I Druidi

I Druidi nel Continente di Sarakon sono un insieme eterogeneo di individui che, a vario titolo, hanno sviluppato una privilegiata empatia con l'ambiente naturale.
Tra loro si distinguono i Sacerdoti di Harkel e Imatar, che fanno parte della Chiesa della Luce, ed i Druidi appartenenti a società o filosofie diverse, come i Druidi delle comunità di Greyhaven, i Druidi di Elsenor, di Benson e di Norsyd.
Benchè le differenze culturali tra i Druidi siano molto ampie, essi sono accumunati da simili capacità di interazione e di "armonizzazione" con il mondo naturale.

In termini di gioco l'Abilità Speciale dei Druidi è l'Armonia: il suo funzionamento è spiegato nella voce Poteri druidici e in Myst Power System.

Bozza

La voce e/o i contenuti riportati sono da intendersi come una bozza e necessitano di approfondimenti ulteriori.

Molti Druidi, molte culture, un solo dono

Sin dai tempi più remoti, anche in terre molto lontane tra loro, alcuni individui manifestavano il dono di un'eccezionale empatia con le forze della Natura. Leggevano le maree, predicevano il tempo atmosferico, benedicevano i campi e, grazie ad erbe e infusi, curavano alcune malattie. A volte erano persino in grado di compiere prodigi, grazie alla loro capacità di entrare in sintonia con l'ambiente naturale, di comprenderlo, di interpretarne i segni.
Questi individui, chiamati generalmente Druidi, spesso diventarono importanti punti di riferimento nelle loro comunità, assumendo ruoli di tipo sacerdotale o di guida spirituale, di custodi delle tradizioni.

Sin dai tempi dei Popoli Antichi, accanto ai Sovrani delle città-stato, era molto frequente lo Sciamano, il primo tra i sapienti, consigliere e guida spirituale del Sovrano e dell'intera comunità. Le tradizioni sono contraddittorie riguardo questa figura: in alcuni casi doveva trattarsi di sapienti dotati di Potere Magico, in altri casi probabilmente di Druidi. La dialettica tra diversi Sciamani poteva determinare la connotazione filosofica delle varie città-stato, talvolta antitetiche l'una all'altra.

In alcuni territori, come Elsenor e Norsyd, il ruolo dei Druidi è rimasto pressochè invariato nei secoli.
Diverso è il discorso per quanto riguarda Greyhaven e Delos, dove l'assecondarsi di popoli, di catastrofi e il sovrapporsi di diverse culture ha portato a formarsi un pantheon complesso ed eterogeneo. Alcuni Druidi, che riponevano la fede in divinità riconosciute come positive dalla Chiesa della Luce, sono stati accolti in veste di Sacerdoti di Harkel e Ilmatar. Altri, che professavano una religiosità più selvaggia e oscura, sono stati combattuti come eretici. Infine i Druidi non disposti a sposare a pieno il credo della Chiesa della Luce, ma nemmeno così incompatibili da essere considerati eretci, si sono ritirati in zone impervie e hanno fondato piccole "comunità", dove vivere seguendo le proprie tradizioni, in armonia con la Natura e lontano dalla civiltà degli uomini.

Caratteristica comune dei Druidi è la loro capacità di "sentire" quella che alcuni chiamano l'Eco della Melodia, il riverbero immanente dell'atto divino di infondere la vita sulla Terra, un'energia ineffabile che permea tutte le cose. I Druidi riescono in vario modo entrare in sintonia con essa, sanno comprenderne i segni e, in alcuni casi, possono unirsi alla Melodia per indirizzarla secondo il proprio bisogno.
L'Eco della Melodia, pur essendo traccia della volontà divina, è intimamente legata alla realtà naturale, e racchiude in sè il contrasto perpetuo tra Luce e Tenebra. Questo fa sì che possano attingervi allo stesso modo anche Druidi filosoficamente molto diversi tra loro.

I Druidi di Greyhaven e di Delos

L'elemento che unisce sin dall'antichità tutti i Druidi di Greyhaven e di Delos, tanto quelli che appartengono alle chiese di Harkel e Ilmatar, che i Druidi di Comunità, è l'importanza attribuita al corpus di tradizioni del Khal-Valàn. Nonostante alcune differenze nell'interpretazione dei *runi*, il Khal-Valàn è il fulcro della filosofia e della teogonia nella cultura druidica ed è in esso che si trovano alcuni degli elementi simbolici essenziali e ricorrenti.

La Melodia della Creazione

Secondo le antiche leggende tramandate dal Khal-Valàn, nel periodo che precedette la Prima Estate il Continente di Sarakon era un territorio oscuro e ostile, dominato dalla ferocia e dalla violenza. Le razze selvagge che lo popolavano non conoscevano la luce, e la loro unica prospettiva di sopravvivenza era quella di imporsi con la forza le une sulle altre. La caduta di Shub-Niggurath diede modo a Pyros di intervenire attivamente sulle sorti del mondo, incaricando una dei suoi figli, Harkel, di diffondere la Melodia della Creazione, da lui stesso composta. Per mezzo delle sue note la Notte fu divisa dal Giorno, l'Estate giunse a interrompere l'Inverno e i ghiacci eterni si ritirarono alle estremità remote del mondo

per sigillare l'accesso al regno degli Inferi.
Quando la Melodia della Creazione incontrò Ahz-Ar-Toth, figlio di Shub-Niggurath, il Caos Primitivo potè violarla e spargere il suo seme corruttore in essa. Il Male, nascosto nelle profondità più recondite dell'animo, sopravvisse alla Melodia, non venne estirpato.

L'Eco della Melodia

"La Melodia è dappertutto e in tutto. Ma non basta. Ciò significa che quando seguite il bordo del mare, ammirando le grandi onde dell'oceano agitarsi con un rumor di tuono sulla riva, voi vedete in quelle la Sua potenza. Se percorrete qualche bella foresta e gustate il silenzio, la calma e l'ombra a mezzogiorno, allora voi conoscete questa pace divina, conoscete la serenità che rivela il disegno divino. "
(I quattro rami del disegno divino, 470, di padre Ares Dryden, Sacerdote di Harkel)
L'Eco della Melodia permea tutto il Creato, sotto forma di un'invisibile energia palpitante di vita. Questo slancio vitale è più forte nei luoghi incontaminati, nei boschi, presso le sorgenti, ma anima allo stesso tempo l'alternanza delle maree, il soffio dei venti, il susseguirsi delle stagioni. I Druidi hanno la capacità di cogliere questa Eco, possono riconoscerne l'armonia e unirsi ad essa nel canto e nella preghiera.

L'accoglimento del culto di Harkel nella Chiesa della Luce

Con la Riforma del Sacro Collegio del 290 molti dei culti arcaici presenti sul territorio vengono ricondotti nell'alveo della Chiesa della Luce: il secondo Sinodo di Delos (421) convalida quanto stabilito a Greyhaven e accoglie a sua volta i misticismi naturalistici legati ad Harkel e Ilmatar.
Il culto di Harkel oggi diffuso e venerato nel Continente di Sarakon presenta notevoli affinità con il ritratto che il Khal-Valàn fornisce della Dea: essa è considerata un'emanazione benefica del Dio del Fuoco, sommo padre delle Tre Stirpi, da lui inviata per difendere la vita e la prosperità nel periodo noto come la Prima delle Estàti. Il suo ordine sacerdotale dipende formalmente da quello di Pyros: l'elezione dei suoi sacerdoti a Vescovo e Cardinale è quindi implicitamente preclusa.

Harkel gode di una nutrita comunità di sacerdoti e fedeli, concentrati presso le popolazioni Elfiche di Lankbow e all'interno dei Ducati di Feith e di Gulas. Nei territori centrali di Greyhaven il culto di Harkel è invece minoritario, e la sua presenza si concentra soprattutto nelle campagne, nei villaggi e nelle piccole città. Nella maggior parte dei casi, il sacerdote di Harkel si occupa della custodia di piccoli luoghi di culto, templi e santuari situati in luoghi ameni, la coltivazione delle piante officinali, le preghiere per la fertilità dei raccolti e la cura dei malati.
Ilmatar, Signora dei venti e del cielo, è venerata soprattutto nel Nord del Granducato di Greyhaven, dove è più forte il ricordo delle antiche battaglie narrate nel Kahl-Valàn. La dea guerriera è invocata come protettrice contro la morsa dei ghiacci durante il lungo inverno, quando la luce sembra svanire dalla volta celeste e l'oscurità incombe sulla terra. I Sacerdoti di Ilmatar invocano la Dea perchè squarci il buio delle notti e riporti la speranza e la vita.

Le comunità druidiche

Rifugiatisi in zone impervie, lontani dalla civiltà degli uomini, alcuni Druidi hanno fondato delle piccole comunità, dove vivere seguendo la propria inclinazione. Le comunità sono tra loro molto diverse, isolate, scarsamente comunicanti. Caratteristica comune è che i luoghi eletti a "santuari" da parte di queste comunità siano incontaminati e pervasi da una forte traccia dell'energia divina.
Rigettando l'interpretazione antropocentrica proposta dalle Chiese della Luce, i Druidi di comunità tendono a non considerarsi nè sacerdoti nè interpreti della volontà degli Dei. Si limitano a porre al centro la Natura e il suo equilibrio, senza porsi troppe domande. Se la Melodia della Creazione è dono di Harkel, per il Druido tutta la costruzione teologica ulteriore suggerita dalla Chiesa è inutile e fuorviante. All'uomo non spetta porre domande alla Natura, quanto piuttosto rispondere ad essa.
Accanto alla devozione per Harkel sono talvolta invocate divinità più antiche e non riconosciute dalla Chiesa della Luce, come Ethmen-Ankh e Maarduk.
L'organizzazione delle Comunità varia molto dall'una all'altra. Alcune sono composte da pochi individui, altre sono più numerose. Alcune sono nascoste e segrete, altre conosciute e prossime a villaggi. Molti dei Druidi vivono stabilmente nelle Comunità, ma alcuni si spostano di luogo in luogo, errando alla ricerca di una consapevolezza più profonda della realtà naturale.

Gli abitanti del Granducato di Greyhaven sono generalmente piuttosto sospettosi nei confronti dei Druidi, ma il loro atteggiamento varia molto in relazione al modo di porsi dei druidi con cui hanno a che fare. Le comunità più chiuse e selvagge suscitano timore e rifiuto da parte delle popolazioni circostanti. Diversamente i Druidi sono visti con benevolenza e rispetto quando offrono il loro aiuto attraverso consigli e infusi o medicamenti.

Comunità druidiche note

- La comunità druidica delle Falayse, Ducato di Amer
- I Druidi di Benson. I Druidi di Benson rappresentano l'estremo opposto rispetto ai Sacerdoti consacrati alle Divinità Antiche. Sono apertamente nemici delle comunità umane, rifiutano ogni contatto con l'esterno, vivono in stretto contatto con la natura al punto quasi di fondersi con essa e con il mondo animale.

I Druidi di Elsenor e delle terre dei Nordri

Sebbene in parte autonome, le antiche mitologie nordre ed elsenorite riprendono alcuni degli elementi fondamentali del Khal-Valàn: ricorre il tema della permanenza della traccia della mano divina sul creato. I Druidi ad Elsenor e Norsyd svolgono un ruolo importante nella società locale, ricoprendo le vesti di saggi e di interpreti della volontà degli Dei.

I Druidi di Elsenor

Nella società elsenorita i Druidi assolvono la triplice funzione di sacerdoti, magistrati e maghi. Essi sono i depositari delle tradizioni comunitarie, del sapere collettivo e dell'identità intertribale comune a tutti gli antichi Tuatha. La funzione sacerdotale dei druidi è comunque confinata all'interno di un ambito essenzialmente storico: la "religione" di Ilsanora si esaurisce di fatto nel ricordo delle tradizioni e nel rispetto delle leggi, ed è quasi del tutto priva di precetti di ordine morale. Il Druido delle Ombre non ha interesse a fare proseliti, nè sente l'esigenza di diffondere il proprio stile di vita.
La comunanza tra tradizione, religione e legge è un concetto centrale della società Elsenorita, e costituisce una differenza fondamentale rispetto a quanto avviene sul Continente. La questione è inoltre resa ancor più complicata dalla presenza di tradizioni, usanze e leggi diverse da territorio a territorio, da Clan a Clan: di fatto, quindi, ogni Druido delle Ombre è strettamente legato alla cultura e alla tradizione comune al proprio Clan.

I Druidi Nordri

Il Druido tra i Nordri è depositario di antichi riti e segreti, e svolge anche la funzione di guaritore. Vive nei pressi del villaggio, da eremita; ha l'obbligo del celibato e sceglie il suo successore tra i candidati più adatti. Inoltre non può prendere il mare, per nessun motivo (apparentemente un divieto rituale, in realtà per impedire di lasciare i vecchi, le donne e i bambini senza l' "uomo-medicina").

L'interazione dei Druidi con la Natura

La gran parte delle capacità dei Druidi sono di carattere percettivo
I Druidi possono cogliere l'Eco della Melodia, avvertirne eventuali turbamenti o minacce, attraverso una sorta di orecchio interiore, sempre attento alla realtà circostante. I Druidi sanno leggere i segni della Natura, riconoscono i pericoli, comprendono il comportamento degli animali e interpretano i mutamenti nelle piante. Riescono a vedere i segni di contaminazione nell'ambiente naturale, percepiscono le dispersioni di Potere Magico.
Raramente i Druidi si intromettono nella Melodia per plasmarla al loro bisogno: si tratta in genere di piccoli mutamenti, che non ne turbino l'equilibrio. Un Druido che, perdendo il controllo, inserisca nella Natura dinamiche di rottura, spezzando il naturale corso delle cose, vivrà l'esperienza in modo drammatico, pagandone a lungo le conseguenze: i Druidi tendono quanto possibile a preservare l'equilibrio naturale, senza permettere all'ombra o alla luce di prevalere in modo smisurato, indipendentemente dalle proprie convinzioni filosofiche.

F.A.Q.

Quali sono i rapporti tra i Sacerdoti di Harkel e Ilmatar e i Druidi delle Comunità?

I Sacerdoti di Harkel e Ilmatar si considerano Druidi?

Un Sacerdote di Harkel e Ilmatar può utilizzare i suoi poteri anche contro i dettami della sua religione?

Quali sono i rapporti tra i Druidi e la magia?

Voci da ricontrollare e aggiornare

- abilità speciali, facoltà innate e talenti
- Myst: regole aggiuntive
- I Doni dei paladini
- Invocazioni dei sacerdoti
- Myst Power System (MPS)
- Harkel
- Popoli Antichi
- La Chiesa della Luce