

La Repubblica elfica di Lankbow

*“E la novantanovesima mattina Lankb gridò,
perché oltre la bruma, al di sopra delle onde,
finalmente era comparsa la terra,
e già le fronde dei grandi alberi
carezzavano la logora vela”*

Introduzione

Questo Atlante raccoglie le informazioni riguardanti la Repubblica Elfica di Lankbow. Nelle appendici verranno trattati argomenti più specifici, come i miti elfici, le loro navi, i rapporti commerciali, l'organizzazione politica e militare.

Storia

Gli Elfi e il Mito della Grande Traversata

I miti degli Elfi si perdono nella notte dei tempi.

Sono innumerevoli e affascinanti, ma in particolare ce n'è uno ricorrente: quello di un lungo viaggio, della traversata del Grande Oceano e dell'arrivo sul Continente di Sarakon, nella Foresta di Lankbow. Su questa spiaggia, dove è stata fondata la loro Capitale, sorge uno splendido monumento, una colonna scolpita dalla base sino alla cima: il mito rivive attraverso i suoi bassorilievi.

Il "Primo Popolo"

Nei loro miti, soprattutto i più antichi, gli Elfi sono definiti sovente come il "Primo Popolo".

A quanto pare l'uomo è arrivato dalle loro parti, risalendo dalle regioni meridionali, solo in un secondo tempo: probabilmente per secoli Uomini ed Elfi hanno ignorato gli uni l'esistenza degli altri.

La fondazione della Repubblica

La Repubblica attuale si basa e si fonda su istituzioni già esistenti e molto antiche.

La data ufficiale della sua fondazione risale al 117. Tuttavia la sua organizzazione ha subito un profondo cambiamento nel 214, alla morte del Portavoce Elethor.

La cessione dei Protettorati Elfici

Come è più approfonditamente spiegato nell'Atlante di Gulas, tra il 357 e il 359 si ebbero una serie di annessioni, generalmente pacifiche, da parte del Granducato di Greyhaven, annessioni che portarono alla

costituzione dei Ducati di Feith e di Gulas e che limitarono la sfera di influenza elfica al di fuori della Foresta di Lankbow.

Il Trattato di Eregard (14 novembre del 359) definì e stabilì durevolmente i confini e mise fine agli attriti che erano sorti tra il Granducato e la Repubblica.

Geografia e Risorse

Confini

Il territorio della Repubblica coincide per intero con la Foresta di Lankbow.

A sud confina con il Granducato di Greyhaven, per l'esattezza a sud-ovest con il Ducato di Feith e a sud-est con il Ducato di Gulas.

Ad ovest e a nord con l'Oceano di Nalessar.

Ad est con i territori abitati dai Nomadi.

A nord-est una penisola rocciosa, chiamata Corno di Gar, è stata ceduta nel 338 alla popolazione dei Nordri, per suggellare un patto.

In realtà gli unici confini ben delineati sono quelli meridionali, con il Granducato, il solo Stato organizzato con cui la Repubblica si trova a contatto.

Clima

Il clima è ovviamente rigido, ma per fortuna in buona parte del territorio mitigato dal mare e da numerosi laghi; inoltre la foresta offre una buona protezione, e i venti più gelidi spirano generalmente lontano dalla costa.

Ma gli inverni rimangono lunghi e duri, e le precipitazioni atmosferiche, nevicate d'inverno e temporali nelle altre stagioni, sono abbondanti.

Flora

Senza dubbio sono gli Aceri Giganti di Lankbow che 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 migliore per archi, frecce ed 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.

Di funghi se ne trovano dappertutto, e delle specie più svariate, alcune velenosissime, altre considerate, a buon diritto, una vera prelibatezza.

E per finire esistono molte bacche e frutti selvatici, compreso il 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 che si possono trovare sono i lupi e gli orsi, fortunatamente per gli Elfi affamati solo nei periodi peggiori dell'anno, essendo la Foresta molto ricca di selvaggina.

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 facilmente garantito dalla caccia, dalla pesca, 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.

Le api sono fonte di ottimo miele, utilizzato nei più svariati modi.

Infine già da molti secoli gli Elfi hanno imparato ad allevare dei bachi che hanno il loro habitat naturale nella Foresta di Lankbow, e ne traggono una seta finissima.

Risorse

Alcune colline nel profondo della foresta sono particolarmente ricche di pietre preziose, che vengono utilizzate dagli abili orefici elfici per creare gioielli ricercatissimi.

Naturalmente la risorsa più abbondante è l'ottimo legname che fornisce la Foresta, anche se gli Elfi lo utilizzano parsimoniosamente per le loro poche necessità: la costruzione delle case e soprattutto delle loro navi, mediante le quali commerciano con il resto del Continente.

Le prede cacciate vengono sfruttate sino in fondo, sia per il cibo sia per le pelli: tuttavia alcune pellicce sono davvero molto pregiate, in particolare quelle dei lupi bianchi e degli ermellini.

Commercio, strade e rotte commerciali

Gli Elfi sono da sempre un popolo di mercanti e navigatori. Commerciano pelli, gioielli e soprattutto stoffe pregiate.

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 come avorio, spezie particolari, pietre preziose, che poi possono rivendere nel resto di Sarakon.

I Sentieri della Foresta

All'interno della Foresta di Lankbow non esistono vere e proprie strade.

I villaggi sono collegati tra di loro mediante sentieri quasi invisibili agli occhi meno esperti, a stento percorribili con un cavallo.

I sentieri che collegano le città sono invece più marcati, ma rimangono una rarità.

Un po' più trafficati risultano i pochi sentieri che collegano i villaggi più esterni della Foresta ai territori di Gulas e di Feith, peraltro le uniche vie di terra utilizzate per commerciare.

Il commercio via mare

Risulta quindi evidente che il commercio elfico si sviluppi in gran parte 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, le Isole Occidentali ed Elsenor, i villaggi dei Nordri e i Territori Nomadi.

Società e cultura

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, dove molti sono i porti. 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.

Comunque è in questi centri più grandi che si trova la classe più importante della società elfica: i mercanti. Si muovono da villaggio a villaggio per il loro lavoro, ma soprattutto sovrintendono alle loro attività dai porti.

Sono le famiglie di mercanti che detengono, di fatto, il potere, in una Repubblica in cui le cariche nobiliari in senso stretto non esistono.

Diffusione della cultura

Rispetto al Granducato, l'alfabetizzazione risulta più 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, e 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 di fatto il sistema principale 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 ovviamente si possono trovare libri anche tra gli elfi.

Usi e costumi del popolo elfico

Adolescenza e maturità

Un Elfo in buona salute ha molti anni da vivere, almeno 150, ma c'è chi arriva ai 200.

La sua adolescenza dura di più, e viene considerato adulto al compimento del 35° anno di età.

Nei villaggi dell'interno tutti gli Elfi, maschi e femmine, che abbiano compiuto il 32° anno servono come guardiani della Foresta per un periodo di 3 anni; nei villaggi sulla costa spesso invece trascorrono questo periodo sulle navi; in ogni caso lo scadere di questi 3 anni coincide con la loro maggiore età.

La completa maturità di un Elfo può essere teoricamente fissata al 60° anno d'età, considerato che quello è il limite minimo per poter essere eletti come Delegati del Consiglio Maggiore.

I matrimoni elfici

Per gli Elfi ogni scusa è buona per festeggiare, e va da se che i compleanni sono occasioni perfette per grandi banchetti, animati da danze e canti e musica, per non parlare dei matrimoni, che peraltro spesso non sono occasioni uniche nella loro vita.

Infatti è normale per gli Elfi risposarsi più volte nel corso della loro vita: in questa abitudine forte è l'influenza di antiche tradizioni e ancor più il particolare culto di Harkel praticato a Lankbow, che nel matrimonio elfico ha uno dei suoi riti principali e tipici.

C'è da dire comunque che a volte nelle famiglie più aristocratiche e potenti il matrimonio ha un carattere istituzionale molto simile a quello conosciuto presso gli uomini, e di conseguenza la stessa indissolubilità.

Morte e reincarnazione

La morte ha per gli Elfi un'implicazione assolutamente particolare ed unica.

Kayah, che la leggenda racconta venne ispirata da Harkel, ha riservato un destino particolare alle loro anime: quando muoiono esse attendono in quello che gli Elfi chiamano "Livhas", per poi reincarnarsi in un nuovo nato. Alcune di queste anime, avendo raggiunto lo scopo imperscrutabile a loro assegnato dagli Dei, raggiungono invece il Vhas, come gli Elfi chiamano il paradiso.

Tutti gli Elfi vengono sepolti sotto le radici di un albero, da loro scelto quando sono ancora in vita. Avvenuta la sepoltura i familiari cerchiano il tronco dell'albero dipingendo un anello nero: la tradizione vuole che quando questo anello scolorisce e scompare, l'anima si è reincarnata.

Tutti gli Elfi, chi più chi meno, per tutta la loro vita hanno ben presente questa consapevolezza, e a volte sono portati a credere che alcuni sogni possano rappresentare una sorta di collegamento con le loro vite passate.

In alcuni rarissimi casi però, ci può essere anche qualcosa di più: alcuni di loro hanno effettivamente questi contatti. Non tutti reagiscono alla stessa maniera: alcuni tengono per se queste manifestazioni, continuando la loro normale vita; altri vivono questa situazione come una sorta di missione, e sono tenuti in grande stima, come messaggeri delle divinità e padri spirituali.

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.

Quando ne hanno bisogno utilizzano la legna della loro foresta per costruire case o navi, ma stando bene attenti a tagliare gli alberi giusti e a piantarne di nuovi.

Cacciano e pescano, tenendo però presente quali sono le specie ed i periodi adatti per farlo.

Preferiscono affidarsi a sentieri e piccole strade, evitando l'abbattimento del bosco.

Gli Elfi e la Magia

Il rapporto degli Elfi con le arti magiche è probabilmente più complesso rispetto a quello degli uomini. Tendenzialmente sono molto più tolleranti nei confronti dell'Evocazione e della Necromanzia, rispetto a quanto accade generalmente nel Granducato, e non solo per il fatto che il loro ordinamento politico sia molto meno strutturato e "presente". C'è da dire comunque che gli studi negromantici hanno sempre disgustato gli Elfi, e quindi il loro sviluppo è stato praticamente nullo a Lankbow.

La loro 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.

D'altra parte solitamente i maghi elfi appaiono essere più coscienti ed equilibrati dei maghi umani e più preoccupati delle conseguenze delle loro azioni, e spesso i loro studi sono speculativi, senza contare che le caratteristiche del territorio e la scarsa popolazione permette loro di lavorare 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 almeno 5 chilometri di 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

A Lankbow la divinità maggiormente adorata è Harkel, al punto che spesso il suo culto tende a integrare, o meglio affiancare, funzioni tipicamente appartenenti ad altre divinità: due esempi su tutti, i matrimoni e funerali.

E' molto sviluppato anche il culto di Kayah, ed inoltre di Ilmatar e Maers, quest'ultimo soprattutto sulla costa e tra chi viaggia per mare.

La Musica, la Danza ed il Canto

Sono arti innate per gli Elfi, 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.

Le canzoni spesso non sono altro che miti rimaneggiati, persi nei meadri del tempo e in ere dimenticate.

Piatti e Bevande tipici

I piatti tipici elfici sono essenzialmente a base di cacciagione.

Il cinghiale viene cucinato in mille modi diversi, in particolare 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, mentre la carne d'orso viene utilizzata per fare delle zuppe molto sostanziose.

I dolci sono molto amati dagli Elfi, e sono un perfetto complemento per le loro ricche feste: in quasi tutti è presente il miele (ad esempio nella torta al latte e miele, una vera leccornia), disponibile in grandi quantità.

Sebbene solitamente non dediti agli eccessi dell'alcool, gli Elfi amano molto anche bere, in particolare uno speciale sidro a base di miele, molto dolce e non particolarmente forte, delle birre speziate e delle acquaviti che d'inverno scaldano il corpo meglio di un camino.

Apprezzano anche il vino, praticamente l'unica merce che importano in grandi quantità dal Granducato.

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 innumerevoli decorazioni e caratterizzati da colori sgargianti.

Nei centri più grandi è più facile vedere qualche edificio, almeno parzialmente, in pietra (materiale raro da queste parti) e su due piani.

La moneta di Lankbow, gli "anelli"

Le monete in uso a Lankbow sono chiamati "anelli", in realtà delle 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 esitano anche degli anelli detti "grossi", che valgono il doppio.

C'è da dire che nei villaggi spesso si preferisce ricorrere a forme di baratto amichevole, almeno tra gli abitanti, mentre si ricorre agli anelli solo in caso di merci provenienti dall'esterno.

L'organizzazione politica

L'ordinamento

Una volta ogni 10 anni avvengono delle elezioni, che servono ad insediare il Consiglio Maggiore, composto da 100 Delegati.

Ogni Delegato, che deve aver superato il 60° anno d'età, rappresenta un certo numero di villaggi, dai quali viene designato. Ognuno di questi villaggi al momento delle elezioni invia un suo rappresentante al capoluogo di zona, per comunicare di voto dell'intera comunità (che può valere 1, 2 o 3 voti, a seconda della sua grandezza).

Sono questi 100 Delegati che devono procedere all'elezione del nuovo Portavoce in caso di morte o di ritiro. Infatti la carica di Portavoce della Repubblica è riservata a chi ha superato i 120 anni di età, ma di contro è a vita. Nonostante ciò non è raro che un Portavoce in carica da molti anni decida di ritirarsi.

Appena eletto egli nomina, scegliendoli tra i Delegati, 5 Consiglieri, esperti di determinate materie, il così detto "Consiglio Ristretto" o "Alto Consiglio".

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 si occupa anche della grande flotta mercantile.

E' espressione delle più potenti, influenti ed antiche famiglie di mercanti.

Il Consigliere della Produzione

Supervisiona la produzione agricola, la pesca, la caccia, e si assicura che le scorte alimentari, come pure di altri materiali, siano sempre sufficienti.

Tradizionalmente viene scelto tra le famiglie mercantili più recenti, e più vicine alla popolazione dell'entroterra.

Il Consigliere delle Arti Magiche

Offre il suo consiglio in tutte le questioni di magia, ed in particolare è suo compito assicurarsi che all'interno della Repubblica le arti Magiche non vengano praticate in maniera dissennata (con particolare attenzione per l'Evocazione e la Necromanzia).

Ovviamente si tratta di uno studioso particolarmente stimato ed esperto.

Il Consigliere Religioso

Suo ambito sono tutte le questioni religiose, compresi i problemi derivanti dalla eventuale presenza di culti delle tenebre.

Si tratta di un ruolo per consuetudine, sebbene non per regola, affidato alla massima Sacerdotessa di Harkel.

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 parzialmente anche della flotta, sebbene a Lankbow i confini tra la marina mercantile e quella militare siano molto confusi, se non del tutto inesistenti.

E' l'unico esponente proveniente dai ranghi dell'esercito.

Il Portavoce della Repubblica

L'importanza che per la Repubblica di Lankbow riveste il mare si comprende bene dalla cerimonia di investitura del Portavoce: appena eletto viene portato a bordo di una galera d'onore viene sullo scoglio di Loial, dove sorge un faro che fa da guida alle navi elfiche, non lontano dalla capitale, e simbolicamente ne riconsacra la luce.

Come visto, nomina e delega ai Consiglieri diverse attività.

In casi d'emergenza o di particolare importanza, ad esempio una crisi diplomatica con un altro Paese o la scoperta di un culto delle Tenebre all'interno del territorio, può avocare la decisione, per la quale si consulta con il Consigliere del caso. Quasi sempre la soluzione e la linea di condotta sono scelte in accordo tra i due, ma in caso contrario si ricorre ad una votazione del Consiglio Maggiore al completo (in caso di parità, prevale il voto del Portavoce).

In ogni caso il Consiglio Maggiore può richiedere una votazione plenaria su qualsiasi questione, qualora almeno 40 Delegati ne facciano richiesta; tuttavia è una circostanza che raramente si verifica.

I Delegati

I Delegati svolgono una funzione di controllo sull'operato del Portavoce del Sole e dei suoi Consiglieri, avendo sempre la possibilità di richiedere una votazione sulle loro decisioni.

Inoltre rappresentano gli interessi del territorio dal quale provengono, e quindi è loro compito portare all'attenzione del Consiglio Maggiore e del Portavoce eventuali problemi dei loro villaggi.

L'organizzazione militare

L'esercito della Repubblica Elfica di Lankbow ha una struttura profondamente diversa da quello del Granducato, o dell'Impero. Queste diversità sono fondate principalmente sull'assenza della Nobiltà, assenza che comporta un'organizzazione per certi aspetti più complicata.

I confini della Repubblica, che coincidono con i margini meridionali della Foresta di Lankbow e con il fiume Nerthwik ad oriente, sono presidiati da quelli che si potrebbero definire soldati, e che gli Elfi chiamano "*Guardiani della Foresta*".

Si muovono in pattuglie di 2 o 3 elementi, e sono armati di spada ed arco, il cui bianco legno di betulla viene dipinto di scuro per mimetizzarsi meglio.

Non hanno armature pesanti, ma sono coperti esclusivamente di cuoio; ai piedi indossano stivali di morbida pelle di daino, grazie ai quali si muovono facendo il minor rumore possibile; sulle spalle portano mantelli dalle falde larghe e dai grandi cappucci, colorati di verde o di marrone.

Tutto il loro equipaggiamento è finalizzato alla mimetizzazione nella foresta.

Le loro pattuglie si trovano soprattutto ai confini, ma anche lungo i sentieri, ed è loro compito anche quello di assicurarne la percorribilità.

Spesso sono appostati su delle postazioni fisse, piattaforme ricavate tra i rami degli alti alberi per avere la visuale più ampia possibile, alle quali si accede tramite scale di corda ritraibili.

Questi "Guardiani" a volte sono molto giovani (come si è detto, dai 32 ai 35 anni), ma ve ne sono di più anziani, elfi che decidono di dedicare l'intera vita a questo compito.

Presidiati sono anche i porti sulla costa, per scoraggiare eventuali razzie, in particolare dei Nordri, sebbene in questi casi gli Elfi preferiscano affidarsi alle loro navi piuttosto che alle forze di terra.

I componenti di queste Guarnigioni sono chiamati "*Guardiani della Costa*", portano arco e spada, ma anche armature più pesanti, di maglia, scudi ed alti elmi decorati.

Al di là di queste forze "di confine" esiste solo un piccolo esercito "stabile" a disposizione della Repubblica, la quale non può ovviamente nemmeno contare su truppe nobiliari.

In caso di necessità si ricorre agli armati a disposizione della flotta ed imbarcati sulle navi, che possono essere velocemente dislocati dove serve, e soprattutto si ricostituiscono le Compagnie di Guardiani degli anni precedenti, visto che è un servizio che tutti gli Elfi hanno prestato per ben 3 anni.

In ogni caso gli eserciti elfici hanno sempre una composizione abbastanza particolare, poco adatta a scontri in campo aperto: molti arceri protetti da reparti ridotti di fanteria pesante o di picchieri e poca cavalleria, per lo più leggera.

Le navi elfiche

Non è difficile distinguere le navi elfiche, per via delle caratteristiche vele colorate, generalmente verdi o blu, e per le decorazioni che ne caratterizzano le chiglie.

Più difficile risulta distinguere le navi armate da quelle prettamente mercantili: infatti ove non sia possibile avere una nave di scorta, i mercantili imbarcano uomini armati, ed in ogni caso i marinai sono pronti ai combattimenti sul mare.

Esiste comunque un criterio generale: le navi sprovviste di remi (comunque una rarità nella flotta elfica), più grandi e in proporzione meno slanciate, sono generalmente navi mercantili; le navi provviste di remi oltre che di vele, più piccole ma più slanciate delle prime, sono utilizzate indifferentemente sia per il commercio che per la scorta e la difesa delle rotte commerciali, a seconda del numero dell'equipaggio; generalmente un alto numero di banchi di rematori sono prerogativa delle navi da guerra.

Le Navi mercantili più diffuse

Jarendel: si tratta di vascelli a 2 ponti, i più grandi presenti nella flotta, con una lunghezza pari a circa 4 volte la larghezza.

Possono a volte accompagnare le flotte da guerra, per costituire una sorta di fortezza galleggiante, e sfruttare l'altezza dei loro alberi e pennoni, e l'ampiezza dei loro ponti.

Tarendel: sono vascelli meno grandi, ad 1 ponte, più bassi e leggermente più slanciati. Più agili e più adatti alla navigazione, soprattutto con poco vento, sono spesso utilizzati per i rifornimenti.

Tarenvendel: simili ai precedenti, ma più massicci, sono costruiti per un uso specifico: il trasporto dei cavalli. Hanno un dei portelloni sulle fiancate, per scaricare velocemente gli animali a terra.

Nelle flotte da guerra vengono ovviamente utilizzati per il trasporto dei cavalieri.

In realtà la cavalleria non è mai stata un elemento importante dell'esercito elfico: questo tipo di navi fu costruito su commissione dell'Impero di Delos.

Le Galere Elfiche (Galendel)

Per numero ed utilizzo costituiscono il nerbo della flotta elfica.

Si tratta di navi provviste di remi oltre che di vele, particolarmente lunghe e slanciate.

Ne esistono di dimensioni variabili, e di molti tipi diversi: tutte possono essere adibite sia al trasporto delle merci, sia a compiti militari: nella maggior parte dei casi svolgono entrambe le funzioni indifferentemente e contemporaneamente.

Sono di fatto l'imbarcazione tipica degli Elfi, che solitamente non si affidano a scorte e preferiscono contare sulla velocità della nave e su una limitata scorta di arcieri a bordo, senza dover dipendere esclusivamente dai venti: hanno una capacità di carico relativamente ridotta, ma solitamente le merci che trattano sono di piccolo ingombro.

Gli equipaggi delle navi elfiche

A differenza di quanto avviene presso altre nazioni, gli equipaggi delle navi elfiche sono per intero composti da cittadini liberi: infatti oltre agli arcieri e ai soldati di scorta, anche i vogatori sono armati e pronti al combattimento.

Negli ultimi decenni, soprattutto come uomini armati, sono stati ingaggiati alcuni Nordri, perlopiù rinnegati in fuga dalle loro terre.

Diplomazia e commercio

La Repubblica di Lankbow vive e prospera grazie al commercio, sviluppato dalla sua flotta, ma per accedere ai mercati di Sarakon occorre una diplomazia abile e ramificata.

I suoi ambasciatori si trovano presso tutte le corti che possono raggiungere, e come primo obiettivo hanno quello di aprire nuove rotte commerciali, ed ottenere nuovi privilegi. Si tratta di diplomatici esperti, che non hanno alle loro spalle una potenza militare terrestre, ma possono contare su grandi risorse economiche, una flotta commerciale che può arrivare quasi ovunque e contatti su tutto il continente.

Tradizionalmente i legami più stretti sono stati con l'Impero di Delos, che costituisce per Lankbow un nodo vitale ed estremamente redditizio per i suoi commerci: a Delos le navi elfiche possono scaricare merci provenienti dall'estremo nord e da oriente attraverso le rotte commerciali settentrionali, e caricare prodotti molto apprezzate in patria. Al tempo stesso la loro neutralità permette ai mercanti elfici di smerciare beni provenienti da Zedghast o dal Sultanato di Abbul.

I quartieri commerciali fuori confine

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.

Si trovano soprattutto in terra Deliota: a Barnèa, che è una sorta di scalo obbligato verso il sud dell'Impero; a Dyrachion; a Rodhos, da dove si può puntare velocemente verso Zedghast; a Naupactos; nella capitale, dove il quartiere portuale elfico è immenso; 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 Vérière, dove le merci del sud del Granducato confluiscono, sono molto importanti; Lankbow è poi molto presente in molti porti dell'isola di Elsenor, dove la sua influenza commerciale e culturale è notevole.

Inoltre la Repubblica può contare su punti di appoggio a sud presso porti di Zedghast e del Sultanato di Abbul, e a nord presso le cittadine costiere dei Nordri.