' l'indiscusso protagonista della maggior parte

delle battaglie che coinvolgono le Tre Stirpi, e in più di un'occasione sono le sue parole a infondere coraggio e speranza nei cuori dei suoi compagni ed alleati.

Ghor-Kun il Temerario

Figlio di Rhak-Dun: raggiunge il padre nello scontro finale contro le armate di Kurgoth, e lo accompagna in battaglia contro le forze di Moergan. Le circostanze della sua morte sono narrate nel *terzo ciclo di Ilmatar*, che descrive il suo combattimento contro una delle incarnazioni di Samaelen. Quel lungo duello, da lui cercato contravvenendo agli ordini del padre, gli sarà fatale.

Kurgoth

Figlio di Kaalor, capostipite della Stirpe dei Selvaggi, descritti nel Khal-Valàn come affini alla Stirpe degli Umani ma più forti, violenti e impulsivi. Nonostante sia il primogenito viene cacciato dal padre per favorire l'ascesa al trono del fratello minore Kaamos. Kurgoth è il primo personaggio che raggiunge i remoti confini del mondo, e l'unico che rifugge le Entità Divine che lì risiedono. L'invocazione che rivolge agli spiriti della Notte lo rende il primo emissario della tenebra del Continente e gli consente di ricevere il dono delle ombre. Questo potere gli darà modo di conseguire formidabili risultati: sconfiggere e sottomettere l'esercito di suo padre, conquistando il trono della muraglia di ghiaccio; sedurre la principessa Elfica Erinlen e renderla sua sposa; fecondarla per tre volte, violando le leggi degli Dei e generando così la sua progenie dal sangue ibrido. Kurgoth è il simbolo della rivalsa e dell'ambizione che conducono inevitabilmente ogni essere vivente a percorrere il sentiero del male.

Keoulf il Violento

Primo tra i figli di Kurgoth e l'Elfa Erinlen, eredita dal padre gli aspetti più violenti e impulsivi. Viene concepito nel peccato e nell'abiezione, infrangendo la legge degli Dei che vieta alle tre Stirpi di mescolare il proprio sangue in una discendenza comune. Descritto come un guerriero spietato e crudele, Keoulf è il principale antagonista di Aaradan e Lemnenkar nel *secondo ciclo di Kurgoth*. In una delle battaglie descritta nel terzo ciclo di Vainar Keoulf, grazie al potere delle ombre conferitogli dal padre, riesce a sconfiggere in uno scontro diretto lo stesso Vainar, la cui vita viene salvata all'ultimo momento da Rhak-Dun. L'eroe Nanico affronta più volte il Selvaggio dal sangue ibrido, ma ogni volta Keoulf riesce a salvarsi grazie al potere delle ombre. Simbolo degli aspetti violenti dell'istinto e proprio di tutti gli esseri viventi, Keoulf è uno dei personaggi più complessi e contraddittori del Khal-Valàn: presentato come un guerriero indomito, alterna momenti di grande furia a episodi di paura e persino vigliaccheria. E', tra tutti i protagonisti dell'opera, quello che più si abbandona agli impulsi e alle tentazioni carnali, seducendo o prendendo con la forza le donne che incontra sul suo cammino. Non conosce pietà, pentimento o vergogna fino al momento della sua morte, con la quale si estingue la stirpe di Kaalor il Selvaggio.

Kaari la Vendicatrice

Secondogenita di Kurgoth e Erinlen, è il simbolo dell'astuzia, dell'inganno e della vendetta sorda a ogni perdono. Kaari viene descritta come una guerriera feroce e instancabile, resa pressoché invincibile dal potere delle ombre che scorre dentro di lei: in alcuni degli scontri descritti nel *secondo ciclo di Kurgoth* le due spade affilate con cui combatte fendono l'aria così velocemente da aprire squarci nel corpo dei suoi avversari persino quando non riescono a raggiungere il loro bersaglio. E' lei a suggerire a Keoulf, rimasto senza esercito dopo la sconfitta di Kurgoth, di penetrare sotto mentite spoglie tra le città degli altipiani delle tempeste per sottrarre gli Aghaaritum dalla dimora di Vainar. Imbattuta fino al momento della sua morte, Kaari è la protagonista di innumerevoli battaglie e di due tra i duelli più lunghi e combattuti del Khal-Valàn: lo scontro contro Re Aaradan, che risulterà fatale per il sovrano degli Elfi, e quello contro Ilmatar, in cui perderà la vita.

Isylia la Splendente

Terza figlia di Kurgoth e Erinlen, non partecipa alla guerra a fianco dei suoi fratelli perché troppo piccola, restando vicina alla madre Erinlen per tutta la durata della guerra. E' la più giovane discendente più giovane della stirpe di Kaalor il Selvaggio, l'unica il cui cuore non è invaso dal risentimento o dalla vendetta e, per questo, la sola a non ottenere il potere delle ombre. La sua avvenenza viene paragonata a quella di una gemma di grande splendore che racchiude la purezza degli Elfi e la passione dei Selvaggi. Sedotta dal fratello Keoulf grazie ai poteri della maschera di Vainar si toglie la vita non appena scopre la sua identità.

Ilmatar

Signora dei venti e del cielo, Ilmatar è l'unico tra i personaggi del Khal-Valàn che trascende i limiti umani per assurgere al rango di Entità Divina. Viene descritta come una vergine guerriera dai lunghi capelli bianchi e dal volto austero, dotata di forza e avvenenza superiori a quelle di qualsiasi creatura vivente: nei suoi dialoghi con Lemnenkar assume spesso un'espressione di profonda tristezza, perché tale è il giudizio divino nei confronti delle azioni del sovrano. Ilmatar è infatti il simbolo della benevolenza degli Dei, il loro messaggero per i governanti e l'aiuto che essi forniscono nella battaglia contro le ombre. La sua morte è necessaria per chiamare a raccolta i popoli delle tre Stirpi contro il male, e il suo ritorno rappresenta la supremazia della luce sulla tenebra. Il culto di Ilmatar, Dea dei venti e del cielo, nasce senza ombra di dubbio dalla celebrazione di questo eroico personaggio e del suo trionfo sulla Regina dei Demoni.

Moregan

Signora dell'arcipelago di Ilsanora, un gruppo di isole situate a ovest degli altipiani delle tempeste: è uno dei personaggi più importanti e potenti tra quelli descritti nel Khal-Valàn e l'antagonista principale degli eroi dell'opera. Viene descritta come una maga spregiudicata e ambiziosa, alla quale la Signora della Notte ha donato l'eterna giovinezza. Il suo popolo, nei racconti del Khal-Valàn, trascura le feste e le celebrazioni religiose per dedicarsi a rituali pagani caratterizzati da sacrifici umani e animali e da danze sfrenate. Moregan è il simbolo del peccato, della sregolatezza e della seduzione del male. Le sue capacità di dissimulare la propria natura malvagia le consente di fingersi amica e alleata di Lemnenkar e Vainar, ospitandoli presso le sue terre e soddisfacendo ogni loro desiderio. In quell'occasione cerca di fare breccia nell'integrità dei due eroi, incontrando le resistenze del virtuoso Vainar che non cade vittima delle sue seduzioni. Lemnenkar, al contrario, diventerà l'inconsapevole strumento con cui la maga metterà in atto il suo piano: dividere la stirpe degli Umani, ottenere l'artefatto più potente mai realizzato e conquistare il potere delle ombre per lanciare la sua offensiva sul Continente.

Oggetti e Incanti

Il potere delle ombre

Chiamato anche *dono delle ombre*, rappresenta la ricompensa terrena che gli spiriti della Notte assegnano alle creature che decidono di rinnegare gli Dei per favorire la propria individualità: essa ha nel Khal-Valàn l'aspetto della vendetta, della rivalsa, dell'avidità, della lussuria o del proprio tornaconto personale. A dispetto delle facoltà ultraterrene che conferisce il dono delle ombre si rivela essere sempre, in realtà, una maledizione: lo stesso termine di *dono* appare improprio, poiché esso viene sempre accordato in cambio di qualcosa: Moergan ottiene l'eterna giovinezza in cambio della propria anima, e Kurgoth ottiene i suoi poteri al prezzo di un futuro di vergogna e disgrazie sulla propria discendenza, che porterà poi all'estinzione della sua stessa stirpe.

Gli Aghaaritum

Artefatti leggendari aventi l'aspetto di armi e armature, che consentono a chi li impugna o indossa di compiere azioni altrimenti impossibili e combattere contro gli emissari della tenebra. Caratteristiche comuni a tutti gli Aghaaritum sono l'unicità e l'indistruttibilità. Quasi tutti gli Aghaaritum descritti nel Khal-Valàn vengono costruiti da Vainar, figlio di Ilmarinen: V'ankhor, lo spadone a due mani di Isnamroth, da lui brandito con una sola mano, e successivamente utilizzato da Lemnenkar; R'gkhar, l'ascia brandita da Rhak-Dun; Z'kneh, l'indistruttibile scudo di Lemnenkar; M'jiolnr, il martello di Vainar; T'rhal, la maschera utilizzata da Lemnenkar e poi da Keoulf, e altri ancora. Gli unici due Aghaaritum che non possono essere costruiti da Vainar, poiché esistono da prima della sua stessa esistenza, sono Saeleth, la spada di Re Aaradan, e Yrakàvin (*strale del cielo*), la lancia sacra di Ilmatar.
Il termine Aghaaritum significa, in lingua Shanti, *artefatto eterno* o *artefatto indistruttibile*, e assume una connotazione generalmente positiva.

Il Vigaaritum

Il legame tra Moregan e gli spiriti delle ombre è palesato fin dal *primo ciclo di Moregan*, dove si apprende che la maga ha ottenuto il dono dell'eterna giovinezza in cambio della propria anima. Ella è, dunque, uno degli emissari della tenebra. Per ottenere un secondo dono dalle ombre Moregan è costretta a pianificare l'eliminazione di Kurgoth, l'emissario della tenebra del Continente, e della sua discendenza. Si rende però conto che nessuna maga, per quanto esperta, sarebbe in grado di controllare un potere così grande: per questo motivo fa in modo che Vainar, il figlio di Ilmarinen, costruisca per lei un simulacro vivente dai poteri inimmaginabili: è con queste caratteristiche che viene realizzato il Vigaaritum, l'artefatto vivente, che nel *terzo ciclo di Moregan* viene infettato dal potere delle ombre.
Il termine Vigaaritum, inizialmente utilizzato in riferimento a Samaelen, significa *artefatto vivente* in lingua Shanti, ed ha solitamente una connotazione negativa.

Samaelen

Il primo dei Vigaaritum, costruito da Vainar nel *secondo ciclo di Moergan* come adempimento alla seconda prova di Lemnenkar per ambire alla mano di Maille. Il suo nome significa *luce del Samhain*, dal nome del giorno in cui è stato creato: il primo novembre. Donato a Moregan, viene corrotto dal potere delle ombre fino a diventare egli stesso un potentissimo emissario del male. L'aspetto iniziale di Samaelen non viene mai descritto, ma sono note alcune delle molteplici incarnazioni che assume nel corso dell'opera: un guerriero ricoperto da una possente armatura di ebano da cui fuoriescono lame e artigli, nelle cui fattezze uccide Gor-Kun figlio di Rhak-Dun, e un gigantesco e mostruoso drago dal respiro di fiamme, che l'incarnazione mortale di Ilmatar riesce a respingere a costo della vita e che verrà definitivamente sconfitta al termine del *terzo ciclo di Ilmatar*.

Luoghi e Paesi

Gli altipiani delle tempeste

Baluardo occidentale della Stirpe degli Umani, confinante con l'arcipelago di Ilsanora, il Regno di Lemnenkar descritto nel Khal-Valàn corrisponde quasi certamente alle zone centrali dell'attuale Ducato di Feith. La maggior parte dei

fenomeni naturali corrisponde inoltre a quelli ancora pienamente riscontrabili nelle Contee di Leduras, Feith, Feidelm e Camlan.

Thornwal

Una delle città principali degli altipiani delle tempeste, patria di Lemnenkar e da lui governata: è la città dove Vainar stabilisce la sua dimora ed è grazie ai suoi sforzi che, negli eventi narrati nel *terzo ciclo di Vainar*, resiste all'avanzata dell'esercito della muraglia di ghiaccio. Viene saccheggiata e distrutta da Moregan e dalle sue armate nel *secondo ciclo di Ilmatar*. Al termine degli eventi narrati nel Khal-Valàn viene ricostruita con il nome di Feith, che in lingua Elfica significa *fede negli Dei*: corrisponde con tutta probabilità all'antichissima Città Sacra di Feith.

Le pianure dei grandi laghi

I territori a lungo governati da Isnamroth sembrano coincidere con quelli dell'attuale Ducato di Gulas e, probabilmente, con le zone settentrionali del Ducato di Greyhaven. Le descrizioni accurate dei laghi coincidono infatti con la morfologia del territorio: parte dei nomi dei fiumi e dei laghi hanno inoltre mantenuto la medesima radice.

Regno di Alfgath

Patria di Gravmur, padre di Isnamroth: la sua esatta collocazione è ignota, ma è probabile che si tratti di uno dei territori corrispondenti all'attuale ducato di Gulas.

La muraglia di ghiaccio

Descritta come "la striscia di terra che circonda la Foresta di Lankbow", la muraglia di ghiaccio divide a tutt'oggi gli storici e gli studiosi in diverse teorie relative alla sua possibile collocazione. A lungo si è pensato che potesse trattarsi del complesso montuoso e collinare situato nel nord del Ducato di Feith, nei territori oggi corrispondenti alla Marca di Rastan, che in base a questa convinzione può oggi vantare il medesimo nome. Per altri si tratta del complesso di colline innevate che circonda a Nord del lago Isyloon; per altri ancora si tratta di una zona coperta nel corso dei secoli dalla naturale espansione della foresta di Lankbow; l'ipotesi più recente, e per molti aspetti la più probabile, è che possa trattarsi dell'antico nome della penisola di Norsyd, anticamente attaccata alle propaggini settentrionali di Lankbow e separata dal mare in conseguenza del Grande Cataclisma o di simili calamità naturali.

L'arcipelago di Ilsanora

Complesso di isole situato ad ovest degli altipiani delle tempeste, l'arcipelago di Ilsanora. E' la dimora della maga Moregan e del suo popolo, e il suo terreno è impregnato da energie magiche in grado di alterare lo scorrere del tempo: nel primo ciclo di Moergan viene narrato di come una settimana trascorsa all'interno dell'arcipelago di Ilsanora equivalga a una stagione trascorsa sul Continente.
Se molte delle isole sotto il dominio della strega Moregan sono state sommerse dalla gigantesca mareggiata provocata dalla distruzione di Samaelen, è probabile che la più grande di loro corrisponda all'attuale Elsenor. L'isola, che conserva ancora oggi l'antico nome di Ilsenora, corrisponde sia per collocazione che per caratteristiche geografiche con quanto descritto nei canti del Khal-Valàn.

Interpretazioni, collegamenti e teorie

Maille, la figlia di Moregan... e di Lemnenkar

Secondo quanto narrato nel *primo ciclo di Moregan*, il legame con gli spiriti della Notte non consente alla maga di impegnarsi in una promessa di matrimonio: per questo motivo, dopo aver sedotto Lemnenkar ed essersi a lui concessa, la maga promette al sovrano non già se stessa ma sua figlia, Maille, nei confronti della quale il sovrano prova fin da subito una misteriosa e viscerale attrazione. Secondo la più comune interpretazione dell'opera, Maille non è altro che la figlia di Moregan e dello stesso Lemnenkar, partorita dalla madre in gran segreto, trasportata sul Continente dagli spiriti della Notte e ivi cresciuta durante i mesi di permanenza del sovrano su Ilsanora, ciascuno dei quali corrisponde a un anno: il rifiuto di Lemnenkar di portare a compimento le sue nozze con Maille nel *terzo ciclo di Moregan* sarebbe dovuto, secondo questa spiegazione, proprio all'atroce realizzazione di questa sconcertante verità.

L'incantesimo di Moregan e il Grande Cataclisma

E' opinone comune a molti storici che gli eventi descritti nel terzo ciclo di Moeregan siano in qualche modo collegati con quanto descritto nel quarto libro delle Cronache di Bihar:

[...] e cupo un suono si levò dalle profondità della Montagna, crescendo per tutta la notte. Dalle Cittadelle la gente usciva per le strade, si diceva che si fosse risvegliato un Wyrm dalle viscere della terra, e che fosse stato il suo fiato ardente ad uccidere Gros-Tan.
Il rombo crebbe durante il giorno seguente, c'era il sole alto nel cielo, gli uccelli volavano come impazziti, i cani abbaiavano e non trovavano pace. [...] improvvisamente tutto tacque. E il silenzio era ancor più tremendo del rumore.
Poco dopo il Mondo crollò. Le Montagne furono scosse dal cataclisma, si rivoltarono come carne viva, crollarono le alte vette, si alzarono nuovi picchi, e fumi velenosi, e fiamme inarrestabili devastarono il Dominio. I Nair crollarono, o furono

distrutti, o scomparvero semplicemente nel nulla.
Dopo il grande Terremoto, per molti giorni le Montagne non trovarono pace, nè le terre circostanti. [...]

Sebbene non esistano prove per poterlo sostenere, è del tutto probabile che i due eventi abbiano potuto avere un'origine comune.

Moregan e Morrigan

La perfida maga Moregan è quasi certamente all'origine del quasi omonimo mito dell'entità divina nota come Morrigan, la Grande Regina, leggendaria Signora dei Demoni e della Guerra temuta e venerata ancora oggi nei selvaggi territori dell'isola di Elsenor. Una delle usanze ancora in vigore nell'isola prevede di officiare sacrifici animali e in certi casi persino umani con il solo e unico scopo di soddisfare gli appetiti della Morrigan e di tenerla così lontana dal mondo dei vivi.

Approfondimenti e versioni alternative

La storia descritta nei 90 *runi* del Khal-Valàn non è che l'intreccio principale di un vastissimo *corpus* di tradizioni comuni alle popolazioni umane, elfiche e naniche che abitano nelle zone settentrionali del Continente di Sarakon. Esistono innumerevoli canti e leggende, tramandate unicamente per via orale, che raccontano versioni alternative o approfondiscono particolari aspetti della saga. Anche se l'impossibilità di poter stabilire una datazione certa ha persuaso gli storici e gli studiosi a escluderle dalla sistemazione ufficiale, molte di esse sono note al pari dei *runi* canonici e godono di grande considerazione. L'opera ha del resto generato innumerevoli canzoni, ballate e poemi che si ispirano alle vicende narrate o ne raccontano di nuove e che costituiscono l'irrinunciabile repertorio dei bardi e dei cantori di gran parte del Granducato di Greyhaven. Gli studiosi sono soliti suddividere questi contributi nelle seguenti categorie:

- **Homologomena**. Scritti che, secondo l'opinione degli esperti, risalgono grosso modo allo stesso periodo in cui l'opera è stata realizzata e che ne costituiscono un'appendice o un complemento canonico. Solitamente legati a un Runo specifico (es. *gli homologomena del 32esimo Runo*).
- **Antilegomena**. Scritti o appendici che, secondo l'opinione degli esperti, risalgono grosso modo allo stesso periodo in cui l'opera è stata realizzata, ma la cui valenza canonica è messa in discussione. Solitamente legati a un Runo specifico (es. *gli antilegomena del 32esimo Runo*).
- **Apocrifi**. Scritti, frammenti o addirittura *Runi* che, secondo l'opinione degli esperti, sono stati realizzati in epoche successive e aventi pertanto scarsa valenza canonica.
- **Leggende**. Racconti, storie, canzoni, ballate e qualsiasi altro contributo che, secondo l'opinione degli esperti, trae ispirazione dagli eventi narrati nell'opera o ne approfondisce alcuni aspetti, restandone però formalmente slegato e avente pertanto scarsa o nessuna valenza canonica.

Voci correlate

Entità Divine

- Harkel
- Ilmatar
- Ilmarinen
- Morrigan

Eroi e Personaggi positivi

- Isnamroth
- Lemnenkar
- Vainar
- Rhak-Dun
- Gor-Kun
- Aaradan
- Alara

Antagonisti e Personaggi negativi

- Moregan
- Maille
- Kurgoth il Selvaggio
- Keoulf il Violento
- Kaari la Vendicatrice
- Isylia la Splendente
- Samaelen