

# Ilmarinen

Dio della Roccia e del Ferro, protettore delle Grandi Montagne, Signore dei Vulcani e forgiatore degli artefatti. Venerato fin da epoche remote dalle popolazioni di **Sarakon**, in particolare dalle popolazioni **Naniche** delle **Allston** e del **Massiccio Centrale**. Nel **Khal-Valàn**, leggendario manoscritto che raccoglie i canti e le tradizioni più antiche dei popoli dei territori di **Greyhaven**, viene menzionato come il padre di **Vainar**, uno dei protagonisti principali dell'opera.

Nell'anno 290, a seguito della **Riforma religiosa** del **Sacro Collegio** di **Greyhaven**, entra a far parte del pantheon della **Chiesa della Luce**: tale condizione viene formalmente ribadita nell'anno 421 in occasione del **Secondo Sinodo** di **Delos**.

## Origini del Culto

### Ilmarinen nel Khal-Valàn

Una delle testimonianze più antiche dell'esistenza della divinità è data dal **Khal-Valàn**, poema epico che racconta la genesi del Continente attuale ad opera delle Divinità della Luce e le vicende delle Tre Stirpi alle cui cure questo viene affidato. Nei primi Runi dell'opera Ilmarinen viene descritto come il *Dio del Ferro e della Pietra che risiede all'interno delle Grandi Montagne*, menzione che lo porta naturalmente ad essere visto come il protettore ideale della stirpe dei Nani. L'ipotesi è avvalorata nei Runi successivi del poema, che narrano le vicende di numerosi Eroi delle Tre Stirpi: una delle figure principali è quella di **Vainar**, figlio di **Ilmarinen** e dotato di numerose caratteristiche affini alla stirpe Nanica: l'ingegno, la propensione all'efficienza nel ragionamento, l'attitudine umile, l'onestà e, soprattutto, le formidabili abilità di costruttore.

Nel corso delle sue avventure **Vainar** viene descritto come fabbro, falegname e carpentiere dalle caratteristiche eccezionali: il suo inossidabile impegno, così come la devozione e la riconoscenza nei confronti dei suoi governanti, lo rendono uno dei personaggi positivi dell'opera. Egli 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 sovranaturali: 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.

### Ilmarinen nelle Cronache di Bihar

Nel secondo libro delle **Cronache di Bihar** si narra come Ilmarinen, unico tra gli Dei, abbia deciso di non aiutare i Sette Padri dei Nani nel forgiare le Armi Perfette, nella sfida che avrebbero determinato chi sarebbe stato a capo dei Nani dopo la morte di Krinn. Tra i Sette solo Dor, il più giovane, scelse di non servirsi dell'aiuto divino, forgiando con le proprie mani il **Martello Imperfetto**, arma leggendaria che in seguito si rompe nel duello mortale con il Re degli Orchi **Wakaahaerst** l'Oltraggioso.

Le poche parole attribuite a Ilmarinen, [...] *le mani dei Figli di Krinn sono abbastanza forti e i loro sguardi abbastanza profondi, [...] da soli*, costituiscono sin da tempi remotissimi il fondamento dell'etica nanica, basata sull'orgoglio del lavoro e delle proprie capacità. Il Nano devoto di Ilmarinen non chiede l'intercessione del Dio, bensì si esprime attraverso ciò che crea e che sceglie di consacrare al Dio.

### La leggenda della Grande Forgia e le origini del Cataclisma

In più occasioni viene citata nelle Cronache di Bihar la **Grande Forgia**, dalla fiamma inestinguibile, da cui tutto sarebbe stato creato. Si ritiene che la Grande Forgia sia dimora di Ilmarinen, il solo in grado di dominare il fuoco che nasce dalle profondità della Terra.

La leggenda vuole che **Krinn**, il Padre dei Padri dei Nani, abbia visto in sogno la Grande Forgia, e guidato dal sogno abbia scelto il luogo dove calare il piccone e fondare il Dominio dei Nani delle **Allston**.

Secoli dopo, nel tentativo di raggiungere la Grande Forgia, Gros-Tan l'Enorme scavò troppo in profondità e, come è raccontato nel **libro quarto** delle Cronache, scatenò la potenza smisurata del fuoco sotterraneo, che esplose dal cuore delle montagne distruggendo il Dominio e annerendo il cielo diurno in una notte perpetua.

## Il Culto di Ilmarinen oggi

### Il Culto di Ilmarinen a Greyhaven

Nelle zone meridionali del Granducato di Greyhaven il culto di Ilmarinen è molto diffuso, grazie anche alla nutrita presenza nanica sul territorio. Non bisogna ritenere tuttavia che Ilmarinen in tali zone sia soprattutto "il Dio dei Nani": è vero che nel Dominio Rinato e tra i Nani di Amer e Krandamer e dell'Impero Ilmarinen è forse il Dio più venerato, ma il suo culto è radicato anche tra gli Umani, in particolare nelle città, tra le confraternite dei mestieri e degli artigiani.

Nei **Nair** e nelle comunità naniche del meridione del Granducato sono presenti importanti chiese dedicate a Ilmarinen, riconoscibili per la struttura massiccia e squadrata e per la sobrietà dei decori, contrapposta al pregio dei materiali e in particolare del tipo di pietra utilizzato: il prezioso marmo rosso di scaglia, spesso sottoposto a un trattamento di fiammatura, che ne esalta la naturale colorazione.

Nel centro e nel nord del Granducato Ilmarinen è legato alla tradizione del Khal-Valàn ed ha caratteristiche più "umane". La sua diffusione è maggiore nelle città che nelle campagne, anche se raramente si vedono chiese dedite esclusivamente a Ilmarinen, di solito invece presente in cappelle e raffigurazioni all'interno di chiese dedicate ad altre divinità. Anche la presenza di sacerdoti di Ilmarinen è piuttosto rara.

## Il Culto di Ilmarinen a Delos

Nei territori dell'Impero di Delos il culto di Ilmarinen è praticato soprattutto nel Nord, ai piedi delle **Allston**, ma è istituzionalizzato e diffuso anche al centro e nel meridione dell'Impero. Sono presenti numerose chiese ed esiste un clero sia Umano che Nanico, indifferentemente. Ilmarinen è una divinità molto pregata nelle città ma anche nei piccoli centri rurali, dove il sacerdote è spesso anche un maestro artigiano che unisce la pratica religiosa a quella manuale.

## Il Secondo Sinodo

La piena legittimazione avviene nell'anno 421, in occasione del **Secondo Sinodo** di **Delos**: in quell'occasione la riforma del **Sacro Collegio** di **Greyhaven** viene ufficialmente riconosciuta e il culto di Ilmarinen, insieme agli altri misticismi locali come **Maers**, **Harkel** e **Ilmatar**, viene ricondotto nell'alveo delle divinità sacre alla **Chiesa della Luce**.

## Rapporti con le altre Divinità

---

### Pyros e Shub-Niggurath

Nel Khal-Valàn non vengono chiarite le origini di Ilmarinen, che anche dalle Cronache di Bihar viene descritto come già "assiso su un Trono". Appare evidente dagli antichi testi tuttavia che si tratti di una emanazione di Pyros, al pari di **Harkel**, anche se questo aspetto non viene esplicitato.

Il culto di Ilmarinen si è quindi diffuso autonomamente, dapprima nelle comunità dei Nani e poi anche altrove, sia collegato al culto degli altri Dei che da solo. Quando la Chiesa della Luce accoglie le tradizioni del **Khal-Valàn**, viene accettata l'interpretazione più diffusa secondo cui Ilmarinen sarebbe un figlio o una emanazione di Pyros.

Le due divinità riconoscono legate all'elemento del Fuoco, il fuoco della luce del giorno e della verità nel caso di Pyros, il fuoco creatore e distruttore che nasce dalla terra per Ilmarinen.

Secondo alcune tradizioni di epoca arcaica, prima di ogni sacrificio venivano accesi tre fuochi: il primo era il fuoco del padrone di casa, da cui tutti gli altri fuochi erano accesi, il secondo era il fuoco delle offerte, entrambi consacrati a Pyros; il terzo fuoco, "fuoco di destra o del sud", era situato al limite dell'area sacrificale e serviva da sentinella contro l'attacco degli spiriti maligni. In questa accezione arcaica, il Dio Ilmarinen incarna quindi il fuoco che divora e distrugge, rivolto verso le potenze ostili, il fuoco delle profondità della terra, che può creare ma può anche dimostrarsi devastante e vendicativo.

A questa tradizione si fa risalire la consuetudine di celebrare la festa del Dio Ilmarinen il 30 ottobre, a ridosso della festa di **Shub-Niggurath**: il fuoco delle viscere della montagna si erge a barriera contro l'inferno ghiacciato da cui sussurra il Signore dei Corvi.

Esiste un'altra interpretazione, anch'essa antica e storicamente collegata alle tradizioni nordiche, per cui Ilmarinen viene festeggiato il 30 di ottobre in ricordo del giorno in cui suo figlio Vainar riuscì a forgiare il suo artefatto chiamato **Samaelen**, termine che significa "luce del Samain", il primo di novembre.

### Yog-Shoggoth

Citazioni e riferimenti alla figura di **Yog-Shoggoth** sono presenti presso tutte le culture principali. Presso i Nani trova menzione come il principale antagonista di Ilmarinen, l'unico in grado di distruggere le armi e le armature forgiate dal Dio: ancora oggi episodi come frane, crolli o cedimenti vengono imputati alla furia vendicativa del *Primo Camminatore*. Nonostante questo, a dispetto della maggior parte delle Divinità delle Tenebre, il culto di **Yog-Shoggoth** è riuscito a diffondersi in modo non trascurabile presso il popolo di **Krinn**, facendo breccia nello spirito di coloro che a torto o a ragione sono stati allontanati o hanno scelto di separarsi dalla comunità.

## Leggende e tradizioni

---

- Il **30 ottobre** è il giorno nel quale viene festeggiato Ilmarinen. La festa è semplice e immediata, priva di elaborate formalità. In molte comunità viene tradizionalmente compiuta la "benedizione dei fuochi" da parte dei sacerdoti di Ilmarinen, dove presenti, o di Pyros, nella maggior parte dei casi. Sono benedetti i fuochi delle case e delle fucine, i forni, le botteghe artigiane. Nelle case vengono preparati dei dolci, in particolare biscotti alle noci e alle mandorle.
- I **simboli** di Ilmarinen sono i simboli del lavoro, il martello, la falce, i chiodi e l'incudine. La simbologia è semplice e descrittiva, gli strumenti del lavoro sono raffigurati in modo realistico, facilmente riconoscibile. La presenza di tali strumenti in molti stemmi delle confraternite di arti e mestieri a volte è legata direttamente al culto del Dio, a volte invece è dovuta a una semplice sovrapposizione di elementi simbolici.

## Riferimenti

---

Il nome scelto per Ilmarinen è un omaggio a **Seppo Ilmarinen**, uno dei protagonisti del poema epico noto come **Kalevala**. La figura di Vainar, figlio di Ilmarinen, ricalca molto da vicino le caratteristiche dell'eroe nordico e riveste un ruolo simile. Il Kalevala è una delle principali fonti di ispirazione dell'ambientazione **Il Continente di Sarakon**.