

SEVEN SEAS

Ambientazione



MAGIA &
RELIGIONE

INDICE

LA MAGIA NEL MONDO	4
LE BRANCHE DI MAGIA	4
STREGONI	5
SPEZZAINCANTESIMI	5
INCANTATORI	6
LA MAGIA NELLE NAZIONI	6
MELIDISSA	6
LA PROVA	9
LA MASCHERA	10
I GRIGORI, O SPIRITI DELLA LUNA	10
LA TORRE GRIGIA	10
LA DIVINAZIONE E ALTRI RITUALI	11
NOHOKAI	12
LA PROVA	13
IL CONTRATTO	14
I LOA	14
LA MORTE	14
IL VEGLIARDO	15
LA BELLA CHE DANZA	15
IL BAMBINO	15
SANG DRAC	15
IL BILIOSO	16
LA PROMESSA SPOSA	16
IL BARONE	16
BELLEMERE, O LA MADRE	16
AYIZAN, o IL MERCANTE	17
LA CONGREGA DEGLI SPIRITI	17
LA DIVINAZIONE E I RITUALI	18
YANTAI	19
LA PROVA	19
IL SIMULACRO	20
I DODICI	21
BUFALO	21
CANE	21

CAPRA	21
CAVALLO	21
DRAGO	22
GALLO	22
LEPRE	22
MAIALE	22
SCIMMIA	23
SERPENTE	23
TIGRE	23
TOPO	23
I CUSTODI DELL'EQUILIBRIO	23
LA DIVINAZIONE E I RITI	24
ZUUN	25
LA PROVA	26
LA PIETRA DEL LEGAME	27
NYAMA E ASTAVY	27
SAMDHI	27
LA DIVINAZIONE E I RITUALI	28
INCANTATORI	29
LA MAGIA OLTRE LE NAZIONI	30
I SANTUARI DELL'ASTRO	30
GLI SPIRITI DEI MORTI	31
LE CREATURE DEL MARE	32
LA RELIGIONE DELL'ASTRO	32
LA STELE	34
LA RELIGIONE NELLE 4 NAZIONI	34
LE DOTTRINE DELLA SAMDHI	37
Filosofia Suk	37
Dottrina Gorev	39
Il Khoh	41
YILDIZ	42
IL CULTO DELL'OMBRA	47

LA MAGIA NEL MONDO

La magia è diffusa nel mondo Di Tessalit, ma non è alla portata di tutti. Essa si presenta sotto molteplici forme, e soltanto alcune di esse sono praticabili dagli abitanti delle quattro nazioni.

Innanzitutto è importante ricordare che la Magia non proviene dal “Mago”, ma da spiriti superiori, custodi di enorme potere, che intercedono su Tessalit operando attraverso i loro seguaci, che imparano ad incanalare i “doni” che essi elargiscono. Per questo motivo l'arte arcana nelle quattro nazioni è molto diversa a seconda del luogo in cui viene praticata. Ogni nazione ha un legame con particolari “Spiriti” guida, e questa simbiosi si rispecchia in coloro che posseggono il dono di manipolare la magia. I popoli del mare hanno i propri numi tutelari e i propri incantesimi, e persino i nonmorti e altri mostri dell'oscurità sono in grado di incanalare un'energia malvagia per danneggiare i viventi.

Così come esistono diversi “stili” di magia, il potere si manifesta sotto molte forme: Ci sono coloro che riescono ad incanalare il potere per poi rilasciarlo sotto forma di incantesimo (Detti Stregoni), e al contrario ci sono coloro che nascono con una particolare resistenza alla magia, che opportunamente allenata, può giungere addirittura a drenare l'energia magica altrui (Spezzaincantesimi). Infine ci sono coloro in grado di manipolare l'energia magica attraverso complessi rituali arcani, trasferire il potere in simboli di forza, detti “glifi” o perfino abili a trasferire il potere magico all'interno di oggetti preziosi o gemme (Gli Incantatori)

LE BRANCHE DI MAGIA

Sebbene ciascuna nazione abbia sviluppato un approccio unico all'arte della magia, alcune considerazioni valgono per tutte.

I mortali, ossia le razze comuni del mondo, non sono in grado di accedere direttamente all'energia magica, ma hanno bisogno dell'intercessione di uno spirito superiore. Diventa quindi necessario entrare in contatto con queste creature superne, attirarne l'attenzione e stipulare un patto con loro, affinché concedano i propri poteri. Questo passaggio è noto col nome di Prova del Legame, e solo chi la supera avrà accesso alla vera magia. Superando la prova si è in genere accettati dagli altri maghi della nazione come propri pari, e si può quindi chiedere l'accesso alla relativa istituzione nazionale (NB: non è un obbligo, ma per poter entrare nelle istituzioni di magia è necessario possedere il legame con uno Spirito.) Il legame con uno spirito è qualcosa di profondo e fortemente vincolante. Accettando di fare da

“Tramite” in cambio della capacità di incanalare la magia, il mago si fa carico della responsabilità di essere degno di un tale favore. Deludere i propri spiriti protettori può significare talvolta dover subire punizioni, o sentire un distacco momentaneo con il proprio nume tutelare. In casi estremi, e molto rari, può comportare addirittura il perdere l’accesso ai poteri, temporaneamente o definitivamente.

In gioco: tutte le abilità di magia, e le abilità che richiedono Legame Spirituale come prerequisito, non possono essere acquistate in creazione, ma vanno sbloccate in gioco. Naturalmente è possibile risparmiare PX in vista della prova.

Allo scopo di personalizzare al meglio la prova e renderla più appassionante, chiediamo a tutti i giocatori interessati di inviarci un background ben dettagliato e di avvisarci in anticipo (come minimo, al momento dell’invio della scheda per quell’evento) che si intende sostenere la prova.

STREGONI

Una volta stretto il Legame con uno Spirito, esso concede al Mago i suoi favori, e soprattutto una parte del proprio potere. Grazie a questo legame, egli intraprenderà lo studio dell’arte arcana, apprendendo ad incanalare l’energia magica sotto forma di incantesimi.

Coloro che apprendono come plasmare la magia e indirizzarla a loro piacimento, tramite le parole di potere “TAT TVAM ASI” vengono chiamati comunemente Stregoni.

In gioco: per giocare uno Stregone bisogna superare normalmente la Prova del Legame, e poi scegliere il ramo di abilità “Stregone” invece di “Spezzaincantesimi”. un ramo esclude l’altro.

SPEZZAINCANTESIMI

Alcuni rari individui si sottopongono alla Prova e la superano, solo per scoprire con sorpresa di essere parzialmente refrattari alla magia. Sono state proposte numerose teorie sul perché questo avvenga, ma nessuno lo sa con certezza: sta di fatto che gli Spezzaincantesimi sono sempre esistiti. La magia funziona diversamente per loro: invece di venire incanalata in incantesimi, forma uno scudo che respinge l’energia magica altrui, deviandola, riflettendola contro chi l’ha generata, e talvolta rendendo lo Spezzaincantesimi in grado di drenare la forza magica dell’avversario, indebolendolo. Gli Spezzaincantesimi, sebbene la loro magia sia molto diversa nella pratica a quella degli stregoni, sono considerati maghi a tutti gli effetti dai loro confratelli e consorelle, e le loro abilità difensive sono molto apprezzate durante gli scontri.

In gioco: per giocare uno Spezzaincantesimi bisogna superare normalmente la Prova, e poi scegliere il ramo di abilità “Spezzaincantesimi” invece di “stregone”: un ramo esclude l’altro.

INCANTATORI

Con il contraccolpo magico causato dall’esaurirsi della Sakti-Re di Kalimnos (uno dei pilastri di energia magica che alimentano Tessalit ed altri piani d’esistenza) anche il potere arcano ha subito mutamenti. Sono tornate alla luce antiche pratiche a lungo dimenticate, come ad esempio l’abilità di richiamare a sé il potere magico attraverso complicati Rituali, o trasferirlo su pergamena per utilizzarlo in seguito, mediante l’uso di sigilli di potere, chiamati Glifi. Anche l’incantamento ha subito profondi mutamenti: Un tempo l’arte di incantare gemme si poteva apprendere anche se non si disponeva di un Legame magico, ma in seguito al mutamento della realtà dovuto alla flessione energetica della Sakti-Re, ora non è più possibile. Tra gli usufruttori di magia, tuttavia, esistono ancora coloro che sono in grado di trasferire potere in oggetti o pietre preziose: Questi particolari usufruttori di magia vengono comunemente chiamati Incantatori.

In gioco: per giocare un Incantatore bisogna superare normalmente la Prova del Legame, e poi scegliere il ramo di abilità “Incantatore”. Contrariamente agli altri due rami della classe “MAGO”, scegliere il ramo Incantatore non preclude l’acquisto di abilità dal ramo “Stregone” o “Spezzaincantesimi”

LA MAGIA NELLE NAZIONI

MELIDISSA

Il popolo melisiano è un popolo superstizioso: rituali caserecci come piantare chiodi fortunati nelle assi delle navi, disegnare simboli col sale, indossare amuleti e tante altre abitudini peculiari sono all’ordine del giorno, ed è difficile capire se abbiano un qualche effetto reale o si tratti semplicemente di tradizioni senza alcun impatto concreto. Il melisiano medio non è certo disposto a rischiare di scoprirlo nel modo peggiore.

Queste abitudini presumibilmente derivano dal periodo più arcaico della magia melisiana, in cui voci sempre più numerose degli incantatori di altri popoli si diffondevano tra le isole e i primi avventurosi pionieri di questo ambito, spesso ricchi con un approccio fantasioso all’alchimia, cercarono di scoprire se anche Melidissa avesse dei numi peculiari come le altre nazioni. Questi tentativi embrionali, tuttavia, non dettero risultati consistenti e per i primi due secoli della Repubblica l’interesse in ciò che si trovava al di là del Velo rimase qualcosa tra la favola e la chiacchiera da salotto. Si diffuse la moda delle sedute spiritiche e degli

spettacoli d'illusione: le prime erano un passatempo per ricchi, per lo scandalo delle persone di buonsenso, mentre i secondi erano banali esibizioni di prestidigitazione apprezzate da tutte le classi sociali.

La magia era poco più di un gioco, una frivolezza. Tra le classi alte iniziò addirittura a diffondersi l'idea che tutta la magia fosse in effetti un falso, una sofisticata forma d'illusione, o un qualche tipo d'inganno perpetrato dalle altre nazioni ai danni di Melidissa, mentre la credenza nel sovrannaturale – alimentata dal contatto con i maghi di altri popoli e dall'assenza di una organizzazione che la controllasse in patria – non fece che rinvigorirsi tra il popolo e coloro che avevano esperienza di navigazione.

Durante questo periodo di incertezza, alcuni ricercatori esplorarono vie ancora poco battute, preferendo un approccio mistico alla razionale ricerca scientifica, e imitando gli incantatori di Yantai sperimentarono metodi per dividere l'anima dal corpo ed entrare nel mondo degli spiriti.

Nel solstizio d'estate del 1732, finalmente, la prima strega di Melidissa ebbe successo: un uomo, o forse una donna, di nome Eli proiettò il suo spirito sulla Luna ed ebbe la visione delle entità che la abitavano, tornando dal suo viaggio con un accordo e una maschera. Ben presto altri del suo circolo personale ne seguirono l'esempio, inizialmente di nascosto per timore della reazione dei loro superstiziosi concittadini e di essere chiamati a rispondere davanti alle autorità e alle consorterie per quel nuovo tipo di magia, ma un segreto del genere non poteva essere mantenuto per molto.

Le logge, o circoli, in cui si erano divisi vennero scoperte e la loro riservatezza venne presa come ammissione di avere qualcosa da nascondere. In un tempo così incerto, quando la notizia dell'esistenza degli eterei si era appena diffusa e circolavano ancora poche e frammentate informazioni sulla magia Nohokai, alcuni facinorosi aizzarono la popolazione e ci sono testimonianze di case di maghi date alle fiamme. Le consorterie, temendo che la situazione precipitasse nel caos, si riunirono e obbligarono i maghi a unirsi in una organizzazione sanzionata dallo Stato.

Fu la nascita della Torre Grigia, anche se le cronache della sua fondazione sono dibattute e molte sono andate perdute in seguito alla rovinosa guerra contro Nohokai. Alcuni sostengono che l'imposizione delle consorterie fosse stata accettata di malavoglia dagli incantatori, mentre altri suppongono che quella che sarebbe diventata la Prima Arcistrega a capo della Torre stessa avesse previsto l'evolvere della situazione e cavalcato gli eventi. Di lei rimane solo un nome d'arte, Desdemona Trimalferno, e un tomo intitolato I Volti della Luna, che si dice contenere conoscenze pericolose e dimenticate. La copia originale è ad oggi andata perduta e ne esistono svariate versioni apocriefe.

Nel 1748 venne redatta una versione ufficiale di questo accordo, denominato Codice delle Streghe, che regola gli obblighi dei maghi nei confronti della Repubblica

rendendoli ad essa subalterni. Nonostante in prima stesura le norme fossero parecchio rigide – arrivando a nominare una bizzarra pena di morte nei casi più gravi –, con il tempo la popolazione ha accettato la presenza delle streghe inserendola nel sistema scaramantico di riti popolari, e i controlli si sono allentati; benché il governo possa tecnicamente denunciare un incantatore che non risponda alla Torre Grigia, la prassi tra le consorterie al giorno d'oggi è un tacito accordo di non interferenza e un processo del genere è praticamente inaudito da almeno un secolo a questa parte.

A dimostrazione della rapidità con cui la Torre Grigia e le streghe in generale hanno reclamato la propria indipendenza, si veda come furono proprio degli incantatori a liberare l'ambasciatore di Yantai durante l'ultima guerra, contravvenendo alla volontà del Senato.

Come conseguenza, il controllo sulla consorteria è rapidamente sfuggito alle autorità e al suo interno si sono create diverse fazioni spesso con fini comuni, ma mezzi assai diversi le une dalle altre. Perfino durante l'attuale scissione delle due Repubbliche l'istituzione è rimasta neutrale, accogliendo streghe sia dalla Repubblica Oligarchica che della Nuova Repubblica di Melidissa, e non è più inserita né tra le consorterie né tra le case dei mestieri. L'ideale della Torre, infatti, è molto diverso dai chiari scopi degli incantatori yan'ti alla ricerca dell'equilibrio e dalla crociata contro l'Ombra che i maghi zuuni portano avanti; chiedere a due streghe di Melidissa che cosa ottengono dalla loro magia otterrà due risposte differenti, e probabilmente entrambe saranno solo mezze verità.

Non si tratta di sinistre macchinazioni come potrebbero essere quelle di un cultista, ma di un approccio più esoterico e misterico a ciò che si nasconde di là dal Velo, probabilmente derivato dalla natura difforme dei Grigori. Ogni strega percorre una sua strada mistica verso un proprio obiettivo, che spesso non è lo stesso dello spirito a cui si è legata. La Torre aiuta i suoi adepti a muoversi nel labirinto che è il patto stretto con un Grigori, ammansando le anime più irrequiete e rivolgendo alla sperimentazione le pulsioni più distruttive, in un gigantesco cammino collettivo verso la conoscenza dell'occulto, in cui ogni scoperta va pagata con la perdita nell'oblio di un altro segreto. Una delle conseguenze di questo approccio, comunque, è una più forte tolleranza da parte della strega media nei confronti delle differenze di razza, popolazione e classe sociale: le verità cosmiche che si celano dietro alla maschera che ognuno indossa rendono irrilevanti simili piccolezze.

Conseguentemente, l'ingresso nella Torre è un processo personale e complesso, praticamente impossibile da percorrere senza un mentore dell'istituzione che guidi l'aspirante strega alla scoperta di sé stessa e del sentiero che il Grigori ha aperto davanti a lei, svelando trucchi e metodi per ottenere più vantaggi possibili senza violare i termini dell'accordo e pagarne le conseguenze.

LA PROVA

“...e vidi dietro la maschera. E capii come l’aspetto del Grigori, il fumo che lo circondava e la maschera che lo copriva, lo distorcevano come un vetro spesso migliaia di oceani, piegato su sé stesso come un cervello eternamente compresso. E tali distorsioni erano uno scudo, una barriera protettiva, un confine che non sarebbe mai dovuto essere valicato. E proteggevano me.

Il volto dietro quella maschera era una visione, e tuttavia era anche reale, come una mano dalle infinite dita lunghe come la distanza di una radice da una foglia che si insinuavano nel mio occhio entrando dalla pupilla e premevano, toccavano e strappavano la mia carne, il mio sangue e la mia mente, riempiendo ogni dubbio e insinuando dubbi per aprire ogni porta che trovavano chiusa. Era come guardare uno specchio che riflette sé stesso, ma uno specchio infinito e mosso come il mare, chiuso in una spirale che disegnava un occhio nero e profondo come il cielo. Sentì la mia mente frantumarsi e ricomporsi migliaia di volte e ogni volta vivevo la vita di qualcosa che non era mai nato. Fu un attimo, e durò dalla fine del tempo al suo inizio, a ritroso.

Quando la maschera tornò a dividerci, e l’ultimo lembo di una carne fluida come la pietra e dura come il fumo si fu rifugiato dietro di essa, tornai a pensare, ma non come prima. Nulla sarebbe stato come prima. Le impronte di quel che aveva invaso la mia anima avevano lasciato segni profondi e come un temporale li avevano riempiti con la pioggia di una conoscenza che nessun mortale avrebbe dovuto capire.

Questa è la conoscenza che posso tradurre, in una forma comprensibile, per chi vorrà bere alla mia fonte. Ho forzato la barriera e ne ho pagato il prezzo. Un debito che chi accetta il mio patto accetta anche di aiutarmi a ripagare.”

- Desdemona Trimalferno, I Volti della Luna, quarta versione

Il primo passo della Prova è entrare in contatto con gli spiriti: nel caso di una Strega, la sua anima deve viaggiare fuori dal corpo fino alla Luna, un viaggio pericoloso in cui più d’uno si è perso. Per aiutare il distacco, all’inizio viene somministrata una pozione a base di assenzio, alcool ed erbe, la cui ricetta è custodita gelosamente da tutti i maestri. Una volta completato il suo viaggio, l’aspirante dovrà confrontarsi con uno dei misteriosi Grigori, e persuaderlo in qualche modo a donargli i suoi poteri, e la Maschera che ne è simbolo e tramite. L’incontro vero e proprio col Grigori, nonché le richieste di quest’ultimo, non vengono mai discussi tra le Streghe, e ogni candidato scopre da sé cosa gli è richiesto. Si dice che chi fallisce la Prova non riesca mai a tornare veramente dalla Luna, e che manifesti segni di follia.

In gioco: i candidati devono essere stati iniziati da un Maestro PNG. Questo può anche avvenire nel background del personaggio, ma se non è stato specificato sarà necessario trovare un Maestro in gioco.

LA MASCHERA

La Maschera è il simbolo del patto tra lo spirito e il mortale, e viene consegnata a quest'ultimo al termine della Prova. L'aspetto della maschera non sembra avere una rilevanza particolare ai fini delle capacità di una strega e nella storia ci sono esempi sia di incantatori che affermano che la maschera sia il riflesso dell'anima e le sue decorazioni rivelino molto del suo possessore, sia di altri che la ritengono semplicemente un mezzo, in cui gli sciocchi si ingannano da soli nel cercare un significato recondito.

I GRIGORI, O SPIRITI DELLA LUNA

Tra tutti gli spiriti in grado di donare la magia ai mortali i Grigori sono sicuramente i più misteriosi. Nonostante in passato si manifestassero solo durante la prova, di recente sono sempre più frequenti le testimonianze di contatti più o meno diretti tra loro e le streghe. Il loro aspetto è di solito descritto come quello di creature dai contorni sfocati, come avvolte da una fitta nebbia, delle quali è visibile solo il volto bianco come una maschera di porcellana. Pare che parlino per enigmi e utilizzino giochi e indovinelli per comunicare con i mortali, siglando accordi con complesse trattative. Il loro luogo d'origine è la Luna, dove secondo una leggenda melisiana sono custodite tutte le cose perdute.

LA TORRE GRIGIA

Come detto precedentemente, si tratta dell'istituzione che dovrebbe formalmente accogliere tutte le streghe di Melidissa, e in cui sicuramente si riversa l'élite tra gli incantatori, i cui mezzi e conoscenze sono semplicemente incomparabili con quelli di un eventuale autodidatta. È anche una vera e propria torre, sede dell'organizzazione, che sorge sulla brulla isola di Malampreda, poco al largo di Morea. Il termine "strega" per indicare i maghi melisiani risale alla sua fondazione, ed è un termine neutro che si applica a prescindere dal genere. È divisa al suo interno in diverse fazioni, spesso chiamate logge, in competizione o collaborazione tra loro per il governo della Torre, praticamente impossibili da decifrare per un esterno. Voci di corridoio parlano dell'esistenza di due logge principali, una delle quali capeggiate dall'Arcistrega in carica, ma di recente una terza che si credeva perduta è tornata a far parlare di sé. Gli incantatori della Torre comunque tengono molto alla propria riservatezza e spesso anche indiscrezioni del genere sono diffuse a bella posta, in maniera da confondere curiosi e ficcanaso. All'interno di una loggia vi sono tre livelli, i Rischiariati, i Trasparenti e i Sublimi, più i Decadenti, ovvero coloro che desiderano diventare maghi, ma sono ancora in attesa di ufficializzare il titolo, e la suprema Arcistrega, l'individuo più potente di tutta la Torre; una strega si considera allieva di tutti coloro che sono sopra di lei e

maestra di chi si trova sotto. Nonostante ciò, l'autorità di un maestro è solamente spirituale e nozionistica e un allievo non è tenuto ad obbedire ciecamente a chi gli è superiore, anche se è considerato rispettoso tenerne in considerazione le richieste. Ciononostante, gli impegni presi vanno invece sempre onorati, pena severissime punizioni, e all'ingresso nella Torre un Decadente accumula un enorme debito con i suoi maestri, che può protrarsi anche per decenni prima di essere ripagato. Non è raro che Trasparenti e Sublimi usino i debiti come moneta di scambio per ottenere ciò che desiderano e nuovi debiti e crediti si accumulano continuamente tra maghi di un certo calibro.

L'Arcistrega non accumula mai debiti con nessuno, né può riscuotere crediti. La sua autorità è indiscussa e le sue richieste semplicemente non possono essere ignorate da nessun membro della Torre. È in suo potere riunire in assemblea le altre streghe e il suo voto vale come quello di tutti gli altri membri della Torre meno uno, cosicché solo in circostanze eccezionali possa essere deposta o contraddetta. In ogni altro caso, il titolo è a vita e al momento della morte della precedente una nuova Arcistrega viene eletta tra i Sublimi sulla base delle sue capacità magiche. L'attuale Arcistrega è un umano di nome Heliphas.

LA DIVINAZIONE E ALTRI RITUALI

Come e più che nelle altre nazioni, anche a Melidissa l'interesse per la magia è stato spesso finalizzato all'utilità e si è cercato fin da subito di sviluppare efficaci metodi di divinazione. Tuttavia, raramente quest'arte dà risposte precise e secondo la superstizione melisiana cercare troppi dettagli sul destino che attende una persona ha l'effetto di scatenare su di essa la malasorte; nonostante l'origine di questa credenza non sia ben chiara molti maghi esperti sembrano concordare, chi riportando aneddoti celebri e ormai quasi leggendari, chi sostenendo tesi filosofiche riguardo le ripercussioni del permeare il Velo. Come conseguenza le streghe hanno cercato un metodo divinatorio che fosse in grado di svelare solo parzialmente il futuro, sopprimendo assieme ai dettagli anche la sventura derivante da profezie troppo specifiche. Il metodo d'elezione è stato quindi quello della lettura delle carte dei tarocchi, abbastanza specifici da fornire informazioni, ma anche abbastanza casuali e bifronti da necessitare di un'interpretazione. In alcune edizioni de I Volti Della Luna viene riportato come l'origine delle carte sia stata ispirata direttamente dai Grigori che ne sono il riflesso astrale, ma anche questa teoria è dibattuta e in alcuni circoli addirittura oggetto di ridicolo. Nonostante la diffusione del metodo di predizione, solo alcuni tra i portatori di legame sono in grado di utilizzare quest'arte per ottenere visioni del futuro in maniera affidabile, mentre per tutti gli altri che esercitano la lettura delle carte la credibilità delle profezie risultanti è dibattuta. Oltre all'arte divinatoria esistono altri rituali di variabile complessità che l'officiante esperto può utilizzare per ottenere effetti soprannaturali normalmente preclusi anche ai maghi più potenti. Ogni rituale ha un metodo per essere

realizzato, che però spesso è personale per l'incantatore e non c'è una "formula" in grado di renderli accessibili a chiunque con una semplice replica meccanica del procedimento. Nonostante questo, alcuni punti fermi permangono: la maschera ha sempre un ruolo centrale nel rito, solitamente l'incantatore melisiano usa uno specchio, una candela o entrambi, e secondo alcuni non è tanto la candela quanto il suo fumo ad agire da catalizzatore; bere forti alcolici o assumere altre sostanze che alterino la percezione avviene altrettanto sovente.

NOHOKAI

Le origini della magia di Nohokai si perdono nella notte dei tempi. Le dionee hanno sempre invocato e stretto patti con i Loa, sotto la guida della Congrega degli Spiriti, mentre gli esuli di Yantai dovettero guadagnarsi questa capacità a caro prezzo. Abbandonati senza mezzi sulle Tre Sorelle, si aggrapparono disperatamente alla vita, tentando di strappare i mezzi per sopravvivere alla natura ostile: ma per quanto provassero e si ostinassero, la loro era un'esistenza misera, accompagnata sempre dallo spettro costante della morte e della malattia. Non tutti però si rassegnarono: alcuni sognavano il riscatto, la vita e la vendetta sui loro nemici. Questa vitalità piacque ai Loa, che si degnarono infine di rispondere alle invocazioni dei mortali. Non è chiaro chi fu il primo stregone, o che Loa invocò: alcuni dicono fosse la dolce Morte, impietosita dalle sofferenze del popolo, altri il Barone, desideroso di avere dei nuovi giocattoli, gli ultimi affermano invece che fu il vendicativo Sang-drac. Sta di fatto che, durante la stagione secca del 1612, la gente di Roatàn, che allora era solo un villaggio, riuscì a sopraffare il vicino e più grande villaggio di Utai proprio grazie alla magia. Oggi, non esiste alcun villaggio chiamato Utai, ma solo rovine ricoperte dalla giungla e infestate dagli spettri. Ben presto ogni capo villaggio aveva al suo fianco uno stregone, o lo era lui stesso: nonostante ci fossero rivalità tra maghi, specialmente tra coloro che seguivano Loa in contrasto, venivano tenute sotto controllo dal desiderio comune di sopravvivere e prosperare.

Quando, durante, la seconda guerra di Nohokai, le dionee vennero allo scoperto, gli sciamani umani, eteri e shibai furono condotti nel cuore della foresta di Nerisa, dove si unirono alla Congrega degli Spiriti, suggellando così definitivamente il patto tra le dionee e gli altri abitanti delle isole.

I membri della Congrega hanno partecipato attivamente alla seconda e terza guerra di Nohokai, difendendo con accanimento il territorio delle isole dalla minaccia melisiana, e sono ammirati e temuti da tutta la società nohokai. Spesso svolgono il ruolo di consiglieri di qualche Big Daddy, o più raramente sono Bid Daddy loro stessi, e l'influenza della Congrega è tale che il Decano è il giudice della contesa per l'elezione del Grande Sapa.

I maghi di Nohokai hanno caratteri e scopi diversi, ma uno sciamano di successo deve avere un forte personalità, carisma e forza d'animo: tutti requisiti necessari

per trattare con un Loa e ottenere il suo rispetto. Qualsiasi scopo e mezzo è ritenuto lecito, purchè non danneggi la comunità, la Congrega o peggio ancora la stessa Nohokai, ma come i loro spiriti guida gli sciamani disprezzano i deboli e gli inetti.

Il reclutamento di nuovi sciamani può avvenire in diversi modi: a volte è un mago più anziano ed esperto a notare un giovane promettente, altre volte è lo stesso aspirante a farsi avanti. Alcuni hanno anche tentato di convocare un Loa direttamente e senza guida, generalmente con esiti disastrosi: i pochi che sono riusciti a non farsi uccidere sono tenuti in grande considerazione dai loro pari. Entrare a fare parte della Congrega degli Spiriti è un onore oggi riservato solo a coloro che vengono considerati il meglio del meglio tra gli sciamani. La maggioranza dei maghi di Nohokai si limita ad operare indipendentemente o al fianco dei Daddy dei villaggi minori: pochi affrontano il misterioso processo che li porterà a diventare Adepti e poi, con il giusto talento, Anziani della Congrega.

LA PROVA

Attrarre l'attenzione di un Loa è relativamente semplice, anche se la procedura esatta dipende dallo spirito da evocare. L'aspirante traccia un cerchio per terra con un materiale adeguato (sangue, cenere, latte o sale sono i più diffusi), e invoca il nome del Loa, inserendolo in appropriate cantilene e suppliche. Quando lo spirito decide di manifestarsi è il momento di iniziare le contrattazioni: per prima cosa, è opportuno offrire al Loa dei doni adatti, accompagnandoli con lodi alla sua grandezza, e solo in un secondo momento si può passare alla propria richiesta. Parlare a un Loa è un'arte: bisogna sempre mostrare deferenza e rispetto, ma non si può apparire troppo deboli, altrimenti lo spirito riterrà il mortale un mero giocattolo, e lo tratterà con divertito disprezzo. Molto peggio, però, è farlo infuriare: la sua ira può causare ferite, maledizioni e persino la morte del malcapitato aspirante.

A coloro così abili da convincere un Loa a concedere parte dei suoi poteri, viene consegnato una pergamena scritta col sangue, il Contratto.

In gioco: i candidati possono avere un maestro PNG, anche da background, che si presume possa assisterli nella preparazione della Prova. Possono anche tentare di sottoporsi alla Prova in totale autonomia, ovviamente a proprio rischio e pericolo! Siete incoraggiati a preparare l'evocazione del Loa nella maniera più spettacolare possibile, ovviamente nei limiti della finzione. Ricordiamo comunque il rispetto dell'area di gioco, in particolare per quanto riguarda la pulizia.

IL CONTRATTO

Il Contratto è il simbolo finale del patto tra il Loa e il mortale. Lo spirito lo consegna allo sciamano una volta che questi ha superato la prova: si tratta di una pergamena scritta col sangue, che riporta una serie di glifi misteriosi, il simbolo del Loa e la firma del mago.

I LOA

I Loa sono gli spiriti caratteristici di Nohokai, il suo lato più oscuro e imprevedibile; volubili e capricciosi, la loro natura ambigua si mostra fin dall'aspetto, essendo i loro sembianti per metà di una creatura e per metà di un'altra. Né buoni né malvagi, i Loa seguono solo il loro piacere e il desiderio del momento: amano crogiolarsi nell'adorazione dei mortali e ricevere sacrifici, e non si tirano indietro davanti a giochi e scommesse...anche se vincere contro un Loa potrebbe essere pericoloso, perché odiano perdere la faccia. Questi spiriti adorano impicciarsi negli affari dei loro protetti, e si fanno vivi spesso con voci, segni e portenti vari, apparendo addirittura di persona sotto forma di visioni, in rari ed eccezionali casi.

Ai Loa non interessa minimamente la morale, o l'uso che si fa dei loro poteri, ma vogliono essere venerati adeguatamente con offerte regolari, preghiere e invocazioni. A volte fanno anche richieste specifiche. Fare infuriare il proprio Loa è, come si può immaginare, assolutamente sconsigliabile.

Pur essendo innumerevoli, forse addirittura infiniti, alcuni Loa si distinguono dalla massa in quanto più appariscenti, potenti e influenti sul mondo dei mortali.

LA MORTE

Questo spirito appare nella metà destra come una splendida donna umana dai lunghi capelli neri, e nella metà sinistra come uno scheletro adorno di elaborati disegni floreali. Indossa un lungo abito rosso e sfoggia un ventaglio dello stesso colore.

Non si sa se questo Loa sia davvero la Morte o se sia solamente uno spirito molto potente, fatto sta che nessuno conosce meglio i segreti dell'Aldilà: si dice che regni sugli spiriti di quei morti felici che sono ancora ricordati dai viventi. A discapito del nome, è il Loa più umano tra i nove più famosi, il più affabile e, a suo modo, caritatevole, sebbene risvegliare la sua ira sia facile come per qualunque Loa. Sacrifici preferiti: zucchero, pane, candele o altre luci, teschi dipinti.

IL VEGLIARDO

Il Vegliardo ha la metà destra di uno shibai di legno, e la metà sinistra di una dionea: entrambe le metà sono vecchie e danneggiate dal tempo, e appaiono coperte di cicatrici e vestite umilmente, con abiti usati e rattoppati molte volte. Burbero e scontroso, il Vegliardo è un Loa estremamente difficile da gestire: le sue richieste sono spesso ai limiti dell'impossibile e comportano sempre un grande sforzo da parte di chi lo invoca. D'altro lato, corre voce che i più grandi maghi di Nohokai siano stati allievi proprio del Vegliardo.

Sacrifici preferiti: Caffè, tabacco, mais o arachidi arrostate, pipe... i sacrifici materiali richiesti dal Vegliardo sono piccoli e umili, al contrario di quelli immateriali.

LA BELLA CHE DANZA

Metà umana metà eterea, sempre vestita di splendidi abiti di seta, la Bella che Danza è un Loa sfuggente e malizioso, che ama la seduzione sopra ogni altra cosa. Molti la cercano ma a pochi risponde e ancor meno sono quelli che ha scelto come prediletti: a questi pochi fortunati ella concede grandi poteri.

Si dice che solo una volta, in tutta la storia del mondo conosciuto, la Bella che Danza abbia donato il suo cuore ad un mortale. Da allora di costui non si è saputo più nulla e la Bella attende il ancora il suo ritorno, sospirando d'amore mentre danza alla luce della luna piena...

Sacrifici preferiti: rum infuso di peperoncino, musica.

IL BAMBINO

Questo Loa ha la metà destra di un bambino umano, mentre per la metà sinistra sembra un piccolo lemure dalla lunga coda ad anelli.

Cocciuto e testardo, il Loa chiamato "Bambino" è proprio ciò che si potrebbe immaginare: un marmocchio piagnucoloso e capriccioso, che passa l'eternità a giocare e a cercare nuovi divertimenti. I mortali sono il suo passatempo preferito, il che ne

fa un Loa... assai presente, per quanto non sempre in modo gradito al mago.

Sacrifici preferiti: giocattoli, pesci e polli crudi, gomitoli di lana, cose luccicanti.

SANG DRAC

Sang Drac appare per la metà destra come un naga, un drago delle profondità marine, e per la metà sinistra come un etereo. Entrambe le metà sono coperte da un'armatura e il rosso è il suo colore dominante: rossa l'armatura, rosse le scaglie del naga, rosso il fumo dell'etereo. Forte e focoso, iracondo e selvaggio, Sang Drac è il Loa che incarna gli aspetti più vitali ed esuberanti del mondo, i più energici e distruttivi. Mettersi contro di lui potrebbe non essere una buona idea, d'altra parte

non c'è nulla che il Sang Drac disprezzi più della viltà e della debolezza...
Sacrifici preferiti: armi e sangue, del mago o meglio del nemico. Trofei.

IL BILIOSO

La metà destra di questo Loa appare come uno shibai metallico e coperto di tatuaggi, mentre quella sinistra come una dionea. Indossa vesti ricche, ma strappate e sporche. Il Bilioso è un Loa estremamente, estremamente, estremamente fastidioso. Costantemente depresso, lamentoso, negativo e frustrante, fa scappare a gambe levate anche il più volenteroso dei seguaci. Quei pochi che riescono a sopportarlo (mai troppo a lungo, s'intende), sembra sviluppino particolari resistenze, perchè, beh, dopo aver retto una sera in compagnia del Bilioso, tutto il resto è una passeggiata! Sacrifici preferiti: potete portare quello che volete, tanto tutto fa schifo.

LA PROMESSA SPOSA

Per metà eterea, per metà fantasma, la diafana Promessa Sposa è uno spirito molto amorevole. Porta un velo bianco e sottile come lei, e uno scettro ricoperto di anelli e gioielli. Bastano poche giuste attenzioni, qualche gentilezza e parola dolce per farla innamorare e farle rivelare le sue conoscenze.

Già.

Il problema è che quando lei sceglie qualcuno, è per la vita.

Nessuno rifiuta l'amore della Promessa Sposa.

Nessuno.

Sacrifici preferiti: gioielli, soprattutto anelli, la vostra anima.

IL BARONE

Il Barone appare per la metà sinistra come uno scheletro bianchissimo, e per la metà destra come un umano scaltro e di bell'aspetto. È sempre vestito elegantemente.

Il Barone è un Loa di un certo livello: uno che sa divertirsi, uno che sa come gira il mondo e che sa mettere la gente al suo posto, che spesso coincide dove vuole il Barone.

Eh sì, il Barone sa un sacco di trucchi interessanti, roba forte, roba da far accapponare la pelle! Peccato che per farseli rivelare bisogna sudare, e tanto. Cosa volete, la vita è fatica e sacrificio, no?

Sacrifici preferiti: rum, sigari, galli neri, oro.

BELLEMERE, O LA MADRE

Questo Loa ha un magnifico aspetto: per metà è una bellissima donna umana, incinta, per l'altra metà è una splendida dionea coi capelli carichi di fiori e frutti. Secondo Bellemere, il mondo è pieno di piccoli bimbi indifesi, che necessitano dello sguardo amoroso e solerte di una vera Madre che vegli su di loro, della sua

saggezza che li guidi in mezzo ai pericoli, della sua voce ferma che li sgridi quando sbagliano, della sua mano salda per bloccarli e punirli quando smettono di ascoltare i suoi consigli.

Una Madre sa dosare premio e castigo, anche se fa soffrire.

Sacrifici preferiti: bambole, corde, cuccioli di animali.

AYIZAN, o IL MERCANTE

Il Mercante si presenta nella metà sinistra come un umano dalla pelle fittamente ricoperta di disegni neri, mentre la metà destra è di uno shibai d'oro lucente.

Indossa ampi abiti composti da tessuti raffinati e resti di vele strappate.

Impassibile in volto e pacato nei modi, Ayizan è un Loa che va trattato con estrema prudenza: i termini dei suoi contratti sono sempre stilati con precisione.

Con chi li infrange, Ayizan è implacabile.

Per chi li rispetta, invece, è portatore di grandi fortune.

Sacrifici preferiti: sartiame preso da navi mercantili, tavolette che rechino sigilli personali, stoffe. Non è necessario che un seguace del Mercante sia ricco, finché si mostra disposto a pagare il dovuto.

In gioco: il giocatore deve scegliere un Loa come proprio patrono. È possibile anche inventare un proprio Loa, con la consapevolezza che potrebbe venire parzialmente riscritto dai master.

LA CONGREGA DEGLI SPIRITI

Le origini della Congrega sono oscure, ma risalgono all'originaria alleanza tra Loa e dionee. Con l'uscita di queste ultime allo scoperto, anche la Congrega uscì dall'ombra, e scelse di diventare una parte attiva di Nohokai.

Essere membro della Congrega è motivo di orgoglio e prestigio per qualsiasi abitante delle isole, anche se bisogna rinunciare a molto: coloro che hanno superato la prova passano un periodo di isolamento all'interno delle giungle di Nerisa, dove apprendono i segreti dell'ordine, si dice da dionee millenarie. La gerarchia interna alla Congrega è una realtà difficile da descrivere, poiché essa cambia giorno per giorno in base al prestigio di ogni suo membro. Ciascuno è rispettato in base al suo valore, al potere del suo Loa, al suo carisma e alla sua saggezza: non mancano le rivalità e le faide, sia tra seguaci di spiriti rivali, sia tra seguaci del medesimo spirito. Ogni membro della Congrega ne è un Adepto, ma i membri più rispettati sono detti Anziani; agli altri resta il titolo informale di Allievi, almeno finché non dimostreranno di essere qualcosa di più. La possibilità di guadagnare potere e il timore di perderlo del tutto è una realtà costante tra gli sciamani, legati come sono ai capricci delle loro entità patrono. A capo della

Congrega c'è il Decano, che viene scelto tra tutti, come nella tradizione di Nohokai, per essere il custode della comunità, il giudice delle contese e il portavoce per il mondo esterno. L'attuale Decano è un'eterea, Anansi.

LA DIVINAZIONE E I RITUALI

Mentre interpellare direttamente i Loa è qualcosa che solo gli stregoni hanno tradizionalmente il coraggio di fare, è credenza comune che il loro volere possa essere intuito con determinate arti divinatorie praticate anche tra la popolazione meno vicina a questi potenti spiriti; i risultati sono alterni, ma è anche vero che nessuno a memoria delle Isole è mai stato punito per aver provato. A seconda del Loa cui ci si vuole rivolgere, o dell'ambito il cui futuro si cerca di scorgere, il metodo di divinazione consigliato cambia. Le lunghe traversate sulle navi e i contatti sia con le dionee native che le altre Nazioni ha infatti portato nei secoli allo sviluppo di molteplici arti divinatorie, e al praticante resta la scelta di quale adottare.

Molto popolare è il lancio di ossa incise, che viene utilizzato soprattutto negli ambiti legati a Morte; per chi vuole leggere la volontà di Loa come il Vegliardo o la Madre sarà preferibile usare pezzi di legno come sostituti. Chi spera in un accenno da parte del Barone imparerà la lettura con le carte da gioco, o il lancio delle monete che tanto piacciono anche ad Aiyzan, e così via.

Non sono molti i Nohokai che preferiscono questi metodi all'evocazione rituale dei Loa, ma pure se visti quasi come un gioco restano molto più economici e meno pericolosi. Gli stregoni non hanno mai cercato di contrastare queste pratiche, e alcuni tra loro le integrano nei loro rituali. In forme più raffinate, certamente, per non rischiare di offendere i loro patroni...

Un rituale Nohokai si incentra attorno ai sacrifici che vengono offerti ai Loa, e quindi alle loro specifiche e stringenti preferenze, per quanto il modo di presentarli sia a discrezione dell'officiante. Molti tra gli stregoni iniziano le loro cerimonie dando fuoco a mazzi strettamente arrotolati di erbe aromatiche essicate, il cui profumo va a purificare l'aria circostante; anche elementi naturali come fiori e frutti vengono spesso usati di contorno all'invocazione dei Loa, una tradizione probabilmente derivata fin dai primordi della magia delle Isole e delle dionee che la praticavano. I Rituali Nohokai sono spesso "chiassosi" e accompagnati da strumenti a percussione per darsi il ritmo. Non è raro, infatti, che i Rituali Nohokai sembrino talvolta canti tribali, spesso accompagnati da gesti e balli cerimoniali. Le invocazioni e i contenuti variano a seconda del Loa che patrocina l'officiante stesso durante il Rituale.

YANTAI

La magia di Yantai è considerata dai molti la più antica tra quelle dei mortali, e certamente è la più studiata. Fu scoperta da quella che sarebbe poi divenuta la famiglia imperiale, gli shibai di giada Yue. Si dice che il capostipite degli Yue, Jihao, fosse grandemente turbato dalle continue guerre e dai conflitti che straziavano il paese: le tribù compivano razzie l'una contro l'altra, devastando campi e villaggi, e dovunque era il caos. Stanco dei conflitti, egli si ritirò in esilio a meditare sulla più alta montagna di Yantai, la cima dai tre picchi, e fu proprio là che incontrò per la prima volta i Dodici, e per primo tra questi il Drago. Gli spiriti gli parlarono, e gli dissero del turbamento della natura e dell'equilibrio che stava distruggendo il paese. Jihao discese dalla montagna con una nuova consapevolezza, e determinato a riportare la pace e l'ordine su tutto il continente. Iniziò così la lunga campagna di conquiste degli Yue, sorretta dalla magia, che pose le basi del loro dominio millenario sul continente.

Oggi la filosofia dell'Equilibrio, che è alla base di questo tipo di magia, è nota e condivisa da tutti i cittadini dell'Impero.

I maghi Yan' ti sono considerati ricercatori di equilibrio da tutto il popolo, gli unici, che riescano ad intraprendere il percorso emotivo e personale verso l'equilibrio degli opposti, verso l'armonia del Tao. Per questo godono di grandissimo rispetto, e i loro consigli sono apprezzati e ricercati da mandarini e generali. Dal canto loro, i maghi sono estremamente consapevoli che la via dell'Equilibrio è stretta e tortuosa: sono pochi quelli che lo raggiungono, e ancora meno quelli che una volta raggiunto, lo mantengono.

Gli aspiranti maghi Yan' ti provengono da tutte le razze e tutti i ranghi sociali: la pianta della saggezza può fiorire nel palazzo imperiale come tra i vicoli del porto. I candidati possono venire notati da un altro mago, o possono presentarsi spontaneamente: prima di sottoporsi alla Prova, la maggior parte dei candidati è solita trascorrere un periodo di lunghezza variabile in un monastero, preparandosi mentalmente e spiritualmente, ammaestrati dalla saggezza dei monaci lì residenti. Questo tuttavia non è un passo obbligatorio. Il cammino verso i Dodici spesso segue vie insospettabili, e talvolta la "chiamata" giunge quasi all'improvviso. I Maestri lasciano che siano gli apprendisti stessi a scegliere il momento adatto per la prova, e ciascuno di loro può tentare in ogni momento: starà agli spiriti giudicare.

LA PROVA

Durante la Prova l'aspirante mago intraprende un viaggio spirituale: la sua anima deve staccarsi dal corpo, tramite la meditazione, e giungere nei luoghi dove la natura è più intatta e pura, perché è là che potrà incontrare gli spiriti. Generalmente vengono prescelti luoghi incontaminati di particolare bellezza per la

prova, perché si crede che là gli spiriti si rechino più di frequente. Un tempo, il candidato doveva invocare quello, tra i Dodici, che rappresentava il suo contrario spirituale, perché si riteneva che solo tramite il suo opposto esso sarebbe stato completo e in equilibrio. Con la Caduta della Sakti-Re di Kalimnos nel nono mese del 2020, anche la magia di Yantai ha subito strani mutamenti. Molti maghi asseriscono che la connessione con i Dodici sia cambiata, e con essa anche il loro approccio. Alcuni aspiranti hanno tentato la Prova del Legame per scoprire con stupore che lo spirito a cui erano legati non era il loro opposto, ma il proprio complementare. Altri ancora, hanno trovato il Legame in uno dei Dodici che incarnava un aspetto di loro stessi che andava perfezionato, o addirittura che era completamente assente. Gli studiosi di Magia Yan'ti si stanno arrovellando sulla filosofia dietro a questi cambiamenti, ed alcuni di essi sono giunti a teorizzare che l'Equilibrio non si ottiene necessariamente andando a controbilanciare con il proprio opposto il proprio essere principale. Come lo Ying e lo Yang custodiscono in loro il seme del proprio opposto, l'Equilibrio non è un cerchio, ma un fiume in costante mutamento. Questa nuova interpretazione del Tao lascia aperti molti interrogativi, rendendo l'esperienza del Legame unica e personale per ogni nuovo adepto.

Sebbene la filosofia dietro la ricerca del Legame sembra essere cambiata, la Prova in sé appare la stessa di un tempo, almeno nella teoria: lo Spirito porrà infatti all'adepto degli enigmi, per sondare la sua saggezza. Chi risponderà in modo soddisfacente, dimostrando di conoscere a fondo il proprio Essere, con la propria Forza e le proprie Debolezze, e dimostrando di comprendere ciò che è necessario per accompagnarlo nel suo cammino verso l'Equilibrio, tornerà con un dono: una raffigurazione, in genere una piccola statua, del suo animale guida, detta Simulacro.

IL SIMULACRO

Il Simulacro è una statuetta che rappresenta l'animale guida del monaco-mago, o una sua parte rilevante, come la testa. È la

prova fisica dell'avvenuto legame tra lo spirito e il mortale, e come tale è tenuto in gran conto: spesso nella casa del mago c'è un piccolo tempio dedicato allo spirito guida, con una riproduzione del Simulacro.

I DODICI

Ognuno dei dodici spiriti animali è più affine allo Yin o allo Yang, e ciascuno ha le sue caratteristiche particolari. Ognuno di essi è il protagonista di infinite leggende.

BUFALO

Il Bufalo, più di ogni altro spirito, conosce l'arte della pazienza e sa sempre aspettare il momento opportuno per agire. È metodico e affidabile, e pur amando la solitudine è un alleato fedele. Si dice che all'inizio del mondo, il Bufalo arò da solo tutte le terre emerse, affinché le piante potessero crescere e germogliare, e sostenere la vita dei mortali.

Affiliazione: Yin.

CANE

Il Cane è, tra gli spiriti di Yantai, il più interessato a concetti come giusto e sbagliato, alla legge e all'onestà. Pur fedele e altruista, il Cane pecca di inflessibilità, a volte fino all'ottusità: i miti su di lui parlano sia di criminali consegnati alla giustizia, sia di poveri disgraziati puniti severamente per qualche trasgressione minore.

Affiliazione: Yang

CAPRA

La Capra è uno spirito elegante e sognatore, un po' pigro e incline all'apatia. Si dice che invii visioni agli artisti, magnifiche o terribili a seconda dell'umore del momento, e che guardi con disdegno a coloro che rifiutano di seguire l'ispirazione. A Yantai si dice, quando appare un tramonto particolarmente bello, che la Capra ha scelto quel giorno per dipingere il cielo.

Affiliazione: Yin.

CAVALLO

Il Cavallo è uno spirito gioioso, amante della vita e del divertimento, e aperto fino all'ingenuità. Si interessa e si lega facilmente ai mortali ed è sempre pronto a difenderli e sostenerli, anche se al contrario di altri spiriti Yang non è mai aggressivo.

Appare talvolta ai bambini, invisibile a tutti gli altri, e corre con loro nei campi e nei frutteti.

Affiliazione: Yang

DRAGO

Molti saggi di Yantai ritengono che il Drago sia permeato dall'essenza dello Yang, fino quasi a incarnarla nella sua purezza. Questo

spirito trabocca di energia e fierezza, fino all'arroganza, e detesta ogni doppiezza e manipolazione.

Fu il Drago il primo spirito a parlare con un mortale e a fargli dono della magia, portando così alla fondazione di Yantai: per questo lo spirito compare sulla bandiera, ed è il simbolo della famiglia Yue.

Affiliazione: Yang

GALLO

Il gallo è uno spirito meticoloso e attento, molto centrato su sé stesso: è vanitoso e amante delle apparenze. Ama pianificare ogni sua mossa, e a volte si perde nell'elaborazione di queste trame grandiose.

Per il primo giorno della creazione, il Gallo aveva deciso di prepararsi per bene: si era lustrato le penne e il becco, e aveva approntato un discorso brillante, che avrebbe lasciato tutti gli altri spiriti a bocca aperta! Stava per partire, quando gli venne in mente una frase ancora migliore, e si fermò per correggerla. E poi per correggerne un'altra e un'altra ancora, finché il primo giorno non terminò, e il Gallo non aveva ancora lasciato la sua casa! Da allora, il Gallo si alza sempre prima dell'alba.

Affiliazione: Yin.

LEPRE

La Lepre è uno spirito timido e introverso, perfino pauroso, ma che una volta avvicinato rivela grandi qualità. Amabile, solare e fidata, la Lepre conosce bene il cuore dei mortali e degli spiriti, e ha sempre una parola gentile per ciascuno.

Si dice che a volte, quando gli spiriti più irascibili sono infuriati, la Lepre li plachi con le sue parole pacate, e riporti la pace tra loro e i mortali.

Affiliazione: Yin.

MAIALE

Il maiale è uno spirito apparentemente burbero e irascibile, ma in realtà gentile, amabile e generoso. Si arrabbia facilmente quando viene provocato, e in questi casi guai a chi è l'oggetto della sua ira!

Gira voce che appaia inaspettatamente in soccorso di persone meritevoli ma bisognose.

Affiliazione: Yin.

SCIMMIA

Come il Drago, la Scimmia è piena di energia, ma preferisce usarla per soddisfare la sua inesauribile curiosità. Più di ogni altro spirito, la Scimmia ama chiedersi, e chiedere, “perché”.

Alcuni a Yantai sono persuasi che gli eterei siano stati inventati dalla Scimmia.

Affiliazione: Yang

SERPENTE

Il Serpente è celebre per la sua calma saggezza e per il suo fascino. Condisce le sue disquisizioni filosofiche con l'umorismo, e a volte si perde in pensieri misteriosi. Spiriti e mortali farebbero bene ad ascoltare attentamente le sue parole, perché in esse si trova sempre un insegnamento: si dice che l'Imperatrice Zhu, dopo aver chiesto consiglio al Serpente su come sconfiggere i suoi nemici, si addormentò durante la lunghissima spiegazione dello spirito, e fu pugnalata a morte.

Affiliazione: Yin.

TIGRE

La Tigre è la più forte e coraggiosa tra tutti gli spiriti. Generosa e intelligente, può diventare aggressiva e perfino crudele quando viene contrariata: molte leggende narrano di viaggiatori in pericolo salvati dalla ferocia della Tigre, e altrettanti di incauti e arroganti che furono divorati da lei.

Affiliazione: Yang

TOPO

Il Topo è uno spirito astuto e sveglio: insegue con tenacia i propri obiettivi, ma sa anche divertirsi e ama i giochi e le novità. Le leggende sul Topo sono numerosissime, e parlano sempre di come si metta nei guai per la troppa superbia, e ne esca grazie alla grande arguzia.

Affiliazione: Yang

I CUSTODI DELL'EQUILIBRIO

Non tutti i portatori di Legame possono definirsi Custodi Dell'Equilibrio. Sebbene nell'atto di comunione con lo Spirito tutti gli iniziati abbiano compiuto il primo passo nel percorso, soltanto alcuni tra i maghi più esperti dell'Impero possono giungere a far parte di questa cerchia. I Custodi dell'Equilibrio sono Monaci precettori, la cui vocazione è di istruire gli Aspiranti e diffondere, preservandola, la filosofia del Tao. I Custodi sono antichi quasi quanto Yantai, e furono istituiti dallo

stesso imperatore Jihao, ormai anziano, quando si rese conto che non sarebbe mai stato in grado di seguire e istruire tutti i potenziali discepoli. Nei secoli si sono divisi in monasteri, evolvendosi nei Monaci Precettori che operano tutt'ora nell'Impero. L'ordine mantiene una vasta rete di monasteri minori, la maggior parte dei quali è destinata all'addestramento dei novizi, aspiranti maghi che studiano le vie dell'Equilibrio. All'interno dei monasteri i pellegrini sono i benvenuti, e molti iniziano a seguire gli insegnamenti dei monaci che vi dimorano, ma solo una piccola parte decide di tentare effettivamente la Prova: la via dell'equilibrio è impervia e faticosa, e non tutti coloro che giungono all'imboccatura del cammino decidono alla fine di percorrerlo.

Oltre a questi monasteri scuola, esistono dodici monasteri maggiori, ognuno guidato da un Maestro: i Maestri si ritrovano una volta all'anno, o in caso di gravi eventi, per discutere della situazione del paese, e spesso vengono convocati dall'Imperatore, per dare consiglio o per ricevere incarichi particolari. Sebbene Custode sia libero di agire come preferisce, tutti sono vincolati alla massima fedeltà all'Ordine e all'Impero, e quando questi chiamano bisogna obbedire.

All'interno dell'ordine, ogni Custode è valutato individualmente in base alla sua saggezza, alla sua abilità nella magia e alle sue imprese al servizio dell'Impero e dell'Equilibrio, ma la loro gerarchia è semplice e divisa soltanto in Allievo e Precettore. Gli Allievi sono coloro che, una volta stretto il Legame, decidono di intraprendere la via dei Custodi, affiancando un Precettore nelle sue mansioni in monastero, talvolta nei suoi viaggi o nelle sue missioni di consiglio e rappresentanza.

LA DIVINAZIONE E I RITI

La divinazione a Yantai è sempre esistita da che se ne ha memoria, sia in forma organizzata che privata. Sono considerati divinazioni anche i piccoli riti come quello della lettura delle foglie di tè, che a volte è utilizzato da incantatori esperti come metodo di previsione del passato o del futuro. Nonostante ciò, la caratteristica tendenza all'organizzazione del popolo yan'ti ha portato alla diffusione dello strumento "canonico" dell'I Ching o Yijing, il Libro dei Mutamenti. Usato da alcuni come tomo filosofico, questo manuale è un vademecum che permette di interpretare un'azione casuale come il lancio di tre oggetti, solitamente monete, ma anche dischetti diversi o addirittura steli di piante, e trovare il significato che I Dodici hanno voluto inserire tra i capricci del fato. Alcuni ipotizzano che l'analisi rigorosa di un evento casuale sia di per sé stessa un'espressione dell'equilibrio. L'I Ching è organizzato come composizione di due testi diversi che combinano simboli yin e yang per realizzare disegni complessi; tali disegni contengono al loro interno verità profetiche ed è alcune volte usato addirittura come testo matematico a causa della composizione schematica dei

simboli e delle loro combinazioni. Non è chiaro chi abbia compilato il Libro, ma leggenda vorrebbe che sia stata la dinastia imperiale stessa, contattata dai Dodici, a stilarlo nella sua versione più diffusa.

La lettura del futuro tramite l'I Ching, nonostante la sua natura schematica e replicabile, è comunque poco diffusa tra la popolazione. Non solo perché la maggioranza degli yan'ti non possiede una copia del Libro dei Mutamenti, ma anche perché interpretare il Libro non è immediato e solo gli incantatori esperti possiedono la preparazione necessaria e la conoscenza del mondo degli spiriti sufficiente a non sgarrare nell'eseguire il rito divinatorio, ottenendo così un responso veritiero. Il popolo si limita solitamente a metodi più vaghi, ma più semplici, come la succitata lettura delle foglie di tè.

Altri rituali a Yantai, non necessariamente divinatori, sono spesso legati ad antiche tradizioni e realizzarli è un'arte complessa, spesso tramandata di maestro in allievo per molte generazioni, che alcuni dicono ricordi la danza. Incantatori più esperti a volte ne realizzano di nuovi collaborando tra loro e unendo celebrazioni di diversa natura, in cui però sovente permangono punti fermi comuni a quasi tutti i rituali come la recitazione di mantra, la bruciatura dell'incenso e il versamento di acqua nella ceramica.

ZUUN

Le prime prove della presenza della magia a Zuun risalgono al 997 con la leggenda di Beshabea, la prima persona toccata dal potere di un Nyama, grazie al quale riuscì a volgere a vantaggio dell'Impero una durissima guerra contro i non morti. Pochi anni più tardi, nel giorno del solstizio d'estate, nei pressi di Qabum Nura, precipitò dal cielo la Sacra Stele, evento descritto dagli storici come l'inizio del legame tra gli Araldi dell'Astro e gli Zuni. La Sacra Stele, alta circa 3 metri, era ricoperta di misteriose scritte azzurre e rosse e, agli arditi che si avvicinarono, la Stele stessa diede delle visioni tramite le quali fu possibile tradurre le incisioni.

Queste spiegavano i principi dell'Astro, l'esistenza dei suoi Araldi, spiriti che combattevano per la vittoria del Bene che venivano chiamati Nyama e Astavy e in cosa consistesse il Legame. La Stele venne vista come una benedizione divina e la notizia della sua presenza dilagò ovunque facendo sì che torme di pellegrini si misero in viaggio verso di essa.

I maghi di Zuun possono, a seconda della loro inclinazioni e capacità, entrare a far parte di una branca della Samdhi. Attualmente si tratta delle Lame Dell'Astro, delle Voci dell'Astro e della Mano dell'Astro. Essere parte di una di queste istituzioni non è un requisito obbligatorio, ma porta grande prestigio e spesso orgoglio personale. Le Lame dell'Astro sono combattenti la cui magia li rende letali contro i non morti e questo motivo li porta ad essere degli eroi agli occhi della popolazione che li ammira e li rispetta. Le Lame, tuttavia, son ben coscienti che questa fama ha un

importante prezzo da pagare: difatti oltre il severo allenamento nei Nuirsag e il rigido comportamento morale che devono tenere, passeranno la loro vita al servizio del prossimo e della loro patria, combattendo ogni singolo giorno della loro vita contro il male dell'Ombra, dovendo ogni giorno scegliere tra ciò che è giusto e ciò che è facile, tra il dovere di una vita ferrea e il piacere di un focolare e una famiglia.

Alle Lame non è fatto alcun divieto di aver una famiglia propria, ma spesso passano la maggior parte del loro tempo lontano dai propri cari, rischiando la vita sul campo di battaglia.

Chiunque abbia l'inclinazione morale corretta e il desiderio di farlo può divenire una Lama dell'Astro. Gli Zuni che lo desiderano si recano presso il tempio della propria città per far domanda di arruolamento, e vengono poi accompagnati nel Nuirsag di competenza, dove verranno insegnate loro le basi del combattimento, i dettagli della dottrina dell'Astro e la disciplina della Sahmdi. I comandanti del Nuirsag valuteranno le reclute e decideranno se per loro è il momento di legarsi ad un Araldo.

Il cammino di una Voce dell'Astro è invece votato agli aspetti più quotidiani della fede, tra cui lo studio e la contemplazione del Creato, e la diffusione della parola della Samdhi. Non meno capaci nelle arti magiche rispetto alle Lame, il loro ruolo principale è quello di sacerdoti e guide nella loro comunità; nei momenti di conflitto agiscono come supporto dei combattenti di prima linea coi loro rituali, incantesimi e preghiere.

Sia Lame che Voci sono benvenute tra le file della Mano dell'Astro, l'istituzione che si occupa di indagare e combattere l'attività del Culto dell'Ombra.

LA PROVA

L'aspirante mago, per poter creare un effettivo legame con un Araldo dell'Astro, dopo esser stato edotto da un maestro dovrà eseguire una preghiera rituale per invocare l'Astro e la sua benedizione. Questa preghiera necessita di 2 elementi fondamentali: l'aspirante mago e il fuoco sacro.

Una volta eseguita in modo appropriato la preghiera, il candidato avrà aperto un varco tra sé e un Araldo che, fino alla fine, non rivelerà mai la sua identità. Lo spirito sottoporrà al futuro mago una prova di fede e virtù. Qualora l'aspirante passi la prova, l'Araldo si rivelerà come Nyama o Astavy donando al prescelto la sua Pietra del Legame.

LA PIETRA DEL LEGAME

La Pietra del Legame viene donata dagli Araldi al momento della creazione del legame magico.

Ogni pietra porta inciso il simbolo del proprio Araldo. Le pietre Nyama sono bianche con simboli azzurri, mentre quelle Astavy sono nere e incise di rosso.

NYAMA E ASTAVY

Con l'arrivo della Stele a Zuun è stata resa nota al mondo l'esistenza degli Araldi, spiriti del fuoco e della luce che lottano per il prevalere dell'Astro, da sempre divisi in due gruppi: Nyama e Astavy. I Nyama perseguono il bene in ogni sua forma, e sostengono che i mezzi debbano essere retti quanto i fini, mentre gli Astavy, pur mantenendo gli stessi obiettivi, ritengono che il fine giustifichi i mezzi.

Il loro vero aspetto è sconosciuto, e ai fedeli sono note solo le loro differenti interpretazioni della via dell'Astro. In molti hanno pregato per una visione dei loro protettori, e gli studiosi si sono interrogati a lungo sulla forma di questi spiriti, gli unici a non essere mai stati visti da un mortale; per secoli le comunicazioni si sono limitate a voci, e naturalmente alla Stele.

Ma tutto questo è cambiato nell'anno 2017, quando diversi testimoni oculari hanno assistito alla discesa di un Astavy sull'isola di Kalimnos, dove l'Ombra aveva preso la forma dei resti di un Nyama caduto. L'Araldo aveva in quell'occasione assunto l'aspetto di un umanoide con ali splendenti di luce e fiamme.

Mentre un tempo Nyama e Astavy non parlavano quasi mai ai loro protetti, dando loro solo indicazioni indirette tramite cambiamenti nella Pietra del Legame, negli ultimi anni molti maghi dicono di aver sentito sempre più spesso le voci delle loro guide. Molte teorie sono nate riguardo la causa di questo cambiamento: alcuni lo imputano interamente agli avvenimenti di Kalimnos e al successivo esaurimento della Sakti-Re dell'isola, mentre altri temono che i loro interventi sempre più frequenti siano legati alla forza crescente dell'Ombra su Tessalit.

SAMDHI

La Samdhi, o chiesa dell'Alleanza, è l'istituzione più importante di Zuun, e di fatto governa l'Impero. Detiene sia il potere spirituale, sia il potere temporale, ed è retta dal Daraji, un sacerdote d'alto rango, il

Sommo Custode della Stele, il prescelto dall'Astro per la guida dell'Impero. La Samdhi non si è solo data l'incarico di governare Zuun, ma quello ben più ambizioso di aiutare e sostenere la lotta dell'Astro in tutto il mondo: per questo finanzia e dispone una lunga serie di progetti che promuovono sia la fede, sia un'esistenza giusta, in tutto il mondo. L'attuale Daraji è un umano, Naran Ibn Kahil.

Chiunque dimostri la giusta inclinazione, e un adeguato talento, può entrare nella Samdhi, ma solo alcuni, dopo adeguato addestramento, verranno scelti da uno

spirito. Stringere il legame con un Araldo è un grandissimo onore, e i Figli di Nyama sono amati dal popolo e rispettati anche fuori dalla loro nazione. Molti scelgono di prestare servizio presso i Nuirsag più pericolosi, altri si imbarcano in imprese che li portano oltreoconfine, ma parecchi ricoprono anche ruoli politici e istituzionali importanti, grazie alla loro correttezza e rettitudine.

I Figli di Astavy hanno invece una posizione più controversa. Con la caduta di Qabum Nura e l'ascesa del nuovo Daraji, la Samdhi ha addolcito la propria posizione nei loro confronti nell'ottica di riunire quanto più possibile le proprie forze contro l'Ombra. Un tempo banditi dalle città dell'Impero e impiegati principalmente per le missioni in terre straniere, oggi molti Figli di Astavy stanno facendo ritorno alle Nura, intraprendendo in alcuni casi persino carriere politiche o amministrative. Ma se in termini ufficiali essi hanno ripagato col loro valore le colpe dei loro predecessori, gran parte della popolazione li guarda ancora con timore e sospetto, pur rispettando il loro ruolo di eletti dagli Araldi. Il cammino per il loro reintegro nelle file di Zuun si prospetta ancora lungo e diversi fra essi preferiscono ancora dare servizio all'Astro viaggiando lontano dalla Nazione.

LA DIVINAZIONE E I RITUALI

La Nazione zuuni ha guardato il cielo da tempi immemorabili, si dice antecedenti anche alla venuta della Stele: il suo popolo di studiosi ha un legame molto stretto con le stelle e i loro movimenti.

Tra coloro che osservano le sfere celesti è un pensiero diffuso che le costellazioni e le loro posizioni nel cielo notturno siano uno dei molteplici mezzi che gli Araldi utilizzano per comunicare con gli abitanti di Tessalit, per avvisarli contro possibili sventure e consigliarli nella loro infinita saggezza.

La redazione di una carta stellare particolareggiata è un lavoro che richiede grandi conoscenze e molte ore di impegno: c'è chi ritiene che il vero valore dei pronostici così creati risieda nella loro espressione artistica e nella profonda concentrazione, quasi meditativa, che la loro stesura richiede. Altri sono certi di sentire la presenza degli Araldi al proprio fianco quando ne osservano la luce lontana, e si dice che in questo chi è portatore di un Legame possa trovare risultati veramente illuminanti.

Qualora le stelle non siano presenti o non ci sia il tempo per una lettura approfondita, viene in soccorso all'aspirante divinatore l'arte della geomanzia.

Essa utilizza una carta celeste semplificata che raffigura le dodici principali costellazioni, e dodici piccole pietre di cui sei bianche e sei nere. Le pietre vengono lanciate sulla mappa e il loro responso deriva dalla combinazione di costellazioni che vanno a coprire; poiché le nere rappresentano gli araldi Astavy e le bianche i Nyama, la corrispondenza o meno con la natura dell'Araldo della costellazione coperta va a definire ulteriori sfumature nella lettura.

La Samdhi non si esprime ufficialmente su queste pratiche, se non per elogiare la conoscenza astronomica e l'apprezzamento della Creazione ad essa legate.

I rituali dei portatori di legame, che siano svolti per contattare gli Araldi o incanalarne il potere in un incantesimo, variano immensamente a seconda dell'officiante ma presentano alcuni punti fissi. Immane è la declamazione di preghiere rivolte all'Astro e ai suoi Araldi, poiché assistano il mago e rivolgano nei suoi confronti la loro benevola protezione. Molto popolare è poi l'utilizzo di grosse braci di incenso fatte bruciare a lungo, e di candele votive che vengono accese soprattutto durante i rituali notturni; tra i pellegrini e coloro che si ritrovano per un motivo o l'altro a viaggiare leggeri è poi diffuso l'utilizzo di piccole corde intrise di incenso e fragranze simili, il cui fumo è meno intenso rispetto a quello delle braci ma altrettanto efficace nell'elevare lo spirito.

INCANTATORI

Esiste un altro tipo di magia, oltre a quella garantita dagli spiriti superni, una magia che è propria del mondo mortale e delle sue creature, e che può essere raccolta e utilizzata da chi ha pazienza e ingegno.

Dopo il contraccolpo magico causato dall'esaurirsi della Sakti-Re di Kalimnos, la Magia in tutti i Sette Mari ha subito una repentina evoluzione. Nuove pratiche per manipolare l'energia magica sono emerse, o per meglio dire ri-emerse dalle sabbie del tempo. Antiche arti perdute da secoli sono tornate attuali, come la capacità di incanalare il potere tramite complessi rituali, per poi rilasciarlo in seguito.

Uno dei primi rituali arcani documentati in seguito alla caduta della Sakti-Re è quello tutt'ora attivo a Qabum Nura: grazie all'intervento di alcuni eroici membri della Compagnia dei Sette Mari, che sono riusciti a penetrare nel Santuario di Beshabea, situato tutt'ora nella città invasa dai Non Morti, la Samdhi è venuta in possesso di un antico rituale di protezione, conservato in quel luogo sacro da generazioni. Quel complesso rituale ha permesso, non senza enormi sacrifici e un dispiego ingente di energia magica, di creare una barriera invalicabile che ha rinchiuso le Ombre entro le mura di Qabum Nura, impedendo loro di rovesciarsi su tutto il continente, seminando morte e terrore.

Da allora, sempre più studiosi dell'Arte Arcana si sono votati alla ricerca e allo studio di nuovi metodi di magia rituale, giungendo anche a riscoprire un nuovo metodo di infondere potere negli oggetti e pietre preziose, creando gioielli incantati che possono essere utilizzati anche da chi non possiede capacità magiche. Similmente ai gioielli magici, è stata sperimentata e perfezionata una nuova pratica che rende in grado il mago di imprimere attraverso un sigillo, detto Glifo, un particolare incantesimo su pergamena. Tale incantesimo viene vincolato alla

pergamena mediante il glifo, e può essere usato in caso di necessità da chiunque possieda la pergamena in questione e la conoscenza necessaria per leggerla.

In seguito al collasso della Sakti-Re, inoltre, si è evidenziato un aumento considerevole di maledizioni scagliate su persone od oggetti. Dall'alba dei tempi si è sempre saputo di oggetti maledetti, o persone perseguitate dalla malasorte, ma negli ultimi tempi la cosa è diventata così frequente ed imprevedibile, che si è riscontrata la necessità di compiere studi approfonditi in merito. È per questa ragione che alcuni maghi si sono votati alla ricerca di modi per riconoscere ed infrangere maledizioni.

I Maghi che hanno affinato l'arte della magia rituale, del contrastare le maledizioni e dell'infondere il proprio potere magico in oggetti preziosi e pergamene sono detti oggi giorno Incantatori.

LA MAGIA OLTRE LE NAZIONI

I SANTUARI DELL'ASTRO

I santuari dell'Astro sono luoghi che vengono considerati sacri dagli abitanti di tutte le nazioni in quanto ivi vi son state manifestazioni divine, miracoli, eventi storici rilevanti, la presenza di una reliquia o le spoglie mortali di qualche personaggio importante nella storia della religione. I santuari sono quindi luoghi di venerazione e di pellegrinaggio, e si dice che possiedano strani poteri, e la capacità di benedire chi vi si rechi con fede salda e cuore puro.

Ci sono diversi santuari sparsi nelle nazioni anche se il più conosciuto è la Porta d'Oro a Zuun dov'è custodita la Sacra Stele che in passato diede i precetti dell'Astro. A Zuun sono presenti altri tre famosi santuari: la Piana della gloriosa discesa, le rovine di Dubsar Nura e la tomba di Beshabea.

A Yantai sono presenti due santuari di cui uno non accessibile al pubblico e ai pellegrini in quanto sito all'interno del Palazzo di Giada. All'interno della Corte d'Oro è presente un imponente mausoleo che ospita i resti di Lin Mei Yue, la shibai di giada che importò a Yantai la religione dell'Astro e che per prima riuscì a trovare l'equilibrio al suo interno.

L'altro santuario, minore come importanza, è un piccolo edificio quasi anonimo al cui interno, nel 1465, un uomo il cui nome è andato perduto nel tempo, compì un miracolo riuscendo a curare il figlio dell'imperatore da una mortale malattia con la sola invocazione dell'Astro.

A Melidissa esiste un'isola santuario chiamata "Marea dell'Astro" situata ad un paio di miglia di distanza dalla costa di Batavia. Il 1471 fu un anno molto piovoso e con forti venti, quasi a voler preannunciare il "giorno del sole freddo" dell'anno successivo. Gli studiosi dei moti dei mari e delle maree preannunciarono l'arrivo di una marea eccezionale che avrebbe rischiato di sommergere buona parte della città e dei campi con disastrose conseguenze. Il Provveditore dell'epoca, uomo molto

superstizioso, chiese ad una sacerdotessa zuni di fare qualunque cosa per evitare l'imminente evento. La sacerdotessa accompagnò l'uomo sull'isola sussurrandogli nell'orecchio di aver fede e pregare. Rimasero sette giorni e sette notti sull'isola a pregare l'Astro per la salvezza degli abitanti di Batavia e, all'alba dell'ottavo giorno un sole splendente e un mare azzurro e calmo diedero loro il buongiorno. Il pericolo era scongiurato.

A Nohokai esiste un piccolo santuario chiamato "il Fuoco". Nel 1934 un piccolo villaggio dell'isola di Toluca fu assediato dai non morti. Non avevano alcuno stregone all'interno della manciata di casupole che costituiva il loro paesino ma, da pochi giorni era giunto Quiinar, una lama dell'Astro, per portare la dottrina in quel posto sperduto. La giovane lama fu ignorata dalla gente del luogo nei primi giorni, ma quando nella notte gli abitanti furono attaccati dai nonmorti, Quiinar invitò i popolani a radunarsi attorno al fuoco al centro del villaggio mentre una staffetta correva presso il villaggio vicino a chiedere supporto. Quiinar cominciò a pregare l'Astro e man mano che la gente si

avvicinava a lui per chiedergli protezione, il fuoco si faceva sempre più brillante. Non un nemico si avvicinò a quel fuoco in quella notte e così gli abitanti del villaggio si salvarono. Nel punto in cui la lama approntò il fuoco provvisorio ora è presente un braciere sempre acceso.

Si dice che esistano altri santuari: luoghi perduti, o mai giunti alla conoscenza delle nazioni, ma benedetti dalla luce dell'Astro.

GLI SPIRITI DEI MORTI

Sebbene tutti i nonmorti siano animati da una qualche forma di energia arcana, solo le Ombre più potenti sono in grado di utilizzare veri e propri "poteri". In ogni caso, non si tratta di veri e propri "incantesimi", in quanto non pronunciano parole del potere per incanalarli, ma riescono a indirizzare la propria energia magica direttamente sul proprio obiettivo. Questa magia perfida, partorita di certo dalla mente dell'Ombra, è in grado di ferire le persone, lasciarle a terra gementi e perfino di uccidere col solo tocco. Permette anche ai nonmorti più potenti di comandare ed evocare quelli minori, se necessario.

Queste creature non sembrano rivolgersi ad alcuno spirito per ricevere i loro poteri, né portare un focus arcana: è probabile che la loro magia sia intrinseca.

LE CREATURE DEL MARE

Le creature del mare conoscono bene la magia, ben più di quelle terrestri. Anche i rozzi uomini pesce sono in grado di sorprendere i soldati con qualche trucchetto, mentre le sirene sono maestre di quest'arte. I poteri dei Naga, poi sono semplicemente leggendari: c'è chi dice che possano scatenare tempeste col solo pensiero, e piegare la volontà dei mortali con un semplice sguardo. Alcuni sostengono che siano essi stessi spiriti superni, e che le creature del mare otterrebbero la loro magia venerandoli: altri credono che siano semplicemente mortali molto potenti, e ritengono che vi siano altri spiriti, sconosciuti agli abitanti delle terre emerse, o che i popoli del mare possiedano una magia innata. Se queste genti hanno un equivalente del focus arcano dei maghi, non è chiaro quale possa essere. Ci sono teorie contrastanti, come ad esempio la loro pinna principale, una conchiglia che portano sempre con sé, ma ben nascosta affinché non sia visibile ai nemici, e mille altre speculazioni. Tuttavia questo è ancora un segreto custodito dalle profonde acque dell'oceano.

LA RELIGIONE DELL'ASTRO

“Ci sono due spiriti irriducibilmente opposti, nel pensiero, nella parola, nell'azione. L'uno apporta la vita, l'altro la morte. I due spiriti si affrontano in ogni uomo e in ogni popolo, e si affrontano dalle origini fino alla fine dei tempi. Spetta a noi, alla nostra libera scelta e al nostro senso di responsabilità seguire il principio del bene, consapevoli che dovremo sostenere una dura lotta.”

Daraji Karun Eztek, 1323

Nel mondo di Seven Seas esiste una sola religione: quella dell'Astro. È un culto monoteista secondo cui l'Astro è il creatore di ogni cosa e fonte suprema di ogni bene. All'Astro si contrappone l'Ombra, una forza malvagia e nemica della vita che cerca di annientare e corrompere in ogni modo, dall'utilizzo di inganni fino al dispiegamento del suo esercito composto da non morti di ogni entità.

Queste due forze sono in continua lotta tra loro per la supremazia sul creato, battaglia che terminerà solo alla fine dei tempi quando tutte le anime dei mortali che hanno vissuto e lottato secondo i dettami dell'Astro e i loro alleati, combatteranno contro le forze dell'Ombra composte dall'esercito di non morti e dalle anime dei mortali da essa corrotte.

I fedeli dell'Astro sono guidati dalla Samdhi, la chiesa dell'Astro, che ha sede a Zuun e la cui struttura è descritta nel capitolo **Società politica - Struttura dello stato**. del manuale dell'Ambientazione di Zuun.

La Samdhi ha suoi esponenti anche a Melidissa, Nohokai e Yantai,

purtuttavia non avendo presso queste nazioni lo stesso potere che detiene a Zuun. Inviati più come rappresentanti e ambasciatori del Credo, più che un vero organo amministrativo, li si può trovare in piccole comunità in qualità di guide spirituali, fin nei palazzi del potere in qualità di ambasciatori e consiglieri dei potenti.

La religione dell'Astro è seguita in ogni nazione anche se, viste le loro differenze culturali, la fede viene vissuta in modi differenti come verrà spiegato nei paragrafi seguenti.

La Samdhi si pone come obiettivo il prevalere delle forze dell'Astro e quindi della vita assieme ai suoi Araldi, i Nyama e gli Astavy, entità semidivine figlie del fuoco, loro alleati nella grande battaglia.

Essa non impone delle vere e proprie regole di comportamento, ma **promuove dei principi**: è dovere di ciascuno lottare con tutte le proprie forze per la vittoria finale dell'Astro attraverso buoni pensieri, buone parole e buone azioni, quindi non solo combattendo le forze dell'Ombra sul piano fisico ma anche sul piano morale e prendendosi cura del mondo e delle sue creature. Lo studio e la meditazione sono quindi due fattori importanti per ogni buon fedele: col primo la persona può accrescere la mente imparando quindi a discernere il bene dal male, con la seconda invece si alimenta lo spirito, la luce interiore, il soffio vitale che l'Astro ha concesso.

E' difatti importante non macchiare la propria anima con comportamenti inadeguati ma bisogna curarla poichè nel momento della morte sarà la sua liberazione dal corpo. Libera dai vincoli terreni, l'anima attraverserà il ponte Guur ove la sua vita verrà soppesata come se fosse posta su una bilancia. Il risultato decreterà la destinazione dell'anima verso la migliore Esistenza nella Luce dell'Astro o verso l'Oblio.

Tutto il creato è sacro ma il sole -e per estensione la luce e il fuoco- è particolarmente importante in quanto rappresenta la forza vitale dell'Astro e la sua capacità purificatrice. Il fuoco è considerato infatti il più puro degli elementi e viene venerato all'interno dei templi.

Per onorare la memoria di caduti in seguito ad atti di particolare eroismo compiuti a difesa di Zuun, del suo Popolo, dell'Astro e di tutti i suoi figli, la Samdhi concede a questi eroi il titolo di **Sehit**. La prima Sehit della storia fu Beshabea.

Questi sono i principi ortodossi della Samdhi, tuttavia nel tempo sono nate diverse correnti e appendici teologiche e filosofiche che la Samdhi ha accettato in quanto non escono dal luminoso percorso dell'Astro.

Le principali e più conosciute correnti filosofiche sono 3: la filosofia Suk, la dottrina Gorev e il Khoh, di cui vi forniamo la descrizione nel paragrafo "dottrine della Samdhi" assieme alla pratica dello Yildiz.

Sparsi per il mondo si trovano dei santuari dell'Astro, luoghi che vengono considerati sacri dagli abitanti di tutte le nazioni in quanto ivi vi son state manifestazioni divine, miracoli, eventi storici rilevanti, la presenza di una

reliquia o le spoglie mortali di qualche personaggio importante nella storia della religione. I santuari sono quindi luoghi di venerazione e di pellegrinaggio. Si dice che possiedano strani poteri e la capacità di benedire chi vi si rechi con fede salda e cuore puro.

Ci sono diversi santuari sparsi nelle nazioni anche se il più conosciuto è la Porta d'Oro a Zuun dov'è custodita la Sacra Stele che in passato diede i precetti dell'Astro.

Si vocifera che esistano altri santuari oltre quelli conosciuti : luoghi perduti, o mai giunti alla conoscenza delle nazioni, ma benedetti dalla luce dell'Astro.

LA STELE

La Stele è un monolito di pietra alto circa 3 metri e ricoperta di misteriose iscrizioni azzurre e rosse, caduta dal cielo nei pressi della città di Qabum Nura nel solstizio d'estate dell'anno 1008.

La presenza della stele scoraggia i nonmorti e talvolta concede visioni degli Araldi, i Nyama e gli Astavy, ai fedeli. Attualmente si trova alla Porta d'Oro, il tempio principale della capitale di Zuun, Galzu Nura.

“L’Astro è il principio.

L’Astro è il nostro e il vostro creatore e ha dato origine e vita al tutto.

L’Astro è il Bene assoluto.

Ad esso è opposta l’Ombra che è il Male assoluto.

Ai seguaci dell’Astro toccherà in sorte la Vita e la migliore Esistenza alla fine di essa.

I seguaci dell’Ombra verranno invece corrotti dalla nonmorte e infausta Esistenza sarà la loro.

L’Astro mai potrà conciliarsi con l’Ombra il cui operato è volto alla distruzione di ciò che è stato creato e della vita stessa.

Noi siamo gli araldi dell’Astro.

Noi siamo i Nyama, coloro che seguono il Lucente Cammino che l’Astro ha delineato per tutti i suoi alleati. Siamo i latori dell’Ordine.

Noi siamo gli Astavy, coloro che seguono la Voce dell’Astro, che sussurra a tutti i suoi alleati. Siamo i messaggeri della Sorte.

Noi vi inviamo queste parole per proporvi un patto d’Alleanza: a tutti coloro che seguiranno con devozione l’Astro, che vorranno contrastare l’Ombra e verranno reputati degni noi concederemo il nostro aiuto con la creazione del Legame.”

LA RELIGIONE NELLE 4 NAZIONI

Melidissa

Per i Melisiani il concetto di religione passa in secondo piano rispetto alla superstizione. La gente è consapevole dell’esistenza dell’Astro, ma ritiene

che esso abbia scarsa influenza sulla propria vita quotidiana. La maggior parte della popolazione lo considera una forza occulta particolarmente potente e quindi da non offendere. Tra il popolo le preghiere sono rare, è più comune la realizzazione di rituali propiziatori, quali accendere una candela nella cappelletta vicino al porto, per favorire il ritorno dei marinai, o portare offerte di cibo e monili per ringraziare un'abbondante pesca. I marinai sono particolarmente superstiziosi. Le classi ricche venerano l'Astro a parole, ma si tratta semplicemente di una superstizione portata su scala maggiore: dove il popolano dona una moneta, il ricco fa erigere una cappella. Le cerimonie religiose di Melidissa riflettono più una volontà di preservarsi da possibili sfortune e placare le forze occulte che una sincera devozione. Le funzioni più importanti, come il Matrimonio col Mare, sono organizzate e gestite dalla Consorzeria dei Tavernieri e sono occasioni per le famiglie di mostrare la propria forza ostentando sfarzo e ricchezza. La Samdhi è presente solo in qualche piccolo tempio sito nelle città principali.

A Melidissa esiste un'isola santuario chiamata "Marea dell'Astro" situata ad un

paio di miglia di distanza dalla costa di Batavia. Il 1471 fu un anno molto piovoso e con forti venti, quasi a voler preannunciare il "giorno del sole freddo" dell'anno successivo. Gli studiosi dei moti dei mari e delle maree preannunciarono l'arrivo di una marea eccezionale che avrebbe rischiato di sommergere buona parte della città e dei campi con disastrose conseguenze. Il Provveditore dell'epoca, uomo molto superstizioso, chiese ad una sacerdotessa zuni di fare qualunque cosa per evitare l'imminente evento. La sacerdotessa accompagnò l'uomo sull'isola sussurrandogli nell'orecchio di aver fede e pregare. Rimasero sette giorni e sette notti sull'isola a pregare l'Astro per la salvezza degli abitanti di Batavia e all'alba dell'ottavo giorno un sole splendente e un mare azzurro e calmo diedero loro il buongiorno. Il pericolo era scongiurato.

Nohokai

Gli abitanti dell'arcipelago di Nohokai hanno una loro particolare concezione di "religione". Sebbene siano molto superstiziosi e rispettosi quasi fino alla venerazione nei confronti dei Loa, appaiono quasi disinteressati alla religione "ufficiale". Credono nell'Astro, ma non osservano nessuna dottrina particolare. Per i Nohokai l'Astro, dopo aver creato il mondo, si è disinteressato completamente di esso e dei suoi abitanti. Possiamo dire, in un certo senso, che gli abitanti dell'arcipelago credono in una sorta di "abbandono" da parte della divinità, perciò non sentono il bisogno di rivolgersi ad essa nei momenti di tribolazione. Coloro che abitano le Terre Libere di Nohokai sono fondamentalmente pragmatici ed abituati a reagire a ciò che incontrano sul loro cammino. Un dio sordo a loro non è di alcuna utilità. Meglio impiegare il proprio tempo a tentare di attirare il favore di un Loa, che in cambio dona un aiuto pratico, materiale, che soddisfa davvero i bisogni terreni. Sebbene il popolo di Nohokai sia

consapevole che i Loa sono spiriti e non delle divinità, arrivano quasi a venerarli come tali. Non è raro che ai Loa vengano fatti sacrifici più o meno simbolici, per propiziare un viaggio, una impresa o, semplicemente, per chiedere ricchezze o potere. Non avendo una vera e propria istituzione religiosa nazionale, gli abitanti di Nohokai vedono negli stregoni una sorta di potere "mistico" oltre che magico. Lo stregone a volte prende il ruolo di "sacerdote", quando si tratta di invocare il Loa per un sacrificio propiziatorio.

A Nohokai la Samdhi è presente con diversi K'ari mze, i templi tipici della dottrina Khoh, spesso popolati sia da sacerdoti che seguono questa dottrina, sia da Voci figli di Astavy che vengono inviati da Zuun in qualità di missionari.

A Nohokai esiste un piccolo santuario chiamato "il Fuoco". Nel 1934 un piccolo villaggio dell'isola di Toluca fu assediato dai non morti. Non avevano alcuno stregone all'interno della manciata di casupole che costituiva il loro paesino ma, da pochi giorni era giunto Quiinar, una lama dell'Astro, per portare la dottrina in quel posto sperduto. La giovane lama fu ignorata dalla gente del luogo nei primi giorni, ma quando nella notte gli abitanti furono attaccati dai nonmorti, Quiinar invitò i popolani a radunarsi attorno al fuoco al centro del villaggio mentre una staffetta correva presso il villaggio vicino a chiedere supporto. Quiinar cominciò a pregare l'Astro e man mano che la gente si avvicinava a lui per chiedergli protezione, il fuoco si faceva sempre più brillante. Non un nemico si avvicinò a quel fuoco in quella notte e così gli abitanti del villaggio si salvarono. Nel punto in cui la lama approntò il fuoco provvisorio ora è presente un braciere sempre acceso.

Yantai

La popolazione di Yantai crede nell'esistenza dell'Astro, ma se ne disinteressa. È credenza comune presso gli Yan'ti che l'Astro sia il creatore del mondo, ma che i suoi motivi siano imperscrutabili e in qualche modo non rilevanti: la devozione consiste nel comprendere la sua creazione, il mondo, concepito come un alternarsi continuo di cicli in perfetto equilibrio, trovare e portare a compimento il proprio ruolo all'interno di questo equilibrio. Gli Yan'ti non sono particolarmente pronti a credere nella superstizione o nei miracoli, ma seguono accuratamente una serie di riti che favoriscono e assicurano l'equilibrio e la prosecuzione dei cicli naturali.

A Yantai la Samdhi è presente sul territorio e ha accettato la filosofia dell'equilibrio inserito nel contesto di elementi e natura come dottrina fintanto che viene concepita come bene collettivo e non sconfinata dal luminoso sentiero tracciato dall'Astro.

A Yantai sono presenti due santuari di cui uno non accessibile al pubblico e ai pellegrini in quanto sito all'interno del Palazzo di Giada. All'interno della Corte d'Oro è presente un imponente mausoleo che ospita i resti di Lin Mei Yue, la shibai di giada che importò a Yantai la religione dell'Astro e che per prima riuscì a trovare l'equilibrio al suo interno. L'altro santuario, minore

come importanza, è un piccolo edificio quasi anonimo al cui interno, nel 1465, un uomo il cui nome è andato perduto nel tempo, compì un miracolo riuscendo a curare il figlio dell'imperatore da una mortale malattia con la sola invocazione dell'Astro.

Zuun

A Zuun nacque la Samdhi con l'arrivo della stele. In questa nazione la religione è molto sentita, difatti Zuun è un impero teocratico dove la Samdhi detiene potere spirituale e temporale.

Zuun è una nazione molto fiera di poter asservire l'Astro e combattere al suo fianco per la supremazia del bene assieme ai loro alleati Nyama e Astavy. Un'usanza religiosa tipica zuni riguarda la cerimonia funebre. Quando uno zuni muore, il suo cadavere non viene bruciato (per non contaminare le fiamme considerate sacre e pure) ma viene esposto in cima a delle apposite torri, dette Mak'rut, site in genere in luoghi sopraelevati e illuminati dal sole. In questo modo il defunto sarà il più vicino possibile al sole che lo scalderà e purificherà, attraendo verso di sé l'anima affinché possa attraversare il ponte Guur. Il cadavere rimarrà esposto 30 giorni e 30 notti in modo che gli uccelli, il vento e la pioggia possano scarnificarlo, per essere infine raccolto in appositi ossari.

Secondo la dottrina della Samdhi, sia i Nyama che gli Astavy sono creature del fuoco, sacre e inviate dell'Astro: purtroppo però la dottrina di libertà e indipendenza proclamata dagli Astavy è risultata incompatibile con la sopravvivenza di Zuun, che ha invece bisogno dell'ordine e dell'unità favoriti dai Nyama. Molti teologi Zuni sono convinti che il ruolo di seguaci degli Astavy spetti alla neonata nazione di Nohokai, e per questo continuano a inviare dei missionari nella speranza di convertirli alla vera fede.

Nella nazione esistono diversi santuari anche se i più conosciuti sono: la Porta d'Oro a Galzu Nura dov'è custodita la Sacra Stele che in passato diede i precetti dell'Astro, la Piana della gloriosa discesa, le rovine di Dubsar Nura e la tomba di Beshabea.

LE DOTTRINE DELLA SAMDHI

Filosofia Suk

La filosofia Suk è una corrente religiosa-mistica nata a Niaru Nura e diffusasi limitatamente all'interno di tale insediamento i cui praticanti sono riconoscibili per un simbolo simile ad una losanga che si tracciano sulla fronte.

Gran parte dei precetti trasmessi da questa filosofia sono ricollegabili a un aforisma composto dal fondatore del movimento: "Quattro sono i precetti da cui trarre insegnamento: moderazione, vigore, saggezza ed integrità. Una è la virtù attraverso cui esercitarli: la compassione. Operando in tal senso

riusciremo ad intravedere il volto dell'Astro.”

Secondo la filosofia Suk è necessario seguire i 4 precetti, attraverso la comprensione della compassione affinché si possa avvicinare il proprio essere alla comprensione del disegno divino. L'interpretazione tramandata nel corso degli anni all'interno dei circoli filosofici zuni e nei luoghi di culto è la seguente:

Moderazione

La moderazione è il precetto che disciplina gli istinti, stabilendo una regola che serve a dominarli. In quanto ognuno è chiamato a rispondere del proprio operato. Prima di tutto a sè stesso, quindi alla comunità, e infine all'Astro. Tutto ciò che è nel creato fa parte dell'opera dell'Astro, tali risorse però non vanno impiegate smodatamente, dobbiamo essere capaci di usarle con equilibrio, per poterli apprezzare a fondo e far sì che diventino mezzi per affrontare le difficoltà della vita e siano per noi uno stimolo per migliorare il creato stesso.

Sul piano spirituale è importante rivolgersi al nostro prossimo usando la ragione, non permettendo che essa sia soffocata dall'istinto. Ragione e istinto sono entrambi importanti per la “persona”, di qualsiasi razza, ma la “persona civile” riesce a controllare la propria emotività. Essere una “persona civile” è indispensabile per essere una “persona moderata”.

Riflettere su ogni cosa che si fa e immaginare le conseguenze dei propri atti sugli altri è importante, perché la persona moderata sa che non pensa mai abbastanza, ma si impegna per pensare il più possibile.

Vigore

Mettere in pratica il precetto del vigore significa essere forti sia nel corpo che nello spirito, perché la forza in questione non è solo quella che sta nel braccio del guerriero, e nemmeno quella che sta nella magia o negli artifici della tecnologia. Con “Vigore”, si intende innanzi tutto uno spirito incrollabile. Solo uno spirito forte può combattere i nemici dell'Astro e perseguire il bene. Un abile ma stolto spadaccino non è forte quanto un saggio ma claudicante contadino, come l'umile missionario è molto più forte del borioso condottiero.

Siamo noi stessi a sancire la nostra alleanza con l'Astro, non la nostra spada. Noi combattiamo i nemici del bene, non il nostro braccio. Spada e braccio sono solo strumenti.

La forza del fisico, della magia e della tecnologia non sono che mezzi del vigore. Senza la forza di spirito, la forza materiale è effimera, incapace di abbattere il male.

Dal vigore deriva poi il coraggio che permette di compiere difficili scelte. Il coraggio è la controparte della paura. La paura porta all'ira, l'ira all'odio, l'odio alla sofferenza. La paura è forse il più grande nemico della persona. Un nemico che si cela dentro ad ognuno di noi, nessuno escluso. La paura è al tempo stesso una parte del nostro spirito, e per questo non può essere cancellata ma combattuta e vinta attraverso il coraggio.

Saggezza

Nella sua interpretazione più immediata, saggezza indica il vivere e

l'operare con senno e prudenza. La persona che si arma di buon senso nel vivere è saggia.

Spesso questo precetto è il tesoro delle persone più mature ma non sempre l'età avanzata la porta in dono, è necessario quindi operare affinché per avere tutte le conoscenze necessarie per poter agire saggiamente. Si ha così che la saggezza porta alla sapienza, in quanto senza quest'ultima non possiamo pretendere di distinguere il bene dal male e di operare secondo retta ragione. Non si faccia però l'errore di credere che sapienza porti automaticamente alla saggezza, perché senza il buon senso nell'impiegare le proprie conoscenze si può divenire ottusi e saccenti.

Integrità

È sacra all'Astro sia l'integrità fisica che quella spirituale, chi è integro nello spirito e nel corpo, cammina nella sua Luce.

Bisogna evitare di abbandonarsi al piacere tanto da corrompere il vostro corpo. Mangiate con moderazione, non eccedere con gli alcolici e limitate qualsiasi eccesso possa offendere il corpo evitando in ogni caso pratiche autolesioniste, in quanto il corpo è il tempio del vostro spirito creato dall'Astro a tale scopo.

L'integrità spirituale si ha, invece, con l'incorruttibilità e la coerenza. Un fedele dell'Astro deve essere refrattario alla corruzione morale e riflettere i compromessi con la propria etica. Seppur vero che morale ed etica variano da individuo a individuo dobbiamo essere i primi giudici di noi stessi e vigilare sul nostro operato ammettendo le nostre mancanze. Infine, qualora le nostre convinzioni dovessero vacillare, dovremmo trovare nella saldezza dell'Astro nuovi stimoli a fare del bene.

Compassione

La compassione e la virtù che nasce dalla consapevolezza che tutti siamo stati creati dall'Astro. Compassione è amore misurato per se stessi e per il nostro prossimo, capace di proteggere e di assolvere ma anche di rimproverare e di punire quando necessario, affinché il bene si imponga con forza sempre maggiore.

Colui che riconosce l'alleanza con l'Astro non deve essere spaventato dal sentimento di pietà che prova di fronte ad un nemico battuto o a chi è vittima dell'ingiustizia, questo sentimento non è altro che la dimostrazione che siamo creature dell'Astro. Solo i servi dell'Ombra non provano pietà. Colui che riconosce l'alleanza con l'Astro non deve altresì opporsi a chi causa danno al proprio prossimo ed è veicolo di prevaricazione, se agisce libero da pregiudizi ed interessi personali, diventando così veicolo della giustizia dell'Astro. Solo le creature dell'Ombra non ricercano la giustizia.

Dottrina Gorev

Questa dottrina estremista nacque a Galzu Nura nel 15° secolo, in seguito alla Lunga Notte, ad opera della lama dell'Astro Saban Ibn Raif e, similmente alla filosofia Suk, si rifà ad una virtù e quattro precetti. I loro esponenti sono riconoscibili da pitture rosse che portano in viso a

simboleggiare il fuoco sacro, un punto sulla fronte come simbolo dell'onore e 2 tratti su entrambe le guance tesi a sottolineare i precetti. Gli studiosi si interrogano tutt'oggi in merito alle origini di queste somiglianze e divergenze tra le due correnti: la più credibile è che la filosofia Suk nacque dopo in risposta al periodo di rigore e violenze di quel difficile tempo, per aiutare la popolazione a riprendersi dalla lunga guerra e le sue perdite.

Tuttavia, non c'è certezza a riguardo.

A causa del declino morale dell'ultimo periodo perpetrato dai cultisti dell'Ombra, la dottrina Gorev è tornata ad essere seguita e sostenuta da un maggior numero di fedeli e, grazie a questo, i seguaci Gorev sono riusciti a far istituzionalizzare il Makhemesi dalla Samdhi.

La dottrina Gorev viene considerata quella più rigorosa e meno compassionevole fra le innumerevoli vie dell'Astro ma anche la più retta e affidabile. Più dei loro fratelli hanno dichiarato guerra all'Ombra.

L'Onore è la virtù che dev'essere sempre esercitata. È il principio guida che deve muovere ogni passo del fedele affinché egli possa essere degno dell'Astro e della migliore Esistenza alla fine della vita. L'Onore è perseguire la morale della Samdhi e, quindi, dell'Astro e dei Nyama, unici Araldi che perseguono questa retta e difficile strada.

Dal modo in cui verrà compiuto il proprio dovere ne dipenderà la forza dell'Astro, che si indebolirà in caso di fallimento e si rafforzerà in caso di successo. L'onore proprio o altrui che viene ferito va riparato con la penitenza, poiché errare è mortale e il perdono divino viene concesso solo a chi è in buona fede e vuole redimersi dai propri errori riparando ad essi.

L'unico errore non riparabile è servire volontariamente l'Ombra, per questo crimine non esiste né penitenza né redenzione ma solo punizione e castigo.

La comprensione dell'onore passa attraverso i 4 precetti.

Lealtà

La lealtà è intesa come atteggiamento di correttezza e dirittura morale, di attaccamento al dovere e rispetto della propria dignità, nel mantenimento degli impegni assunti, nella fedeltà alla Samdhi e all'Astro. È leale chi non tradisce la fiducia, chi espleta gli ordini impartiti dalla chiesa, chi sempre persegue la legge morale dell'Astro senza timore. È leale chi si adopera per mantenere la legge e l'ordine e fa della giustizia mezzo e fine. È leale colui che rivela la verità, punisce i colpevoli, raddrizza i torti e rispetta la legge.

Vigilanza

Agendo con circospezione e attenzione si diviene vigili ed accorti. Un fedele accorto non cade preda delle tentazioni dell'Ombra né si fa da essa trovare impreparato ad affrontarla in battaglia. È quindi importante prendersi cura delle proprie armi, fisiche ed intellettuali: conoscere il nemico ed il suo modo di agire permettono al fedele di individuare la corruzione che può albergare nel cuore delle persone, anticipando le loro marce e ingiuste intenzioni. Colui che è vigile non deve permettere alla corruzione di dilagare ma la colpisce con rapidità e veemenza, infliggendo a chi sceglie l'ombra una morte rapida e al contempo dolorosa.

È dovere di ognuno vigilare ed eventualmente correggere l'operato dei

bambini affinché possano crescere nella giusta luce divina.

Sacrificio

Non c'è sacrificio più grande di quello compiuto in nome dell'Astro. Nessun vino è tanto inebriante, nessun amore così rovente, nessun vizio così attraente. Mentre si sacrifica, un uomo è degno della sua grazia.

Il sacrificio è l'abnegazione, lo spirito necessario a servire la propria fede, la giustizia e il bene in ogni momento con consapevole gioia. Si sacrifica il proprio tempo chini sui libri per imparare l'arte della giustizia e delle leggi, sui campi per imparare l'arte marziale, nei templi per imparare i precetti della fede. Si sacrifica la propria vita e il proprio tempo per il Bene assoluto. Il sacrificio, per esser tale, dev'esser un atto onesto, volontario da compiere con gioia.

Purezza

È un onore seguire l'Astro e per farlo è necessario essere puri nel corpo e nella mente. Colui che è puro nei pensieri, nelle parole e nelle azioni è saldo nella Fede. Dalla purezza deriva il coraggio e il rispetto di sé, il rifiuto di inchinarsi alla forza e alla paura dell'Ombra, di scendere a patti con ciò che si disprezza.

Puro è colui che non si lascia corrompere, chi non sceglierà la strada facile ma quella giusta. Puro è il giusto che non ha paura di agire. È puro chi è onesto con sé stesso e con gli altri. La sincerità, la perseveranza, l'inflessibilità e la severità conducono il fedele a rimanere puro nel cuore e negli intenti, divenendo scudo per sé e per gli altri contro la corruzione del male assoluto.

Il Khoh

Secondo questa filosofia agli albori del tempo l'Astro cantò il creato, illuminandolo. Continuò a cantare e così separò i 3 elementi: acqua aria e terra. Camminò quindi nel mondo e lì cantò la bellezza di ogni cosa, la sua voce creò ogni singola creatura, pianta o roccia. Per questa filosofia è compito dei fedeli quella di rammentare a tutto il creato la bellezza dell'Astro, pena il rischio che tutto ciò che c'è di conosciuto venga dimenticato e disgregato, lasciando posto all'ombra.

Tutti i Khoh, almeno una volta all'anno, prendono parte ad un grande pellegrinaggio chiamato "Canto del Creato": partono dal proprio tempio e seguendo diversi percorsi, si recano in tutto il mondo per cantare l'Astro e quindi permettere ad ogni cosa da lui creata di continuare a vivere nella sua luce.

Ognuno di questi canti descrive un percorso seguito dall'Astro nel suo viaggio originario, e ha una struttura musicale che corrisponde, come una sorta di mappa, alla morfologia del territorio attraversato da tale percorso. Quando i Khoh trovano un luogo dimenticato che sta iniziando la sua opera di disgregazione da parte dell'Ombra, intonano degli inni sacri chiamati Sarkisi. Questi canti prendono potere dal legame con un Araldo dell'Astro e sono un tentativo di riportare la luce in un luogo che la sta perdendo.

In genere questi templi fatti principalmente in legno sono divisi in quattro parti. La prima parte è il salone centrale dove i fedeli si riuniscono in preghiera.

All'ingresso dell'edificio, chiamato K'ari mze, sono sempre appese delle campane a vento in quanto servono per tenere lontano l'ombra. Prima di entrare i fedeli si levano i calzari e si bagnano i piedi e le mani con l'acqua consacrata in segno di pulizia e purezza delle proprie azioni. E' fatto divieto di portare le armi all'interno del tempio (a parte per le lame dell'astro). Non esiste un vero e proprio altare ma solo il simbolo dell'Astro sulla parete ovest (mentre l'ingresso è ad est), questo perché simbolicamente è il percorso dei fedeli che portano la luce del sole che s'alza e attraversa il cielo, verso l'ovest, dove il sole tramonta, cioè portano la luce dell'Astro laddove c'è più bisogno, laddove bisogna illuminare l'oscurità per preservare e proteggere ciò che da essa rischia di venir divorata. I Khoh pregano 5 volte al giorno rivolti sempre verso ovest.

La seconda parte è il luogo ricreativo e conviviale in cui è allestita una mensa comune. Qui i devoti si riuniscono per i pasti. I fedeli Khoh non si nutrono di animali in quanto anch'essi creature dell'Astro. Alcuni fedeli più estremisti credono che loro in quanto Voci, debbano rimanere più puri e incontaminati possibili, rifiutando di preparare il cibo (atto considerato da questi fedeli estremisti come impuro).

Dopo ogni omelia, le voci preparano il thè per tutti coloro che vanno al tempio a pregare. Qui inoltre sono tenuti i testi dei canti e vengono impartite lezioni da parte delle Voci a tutti coloro che vogliono imparare. Il terzo luogo è destinato agli alloggi delle Voci Khoh. Stanze semplici, con l'arredamento essenziale e una stanza comune per lo studio e la preghiera. Il quarto luogo è un semplice alloggio dedicato all'ospitalità e alla carità, due elementi chiave della dottrina Khoh.

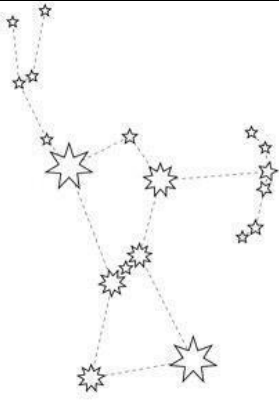
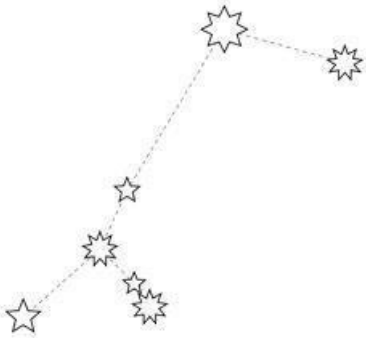
I fedeli quando entrano come membri effettivi della comunità Khoh ricevono un bracciale di metallo chiamato Kara, simbolo di protezione e fedeltà all'Astro, e il titolo Gan per gli uomini e Sarki per le donne.

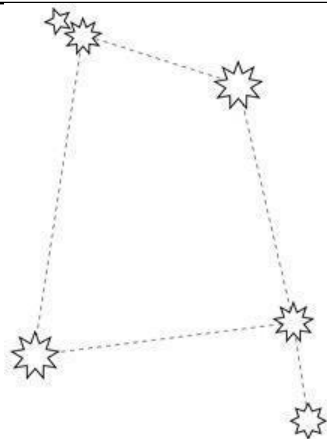
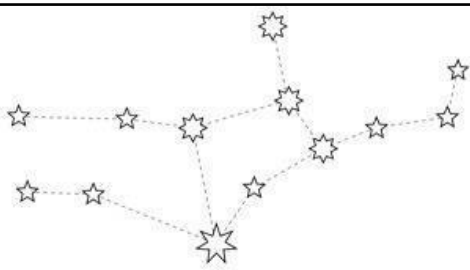
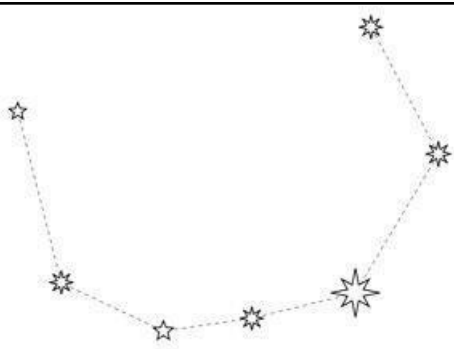
YILDIZ


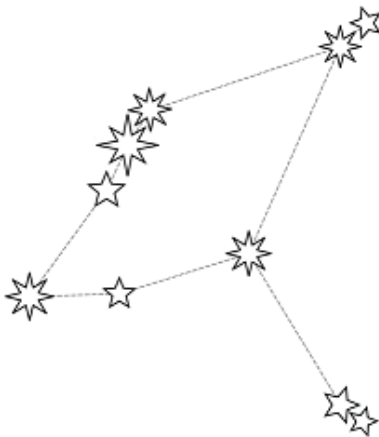
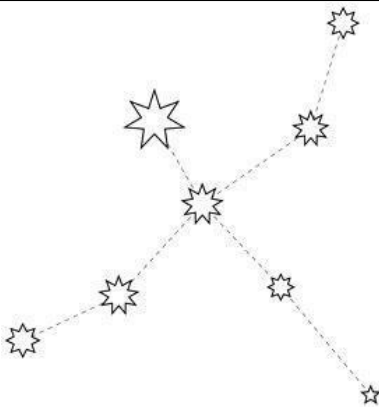
Questa non è una dottrina ma una pratica che alcuni zuni praticano. La lettura delle stelle per conoscere la loro influenza sulla vita terrena tramite la loro posizione e l'aiuto degli Araldi. **È difatti credenza comune, né confermata né negata dalla Samdhi, che ogni Araldo dell'Astro abbia dimora in una stella.** Da là essi vigilano sempre sui loro figli sia di giorno, sebbene non sia possibile vederli ad occhio nudo per la luminosità del sole, sia di notte per renderla meno buia. Grazie alla posizione delle stelle nel cielo, è possibile consultarle per conoscere la loro influenza su un determinato evento. Alcuni esperti usano la Yildiz come arte divinatoria, chiedendo lumi ai signori delle stelle.

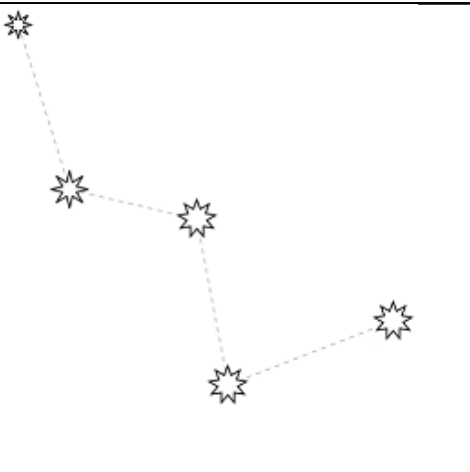
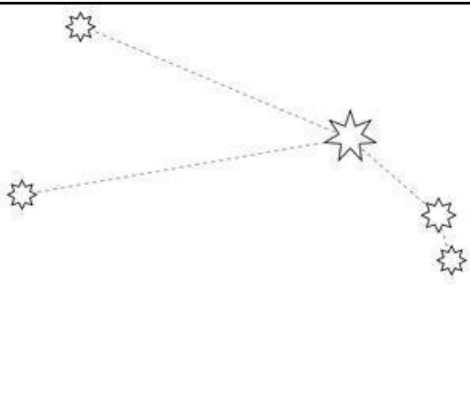
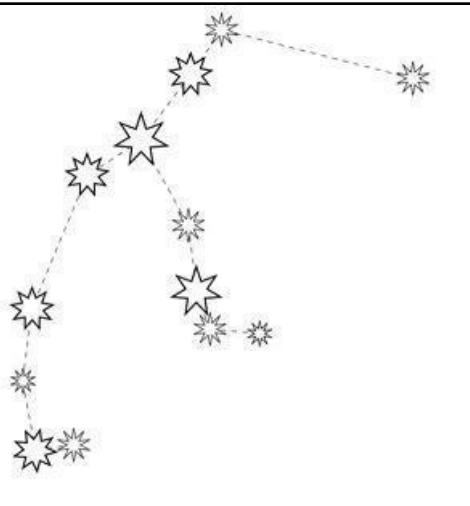
Lo Yildiz si basa sulla posizione del sole (per cui l'Astro) rispetto a certe stelle o costellazioni. Questo ha una cadenza annua che si ripete. Il

calendario conosciuto è difatti stato basato sul calcolo della posizione delle principali costellazioni, quelle in cui risiedono i Nyama e Astavy più conosciuti, prendendo nome in base al carattere dell'Araldo stesso.

Mese	Costellazione	Araldo che presiede	Costellazione
1°	Lo zelota	Nyama – Val Questo araldo è conosciuto per il suo indomito coraggio e la sua grande intraprendenza. è una creatura considerata schietta al punto da essere completamente priva di tatto. È considerato il Nyama più affine alle lame dell'Astro.	
2°	Il pastore	Astavy – Saabir Il Pastore incarna in sé lo spirito della terra. Egli è costante, paziente e perseverante quasi al limite della testardaggine. Visto il suo carattere gli è stato dato in soprannome di Pastore, colui che con calma e continuità porta il proprio gregge verso l'obiettivo.	
3°	La cacciatrice	Astavy – Darya Cinico e pessimista. Questo araldo tende a responsabilizzarsi molto per l'operato dei suoi legati e nella sua generosità cerca, a modo suo, di aiutarli a realizzare i loro scopi, se degni di	

		essere raggiunti. È tuttavia molto intransigente e pretenzioso.	
4°	Lo studioso	Nyama – Naa'il Araldo estremamente intuitivo, conosciuto principalmente per la sua perspicacia e per la sua capacità a carpire segreti, debolezze e virtù. è un araldo che si lascia trasportare molto dalle emozioni, sa essere passionale, temerario, irascibile e permaloso.	
5°	La fanciulla	Nyama – Elham L'ottimismo, l'idealismo e l'entusiasmo sono racchiusi in questo araldo. Sempre allegro, vitale e fiducioso in sé stesso e in coloro con cui condivide volentieri ciò che può. Tende tuttavia a distrarsi molto facilmente.	
6°	L'imperatore	Nyama – Baasar L'araldo chiamato Imperatore è una creatura di notevole carisma, autorità, determinazione, dignità e potere. Quest'araldo ama la conquista (naturalmente volta al raggiungimento del bene), è fiero e ambizioso. Viene considerato da molti l'Araldo del comando.	

7°	L'arpista	<p>Astavy – Laila</p> <p>L'altruismo è la caratteristica principe di questo araldo, compassionevole, magnanimo. Per chi è stato in contatto con lui, descrive quei contatti pieni d'arte, musicali, colorati come un dolce turbinio di forme, suoni e colori che cullano ed amplificano le emozioni sia positive sia negative.</p>	
8°	Il messaggero	<p>Nyama – Zaafir</p> <p>Questo araldo viene considerato il protettore e la musa degli artigiani. Creatura eccentrica e umorale, con soventi cambi d'umore, opinioni e idee ma creativo, originale, curioso, sempre alla ricerca delle novità e amante di tutto ciò che può esser considerato strano o atipico.</p>	
9°	La danzatrice	<p>Nyama – Nayyer</p> <p>Questo araldo viene considerato molto saggio, elegante e raffinato, pratico e disinvolto. E' il simbolo di chi cerca la via diplomatica e degli strateghi, di chi ama perseguire il proprio obiettivo.</p>	

10°	La Madre	<p>Astavy – Nazhin</p> <p>Questo Araldo viene considerato la protettrice, quella dolce, malinconica, materna. E' colei che incarna gli ideali di protezione e sensibilità. È un araldo considerato molto emotivo, la sua dolcezza può tramutarsi in aggressività per proteggere i propri amati.</p>	
11°	Il marinaio	<p>Nyama – Ma'd</p> <p>È un araldo freddo, distaccato, onorevole e orgoglioso. Difficilmente si scomoda per rispondere ai propri legati ma chi ha avuto questo onore ne ha parlato come se fosse una gelida doccia invernale che porta all'illuminazione.</p>	
12°	La Regina	<p>Nyama – Rajba</p> <p>Questo Araldo rappresenta l'intelligenza e la curiosità, un ottimo oratore che ama mettere alla prova i suoi interlocutori con giochi d'astuzia. Non ama dare soluzioni semplici e immediate in quanto trova più interessante il percorso verso il fine.</p>	

IL CULTO DELL'OMBRA

Il Culto dell'Ombra è l'antitesi della religione dell'Astro. È un culto i cui devoti venerano l'Ombra. Il loro agire è quindi destinato a far prevalere le forze del male e della non morte. Di questo culto poco si conosce. I primi a sospettare della sua esistenza furono un gruppo di figli di Astavy che però, a causa della loro situazione all'interno di Zuun, non furono ascoltati dalla Samdhi. Solo nel 2017, grazie all'aiuto della Seconda Compagnia dei Sette Mari (ai tempi Sublime Impresa) che furono trovate le prime prove dell'esistenza di questa setta. Nell'ultimo anno, grazie al lavoro svolto dalla seconda Compagnia, dai figli di Astavy e dal Makhemesi, si è riusciti a ricavare qualche informazione a riguardo. Il culto sembra essere più esteso di quanto si possa pensare, è molto attivo in tutte le nazioni ma in particolar modo a Zuun, la culla dei loro nemici, dove grazie ad infiltrati, sono riusciti ad arrivare persino a sacrificare il daraji Katifa Sulman all'Ombra. Si dice che i cultisti, o alcuni di loro, ricevano poteri dall'Ombra stessa.

Il loro modo di agire è subdolo e infido quanto l'Ombra che venerano: si infiltrano nel tessuto della società per cercarne i punti deboli corrodendoli dall'interno. I cultisti infiltrati possono essere l'ultimo dei pezzenti quanto l'assistente del Daraji, possono essere persone incapaci di combattere ma in grado di infondere il dubbio e la paura, possono essere grandi combattenti o persino maghi legati all'Ombra. Sembrano non avere una vera e propria organizzazione o una chiesa di riferimento, ma paiono essere più dei singoli elementi o tante organizzazioni più o meno grandi. In genere le motivazioni che hanno spinto i cultisti a lavorare per l'Ombra sono motivi di vendetta, promesse di potere e la più pura follia.