

Maers

Dio dei mari, degli oceani e dei maremoti: a Delos, dove il culto di Harkel è meno sviluppato, è anche considerato il custode delle acque e delle piogge, nonché di molte calamità naturali (inondazioni, terremoti, etc). Venerato dalle popolazioni del **Continente di Sarakon** fin da epoche remote, con nomi diversi a seconda del luogo: *Maers* nelle civiltà marittime diffuse presso i territori dell'attuale Impero di **Delos**, *Syor* nei luoghi che ospitano oggi i ducati costieri di **Greyhaven: Amer, Surok e Feith**.

Diffuso prevalentemente nei territori costieri dell'Impero di **Delos**, dove abbondano santuari e monasteri a lui dedicati, è ben rappresentato anche nel Granducato di **Greyhaven** grazie ai numerosi templi costruiti nei ducati di **Amer** e di **Surok** durante i due secoli di dominazione Turniana. La sua presenza si affievolisce nei territori meno prossimi al mare, dove tende ad essere rappresentato all'interno di chiese dedicate ad altre Divinità della Luce: esistono tuttavia alcuni santuari di Maers all'interno del Continente, fondati in epoche più o meno remote da sacerdoti missionari, aventi il preciso compito di portare la forza purificatrice del Dio del Mare all'interno di luoghi isolati, inaccessibili o minacciati dalla Tenebra.

Origini

E' opinione comune degli storici che il culto di **Maers** costituisca, assieme al culto di **Atun**, la più antica testimonianza mistica nei territori centro-meridionali dell'attuale **Impero di Delos**: si tratta infatti delle due divinità venerate dalle civiltà marinare fin da prima della loro conquista / annessione al nascente **Impero di Turn**. A differenza di **Atun**, che venne prima accomunato e poi progressivamente sostituito da **Pyros** in conseguenza dell'arrivo della **stirpe degli Eroi**, il culto di **Maers** non subì trasformazioni o riscritture di rilievo: al contrario, gli storici sono concordi nell'affermare che con tutta probabilità il culto venne assorbito ed adottato dagli stessi Eroi: i quali, per la prima volta dall'inizio del loro lungo cammino ad est, vennero a trovarsi di fronte al mare e alla necessità di recargli tributo. Questo spiega anche come, a dispetto di quanto accadde con **Atun** e con la maggior parte delle altre divinità, il culto di Maers riuscì a mantenersi pressoché inalterato nel corso dei secoli e dei millenni.

Il Culto di Syor

Maers non fu l'unica divinità marittima nella quale gli Eroi ebbero modo di imbattersi: nelle coste settentrionali dei territori su cui sorge l'attuale Greyhaven era infatti venerato fin da epoche ancestrali il misterioso **Syor**, Signore degli Abissi, delle Tempeste e di tutte le calamità naturali. **Syor** presentava notevoli differenze con la concezione di divinità propria della stirpe degli Eroi. In primo luogo, le sue raffigurazioni non avevano alcunché di antropomorfo: egli veniva descritto come un serpente alato di enormi dimensioni, progenitore delle razze dei Wyrn e dei Grandi Draghi, nonché di molte creature che abitano le profondità marine. Caratteristica peculiare di Syor era inoltre il suo essere disinteressato alle faccende e ai destini delle tre stirpi: la maggior parte delle leggende che lo riguardano non descrivono altro che il suo eterno girovagare per le profondità degli oceani, apparentemente incurante dei maremoti e delle inondazioni provocati sulla terraferma dal muoversi delle sue spire.

Syor è menzionato brevemente nei primi Runi del **Khal-Valàn**, dove viene descritto come *l'eterno custode degli abissi oceanici*: un'entità di indescrivibile potenza che persino la Dea Harkel si guarda bene dal disturbare. Il riferimento lascia inoltre supporre che Syor fosse presente negli oceani del Continente fin da prima della discesa della Dea della Natura, forse addirittura anteriormente rispetto alla **prima delle Estàti**: questo ha indotto molti studiosi del poema a supporre che potesse trattarsi persino di una divinità primordiale posta da **Shub'Nagath Elemnai** a tutela degli abissi al momento della creazione del Continente stesso, all'inizio del periodo noto come **Era dei Demoni**.

Rituali efferati e sacrifici umani

Scopo primario del culto di Syor era quello di garantirsi la benevolenza della divinità per mezzo di rituali da compiere sulle rive del mare. Le cronache degli Elfi di Lankbow descrivono con dovizia di particolari le efferate ed apparentemente incomprensibili pratiche compiute da alcuni sacerdoti nel tentativo di raggiungere l'attenzione del Dio: numerosi e cruenti sacrifici umani al termine dei quali il sangue delle vittime veniva sparso tra i flutti del mare come offerta per placare la furia delle onde. Nella maggior parte dei casi le cronache parlano di prigionieri di guerra, ma sono riportati anche casi in cui il sacrificio coinvolse dei bambini. *Egli (Syor) [...] chiedeva le lacrime degli infanti come parte del sacrificio. I sacerdoti li facevano piangere durante il cammino che li portava all'immolazione: si trattava di un buon presagio del fatto che Egli avrebbe impedito ai fiumi e alle maree di inondare la terra nella successiva stagione delle piogge.*

L'ermetismo di Syor

Le pratiche sacrificali diffuse in alcune limitate regioni del Continente non costituivano però né l'unico, né il principale aspetto del culto. In molti insediamenti abitati Syor era venerato come una divinità dal temperamento mutevole, dotata sia di un'indole benevola che di una indubbia forza distruttrice. Inoltre, a dispetto dell'interpretazione suggerita dalla maggior parte degli studiosi del **Khal-Valàn**, esistono almeno due leggende ascrivibili al poema epico che descrivono Syor come uno spettatore neutrale della lotta tra **Shub-Niggurath** e suo figlio **Pyros**: egli *"non aveva alleati in quel conflitto, né tantomeno avversari"*, e ancora *"non ebbe alcun impulso a intervenire, né l'esito dello scontro mutò in*

misura alcuna il suo compito". Che la venerazione di Syor non fosse necessariamente collegata a pratiche abominevoli lo testimoniano numerose cronache ascrivibili alle popolazioni Naniche a ridosso delle Allston, che descrivono gli adoratori di Syor come sacerdoti *ermetici e silenziosi, distaccati e disinteressati alle umane faccende come il sire degli Abissi da loro venerato*: una sorta di eremiti dediti alla custodia di alcune specifiche località costiere ovvero di reconditi santuari situati nei recessi del Continente. In questa declinazione del culto, che sembra presentare evidenti analogie con certe tradizioni Druidiche ovvero legate alla figura di Harkel diffuse nel Continente, non si ha notizia di sacrifici umani.

Le contraddittorie e frammentarie testimonianze raccolte nel corso dei secoli hanno persuaso gli storici che la venerazione di Syor fosse declinata in modi molto diversi a seconda del territorio e della comunità di adozione, giustapponendosi in alcuni casi al culto di **Ethmen-Ankh** ovvero a quello di **Maarduk** e seguendo le relative tradizioni.

L'adozione del culto di Maers

E' verosimile ipotizzare che la stirpe degli Eroi venne a contatto con Syor qualche decennio prima rispetto a Maers. In un primo periodo il culto settentrionale venne quasi certamente adottato, favorendo così l'integrazione con le popolazioni locali: la figura di un dio del mare forte e terribile, da temere ancor prima di venerare, era del resto particolarmente adatta per un popolo che non conosceva ancora i misteri e le insidie dell'oceano. Testimonianze in tal senso sono riscontrabili in alcune cronache delle popolazioni naniche delle Allston in cui gli Eroi vengono descritti come *adoratori di Syor*.

Le cose erano destinate a cambiare con l'arrivo nei territori dell'attuale Impero di Delos e il conseguente contatto con le civiltà marittime preesistenti: in quegli anni gli Eroi entrarono in contatto con il culto di Maers. La divinità venerata sulle coste del futuro **Impero di Turn** non tardò a rivelarsi maggiormente affine al temperamento dei conquistatori: il culto fu quindi adottato con entusiasmo, onorando i templi già esistenti e costruendone di nuovi.

I culti di Maers e Syor durante l'era dei Popoli Antichi

Nei territori al di sotto delle Allston il culto di Maers continuò a prosperare, diventando una colonna portante del nascente **Impero di Turn** per via della sua diffusione in tutte le principali città costiere. La venerazione di Syor, benché confinata negli insediamenti costieri a nord delle Allston, riuscì a mantenersi in vita nonostante le lotte tra le varie città-stato **Shanti** e la costante minaccia dei saccheggiatori provenienti dalla vicina isola di **Elsenor**: è opinione degli storici che molte delle città legate alla venerazione del Dio degli oceani vennero distrutte, conquistate o saccheggiate. Syor divenne ben presto sinonimo di *Dio della Sventura*: a ridosso del Secondo Cataclisma non rimasero che poche comunità di seguaci, concentrate all'interno di alcuni villaggi minori.

La dominazione Turniana

Il culto di Syor si affievolì ulteriormente a seguito del **Secondo Cataclisma** e in conseguenza dell'avvento dell'**Età dei Khan**, per poi estinguersi a titolo definitivo durante la dominazione Turniana: il pugno di seguaci ancora in vita cadde vittima delle persecuzioni contro i culti eretici operate dai soldati di **Marcus Vigilius Eversor** e degli altri ufficiali fedeli al volere del Patriarca di Turn **Tatianus I**. Tutti i templi e i santuari costruiti in onore di **Syor** ancora in piedi vennero riconsacrati a **Maers**: le statue raffiguranti il serpente alato furono abbattute, gli affreschi e i bassorilievi vennero distrutti o modificati. Nel giro di pochi decenni il culto del Signore degli Abissi cessò di esistere: i suoi seguaci finirono uccisi, arrestati o dispersi e le sue vestigia residuali vennero assorbite dal culto di **Maers**.

Il Culto di Maers oggi

Maers è il Dio dei mari e degli oceani, posto da Pyros a custodia e protezione dei loro misteri. Suo è il compito di proteggere i marinai e i naviganti, assicurando loro il vento per la navigazione e preservandoli dalla bonaccia e dalla tempesta. Nel corso dei secoli egli ha assunto anche il ruolo di guardiano delle coste, scatenando la sua ira sui vascelli dei predoni infedeli: è dunque, per esteso, anche il signore dei maremoti e delle tempeste marine.

I Templi e i luoghi di preghiera consacrati a Maers vengono solitamente costruiti in luoghi in grado di dominare l'orizzonte: i sacerdoti che ricevono il compito di occuparsene rinunciano alle proprie case e rendono il tempio la loro nuova dimora, costituendosi in una comunità più o meno isolata e dedicandosi alla custodia e alla protezione del territorio. L'adepto di Maers sviluppa un legame molto forte con il proprio santuario, in modo non dissimile da quanto avviene per i sacerdoti di **Harkel** e per i **druidi**. Egli si considera il guardiano della propria comunità ed è disposto a difenderla a costo della vita.

Il giorno consacrato a Maers è il **22 giugno**: i festeggiamenti prevedono la costruzione di capanne di erba e rami in riva al mare o ai corsi d'acqua principali, entro le quali si passa la notte: i riti di preghiera vengono officiati, all'interno di quelle stesse capanne, la sera e la mattina seguente. In alcuni villaggi sono anche previsti alcune attività da compiere sulla spiaggia. In nave, la festa viene officiata gettando in acqua conchiglie raccolte o pescate nei giorni precedenti.

Il Culto di Maers nell'Impero di Delos

Fin dai tempi della scomparsa di **Atun** in favore di Pyros, **Maers** è ragionevolmente considerato il più antico oggetto di venerazione dell'Impero. Il suo culto è, per dimensioni e numero di fedeli, secondo solo a quello di Pyros. Il grande seguito di Maers ha contribuito nel corso dei secoli a estendere l'ambito di influenza della divinità a molti aspetti della natura inevitabilmente legati all'attività marina: dalle piene dei fiumi a fenomeni atmosferici come pioggia, siccità, arcobaleni e aurore boreali; a Maers è inoltre attribuita anche la responsabilità dei terremoti.

Nonostante la sua grande diffusione e l'ampia considerazione goduta da parte della chiesa di **Turn**, il riconoscimento formale del culto di Maers avviene soltanto nel **421 p.F.** in occasione del **Sinodo di Delos**: il ritardo è interamente attribuibile al lungo e delicato processo di assimilazione e riscrittura delle complesse regole relative all'ufficio del culto e degli arcaismi legati all'organizzazione interna dei suoi ministri.

L'accrescimento degli ambiti tematici attribuiti a Maers ha inevitabilmente contribuito a limitare notevolmente la diffusione del culto di **Harkel**, che a Delos è infatti minoritario: il ruolo che la Dea della Natura svolge a nord delle Allston è ripartito a Delos tra i culti di Pyros, signore del sole e della vita, di Maers, signore degli oceani e delle acque, e in parte da Reyks, signore della guarigione e dei medicamenti.

Luoghi di culto

Nell'Impero di Delos vi sono numerosi grandi santuari dedicati a Maers: tra questi ricordiamo il **Tempio del Diluvio Salvifico di Dyrrachion**, il **Santuario di Maers Hyperboreoktònos di Pontostàsis** (distrutto nel **513** ad opera dei Nordri), i Sacrari nelle città portuali di **Epipàreton** e di **Nikèa** e, soprattutto, l'antico e maestoso Tempio di **Thessaloniki**, città portuale da sempre consacrata alla Divinità e luogo dove, secondo l'opinione di alcuni storici, il culto originario ha avuto origine nella notte dei tempi.

Il Culto di Maers nel Granducato di Greyhaven

Il culto di Maers è diffuso quasi esclusivamente nel ducato di **Amer** e, in misura minore, nel ducato di **Surok**: tracce residuali della dominazione Turniana sono riscontrabili in alcuni importanti templi ed edifici consacrati a Maers presenti a ridosso dei principali corsi d'acqua: la Chiesa delle **Limpide Acque** nella città di **Amer**, il convento **Alisium** di **Achenar**, la monumentale **Chiesa di Erebian** di **Annecy**, cui si aggiungono le numerose chiese nelle contee portuali (**Zarak**, **Verrière**, etc.). Negli altri Ducati la presenza di Maers è per lo più limitata ai cosiddetti *Sanctuarìa* (vedi sotto).

Tracce residuali del Culto di Syor

Il culto del misterioso Signore degli Abissi è scomparso ormai da molti secoli senza lasciare tracce significative. Parte delle sue tradizioni sono state assorbite dalla declinazione Greyhavenese del culto di Maers, che resta legata ad alcune simbologie - il serpente acquatico, ancora presente nei territori non raggiunti dalla dominazione Turniana - e leggende legate alle origini di alcuni mostri marini: il **Kraken**, **Iktur**, il **Quinotauro**, i **Tritoni**, le **Sirene** e altri abitatori degli abissi. Gli attuali sacerdoti di Maers considerano Syor una concezione primitiva e incompleta di Maers: i suoi antichi seguaci vengono descritti come dei ciechi inconsapevoli, costretti dalle tenebre a temere e venerare gli effetti della divinità nel mondo in luogo della divinità stessa.

I Sanctuarìa

Tanto a Delos quanto a Greyhaven il culto di Maers è presente soprattutto all'interno delle città e regioni costiere, dove si concentra la maggior parte dei seguaci del dio. La presenza nell'entroterra, specialmente a Greyhaven, è per lo più limitata ai cosiddetti *Sanctuarìa*, ovvero luoghi di culto fondati da sacerdoti missionari ai quali fu affidato il compito di proteggere particolari zone del Continente a seguito del **Secondo Cataclisma**. Secondo quanto ricostruito dagli storici la maggior parte di queste *missioni* partì da **Thessaloniki** o da **Nikèa** diversi secoli prima del riconoscimento formale del culto da parte della Chiesa di Turn.

I missionari avevano il compito di mescolarsi alle genti del luogo, insegnando e tramandando alla comunità risultante il compito di proteggere e custodire i luoghi prescelti dall'influsso della Tenebra al fine di impedire il verificarsi di ulteriori cataclismi. Si ha notizia di almeno trenta missioni che videro luce durante l'età dei **Khan**: a queste, secondo gli storici, se ne aggiunsero altre nei due secoli di dominazione Turniana, coinvolgendo missionari originari delle principali città dell'impero e, in alcuni casi, del Ducato di **Amer**.

La maggior parte dei *Sanctuarìa* - e delle relative comunità - ha dunque luce durante l'età dei **Khan** o nei due secoli della dominazione Turniana. Tra quelli che si mantengono in vita ancora oggi, ricordiamo:

- Il **Maersvacht** o *Maers gigante*: una imponente statua di Maers alta circa 20 metri, che poggia su un piedistallo di 15 metri, posta sulla collina adiacente alla città di **Stolberg (Ducato di Krandamer)**. La comunità del *sanctuarium* è oggi ridotta a uno sparuto gruppo di sacerdoti eremiti che sopravvive all'interno di alcune grotte site nei pressi della statua.
- La cattedrale di Maers nella città di **Gulas (Ducato di Gulas)**. Il *sanctuarium* e la sua comunità sono stati completamente assorbiti nella società e nella cultura del posto.
- L'**Occhio di Maers**, tempio a forma di torre un tempo presente nei pressi del villaggio di **Lachdàn (Ducato di Amer)**: distrutto nel quinto secolo d.F., è oggi ricordato da una torre di avvistamento di recente costruzione recante lo stesso nome. La comunità del *sanctuarium* sopravvive nel sangue di un pugno di discendenti dei sacerdoti originari che operano nell'attuale Signoria di **Lachdàn**.

Iconografia

I colori prevalenti di Maers sono il blu e il bianco, affini al mare e alla sua spuma: molto utilizzato, specie nei paramenti religiosi, è anche il porpora del corallo. Nel simbolo, piuttosto complesso, sono contemporaneamente ravvisabili tre

elementi che racchiudono altrettanti aspetti della divinità: l'onda, che simboleggia il vento e la forza del mare; il falco pescatore, protettore dei porti e dei marinai costieri; l'occhio del *morus*, uccello marino dalla vista estremamente sviluppata, protettore dei naviganti. Il simbolo ricorda anche il *murice spinato*, un particolare tipo di conchiglia comune presso le coste di *Thessalonìki* e diffuso in tutto l'impero.

Oltre al *falco pescatore* e al *morus*, altri animali considerati sacri a Maers sono l' *albatro*, il *delfino*, la *manta* e la *balena*. Altri elementi associabili alla divinità sono il corallo, il sale, alcune tipologie di alga e le conchiglie.

Aspetto della divinità

Maers è raffigurato come un uomo anziano, con la barba e i capelli bianchi, vestito di una tunica degli stessi colori del mare. A dispetto dell'età avanzata il suo corpo è generalmente eretto, in salute e dotato di una muscolatura spesso marcata, simbolo della potenza e del vigore del mare. I lembi della tunica sono spesso strappati a testimonianza della caducità dell'opera umana rispetto alle forze regolatrici degli oceani. La sua mano sinistra stringe un pesante bastone nodoso, che in molte raffigurazioni ha l'aspetto di un remo spezzato o dei resti dell'albero di una imbarcazione.

Secondo molte leggende diffuse tra i marinai, Maers è solito visitare le popolazioni del Continente in forma umana: in quei casi egli si veste come un mendicante, nascondendo il volto in un cappuccio e la tunica sotto un pesante manto di stoffa rovinata. In quella forma egli mette alla prova la saggezza di sacerdoti, marinai, mercanti e navigatori mediante criptici indovinelli e aneddoti dalla difficile soluzione.

Syor

Le poche leggende sopravvissute indicano l' *orca*, la *torpedine* e il *pesce sega* come alcuni tra gli animali sacri a Syor. Il gigantesco serpente alato, che corrisponde all'aspetto originario di Syor, resiste prevalentemente in alcune decorazioni presenti in alcuni edifici di Greyhaven risalenti ad epoche remote: pur non essendo bandito dalla Chiesa della Luce è generalmente considerato un simbolo da non utilizzare.