

# Pyros

Pyros è la Divinità centrale del **Continente di Sarakon**: è frequentemente rappresentato da una fiamma luminosa che esercita la sua benefica influenza attraverso la luce e il calore che emana. Il suo culto risale all'**Età Ancestrale**, e il suo nome compare per la prima volta associato all'evento noto come **La Prima delle Estàti**: è anche noto come *Atun*, *Signore del Fuoco* o *Dio del Sole*, nomi che corrispondono ad altrettanti culti praticati durante l'**Era dei Popoli Antichi** nei territori corrispondenti all'attuale **Impero di Delos**. E' noto per essere il Difensore delle Tre Stirpi.

Pyros è la Divinità più importante all'interno del pantheon della **Chiesa della Luce**, di cui costituisce il credo principale: **Harkel**, **Kayah**, **Dytros**, **Reyks** e **Ilmarinen** sono considerati suoi *figli* o, più propriamente, sue dirette emanazioni; sua è la luce che illumina il cammino dell'uomo giusto, sancendo il suo trionfo sulle tentazioni della tenebra. I suoi valori, diffusi sul territorio di **Sarakon** con le parole e con le opere dei **Sacerdoti** e dei **Paladini** appartenenti al suo Ordine, sono la difesa della vita, la verità e il coraggio, inteso come la capacità di non piegarsi di fronte alle avversità.

## Le origini del Culto

Pyros è la più importante tra le divinità diffuse lungo tutto il Continente dalla **Stirpe degli Eroi** a partire dal 1800 a.F.; numerose testimonianze a lui riconducibili sono però presenti anche nella cosiddetta **Età Ancestrale** (2200 a.F.-1900 a.F.): si tratta di una delle più antiche divinità di cui si conservi memoria storica.

### Il culto di Atun (circa 2000 a.F.)

Le prime testimonianze di un culto del *dio del disco solare* provengono da alcuni bassorilievi rinvenuti nei territori orientali dell'attuale **Impero di Delos**: le immagini, che secondo l'opinione comune degli studiosi e degli storici sono opera delle prime tribù umane del Continente, raffigurano una sfera di luce che diffonde raggi benefici: si tratta del primitivo culto di Atun, divinità venerata dalle civiltà marinare presenti sulle coste intorno agli anni 2000-1800 a.F.: le pochissime informazioni su quelle antiche popolazioni non consentono di tracciare un ritratto preciso delle loro pratiche sacre, ma è verosimile pensare a un misticismo piuttosto elementare, basato su rituali di ringraziamento collettivi officiati da individui aventi una funzione equivalente a quella dei sacerdoti.

### I culti del Sole (circa 2000 a.F.)

Caratteristiche analoghe al **culto di Atun** si possono riscontrare in molti altri culti primitivi venerati dalle tribù presenti nelle zone centrali del Continente, ai quali gli storici si riferiscono con il nome generico di *culti del Sole*. Le informazioni, sia pure incerte e frammentarie, su queste antiche credenze consentono di notare un numero sorprendentemente alto di caratteristiche comuni: in molti casi la Divinità viene simbolizzata sia con il sole, dal quale partono i raggi che trasmettono la vita sulla terra, che come una fiamma ardente, sostenitrice di vita e difesa contro le avversità naturali; la sua parola, pur secondo modalità diverse, viene nella maggior parte dei casi trasmessa per mezzo dei suoi sacerdoti, che hanno il dono di poter ricevere i suoi insegnamenti e comunicarli ai fedeli attraverso rituali di venerazione e preghiera; inoltre, nella quasi totalità dei casi si tratta di culti volti a celebrare la vita, la prosperità e i doni del cielo attraverso rituali collettivi volti al ringraziamento e all'esaltazione della Divinità.

### Il Signore del Fuoco (circa 1900 a.F.)

Attorno all'anno 1900 a.F. sono databili gli eventi che porteranno al **Grande Cataclisma** e alla successiva affermazione della cosiddetta **stirpe degli Eroi**. I due manoscritti che costituiscono le più importanti testimonianze storiche di questi eventi sono il **Khal-Valàn**, che narra la vicenda dal punto di vista delle stirpi Umane ed Elfiche, e le **Cronache di Bihar**, che racconta le origini del **Dominio dei Nani**. In entrambi i documenti compare il nome di **Pyros**, **Signore del Fuoco**, figlio del malvagio **Signore dell'Eternità**, a lui ribellatosi per la salvezza di tutte le creature viventi nel corso di un evento cosmico primordiale noto come **la Prima delle Estàti**. Al Dio del Fuoco viene attribuita la creazione del sole, con il quale egli è abitualmente identificato: due dei suoi figli, **Harkel** e **Ilmarinen**, vengono descritti come i protettori ancestrali delle tre Stirpi e sono le divinità centrali delle due opere.

### Il culto di Pyros (circa 1800 a.F.)

E' ragionevole pensare che il culto di Pyros si sia diffuso su Sarakon attorno al 1800 a.F. a seguito dell'affermazione lungo tutto il continente della cosiddetta **stirpe degli Eroi**, costituita dalle popolazioni umane eredi degli eventi del **Grande Cataclisma** e da una massiccia ondata migratoria proveniente da nord-est: è l'inizio della cosiddetta **età degli Eroi**, che vede la nascita delle potenti città-stato e delle prime caste sacerdotali vere e proprie. Il culto di **Pyros**, Dio del Sole e Signore del Fuoco, si afferma come predominante.

### La diffusione del culto nei secoli successivi

La **stirpe degli Eroi** diffonde la Divinità lungo tutto il continente: da lei discendono sia la civiltà dei **Turniani** che quella degli **Shanti**, dalle cui ceneri avrà inizio l'**Età dei Khan**. Nel corso dei secoli l'aspetto della divinità subisce alcune trasformazioni legate ai culti già presenti all'interno dei vari territori. Le stirpi Umane prediligono un'iconografia antropomorfa: Pyros viene rappresentato come un guerriero che stringe il sole come scudo e impugna una spada o lancia di fuoco: le sue fattezze, affini a quelle del popolo che lo venera, esaltano e nobilitano le gesta degli Eroi,

rivestendo di sacralità le loro imprese e infondendo sicurezza e coraggio nei loro cuori. Al contrario, le stirpi Natiche ed Elfiche ne mettono in risalto l'aspetto simbolico e figurativo: i Nani lo descrivono come *il centro della fiamma della forgia del mondo*, e lo rappresentano come una moltitudine di lingue di fuoco; gli Elfi lo raffigurano invece come un sole splendente, i cui raggi benefici curano i mali del mondo.

Tutte queste raffigurazioni verranno successivamente accolte dal culto di Pyros del nascente **Impero di Turn**.

## Le origini del Nome

L'etimologia del nome *Pyros* è a tutt'oggi controversa: secondo alcuni storici la Divinità assunse tale nome all'inizio dell'**età degli Eroi**, altri ipotizzano che fosse utilizzato fin dalle origini dell'**età ancestrale** in accordo con quanto descritto nel *Khal-Valàn*. Le testimonianze e i ritrovamenti che a tutt'oggi si raccolgono nei territori degli attuali paesi di Delos e di Greyhaven spingono a fasi alterne l'opinione degli studiosi a sostegno dell'una o dell'altra tesi.

## La diffusione del culto di Pyros

Le diverse istanze religiose di culti del Sole e culti del Fuoco presenti simultaneamente sul Continente vengono via via a toccarsi per mezzo dell'opera unificatrice prodotta dalla crescente affermazione della **stirpe degli Eroi** sui **Popoli Antichi**: tale spinta è particolarmente evidente nei territori a sud delle Allston dove ha inizio la progressiva affermazione dei **Turniani** che, a partire dal **1200 a.F.**, anetteranno progressivamente i territori della parte meridionale di Sarakon fino a spingersi verso le remote lande di **Zedghast** e di **Abbùl**. La scoperta di ulteriori e significative analogie con il **culto del Sole Rosso**, venerato in quelle terre lontane, fornisce alla nascente casta sacerdotale **Turniani** gli elementi necessari per formalizzare quella che diventerà la prima religione organizzata.

## La nascita dei Vescovi e dei Metropoliti

Il culto di **Pyros** si diffonde via via all'interno dei confini della nascente *repubblica*: la sua spinta unificatrice, in grado di accomunare le tradizioni di popoli diversi, avrà un ruolo fondamentale nel processo di unificazione culturale e sociale del Continente: nel corso dei decenni, in conseguenza della fusione tra diverse culture, il culto si spoglia progressivamente della sua connotazione militare in favore di una componente spirituale sempre più accentuata. Il **culto di Atun**, come la maggior parte dei culti del Sole presenti nelle zone meridionali e orientali del territorio, confluisce naturalmente nella nuova religione fondendosi e mescolandosi ad essa senza peraltro perdere alcuna dignità: lo stesso termine *Metropolita*, originariamente volto a identificare i sommi sacerdoti di **Atun**, verrà progressivamente utilizzato in riferimento ai sacerdoti di **Pyros** di grado più alto in tutti i territori orientali e meridionali come alternativa a quello di Vescovo, in uso nei territori settentrionali.

## I Culti di Dytros e di Kayah

Al culto di Pyros vengono ben presto affiancati quelli di **Dytros** e di **Kayah**, anch'essi già presenti sul territorio in varie forme: nei secoli successivi, a seguito dello sviluppo commerciale delle città costiere, fanno la loro comparsa anche culti di origine popolare come quelli di **Maers**, **Shasda** e **Gargutz**, che raggiungono ben presto un notevole livello di penetrazione a livello sociale nonostante le limitate ascendenze storico-teologiche e una minore strutturazione e ufficializzazione della pratica religiosa.

## La conquista del Nord

E' sempre sotto la spinta unificatrice del **culto di Pyros** che l'**Impero di Turn**, nella persona di **Avilius Dagor**, valica nell'**anno 37 a.F.** i confini delle montagne **Allston** per volgersi alla conquista del Grande Nord. Il sostanziale riconoscimento del culto dei **Khanast** sconfitti da parte del Generale facilita ancora una volta il processo di fusione culturale e religioso: nel corso dei due secoli successivi alla morte di **Dagor** il **culto di Pyros**, caduto in declino durante l'**età dei Khan**, tornerà ai fasti delle antiche città-stato grazie all'operato dei Vescovi locali, ordinati direttamente dal **Patriarca di Turn** con il compito di garantire l'unificazione culturale e religiosa della popolazione.

## Il primo Sinodo di Kamiros

L'importanza dei *Metropoliti*, i sommi sacerdoti benedetti dall'illuminazione del Dio e unici depositari della sua sapienza, aumenta nel corso dei secoli: la loro crescente presa sulla popolazione e il sempre maggiore potere politico ed economico di cui dispongono spinge l'Imperatore **Arrasius Thobosus** a intervenire, allo scopo di introdurre un elemento di controllo laico su quelli che fino ad allora erano considerati gli unici legittimi destinatari della parola della Divinità. Tale intenzione si manifesta nel **205 p.F.**, anno in cui l'Imperatore convoca il **Sinodo di Kamiros** dichiarandosi Divino Interprete di Pyros.

Tale atto sortisce l'effetto di ridurre considerevolmente il potere della casta sacerdotale dell'Impero di Turn, restituendolo nelle mani dell'Imperatore. La decisione viene però condannata duramente dai sacerdoti fedeli al Patriarca di Turn nei territori dell'Impero e, soprattutto, nei Temi del Nord: gli ormai numerosi vescovi presenti all'interno dei territori dei Duchi restano feriti dall'unilateralità della nomina, 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 viene duramente contestato, dando vita a un fitto dibattito teologico. Ad approfittare di questa improvvisa spaccatura saranno i feudatari settentrionali, ansiosi di un pretesto per poter allentare il loro vincolo di dipendenza nei confronti dell'Impero: saranno proprio loro, negli anni immediatamente successivi alle delibere del

Sinodo, a rendersi protagonisti di una catena di eventi di portata storica: l'indipendenza del **Granducato di Greyhaven**, la nascita del **Collegio dei Tredici** (poi **Sacro Collegio**) e l'istituzionalizzazione effettiva dell'attuale **Chiesa della Luce**.

## Il secondo Sinodo di Kamiros e la Riforma del 290

Una profonda sistematizzazione delle regole e dei precetti fondamentali propri del culto di Pyros, mutuati dai dettami fino ad allora esistenti nel culto venerato a Turn, avviene nella prima metà del terzo secolo ad opera del **Collegio dei Tredici** e dei vescovi di **Greyhaven**: vengono raggiunte in quel periodo alcune fondamentali conclusioni di ordine teologico, come l'accettazione formale dell'antico **culto del Sacro Fuoco**, presente nei territori di **Greyhaven** fin dall'era dei **Popoli Antichi**, come manifestazione precedente del **culto di Pyros** e il conseguente riconoscimento dei suoi profeti, in misura analoga a quanto già effettuato in epoche remote per l'antico **culto di Atun**. Le conclusioni teologiche del **Collegio dei Tredici** vengono accettate e ratificate dal **Patriarca di Turn** in occasione del secondo **Sinodo di Kamiros**, convocato dall'Imperatore **Arrasius Iudianus** nell'anno 250: in quell'occasione viene riconosciuta al **Collegio dei Tredici**, che prenderà da lì in avanti il nome di **Sacro Collegio**, la sovranità religiosa sui territori del **Granducato di Greyhaven**. L'autonomia del **Sacro Collegio** in materia di fede si manifesta per tutto il terzo secolo, portando a numerose delibere volte a condannare o a integrare nel *pantheon* della Chiesa della Luce i numerosi culti delle **Divinità Antiche** presenti sul territorio di **Greyhaven**: tali conclusioni verranno formalizzate nella riforma della Chiesa nell'anno 290, le cui conclusioni in materia di fede saranno destinate a influenzare, sia pure con le dovute differenze, la pratica religiosa dell'Impero e dell'intero Continente.

## Il Culto di Pyros

A seguito della riforma del 290 Pyros viene definito come il "centro della fiamma", padre e salvatore di tutti gli esseri viventi: egli è l'artefice del mondo, sua è la fiamma che alimenta la Forgia di Ilmarinen; il calore proveniente dal Sole, la stella a lui consacrata, e dal Fuoco, simbolo del suo potere sulla terra e segno tangibile della sua potenza e invincibilità, protegge e alimenta la vita sulle terre di Sarakon. La luce sprigionata dai suoi simboli infonde coraggio nei cuori, indica la retta via e protegge dalla tenebra squarciando il manto dell'oscurità.

## I valori sacri a Pyros

Il più importante dei valori predicati dai Sacerdoti di Pyros è quello della *Verità*. La parola, intesa come onestà, buona fede e sincerità, indica una varietà di significati che esprimono un senso di accordo con la realtà: Pyros è nemico di ogni menzogna e sotterfugio, considerati gli strumenti principali della Tenebra. Strumento primo per la difesa della *Verità*, indispensabile al fedele impegnato nella lotta quotidiana contro le tentazioni della Tenebra, è il *Coraggio*, inteso come capacità di non perdersi d'animo di fronte alle difficoltà, forza interiore da coltivare e da trasmettere con la parola e con le opere ai fedeli, agli amici e ai compagni della comunità. Tutti gli altri valori considerati fondanti del culto, come la *difesa della vita* e la *lotta contro la tenebra*, costituiscono le dirette declinazioni di questi precetti fondamentali.

L'obiettivo del fedele di Pyros è quello di impegnarsi per fornire agli altri e a se stesso un esempio da seguire, aiutando il più debole e accettando a sua volta l'aiuto degli altri nei momenti di maggior bisogno con lo scopo ultimo di rinsaldare la forza e l'unione della comunità: un modello di vita che si oppone alla "scorciatoia" offerta dai culti delle tenebre, caratterizzati invece dall'esaltazione dell'identità individuale, dalla difesa dei propri interessi e dalla celebrazione del trionfo del singolo sulle masse deboli e inferiori.

## Gli Ordini di Pyros

La strutturazione gerarchica e organizzativa del culto di Pyros è ripartita in due ordini principali:

- **Ordine dei sacerdoti di Pyros**: si tratta del più importante, influente e numeroso ordine religioso presente sul Continente di Sarakon: il punto di riferimento più alto dell'ordine è il **Patriarca di Turn**, che è anche la massima autorità religiosa nei territori settentrionali dell'**Impero di Delos**: la sua funzione è svolta dal **Patriarca di Delos** nei territori meridionali dell'Impero e, nel **Granducato di Greyhaven**, dal **Sacro Collegio**. L'autorità religiosa interna alle singole regioni è gestita dai *Metropolitani* (*Vescovi* a Greyhaven), che controllano l'operato dei sacerdoti: nel caso delle province più grandi e popolate non è raro che il Vescovo nomini uno o più *prevosti*, che assumono il compito di coordinare il clero locale e di assumere le funzioni di suoi referenti. A livello locale, oltre alle chiese di Pyros presenti all'interno di quasi tutte le città importanti, l'ordine è rappresentato da un gran numero di abbazie, monasteri e santuari gestiti dal Vescovo stesso o affidati alla podestà di Abati e Priori da lui nominati o lasciati eleggere dalle stesse comunità religiose.
- **Ordine dei paladini di Pyros**: il più numeroso ordine di Paladini del Continente di Sarakon: il capo supremo dell'ordine è, a Greyhaven, il Comandante dei Paladini di **Greyhaven**, che a sua volta è soggetto alle delibere del **Sacro Collegio**. La presenza territoriale dell'Ordine è garantita dalle numerose fortezze nei pressi di molte grandi città: a **Greyhaven** le fortezze di Pyros vengono solitamente costruite all'interno delle mura delle capitali di Contea, ma non è infrequente trovarne all'interno di città baronali o di complessi religiosi come abbazie o monasteri.

## Gli Ordini di Pyros nell'Impero di Delos

- **Ordine dei sacerdoti di Pyros** : L'Ordine di Pyros rappresenta a **Delos** la stragrande maggioranza del clero e occupa la maggior parte dei ruoli chiave (i seggi di **Metropolita**). E' tuttavia assente la figura del Prevosto. Al massimo potrà darsi il caso di alcuni incarichi speciali forniti dal Metropolita, ma sarà sempre la figura del Metropolita ufficialmente ad esercitare l'autorità sui Sacerdoti, senza una figura intermedia. Delos poi, come **Greyhaven**, è ricchissima di Monasteri (non si chiamano Abbazie, ma solo Monasteri) sia maschili sia femminili. Essi sono tutti retti da un **Igumeno** o Igumena (= greyhav. Abate, Badessa), che risponde al Metropolita, tranne in alcuni casi eccezionali di autocefalia. Questo riguarda in particolare i Monasteri dell'area del **Passo di Myst**, che sono svincolati dalla gerarchia tradizionale e rendono conto solo, in ultima istanza, ai Patriarchi come autorità religiosa e all'**Imperatore** Divino Inteprete come autorità laica (venata di religiosità).
- **Ordine dei paladini di Pyros**: A **Delos** la presenza dei Paladini è in generale decisamente inferiore che a **Greyhaven**. Le loro funzioni sono perlopiù assunte dall'autorità laica in coordinamento con i Metropoliti. Ciò non significa però che siano assenti o non rispettati. La consacrazione a Paladino rappresenta una scelta forte che in linea di massima comporta l'abbandono della propria terra di origine e la spedizione ai **Krak** (Fortezze) presenti sul confine bensoniano e abbulita. Sono rare le caserme di Paladini di Pyros nelle città deliote, tranne che nelle più importanti (Delos, Turn, le capitali dei Temi, ma non tutte). Anche a Delos comunque l'Ordine dei Paladini di Pyros è sentito come quello più "cittadino". Le alte gerarchie dell'Ordine risiedono generalmente a Delos e a Turn, ma grandissimo prestigio hanno i comandanti delle fortezze sul confine (storicamente si è dato anche il trasferimento delle gerarchie al **Passo di Myst**). La presenza delle donne all'interno dell'Ordine è scarsissima. Se la scelta di essere paladino è una scelta molto forte e particolare a Delos, lo è tanto più la scelta da parte di una donna. I Delioti sono consapevoli cmq dell'uso leggermente diverso a Greyhaven (cioè grande presenza di paladini e frequenza delle donne nell'ordine). Anche chi non ha mai visto un paladino o non sa che cosa sia, non ha problemi a trattarlo come un Sacerdote armato.