

# Le Nove Religioni

## La religione sulle Nove Isole

Ogni isola si compone di una propria divinità principale, per quanto in generale il concetto di Religione è associato a quello degli Spiriti, o Shin. A seconda del culto la Divinità si tratta di un essere celestiale vero e proprio, oppure di uno Spirito dal grande potere e più "elevato" rispetto ai propri simili. Diverse culture definiscono in modi differenti la stessa Divinità, per cui spesso non esiste una vera e propria identificazione accurata della medesima.

## I Nove Dei

Sono 9 Spiriti ritenuti i più antichi e potenti tra tutti gli spiriti, almeno da chi ne professa il culto. Molte culture condividono la credenza in questi Dei o invocano Shin dai grandi poteri con questi nomi; per questo motivo si ritiene che i primi uomini delle Nove Isole venerassero questi Dei. Forse il Pantheon inizialmente conteneva più divinità, ma nel tempo ne sono rimaste nove, un numero che richiama le stesse Nove Isole.



**Tai, il Sole**, dispensatore di Luce, fonte di Vita, generatore di calore. Sposato a Mun, con essa si alterna per benedire le Nove Isole. Si dice che i nati sotto i raggi del sole siano destinati a una vita serena o a grandi cose. È considerata una divinità paterna e protettiva. I Sacerdoti di Tai, o Taish, esercitano soprattutto poteri curativi e inerenti la luce.

**Mun, la Luna**, la guardiana della Notte, colei che illumina la strada, la generatrice del cambiamento e del ciclo vitale. Sposata a Tai, raccoglie il dovere di benedire le Nove Isole quando questi riposa, ma non ha altrettanto potere: la sua luce è debole e deve ricaricarsi dopo due settimane. È considerata una divinità misteriosa e pacifica. I Sacerdoti di Mun, o Munshi, esercitano poteri simili ai Taish, ma focalizzato sulla rigenerazione di arti e ferite e sul bandire male e malefici.

**Umi, l'Oceano**, custode dell'Acqua, del mantenimento della Vita, colui che segue il Percorso. Figlio di Tai e Mun, segue i mutamenti della madre per benedire le Nove Isole con le maree, le piogge, i fiumi eccetera. Il suo moto altera i venti ed è considerato una divinità dal carattere mutevole e ambivalente. I Sacerdoti di Umi, o Umish, oltre ad esercitare magie d'acqua sono esperti del controllo dei venti, del tempo atmosferico e delle forze di moto.

**Gea, la Terra**, divinità della Natura, colei che dona l'ambiente per la Vita, colei che riempie le isole. Figlia di Tai e Mun, benedice le Nove Isole dove Umi non può arrivare, pur mescolandosi (la terra riceve la pioggia e i fiumi conducono terra e limo al mare erodendo le montagne). Il suo dominio è tutto ciò che è naturale e "non addomesticato" dagli uomini, è considerata una Divinità impulsiva, incontrollata, esuberante. I Sacerdoti di Gea, o Geiash, esercitano magie naturali coinvolgendo piante ed animali, ma anche la terra stessa, la roccia e simili.

**Tae, il Raccolto**, divinità dell'Abbondanza, colui che dona il nutrimento per la Vita, colui che custodisce il lavoro degli uomini. Figlio di Gea e del primo uomo mortale, domina su tutto ciò che è nutrimento per gli uomini e frutto della loro opera, come i campi coltivati, le bestie allevate o addomesticate, i frutteti, gli orti e così via. È ritratto come una Divinità ordinata, un lavoratore, disciplinato. I Sacerdoti di Tae, o Taiesh, benedicono le messi e invocano benedizioni e fertilità.

**Kas, il Fuoco**, divinità della Distruzione, colei che distrugge la Vita per iniziare un nuovo ciclo, colei che dona gli strumenti agli Uomini. Si è autogenerata dopo la nascita di Tae per mantenere l'equilibrio sul mondo. Da un lato distrugge la natura e il nutrimento degli uomini, dall'altro dona loro la capacità di evolvere e andare oltre la semplice sopravvivenza, cuocendo i cibi, indurendo le pelli e forgiando il metallo. È ritratta come una Divinità dall'aspetto cangiante e due personalità: distruttrice e irosa da un lato, acuta e sapiente dall'altro. I sacerdoti di Kas, o Kashi, esercitano il controllo su fuoco e metallo, e partecipano spesso ai conflitti armati.

**Ben, la Felicità**, divinità della famiglia, del benessere, colei che da un motivo per Vivere. Figlia di Tae e Kas. Si può trovare solo quando in un luogo v'è la benedizione di Tae e Kas, quindi sia nutrimento per sopravvivere che strumenti per evolvere. È raffigurata come una bambina giocosa e infantile, ma affettuosa e dai sentimenti profondi. I Sacerdoti di Ben, o Benshi, invocano benedizioni, fortuna e benessere, ed alcuni di loro sono abili manipolatori della mente.

**Shur, la Morte**; divinità dell'aldilà, la fine dell'esistenza e del corpo, colei che si trova oltre la Vita. Figlia di Tai e Mun, nata dopo la nascita di Kas. Garantisce al mondo un equilibrio "rotto" dalla evoluzione degli uomini, che prosperano e si moltiplicano sulla terra. Il suo dominio è solo sull'anima degli uomini, poiché il ciclo naturale di piante ed animali appartiene a Gea. È considerata una Divinità accogliente ma silenziosa, senza una accezione negativa se non nel rammarico del lasciare indietro la propria famiglia. I Sacerdoti di Shur, o Shuraish, si occupano dei riti funerari e sono abili utilizzatori della Necromanzia e di molte altre arti.

**Ryu, l'Ombra**; divinità del mistero, di tutto ciò che si cela oltre il velo, di ciò che non segue il ciclo della Vita. È una divinità enigmatica il cui scopo e volere è ignoto, e domina su tutto ciò che non appartiene al ciclo vitale del mondo dato dal sole e dalla luna, dalla terra e dal mare, dalla natura e dal fuoco, dalla felicità e dalla morte. È generalmente raffigurata come un velo che copre una figura umana ma priva di tale sostanza, e non ha un carattere definibile. I Sacerdoti di Ryu, o Ryush, sono quasi tutti divinatori e molti di essi veri e propri oracoli consultabili presso i templi.

## *Pratiche del Culto*

Il Culto dei Nove Dei avviene presso i Templi, in due modalità principali: la prima, individuale o familiare, dove i fedeli portano le offerte al tempio in omaggio alla divinità di cui necessitano l'aiuto (o nel caso degli abitanti di Auster, della Divinità inerente l'ambito di un loro guadagno); la seconda, di gruppo, solo durante festività particolari del calendario dove i Sacerdoti celebrano, spesso all'esterno degli edifici, riti inerenti questa o quella divinità.

Il nono giorno del nono mese è la festività dei Nove Dei, e presso ogni tempio si svolgono festose celebrazioni accompagnate da incredibili banchetti, gratuiti ed aperti ad ogni fedele e non; oltre a questa festività ve ne sono molte di minori, come il Giorno della Semina, il Giorno del Raccolto, il Giorno dei Falò e così via.

Per indicare che si agisce, o si rispetta, il volere dei Nove Dei si pronuncia "Così è il volere dei Nove"; per indicare invece la personale professione di fede si porta la mano al cuore a pugno per poi allargare il braccio verso l'esterno aprendo la mano. Tale manifestazione è spesso usata come forma di saluto quando si incontra qualcuno presso luoghi sacri (o lungo la via per raggiungerli), accompagnando tale gesto con la parola "Siabe" (una contrazione di "tu sia benedetto dai Nove").

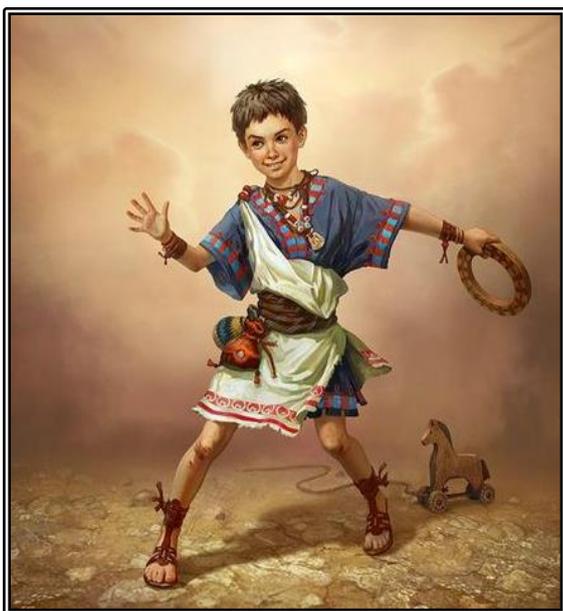
Il Libro dei Nove, diviso in nove differenti volumi nelle versioni istoriate e più costose, contiene una serie di storie e leggende sull'operato degli Dei, dei loro Figli (così chiamati gli Avatar di tali divinità), di grandi personalità storiche legate al Culto; l'insieme di tutto questo fornisce le linee guida per l'etica e la morale dei fedeli. Alcuni passaggi, frutto di tempi antichi dai diversi tratti culturali, sono oggi stati reinterpretati, sebbene non manchino fondamentalisti che professino la stretta applicazione dei contenuti del Libro dei Nove. Oltre a tale strumento, vengono usati degli idoli (di svariati materiali e forme) ciascuno rappresentante uno dei Nove Dei, e non è raro trovarne almeno uno particolarmente grande, prezioso o in vista in ogni casa; i più facoltosi portano inoltre nove anelli (viene lasciato libero il pollice destro) con simboli o rune rappresentanti i Nove Dei.

## *Professione del Culto*

Il culto nei Nove Dei è estremamente variegato, così come l'interpretazione dei relativi testi sacri; alcuni punti saldi e condivisi sono comunque i seguenti:

- Solo con la Benedizione dei Nove Dei si può vivere una esistenza serena, lieta e completa;
- Ogni buona cosa avviene grazie al proprio impegno e alla devozione negli Dei, che ricambiano guidandoci sulla strada più giusta; la stessa può avere imprevisti e difficoltà, ma così è l'esistenza terrena; i Nove Dei sanno cosa è meglio e giusto per noi;
- I Nove Dei sono ovunque, ed i loro figli e discendenze (gli Shin) sono loro manifestazioni, che allo stesso modo possono guidare gli uomini o ispirarne il cammino;
- Ogni uomo e donna è uguale di fronte ai Nove Dei, e viene giudicato per la propria devozione; il suo status riflette le benedizioni che gli Dei hanno voluto elargirgli;
- Il rispetto di individuo e figlio dei Nove Dei va dato ad ogni fedele senza distinzioni;
- Chi agisce contro il volere dei Nove Dei perde lo status di "figlio";
- Appellarsi ai Nove Dei è una cosa sacra, che si erge sopra ogni legge, regola, contratto formato dagli uomini; così il volere esercitato attraverso una benedizione divina va oltre ogni volere terreno e mortale, anche qualora questi causi gravi danni, distruzione e morte;
- La massima devozione ai Nove Dei è mettersi al loro servizio come Ishi (sacerdote) e trasmettere così il volere dei Nove Dei ai fedeli, pur spesso non godendone direttamente;
- Le altre divinità presenti sulle Nove Isole non sono "sbagliate", semplicemente sono diverse manifestazioni degli stessi Nove Dei o delle loro discendenze, e guidano allo stesso modo questi popoli con nomi, fattezze e simboli differenti ma contenenti lo stesso significato.

## Avatar dei Nove Dei



La prima manifestazione terrena dei Nove Dei risale al 196 DC, quando un giovane ragazzo di nove anni, svanito nei boschi da nove giorni, è tornato miracolosamente al villaggio: non solo in ottima salute, ma anche dotato di numerosi poteri, sebbene sia servito tempo per poterli notare. L'unica differenza, rispetto a prima della sparizione, una strana voglia sulla fronte.

La sua sola presenza risollevara gli animi degli uomini, spingendoli a lavorare più alacremenente ma soprattutto creativamente, e dedicare il proprio tempo alla comunità e ad intrattenere il prossimo con le proprie arti e capacità; dove sostava il giorno seguente sbocciavano variopinti fiori e rare erbe medicinali di indubbia utilità; al fianco suo inoltre nessun evento nefasto sembrava poter mai colpire.

Zachariah, questo il suo nome, si è poi scoperto aver incontrato la dea Ben, ed essersi addormentato sul suo ventre dopo gli stenti provati quand'era perduto. La leggenda vuole che tale riposo abbia trasmesso parte del potere della Dea nel ragazzo, mentre altri sostengono questi l'abbia acquisito nutrendosi dai seni della medesima.

Il giovane ragazzo non è mai cresciuto: tale è rimasto il suo aspetto e la sua età per i nove secoli in cui è rimasto in vita, accrescendo sempre di più la propria capacità di trasmettere positività, gioia, allegria, creatività e simili benedizioni. Assieme a ciò, anche la sapienza e la sua capacità di ispirare gli altri è aumentata, tanto che si dice sia stato egli stesso a progettare l'urbanistica di Istriopolis e renderla la metropoli che è al giorno d'oggi.

Molto conosciuta è la frase a lui attribuita: "Tutto ciò che hai, ce l'hai perché qualcuno l'ha immaginata. Tutto ciò che ancora nessuno ha, puoi essere tu a immaginarla." Tale frase è particolarmente sentita dai Zacharish, i devoti della Dea Ben che seguono strettamente la filosofia dispensata dal giovane ragazzo, votando la propria esistenza a creare qualcosa di completamente nuovo e condividerlo con il resto del mondo.

Un altro evento sconosciuto è la sua devozione nel fermare ogni sopruso: l'avvicinarsi del primo Avatar di Freeven ad Ostrum, assieme alle torme di pirati sotto la sua protezione, si è concluso con la fine dell'Avatar rivale, e la fuga dei suoi protetti. Ancora oggi molti navigatori degli Eleon ricordano come sia meglio non irretire i Nove Dei, e non perdono mai occasione di portare un omaggio ai templi quando approdano sulle rive di Auster.

Nei secoli, Zachariah ha viaggiato per tutta Auster, ispirando artisti ed architetti, inventori e cuochi, artigiani e semplici contadini, uomini e donne, vecchi e bambini; quest'ultimi si sono distinti per la recettività agli insegnamenti e alle benedizioni del ragazzo, e nove di loro l'hanno seguito nelle sue peregrinazioni fino alla fine della sua esistenza, avvenuta nel 1195 quando Zachariah, semplicemente, ha dichiarato concluso il suo scopo e, stendendosi su un prato, è spirato.



## Le Cinque Cime

Sono cinque Divinità venerate principalmente dalla civiltà degli Aarak. Assieme rappresentano i cinque aspetti comuni nella vita di questo popolo, peculiari della loro civiltà.



**Eruna, Dea degli Spiriti**, Dea progenitrice, colei che compone l'inizio e la fine. Dona il soffio vitale ad ogni creatura, ed accoglie l'anima degli eletti (gli Aarak) al termine della loro vita. Domina su tutti gli Spiriti esistenti e sulla Magia, ed il suo volere plasma il mondo in modi comprensibili (il creato e le leggi naturali) ed incomprensibili (la magia e le meraviglie inspiegabili). È raffigurata come una creatura alata composta di solo spirito e priva di un corpo.

**Thaanh, Dio del Vento**, Dio del movimento e del cambiamento, colui che diffonde il verbo di Eruna e solleva gli eletti su una via di prosperità. È composto dal soffio di Eruna e con esso trasporta la sua voce, che permette agli Aarak di elevarsi nel cielo (con il vento) ma anche nella prosperità (con l'intelligenza). È raffigurato come un enorme corvo che gira attorno al mondo, e la cui coda genera turbini di vento.

**Rhym, Dio degli Oracoli**, Dio della comprensione del mistero, di ciò che è e che sarà. Se Thaanh diffonde la voce di Eruna e dona l'intelligenza agli uomini, Rhym è nato dal pensiero della Dea e custodisce il sapere e il segreto di ogni cosa e dona agli eletti la Saggezza e la capacità di comprendere il volere di Eruna. È raffigurato come un gufo dalle piume variopinte e gli occhi bianchi, capace però di vedere ogni cosa nel creato. Appare solo nei sogni o quando la mente e lo spirito sono in uno stato di comunione.

**Iva, Dea della Battaglia**, Dea della forza e del combattimento, colei che impone la volontà di Eruna sul mondo. Dona agli Aarak la forza, agilità e robustezza per cambiare il mondo, ed assieme a loro provvede a forgiarlo secondo la volontà di Eruna. È composto dalle piume che Eruna ha lasciato quando è ascesa a spirito, e viene invocato nella caccia così come nei rituali sociali, come ad esempio nel prendere decisioni in una disputa. È raffigurato come un grosso falco pronto a ghermire la preda.

**Qroona, Dea della Notte**, Dea di ciò che viene celato, l'oscurità in fondo al pozzo, il vortice sotto che avvince ogni cosa. Si è scissa da Eruna, è composta dalle sue ossa e domina il buio, le profondità della terra e degli oceani, i posti inaccessibili e dove si trova la morte. Cerca di strappare le anime degli Eletti ad Eruna per accrescere il proprio potere, ed è tentatrice, seduttrice, attraente. È raffigurata come un pavone dalla coda dorata, che cela dietro la propria ruota una testa da avvoltoio ossuta e avvizzita. Per antonomasia è la divinità "negativa" degli Aarak.

## *Pratiche del Culto*

Il Culto delle Cinque Cime Dei avviene presso le Sacre Case, luoghi concreti che possono essere grandi templi (detti Sacri Nidi), modesti ma più diffusi edifici custoditi da famiglie (i Sacri Ristori) o piccoli tabernacoli posti lungo le maggiori vie (le Sacre Requie). Custodire e proteggere questi luoghi è un compito affidato solo a determinate famiglie dei ceti sociali più elevati, che ne ottengono riconoscimento e prestigio (oltre alla gestione delle offerte dei fedeli); allo stesso modo molte famiglie altolocate costruiscono tabernacoli nelle proprie case in segno di apparente devozione, ma spesso in realtà modo per dimostrare il proprio lusso ed il proprio status sociale.

Poiché molto spesso le abitazioni degli Aarak sono piccole ed anguste è raro trovare qualsiasi rappresentazione degli Dei nei luoghi personali, motivo per cui i grandi Templi, i riti e le festività rivestono una grande importanza per quella parte di popolo che trova sollievo o speranza nella religione, e dispone di tempo ed energie per praticarla attivamente. La cadenza di tali occasioni di riunioni non è determinata: gli Aarak non utilizzano un vero calendario ma regolano le loro attività con le fasi lunari, la lunghezza del giorno (le ore di luce) e le grandi variazioni climatiche, per cui ogni anno le medesime festività possono cadere in un giorno differente. Una delle festività dedicate a Thaanh, ad esempio, ricorre il giorno seguente al primo soffio di maestrale d'estate.

Una frase ripetuta spesso tra gli Aarak è "Loro ci osservano", abbreviazione di "Loro ci osservano dall'alto", che indica sia la posizione massima delle divinità rispetto agli Aarak, ma anche che queste osservino le loro opere e sono pronte ad intervenire qualora venga compiuta un'azione contraria al loro volere, ossia alle tradizioni e alla cultura comune. Spesso tale frase è pronunciata portando le braccia verso il cielo ed unendole, gesto che viene ancora oggi utilizzato come saluto, sebbene ridotto il più possibile in altezza e ampiezza, limitando ad unire le mani ad altezza del volto.

Come gran parte della cultura, storia e conoscenza Aarak, anche nel Culto delle Cinque Cime la trasmissione orale riveste un compito importantissimo, con la narrazione di storie e leggende ai più piccoli e la rilettura, rivista e reinterpretata, durante le festività. Per tal motivo sebbene esistano libri e commentari sacri, la principale forma scritta resta inclusa nelle Cinque Tavole, grosse lastre di pietra che vengono incise con poche ma semplici frasi importanti, e che si trovano in ogni Sacro Nido e ove possibile in ogni Sacra Casa; nel caso una di queste sia votata principalmente ad una delle divinità dispone sicuramente della relativa Tavola. Molto spesso gli Aarak portano con sé una Tavoletta, ossia un piccolo amuleto vergato minuziosamente con le principali parole di una Tavola, o in alcuni rari e preziosi casi con tutto il contenuto, inciso con precisione in caratteri minuscoli.

## *Professione del Culto*

Il culto nelle Cinque Cime è estremamente personale, ed ogni interpretazione affidata ai custodi delle Sacre Case, ma le Cinque Tavole riportano alcuni concetti fondamentali:

- Tavola di Eruna: gli Aarak sono un popolo benedetto, troveranno l'abbraccio degli Dei alla fine della loro esistenza, così che in questa non debbano temere fatica, dolore o privazione;
- Tavola di Thaanh: come il vento è mutevole e incontrollabile, così lo sono la natura, la vita ed il mondo, e si deve assecondarne le forze e mai contrastarle, o si trova disgrazia;
- Tavola di Rhym: la vita trasporta in alto chi è meritevole, e lascia in basso chi non dimostra merito, ed ognuno è tenuto a volare all'altezza prestabilita, così come a cacciare o riposare;
- Tavola di Iva: nelle proprie ali e nelle proprie doti ognuno è tenuto a trovare la forza, ed ambire ad una vita migliore qualora ne dimostri di averne diritto: la sorte si crea col merito;
- Tavola di Qroona: se con il vento si può viaggiare in molti luoghi, si deve ricordare che tanti posti, cose, virtù, riconoscimenti sono negati, poiché non tutto è accessibile e svelato.

## Avatar delle Cinque Cime



La nascita degli Avatar delle Cinque Cime è fatta risalire alla 18° luna dell'anno 1369 DC, contemporaneamente alla scoperta del Grande Tempio Ancestrale sull'Isola di Mezzo. Alcuni ritengono che i cinque giovani Aarak fossero già nati a quel tempo, ma altri che le loro prime manifestazioni di potere fuori dal comune fossero comunque da attribuire a tale data. Quel che è certo è che cinque giovani Aarak nacquero in luoghi, famiglie, ceti sociali differenti, ma connessi da un legame tanto potente quanto indissolubile, e capaci fin da giovani di comunicare tra loro con il solo pensiero, anche a distanza di miglia.

La nascita dei cinque avatar avvenne in concomitanza di un periodo buio per gli Aarak: le grandi rotte commerciali aperte con le isole vicine, e poi quelle lontane, causarono la grande ondata di peste che diminuì di molto la popolazione di questa razza, ma che al tempo stesso in pochi decenni permise floridi commerci e la rinascita della civiltà con una rapida espansione demografica. Questo rafforzò e determinò le differenze di ceto sociale che ancora oggi sono presenti tra gli Aarak, ed una grande perdita di valori morali assieme alle pratiche religiose, ormai relegate a poco più di superstizioni.



Le stesse città ed isole di Libecc erano preda ad una grave divisione interna, con frequenti lotte e dissidi per il controllo di risorse, rotte commerciali ed afflussi di merci e persone. Tradizioni, benessere, caratteristiche culturali iniziavano ormai a frammentarsi e perdere di coerenza di fronte al commercio con le altre isole e la nuova prosperità economica che portava, ma i cui benefici non seguivano più l'ordine costituito dalla cultura Aarak e la sua rigida ma coerente suddivisione in ceti sociali, che da sempre portava gli individui a trovare i propri punti di forza ed aspirare a migliori opportunità per sé stessi.

In questi anni i Cinque Avatar crebbero, sempre uniti dal loro forte legame e dal loro potere di comunicazione; grazie a questo crearono grandi progetti a lungo termine, della durata di ben cinque secoli, in cui delinearono la rifondazione della civiltà Aarak secondo i principi culturali e religiosi ormai dimenticati. Restaurarono le Sacre Requie, riedificarono i Sacri Nidi che vennero affidati alle loro famiglie, e trovarono altre persone, spesso afflitte dal caos economico e culturale recente, per rinnovare e custodire i Sacri Ristori. Recuperarono le antiche Tavole e iniziarono una sistematica diffusione di tali valori in ogni isola.



Il loro operato divenne ben presto un vero e proprio cammino spirituale di rinascita morale, da applicare ad ogni aspetto della civiltà. Sempre più persone trovarono un rinnovato vigore nel seguire il Culto delle Cinque Cime, sebbene non mancarono i problemi: durante un violento scontro il giovane Avatar di Qroona perse la vita, così come la sua famiglia ed i principali seguaci, ed ancora oggi il Sacro Nido di questa divinità è scomparso, probabilmente distrutto e riadattato ad altro scopo.

Questo evento segnò un punto di svolta nella vita degli Aarak, e nei decenni a seguire vi fu una vera e propria restaurazione della civiltà, con numerose regolamentazioni e leggi nella vita quotidiana, nei commerci, nella suddivisione in ceti sociali e così via. Anche se non tutti ora praticano con fervore il culto delle Cinque Cime, questo resta una parte importante nei valori morali condivisi.