

La Chiesa della Luce

La chiesa di **Sarakon** è una struttura di potere molto importante che muta profondamente i suoi caratteri originali di semplice comunità di fedeli aderenti a un credo religioso e si fa vera e propria istituzione, dotata di una solida organizzazione interna e di potere territoriale. Le sue origini sono da ricondurre all'inizio del terzo secolo dopo la fondazione dell'Impero di **Turn** e si inquadrano all'interno del medesimo periodo storico che portò alla fondazione del **Granducato di Greyhaven**.

Il suo culto, diffuso in modo capillare all'interno dei territori su cui sorgono questi due paesi, raggiunge con alterne vicende anche molti dei territori circostanti tra cui la **Repubblica Elfica di Lankbow**, l'**Isola di Elsenor**, il popolo dei **Nordri**, gli **Emirati di Zedghast**, il **Sultanato di Abbùl** e le **Tribù Nomadi** al di là delle **Allston Orientali**.

Le Origini (2200 a.F. circa)

Le origini della Chiesa della Luce vengono ricondotte a un evento primordiale che avvenuto intorno all'anno **2200 a.F.** noto come la **Prima delle Estàti**. Si tratta dello scontro tra **Shub-Nagath Elemnài**, Signore della Vita e della Morte e padre di tutti gli Dei, e il più potente dei suoi figli: **Pyros**, il Signore del Fuoco. La leggenda narra di come **Pyros**, accortosi delle condizioni di sofferenza e oscurità in cui il padre manteneva le popolazioni delle Tre Stirpi del Continente, abbia deciso di ribellarsi al volere del padre: nello scontro che ne seguì il Signore del Fuoco risultò vittorioso, imprigionando il padre e molti dei suoi fratelli nelle profondità dei ghiacci del Continente e dando inizio a un'era di prosperità per le Tre Stirpi.

La leggenda continua narrando di come **Pyros** inviò sul Continente alcuni dei suoi figli, con il compito di risollevare le sorti del Continente e di proteggere il cammino delle Tre Stirpi. L'identità dei figli (o, per meglio dire, delle manifestazioni) di **Pyros** è chiarita in modo diverso dai vari culti che si sviluppano nei diversi territori. Nelle leggende conservate dalla stirpe degli Elfi, così come in quelle delle popolazioni umane del Nord, compare il nome di **Harkel**, Divinità della Natura, della Vita e delle Foreste; in quelle diffuse presso la stirpe dei Nani e le popolazioni umane dei territori attorno alle **Allston** emerge la figura di **Ilmarinen**, Signore della Roccia e del Ferro e protettore delle Grandi Montagne; infine, tra le popolazioni umane sviluppate lungo le coste centrali e tra le antiche civiltà marinare presenti lungo le rive meridionali si sviluppa il culto di **Maers**, Signore dei Mari e degli Oceani.

L'origine comune di queste emanazioni di **Pyros** non è però nota a tutte le popolazioni: molte di loro, all'oscuro degli eventi descritti nella **Prima delle Estàti**, si limitano a venerare una singola Divinità, ignorando del tutto l'esistenza delle altre.

Le Divinità Ancestrali (2200 a.F. - 1900 a.F. circa)

La leggenda della **Prima delle Estàti** inizia a diffondersi lungo i territori meridionali del Continente di **Sarakon** nel corso dei tre secoli successivi, trovando grande ricettività nella popolazione e dando vita a miti ulteriori: uno dei più importanti, che si sviluppa nei territori oggi corrispondenti ai ducati di **Feith**, **Greyhaven** e **Gulas** e alla repubblica elfica di **Lankbow**, è il cosiddetto **Khal-Valàn**: un corposo poema epico che racconta la ripopolazione del Continente ad opera di **Harkel**, figlia di **Pyros** e Dea della Natura, e lo scontro tra le tre stirpi da lei protette - uomini, elfi e nani - e le razze selvagge allora presenti su **Sarakon**.

Gli eventi narrati dalla leggenda della **Prima delle Estàti** e dal **Khal-Valàn** si diffondono lungo tutto il Continente a seguito dell'avvento della **Stirpe degli Eroi** e con l'inizio della cosiddetta **Età degli Eroi**: il merito principale di questo suggestivo mito della creazione è quello di aver dato un'origine comune alla pluralità di culti arcaici già presenti sul Continente nel precedente periodo, noto come **Età Ancestrale**. Molte delle popolazioni diffuse sul territorio prima dell'arrivo della **Stirpe degli Eroi** veneravano infatti una serie di divinità legate all'aspetto sensibile di ciò che li circondava o persino, in molti casi, retaggio dell'antica dominazione degli emissari di **Shub-Nagath Elemnài**: **Atun**, il Signore del Sole (e altri culti del disco solare a lui affini); **Syor**, il Signore degli Oceani; i culti di **Kyia**, devoti alla Luna; **Azhar**, il Signore del Caos; **Shasda**, la Signora della Fertilità, e così via.

Le Divinità della Stirpe degli Eroi (1800 a.F.)

Negli anni immediatamente successivi al **Grande Cataclisma** molte di queste divinità persero gran parte dei loro seguaci e caddero in disgrazia. Questo favorì notevolmente la diffusione dei culti portati dalla **Stirpe degli Eroi**, che rimpiazzarono il misticismo preesistente e/o lo assorbirono all'interno del proprio sostrato teologico. **Atun** e i culti del disco solare vennero così ricondotti a **Pyros**, il culto di **Syor** fu considerato una versione arcaica del culto di **Maers**, i culti della luna definiti **Kyia** vennero ricondotti a **Kayah**, e così via.

L'esistenza pregressa dei culti arcaici nei vari territori conquistati determinò una diversa distribuzione della diffusione delle varie divinità e dell'importanza a loro attribuita nel corso dei secoli:

- Nei territori a sud delle **Allston**, dove la stirpe degli Eroi darà origine alla civiltà Turniana, a diffondersi maggiormente saranno i culti di **Pyros**, **Dytros**, **Kayah**, **Reyks** e **Maers**.
- Nei territori a nord delle **Allston**, dove si affermerà la civiltà **Shanti**, prevarranno invece i culti di **Pyros**, **Dytros**, **Reyks**, **Harkel** e **Ilmatar**.
- Il culto di **Ilmarinen**, diffuso prevalentemente tra la stirpe dei **Nani** lungo le montagne **Allston**, resterà appannaggio di quei territori per poi diffondersi, sia pure in misura limitata, sia verso nord che verso sud.
- Molti altri culti, come quelli di **Azhar** e di **Shasda**, saranno caratterizzati da una diffusione meno lineare per via delle numerose persecuzioni di cui saranno oggetto nel corso dei secoli: alcuni di loro saranno ricondotti a manifestazioni di Divinità note e tollerate, altri verranno banditi.

Pyros

Signore del Fuoco e del Sole, venerato in epoche ancestrali con il nome di **Atun** e attraverso innumerevoli culti del Sole a lui ricondotti. Si tratta della Divinità più importante del Pantheon della **Stirpe degli Eroi**, autore del conflitto con **Shub-Nagath Elemnài** e protettore delle Tre Stirpi. Il suo culto è senza dubbio il più diffuso lungo tutto il territorio del Continente di **Sarakon**.

Kayah

Dea della Luna e della Virtù, sorella di Pyros e di Dytros. Il suo culto si diffonde presso i Turniani come appannaggio esclusivo di una casta di vestali dedite alla clausura, venendo progressivamente esteso anche agli uomini. La Divinità si diffonde in misura minore nei territori settentrionali fino all'arrivo dell'esercito Turniano. E' diffuso lungo tutto il continente.

Dytros

Signore e protettore della Giustizia, dell'Onestà, della Rettitudine e della Lealtà. A Sud delle Allston il suo culto si diffonde all'interno della casta militare della società Turniana; a Nord, dove trova una diffusione anche maggiore, diventa il simbolo del potere di molti Sovrani e si impone come una tra le divinità più venerate nel lungo periodo delle città-stato **Shanti**.

Reyks

Signore della Guarigione, della Salute, della Speranza e della Buona Sorte. Viene rappresentato dall'operato dei cosiddetti Guaritori, sacerdoti a lui devoti dotati di miracolosi poteri taumaturgici. A Sud delle Allston la sua figura viene associata a quella di **Dytros** e parimenti subordinata a quella di **Pyros**; a Nord assume una grande importanza e autonomia, diffondendosi anche all'interno delle tribù arcaiche poste ai margini dei Domini delle città-stato **Shanti** e subendo notevoli mutazioni alle sue pratiche di culto. I due diversi aspetti della divinità si incontreranno a seguito della Dominazione Turniana del Nord, dando vita a due diverse declinazioni del culto incarnate rispettivamente dai **Guaritori dell'Alba** e dai **Guaritori del Vespro**.

Harkel

Figlia o emanazione di **Pyros**, **Harkel** viene inviata sul Continente per suonare la **Melodia della Creazione** dalle cui note hanno origini le Grandi Foreste, i fiumi e i laghi. Le sue origini vengono narrate nel *corpus* di leggende comuni alla Stirpe degli Elfi e alle popolazioni umane dei territori settentrionali del Continente, noto con il nome di **Khal-Valàn**. Il suo culto è prevalentemente diffuso nei territori settentrionali e centrali di **Sarakon**.

Ilmatar

Dea dei Venti, del Cielo, dei Fulmini e della Caccia. Figlia di **Harkel**, viene inviata sul Continente con il compito di proteggere le Tre Stirpi dall'influenza del Male e per difenderli dalle nefaste conseguenze del **Grande Cataclisma**. La sua storia, complessa e articolata, è narrata nel **Khal-Valàn**. Il culto di **Ilmatar** ha forti radici territoriali ed è presente in massima parte tra gli **Elfi** di **Lankbow** e tra le popolazioni umane settentrionali che circondano l'omonima **foresta**.

Maers

Lavori in Corso

Contenuto in lavorazione a cura di **DarkAngel**.

Dall'Età degli Eroi fino al periodo attuale (1800 a.F. - 500 d.F.)

Il rapporto con le Divinità portate dagli Eroi verrà mantenuto nel corso dei secoli all'interno dei territori a Nord e a Sud delle Allston, seguendo però alterne vicende e portando ad esiti molto diversi. Gran parte di queste differenze sono dovute alle caratteristiche territoriali e sociali delle relative civiltà e ai grandi eventi che influenzeranno la loro storia.

Il percorso religioso a Turn e a Delos

La Religione diffusa dalla stirpe degli Eroi segue un percorso che può definirsi lineare: il suo avvento (1800 a.F.)

sostituisce le religioni naturalistiche delle civiltà arcaiche, rimpiazzando il loro arcaico misticismo di stampo animista con un culto strutturato e contraddistinto da un'elevata spiritualità. Queste caratteristiche resteranno pressoché inalterate nel corso dei secoli, arricchendosi e rafforzandosi grazie all'operato dei Vescovi, dei Patriarchi e degli Imperatori che si dedicheranno a rinforzare il sostrato teologico del culto ampliandone le basi, rivedendo le regolamentazioni e moltiplicando le sue finalità.

Il percorso religioso a Greyhaven

Ben diverso è il percorso che le antiche Divinità degli Eroi seguono nei territori a Nord delle **Allston**, corrispondenti all'attuale **Granducato di Greyhaven**. Anche in questo caso il loro avvento (1800 a.F.) si scontra con un naturalismo preesistente, che viene in parte assorbito e in parte respinto nei territori ai margini dei Domini delle antiche città-stato **Shanti**. I maestosi templi dedicati alle Divinità degli Eroi, l'importanza data agli Sciamani e la consacrazione delle città-stato al loro nome testimoniano più di ogni altra cosa la forza e l'importanza della dottrina religiosa presso l'antica civiltà **Shanti**: del resto, le testimonianze storiche di quel periodo fanno pensare a un culto altamente strutturato e di chiaro stampo filosofico, appannaggio di una casta sacerdotale illuminata.

Queste caratteristiche si interrompono bruscamente nel **459 a.F.**, l'anno del **Secondo Cataclisma**. Il catastrofico evento si abbatte sulla civiltà **Shanti**, spazzandola via insieme a gran parte delle sue città, templi e tradizioni sotto gli occhi delle antiche tribù ai margini del territorio. Le devastazioni del **Secondo Cataclisma** sortiscono l'effetto di gettare una nuova, inquietante luce sulle Divinità venerate dagli **Shanti**: i sopravvissuti, che si ritrovano padroni del territorio, temono la loro ira e cominciano ad abbandonarle in favore del loro misticismo abituale. Vi è quindi un progressivo ritorno a una concezione naturalistica dell'esistenza: al culto delle Divinità si sostituisce quello degli Spiriti della Natura, i riti religiosi tornano ad essere delle pratiche rituali, le preghiere si tramutano nuovamente in canti e offerte. L'allontanamento dalla religione **Shanti** procede di pari passo con il diffondersi del *druidismo*, che costituirà l'ossatura spirituale di gran parte dell'**Età dei Khan**.

Il recupero delle Divinità Antiche avviene soltanto a cavallo del primo secolo a.F., come stadio ultimo del progressivo ripopolamento delle antiche città. Si attenua la paura nei confronti degli eventi del **Secondo Cataclisma**, sulla cui origine cominciano a darsi spiegazioni alternative. E' in particolare il culto di **Dytros**, i cui dettami presentano importanti affinità con la mentalità guerriera dei **Khanast**, a imporsi nuovamente all'interno dell'organizzazione della società. Questo progressivo recupero delle Divinità degli Eroi continua per quasi due secoli e viene enormemente favorito dall'arrivo di **Avilius Dagor** e dalla conseguente conquista territoriale ad opera del nascente **Impero di Turn**.

La nascita della Chiesa della Luce

La nascita dell'odierna Chiesa della Luce è il risultato di un lungo e articolato processo che passa per una serie di eventi scanditi da un'arco temporale di oltre mille anni:

- Il *motu proprio* con cui il Vescovo Evanthius IV, nell'anno **947 a.F.** circa, si attribuisce il titolo di Primo **Patriarca di Turn**.
- La proclamazione di **Pyros** e di **Kayah** come divinità regnanti da parte dell'Imperatore **Maximillus Taran**, negli anni compresi tra il **164** e il **185**.
- Il primo **Sinodo di Kamiros (205)**, nel corso del quale **Dytros** viene dichiarato *Pàredro di Pyros*, sua declinazione e degno di essere venerato insieme al dio supremo; in quella stessa occasione l'**Imperatore di Turn Arrasius Thobosus** viene dichiarato Sommo Sacerdote e Divino Interprete di **Pyros**, con l'ufficiale riconoscimento del diritto alla convocazione dei Sinodi.
- La costituzione del **Collegio dei Tredici** (poi **Sacro Collegio**) di **Greyhaven** nell'anno **215**) avvenuta nel corso del primo *Concilio dei Vescovi*, nel corso del quale il nome **Chiesa della Luce** viene utilizzato per la prima volta in un contesto ufficiale: in quell'occasione vengono codificati gli Ordini dei Sacerdoti e dei Paladini attivi nei territori "civilizzati" di **Sarakon**, ovvero **Delos** e **Greyhaven**.
- Il secondo **Sinodo di Kamiros (250)**, che riconosce il nuovo organo collegiale di **Greyhaven** e ripartisce l'autorità religiosa territoriale tra il **Patriarca di Turn**, il **Patriarca di Delos** e il **Sacro Collegio**.
- La **Riforma del Sacro Collegio** del **290**, che sancisce la sostanziale appartenenza dei misticismi che celebrano la Natura al culto della Luce e riconduce parte dei culti arcaici ancora presenti sul territorio all'interno delle Divinità note, condannando i restanti come eretici o blasfemi.
- Il secondo **Sinodo di Delos (421)**, che convalida il lavoro svolto dal **Sacro Collegio** di **Greyhaven** riconducendo a sua volta i più diffusi misticismi locali al culto della Luce tra cui quelli legati a Maers, Ilmarinen, Harkel, Ilmatar. Questo Sinodo è particolarmente importante perché pone fine ad una deriva di sapore ereticale che andava diffondendosi nell'Impero a seguito dell'accentramento di poteri nella persona dell'Imperatore: ovvero la supremazia dell'Ordine di **Pyros** e del suo culto sopra gli altri ordini e culti.

Il Patriarca di Turn

Il Patriarca di Turn viene eletto a vita nella città di Turn da tutti i Vescovi delle Chiese della Luce e riceve l'investitura a Pontefice Massimo: egli rappresenta formalmente la più alta carica religiosa del Continente. Alla sua elezione partecipano tutti i vescovi di Delos e di Greyhaven riuniti in conclave, che si esprimono tramite votazione segreta che

richiede la maggioranza dei due terzi.

Elezione del Patriarca: il Conclave

Il conclave si riunisce non prima di trenta giorni e non oltre i novanta dalla morte del precedente Patriarca. I cardinali durante tutta la durata del conclave non possono avere alcun contatto con l'esterno. Per gli scrutini si tengono quattro votazioni al giorno e il loro esito è segnalato ai fedeli all'esterno con una fumata, nera se negativo, bianca se positivo. Qualsiasi individuo di sesso maschile consacrato alla Chiesa della Luce può essere eletto Pontefice, sebbene fino ad ora siano stati eletti unicamente vescovi (nel caso in cui questo non fosse vero, il diritto canonico prevede la sua investitura immediata).

Curiosità

- Nonostante il numero dei vescovi Greyhavenesi sia superiore rispetto al numero di vescovi Delioti, il Patriarca di Turn è finora sempre stato di origine imperiale.

Il Patriarca di Delos

Rappresenta la suprema autorità religiosa dell'**Impero di Delos** e delle Province orientali dell'antico **Impero di Turn**, ora passate sotto il controllo di **Abbul** e di **Zedghast**. Risiede nella Capitale. Tra le sue prerogative ricordiamo quella della convocazione del Sinodo, che condivide solo con il Patriarca di Turn stesso e con l'Imperatore in quanto Divino Interprete. Se il Sinodo è convocato, e dunque presieduto, dal **Patriarca di Delos**, è prassi che il Patriarca di Turn non partecipi personalmente ma invii un suo delegato plenipotenziario.

Ulteriori informazioni sulla figura del **Patriarca di Delos** sono disponibili all'interno della [voce a lui dedicata](#).

Il Sacro Collegio di Greyhaven

Le origini: il Collegio dei Tredici

L'esigenza di rinnovare il sistema di norme alla base della struttura ecclesiastica nasce a seguito del **Sinodo di Kamiros** del 205 e dell'impatto avuto dalle sue delibere all'interno dei territori del ducato di Greyhaven, culminate con l'autoproclamazione dell'Imperatore di Turn **Arrasius Thobosus** come Divino Interprete di Pyros. Gli ormai numerosi vescovi presenti all'interno dei territori dei Duchi restano feriti dall'unilateralità della nomina e dal forte impatto delle conclusioni raggiunte dal sinodo, in netto contrasto con la concezione della chiesa su cui si era fino ad allora basata l'opera di evangelizzazione dei territori settentrionali: il pericoloso legame tra poteri temporali e spirituali venne duramente contestato, e il dibattito teologico che ne seguì provocò una profonda spaccatura che investì tanto i vescovi quanto i feudatari settentrionali e che nel corso degli anni portò a due serie di eventi di portata storica:

- Nell'anno 215, a seguito della morte del Sommo Sacerdote **Arrasius Thobosus**, i vescovi settentrionali chiedono a gran voce la convocazione di un nuovo Sinodo per dirimere i contrasti esistenti: il lungo rifiuto opposto dal Patriarca di Turn **Viduus** finisce con lo spingere i primi a radunarsi in quello che sarà successivamente noto come il primo *Concilio dei Vescovi* (poi **Concilio di Greyhaven**): in quell'occasione viene eletto il **Collegio dei Tredici**, che da quel momento in avanti si occuperà della gestione delle gerarchie ecclesiastiche relative ai territori a nord delle Allston. E' proprio durante il primo *Concilio dei Vescovi* che viene data per la prima volta valenza ufficiale al termine **Chiesa della Luce**, presente fin dall'impero di Turn ma fino ad allora utilizzato unicamente al di fuori dei contesti istituzionali: le sue caratteristiche, insieme ai suoi ambiti di competenza, vengono codificate dal **Collegio dei Tredici**.
- Il Patriarca di Turn **Viduus** condanna duramente l'operato dei vescovi settentrionali, contesta le delibere del **Concilio di Greyhaven** e si rifiuta di riconoscere il **Collegio dei Tredici** e la validità del suo ufficio. Il peso delle sue parole è più che mai elevato: la particolare situazione in cui versa l'Impero di Turn, con un erede al trono (**Merobaudes**, figlio di **Arrasius**) ancora in tenera età, rende infatti **Viduus** la personalità di maggiore spicco dell'Impero: in linea con il suo predecessore il Patriarca di Turn viene visto come un uomo che cerca di assumere su di sé i più alti poteri di Stato e Chiesa, senza peraltro avere i titoli necessari per nessuno di essi. La sua condanna, che si estende dai vescovi ai feudatari settentrionali, genera malcontenti e rivolte non soltanto tra le gerarchie ecclesiastiche ma anche e soprattutto tra i Duchi e il loro esercito, sempre meno disposto a battersi per la causa imperiale. Saranno proprio queste reazioni, non di rado sfociate in scontri interni, sommosse e ribellioni, a provocare le numerose sconfitte dell'esercito settentrionale da parte delle popolazioni nomadi provenienti da est nel corso degli anni successivi, e la progressiva penetrazione di queste ultime verso Turn. Il 228 è l'anno del sacco della capitale: la disfatta dell'esercito imperiale, la fuga di **Viduus** e l'impossibilità da parte dell'Imperatore **Anilius** di occuparsi della parte settentrionale dell'impero sono alcuni dei principali fattori che porteranno, meno di un anno dopo, alla nascita del **Granducato di Greyhaven**.

Il riconoscimento del Sacro Collegio nel Secondo Sinodo di Kamiros

Il dibattito teologico tra il neonato **impero di Delos** e l'ormai autonomo **Granducato di Greyhaven** prosegue nel corso dei due decenni successivi: la speranza di evitare uno scisma che sembra ormai inevitabile si accende nuovamente nel 250, anno in cui l'imperatore **Ludianus** convoca il secondo Sinodo di Kamiros con l'intento di dirimere una volta per tutte la questione religiosa.

La Chiesa della Luce

Tanto il nome quanto la strutturazione gerarchica e organizzativa della nuova istituzione religiosa vengono mutuati dal modello codificato nel 215 dal **Sacro Collegio**: la Chiesa della Luce si presenta come una struttura divisa in una serie di nomine (o cariche), strutturate in modo piramidale e valide tanto a Delos quanto a Greyhaven e ripartite all'interno dei seguenti ordini:

- **Ordine dei sacerdoti di Pyros**, che rispondono ai vescovi di Pyros e al Sacro Collegio seguendo le volontà del Patriarca di Turn.
- **Ordine dei paladini di Pyros**, che rispondono al loro Comandante, ai vescovi di Pyros e al Sacro Collegio seguendo le volontà del Patriarca di Turn.
- **Ordine dei sacerdoti di Kayah**, che rispondono ai vescovi di Kayah e al Sacro Collegio.
- **Ordine dei paladini di Kayah**, che rispondono al loro Comandante e ai vescovi di Kayah.
- **Ordine dei paladini di Dytros**, che rispondono al loro Comandante.
- **Ordine dei sacerdoti di Reyks**, che rispondono ai vescovi di Reyks.

Per ulteriori dettagli sulla struttura interna e sulle funzioni delle varie nomine si rimanda al relativo paragrafo.

La riforma del 290: Dei Celesti e Divinità Antiche

Nel corso dei tre secoli successivi alla sua costituzione la Chiesa della Luce ha operato un lungo e progressivo processo di rilettura della dottrina religiosa: tanto i testi sacri tramandati dagli antenati Turniani quanto lo scibile ritrovato all'interno delle rovine dei **popoli antichi** sono stati oggetto di lunga ed accurata analisi nel tentativo di conciliare l'esigenza secolare con le crescenti necessità popolari. Per molti anni paladini e sacerdoti si sono dedicati al recupero e alla catalogazione di un gran numero di manoscritti, giungendo poi a un progetto di riforma teologica (che il Sacro Collegio discusse e approvò nel **Concilio** del 290) volto a includere nel pantheon delle divinità della Luce alcune **Divinità Antiche**.

Rivestiti di una nuova ragion d'essere rinacquero così culti come quello di Harkel, dea degli animali e delle foreste incontaminate; Ilmarinen, dio del ferro e del lavoro manuale; Maers, dio dei mari e degli oceani; Ilmatar, dea del vento e della caccia. In particolare, i culti di Harkel e Ilmarinen si diffusero nelle zone in corrispondenza delle comunità elfiche e naniche (**Feith, Gulas, Amer, Krandamer**); il culto di Maers prese piede nelle città portuali (**Amer, Surok**); il culto di Ilmatar si diffuse soprattutto nei territori freddi, selvaggi e/o poco civilizzati (alcune zone di **Feith** e di **Gulas**). Nel corso degli anni, attorno a queste divinità sono nati degli ordini sacerdotali specifici, i cui membri spesso si appoggiano agli ordini di Pyros, Dytros, Kayah e Reyks: queste quattro divinità, già presenti nel pantheon originario, presero il nome di **Dei Celesti**.

Organizzazione e compiti del Sacro Collegio

Il **Sacro Collegio** (in origine *collegio dei tredici*) nomina un numero di Vescovi pari a uno per contea o marca, affidandoli ai relativi feudatari, e dispone alcune modifiche sostanziali sull'autorità territoriale di abati e priori. All'interno del Sacro Collegio l'ordine più rappresentato è quello di Pyros, seguito da Kayah e Reyks. Si occupa e dirime tutte le questioni di Fede, inoltre nomina i Vescovi.

I Monasteri e il monachesimo

La nascita del monachesimo risale storicamente al primo secolo con **Olimpiòs Dykòpitos**, che fonda il monastero di **Vlassos**. Altri monasteri sorgono sull'esempio di **Vlassos** nel corso degli anni successivi: all'interno del monastero, i monaci vivono un'esperienza religiosa matura: alternano alla preghiera e alla meditazione il lavoro nei campi e creano comunità economicamente autosufficienti e protette, capaci di offrire valida difesa alle popolazioni minacciate in caso di minacce di invasione. Proprio da **Vlassos** e da altri monasteri partiranno addirittura opere di bonifica e messa a coltura delle campagne circostanti, che svolgeranno un ruolo fondamentale nell'economia dell'impero. Un'altra importante funzione dei monasteri è quella culturale: quasi tutti gli ordini impongono infatti regole che prevedono molte ore di lettura e di meditazione. Con la nascita del granducato di **Greyhaven**, il ruolo educativo dei monasteri viene istituzionalizzato da un importante editto del Granduca, che affidò loro il compito di organizzare un sistema regolare di istruzione (alfabetizzazione, conoscenza dei testi sacri): nacquero così delle vere e proprie scuole monastiche, inizialmente aperte alla sola aristocrazia, e poi via via sempre più accessibili. A tutt'oggi, nel continente di **Sarakon** esistono molti monasteri, concentrati nei territori dell'impero di **Delos** (dedicati principalmente agli **Dei Celesti**) e in quelli del granducato di Greyhaven (dedicati sia agli **Dei Celesti** che, in numero minore, alle **Divinità Antiche**).

Edifici religiosi

Chiesa

Anche detta *parrocchia* o *tempio*, è il principale luogo di culto per i fedeli. Il termine è di origine Turniana (ekklesia,

comunità come effetto di una convocazione). Ciascuna chiesa è dedicata a una divinità specifica, ma al suo interno ha quasi sempre un'ala, una cappella o un altare dedicato a tutte le altre divinità del pantheon della Luce. A seconda delle sue dimensioni ospita un numero di variabile di sacerdoti e assume nomi diversi, tra cui:

- **basilica**: chiesa di grandi dimensioni a cui sono stati conferiti speciali diritti cerimoniali dal Sacro Collegio.
- **battistero**: chiesa avente una funzione specifica (nella maggior parte dei casi la celebrazione di un singolo rito), spesso a pianta centrale.
- **cappella**: ampia nicchia ricavata all'interno di una chiesa o piccolo edificio funzionalmente dipendente da altri edifici nelle vicinanze: non di rado viene edificata per sigillare un luogo o per custodire spoglie, reliquie o altri oggetti sacri.
- **cattedrale**: la chiesa dove risiede il vescovo, quasi sempre all'interno di una contea o ducato e di grandi dimensioni.
- **chiesa abbaziale**: chiesa interna a un'abbazia o a un monastero.
- **chiesa arcipretale o arcidiaconale**: la chiesa di riferimento di una *forania* (insieme di parrocchie), sede del prevosto o arcidiacono.
- **chiesa rettoriale**: chiesa inclusa nella giurisdizione di un'altra chiesa o parrocchia e affidata a un sacerdote che prende il nome di *rettore*.
- **duomo**: termine generico che indica la chiesa più importante di una città che contiene molteplici chiese.
- **pieve**: chiesa rurale, non di rado con specifiche funzioni affidate al sacerdote a cui viene affidata.
- **sacro monte**: complesso devozionale posto sul versante di una montagna, spesso formato da una serie di cappelle o edicole e/o da un percorso iniziatico da compiere in occasioni particolari.
- **santuario**: chiesa dedicata al culto di un Santo o di una particolare manifestazione di una divinità, spesso meta di pellegrinaggi.
- **tempio**: termine generico, spesso riferito ad un edificio religioso monumentale adibito a culti particolari o a divinità non incluse nel pantheon della Luce.

Monastero

Edificio religioso al cui interno opera una comunità di monaci, le cui attività vengono regolamentate da un rettore che a sua volta opera sotto l'autorità del vescovo della diocesi di competenza (o di un abate). Generalmente sono dedicati alle quattro Divinità della Luce, ma in determinate zone possono esistere eccezioni. Alcuni monasteri col tempo si ingrandiscono o annettono terre circostanti grazie a lasciti, donazioni e confische operate dalla diocesi di riferimento: questi territori vengono amministrati in prima persona dal rettore e, quando la loro estensione diventa considerevole, quest'ultimo fa di solito domanda per trasformare il monastero in un'abbazia.

Abbazia

Edificio religioso simile a un monastero che controlla direttamente un certo numero di risorse (generalmente terreno, ma a volte anche mercati o boschi), spesso affidato a fittavoli. Generalmente le abbazie controllano possedimenti ecclesiastici e quindi si trovano al di fuori delle mura delle città, ma vi sono casi in cui la città stessa fa parte del possedimento dell'abbazia; altre volte, uno o più villaggi o città crescono nel tempo intorno ad esse. Alcune Abbazie controllano un territorio così esteso da avere dei piccoli monasteri al suo interno, che vengono affidati a *rettori* nominati dall'abate stesso: il *rettore* è dunque il responsabile del monastero facente parte del territorio dell'abbazia.

Il percorso spirituale di sacerdoti e paladini

Il ruolo di ciascun adepto della Chiesa della Luce viene sancito mediante un rituale che prende il nome di *investitura*: la crescita spirituale di ogni **sacerdote** e **paladino** passa attraverso di esse, e l'investitura da loro raggiunta rappresenta in ogni momento l'importanza da essi ricoperta all'interno della struttura ecclesiastica.

All'interno di ogni singola investitura è solitamente prevista una serie di *nomine*, che rappresentano i titoli che i **sacerdoti** e i **paladini** hanno nell'esercizio delle loro funzioni amministrative. Tanto per i sacerdoti quanto soprattutto per i paladini, le nomine hanno anche la funzione di attribuire peso, importanza, compiti e responsabilità diverse a uomini di chiesa aventi la medesima investitura.

Per un elenco completo delle investiture e nomine previste per **sacerdoti** e **paladini** si rimanda alle voci relative.

La Santa Inquisizione

Il **Sacro Collegio** nomina tra tutti i sacerdoti del Granducato un **Inquisitore Massimo**. Quest'ultimo solitamente è un vescovo appartenente all'ordine di **Pyros**, anche se nulla vieta che possa essere nominato un semplice sacerdote appartenente a un altro ordine.

L'inquisitore massimo risponde e dipende direttamente dal Sacro Collegio, ed è assistito da un nucleo di inquisitori, anch'essi tradizionalmente devoti a Pyros; vi sono stati comunque molti casi di inquisitori appartenenti ad altri Ordini. Generalmente presso ogni Arcivescovato (ovvero in ogni capitale di Ducato) si trova un Tribunale dell'Inquisizione stabile, ma molti inquisitori, con il loro seguito, sono itineranti.

F.A.Q.

Esistono paladini di Reyks o sacerdoti di Dytros?

- No: Dytros è rappresentato unicamente dai suoi paladini, che non dipendono da alcun vescovo e le cui azioni sono decise direttamente dal Sacro Collegio e dai loro diretti comandanti; Reyks prevede invece unicamente un ordine sacerdotale.

Ogni ordine religioso è indipendente da tutti gli altri?

- L'indipendenza dei vari ordini è spesso puramente formale: nella realtà dei fatti, paladini e sacerdoti di tutte le divinità della Luce collaborano attivamente per la realizzazione di obiettivi comuni. Non a caso, al di sopra di tutti gli ordini vi sono le direttive uniche provenienti dalle delibere del [Sacro Collegio](#).

Quanto è "corrotta" la chiesa della Luce?

- La chiesa della Luce di [Sarakon](#) è priva della maggior parte dei difetti della chiesa medioevale europea: i preti corrotti sono rari, la compravendita delle indulgenze è ridotta a pochi casi quasi sempre puniti con pene gravissime e in generale gli ideali di altruismo e sacrificio vengono portati avanti con coerenza da sacerdoti, monaci e paladini. La presenza di abati a capo di possedimenti territoriali e di vescovi di stirpe nobiliare e anche molto ricchi determina un grande legame tra chiesa e stato, non sempre fluido e privo di conflitti a causa dei contrasti frequenti tra ideali religiosi "positivi" e necessità politiche spesso impietose o figlie della ragion di stato. Il Master è comunque libero di alterare questo equilibrio e/o di proporre pochi o molti casi di sacerdoti "corrotti" dal potere, dall'avidità o da vizi di qualsiasi tipo, purché questo non porti i giocatori a far assumere atteggiamenti troppo "progressisti" ai loro Personaggi: la chiesa corrotta è molto realistica, ma un gruppo di PG particolarmente critico o revisionista nei confronti di una chiesa devastata dal vizio e dal malcostume difficilmente sarà in grado di interpretare al meglio le incertezze e le difficoltà tipiche del periodo storico preso in esame.

Voci correlate

- [I Paladini](#)
- [I Sacerdoti](#)
- [I Doni dei Paladini](#)
- [I Doni della Luce](#)
- [I Doni di Pyros](#)
- [I Doni di Kayah](#)
- [I Doni di Dytros](#)