

Ilmatar

Dea del vento, dell'aria e del cielo, nonché delle tempeste, della caccia e del freddo. La sua incarnazione mortale è una dei principali protagonisti del poema epico noto come **Khal-Valàn**: nell'opera Ilmatar viene presentata come una fiera e indomita guerriera, figlia di **Harkel** e inviata dalla Dea della Creazione in difesa delle tre stirpi nella loro lotta contro i loro nemici: i violenti e impulsivi **Selvaggi** e gli astuti e spietati stregoni di **Ilsanora**.

Il culto è fortemente localizzato nelle regioni settentrionali del **Continente di Sarakon** corrispondenti agli attuali ducati di **Feith** e di **Gulas** del **Granducato di Greyhaven** e alla **Repubblica Elfica di Lankbow**. In molti casi è considerabile come una diretta estensione del culto di **Harkel** e quindi riconducibile ai dettami della **Chiesa della Luce**: sussistono tuttavia diverse comunità, sia tra gli elfi che tra gli umani, dove la venerazione per la Dea del vento (e/o di **Harkel**) si accompagna a un totale disinteresse nei confronti delle altre divinità.

Le origini del culto

Il nome di Ilmatar è indissolubilmente legato al poema epico noto come **Khal-Valàn**, corpus di leggende originarie dei territori settentrionali dell'attuale **Granducato di Greyhaven** e della **Repubblica Elfica di Lankbow**. È lì che la Dea fa la sua prima apparizione, vestendo i panni mortali dell'eroina cui spetta il compito di soccorrere le Tre Stirpi affrontando alcuni tra i loro più temibili avversari: la mortale **Kaari** figlia di **Kurgoth**, l'enorme drago **Samaelen** primo tra i **Vigaaritum** e, negli ultimi Runi dell'opera, la perfida e onnipotente strega **Moeregan**.

Nel Runo 74 del **Khal-Valàn** Ilmatar perde la vita al termine del lunghissimo scontro con **Samaelen**, opponendo le sue vestigia mortali a una colossale tempesta di fuoco e fiamme vomitata dal mostro con l'intento di incenerire il cuore della foresta di **Lankbow**. Fa però nuovamente la sua comparsa nei Runi 85 e 86 dove, riportata a nuova vita da **Harkel** e assunta al rango di entità divina, affronta e sconfigge la malvagia **Moeregan**.

L'Età degli Eroi

È opinione concorde tra gli storici che, per tutta l'**Età degli Eroi**, il culto di Ilmatar fosse noto e probabilmente prevalente nelle antiche città-stato di **Feith**, **Ledhar** e **Alfgath**, i cui possedimenti corrispondevano con tutta probabilità agli attuali territori di **Feith**, **Gulas** e la striscia settentrionale del ducato di **Greyhaven**: i quali, non a caso, sono a tutt'oggi i luoghi dove il culto è ancora presente. Si trattava con tutta probabilità di un culto semplice e immediato, particolarmente diffuso tra la casta guerriera, che trovava - a differenza del culto di **Dytros** - una forte corrispondenza anche tra le popolazioni elfiche presenti nella zona.

L'Età dei Khan

Fu proprio grazie alla sua immediatezza che il culto di Ilmatar riuscì a sopravvivere lungo tutta l'età dei Khan: le popolazioni guerriere dei Khanast di **Feith** e di **Ledhar** non ebbero difficoltà ad apprendere i dettami, spogliandolo degli aspetti più mistici ed esaltandone le caratteristiche marziali. La vergine guerriera armata di lancia, indubitabilmente riconducibile a Ilmatar, è una delle rappresentazioni più frequenti nei molti dipinti, affreschi e graffiti lasciati in eredità dai due Khanast.

La dominazione Turniana

Per tutto il periodo che intercorre tra l'arrivo di **Avilius Dagor** e la costituzione del **Granducato di Greyhaven** il culto di Ilmatar subisce una forte battuta d'arresto grazie alla forte attività di evangelizzazione operata dalla Chiesa di Delos nei territori conquistati: **Surok**, **Greyhaven** e buona parte di **Gulas**. Le caratteristiche marziali di Ilmatar vengono progressivamente assorbite da **Dytros**, mentre la simbologia virginal è ricondotta alla figura di **Kayah**: la sovrapposizione tra le due divinità femminili è tale che, in alcuni centri abitati, le statue e i bassorilievi raffiguranti Ilmatar sono oggetto di modifiche più o meno lievi al fine di assumere caratteristiche proprie della Dea della Luna.

Il culto sopravvive nei territori che non sono oggetto della dominazione Turniana, come i Khanast di **Ledhar** e **Feith** e i protettorati elfici di **Gulas**: persino lì, tuttavia, vi è una sensibile diminuzione di interesse legata alla naturale evoluzione della società e, di conseguenza, al progressivo affermarsi del più noto e diffuso culto di **Harkel**.

Il Culto di Ilmatar oggi

Il culto di Ilmatar sopravvive a tutt'oggi in molte città, villaggi e centri abitati concentrati all'interno dei ducati di **Feith** e di **Gulas**. Nella maggior parte dei casi ha conservato il ruolo di divinità del vento, dell'aria e del cielo: sua è la furia dei temporali e delle tempeste di neve, così come suo è il nome da invocare a clemenza per farle cessare. La sua lancia è presente in molti stendardi, il suo nome è spesso utilizzato per descrivere i nomi dei più forti, specializzati o intraprendenti reparti militari.

Quasi del tutto assenti sono figure di tipo sacerdotale/presbiteriale, in linea con un culto intimamente semplice e legato alla quotidiana messa in pratica di un codice d'onore di chiaro stampo marziale: più frequenti sono templi, icone e statue, in massima parte retaggio di un'epoca passata o ricostruiti sul modello di monumenti precedenti. Molti templi di Ilmatar vengono oggi utilizzati come luogo di sepoltura o tumulazione delle più importanti famiglie nobiliari e/o militari. La motivazione è anche in questo caso da ricondurre al fatto che questi mausolei venivano sovente costruiti in onore dei

caduti in battaglia e/o sul campo di battaglia stesso. Il tempio di Ilmatar, prima ancora di essere considerato la casa della Dea, è visto come l'ultima dimora dei grandi condottieri.

L'importanza di Ilmatar

Nonostante la scarsa diffusione territoriale del culto e la sostanziale assenza di un ordine sacerdotale, la Dea del vento e dell'aria riveste un'enorme importanza in tutto il territorio di **Greyhaven**.

La concezione della donna

E' opinione di molti storici che l'esistenza di una vergine guerriera come Ilmatar, presente fin da epoche remote nella storia e nella mitologia del Continente, abbia pesantemente influenzato la società Greyhavenese nella concezione della figura della donna in ambito sociale e militare. E' infatti ampiamente riscontrabile come, rispetto a società fortemente orientate al modello patriarcale come l'**Impero di Delos**, la cultura di **Greyhaven** tenda ad attribuire alla donna funzioni non troppo dissimili da quelle proprie dell'uomo e un ruolo, almeno in teoria, relativamente paritario.

La donna di Greyhaven, al pari dell'uomo, ha facoltà di arruolarsi in un esercito; può, sulla carta, ricevere gradi, cariche e onorificenze in ambito militare; ha modo di far valere i propri diritti dinastici e, in determinate circostanze, ereditare possedimenti e titoli nobiliari; le è inoltre consentito portare o indossare qualsivoglia abito, arma o armatura alla stregua dell'uomo, svolgere qualsiasi lavoro o mestiere e prendere parte a tutti gli aspetti chiave della comunità. Pur non essendo in nulla uguale all'uomo e non potendo godere dei suoi stessi privilegi, l'impronta della donna all'interno della società Greyhavenese è certamente più marcata rispetto a quanto si possa aspettare da una società medioevale.

Leggende e superstizioni

- L'ordine della **Lancia d'Argento** di **Gulas** è secondo molti ispirato alla leggendaria **Yrakàvin**, la lancia sacra di Ilmatar: il suo fondatore, il Generale **Gunther D'Armagn**, è noto per essere un profondo conoscitore del **Khal-Valàn** e delle battaglie descritte nel poema.
- Nei territori settentrionali di **Greyhaven** il *numero 74* è considerato un segno funesto e di grande sventura: le motivazioni sono con tutta probabilità da ricondurre agli eventi narrati al termine del Runo 74 del **Khal-Valàn**, dove Ilmatar perde la vita per salvare la foresta di **Lankbow**. Questa superstizione è piuttosto diffusa anche tra gli elfi di **Lankbow** e tra la maggior parte delle comunità naniche delle **Allston** e del **Massiccio Centrale**.
- Strettamente collegata alla precedente è la superstizione legata al *numero 86*, considerato simbolo di fortuna e vittoria. Anche in questo caso la ragione è da ricercare nel corrispondente Runo del **Khal-Valàn**, che racconta della resurrezione di Ilmatar e del suo trionfo sulla malvagia strega **Moeregan**. Tale credenza è diffusa anche tra le popolazioni elfiche e naniche, le quali però la associano al *numero 85* in quanto nella trascrizione originale - e più diffusa - del poema la lieta novella della resurrezione di Ilmatar viene annunciata nelle ultime battute del relativo Runo.
- *The Sky is Mine* è, secondo la trascrizione elfica del **Khal-Valàn**, il grido con cui Ilmatar affronta **Moeregan** nel combattimento volante che vede la sconfitta della malvagia strega. L'esclamazione, presente in forma scritta in molti luoghi sacri alla divinità, è lo storico grido di battaglia con cui alcuni reparti di arcieri veterani dell'esercito di **Lankbow** sono soliti impartire l'ordine di aprire il fuoco, oscurando il cielo con le loro frecce. Il grido, in lingua elfica o Greyhavenese a seconda del luogo, è utilizzato anche da alcuni soldati di **Feith** e di **Gulas** al momento di dare battaglia.

Riconoscimenti

- Il nome e le caratteristiche di Ilmatar sono ispirate alla figura di **Ilmatar/Luonnotar** presente nel poema epico noto come **Kalevala**. L'opera è una delle principali fonti di ispirazione dell'ambientazione **Il Continente di Sarakon**.
- *The Sky is Mine*, il grido di battaglia con cui Ilmatar affronta Moeregan, è un omaggio alla canzone **Sky Is Mine** del gruppo *folk/metal* finlandese **Amorphis**: è presente nell'album **Skyforger** (2009), terzo capitolo di una trilogia ispirata al già menzionato **Kalevala**.