

Reyks

Signore della Guarigione, della Salute, della Speranza e della Buona Sorte, Reyks è una delle principali divinità di **Sarakon** appartenente al pantheon degli Dei della Luce. La sua parola è diffusa sul continente dai cosiddetti *Guaritori*, in parte organizzati in un ordine sacerdotale (*Guaritori dell'Alba*) e in parte divisi in comunità indipendenti sparse lungo il territorio (*Guaritori del Vespro*). Solitari per natura, i Guaritori sono soliti vivere lontano dai centri abitati, rinchiusi all'interno dei monasteri o delle fortezze entro cui operano. L'interesse per la scienza e per l'alchimia e le inusuali pratiche religiose comuni ai *Guaritori del Vespro* ha dato adito, nei territori dell'attuale **Granducato di Greyhaven**, a numerose persecuzioni concluse soltanto a seguito del Secondo Sinodo di Kamiros (250 p.F.) e della Riforma del **Sacro Collegio** (290 p.F.), che sanciscono a titolo definitivo la legittimità del loro culto e la sacralità degli straordinari poteri curativi di cui sono dotati.

Le origini del Culto

Reyks appartiene al pantheon di divinità antiche venerate dalla cosiddetta **Stirpe degli Eroi**: è considerato il Signore della Guarigione e della Salute, figlio di **Pyros** e fratello di **Dytros**. Il suo culto, diffuso lungo tutto il Continente di Sarakon dal 1800 a.F., fu caratterizzato da un diverso sviluppo nelle due grandi porzioni di territorio divise dalla catena montuosa delle **Allston**.

- A Sud, presso il nascente **Impero di Turn**, Reyks si affermò insieme a Dytros come divinità militare: entrambe le divinità, subordinate al culto dominante di **Pyros**, furono venerate dai guerrieri in battaglia e successivamente all'interno delle campagne e delle città.
- A Nord delle **Allston** Reyks ebbe un'importanza probabilmente maggiore, diventando il culto dominante di alcune delle antiche e potenti città-stato: i prodigi dei suoi **Profeti**, noti con il nome di **Guaritori**, raggiunsero anche le popolazioni tribali ai margini dei antichi Dominii. Insieme ad **Harkel**, **Reyks** è considerata la Divinità alla base delle pratiche druidiche diffuse a partire dall'**Età dei Khan** e con esse condivide alcune caratteristiche peculiari.

I due diversi tronconi del culto, divisi da diciotto secoli di storia e influenze molto diverse, si incontrarono nuovamente soltanto nell'anno 35 a.F. a seguito della conquista dei **Temi del Nord** operata dal generale Turniano **Avilius Dagar**, primo Imperatore di **Delos**.

Il Culto di Reyks nell'Impero di Turn

Tracce della presenza dell'antico culto di **Reyks** nelle città dell'antico **Impero di Turn** sono presenti fin da epoche remote: gli storici dell'epoca forniscono sommarie testimonianze di una casta di *Guaritori*, depositaria dei segreti delle erbe e dei rimedi per combattere infezioni e malattie. In virtù delle loro capacità taumaturgiche, in grado di arrestare la cancrena e di fermare l'incedere della morte, questi individui erano considerati estremamente importanti e godevano di grande rispetto sia tra la popolazione che presso l'aristocrazia militare nel periodo noto come **Era degli Eroi**.

L' *alter ego* di Dytros

Una prima, rudimentale formalizzazione canonica di quello che sarebbe poi diventato il culto di **Reyks** avvenne gradualmente nel corso dei secoli contraddistinti dall'espansione territoriale dell'allora **Repubblica di Turn**: i Guaritori, in grado di sconfiggere le frequenti epidemie che scoppiavano durante le guerre e di salvare dalla morte i soldati feriti in battaglia, cominciarono ad essere considerati araldi del **Dio della Giustizia**, inviati da **Dytros** a difendere con il loro operato gli **Eroi di Turn** assicurando loro la vittoria. I profeti di quel periodo descrivono **Reyks** come l' *alter-ego* di **Dytros**, l'aspetto della Divinità a cui rivolgersi per invocare su di sé o sui propri familiari la protezione dal dolore, dalla sofferenza e dall'infermità: se **Dytros** era il simbolo della forza e del valore militare dei soldati della Repubblica, **Reyks** rappresentava la loro capacità di essere immuni alla fatica e alle insidie della morte: se **Dytros** aveva il potere di renderli *invincibili*, **Reyks** poteva renderli *immortali*.

Il culto nelle campagne e nelle città: il Dio della Salute, della Speranza e della Buona Sorte

Quando la **Repubblica di Turn** raggiunse il periodo di massima espansione la venerazione si spostò gradualmente dagli eserciti all'interno delle campagne e delle città. Il culto fu dotato di un ordine sacerdotale, collegato a quello di **Pyros** e ad esso subordinato. **Reyks** divenne la Divinità a cui rivolgersi per favorire le nascite, per auspicare la buona salute dei figli e la longevità degli anziani, per scongiurare le pestilenze e le epidemie; con il passare dei secoli la tradizione popolare lo rese anche il Dio della Speranza e della Buona Sorte.

Il Culto di Reyks nei territori di Greyhaven

Le informazioni sui **Popoli Antichi** che abitano i territori facenti oggi parte del **Granducato di Greyhaven** descrivono l'esistenza di molteplici *Guaritori*, anche detti Profeti di **Reyks**: è quindi presumibile che più di una città-stato avesse fatto proprio il culto del Dio. Essendo tali città consacrate a una singola Divinità, **Reyks** non ebbe una diffusione parallela a quella di **Dytros** come avvenne a **Turn**, nè fu in alcun modo subordinato al culto di **Pyros**.

Queste differenze diventano ancora più marcate nei decenni successivi al **Secondo Cataclisma** (459 a.F. circa), quando le caste sacerdotali vengono sostituite da un approccio mistico di tipo animista e dalle *pratiche druidiche* proprie dell'**Età dei Khan**: alla scomparsa dei sacerdoti non fa infatti eco quella dei *guaritori*, considerati figli o emissari degli spiriti della

Natura e non di rado posti a capo delle comunità religiose. Nel corso dei quattro secoli dell'Età dei Khan il nome **Reyks** continuerà ad essere utilizzato: a cambiare sarà la pratica religiosa, le cui funzioni verranno progressivamente abbandonate fino ad assumere caratteristiche rituali affini a quelle del *druidismo*.

Negli anni successivi alla conquista Turniana del territorio (35 a.F. - anno 0) molte di queste pratiche saranno considerate eretiche e, conseguentemente a ciò, ricondotte al canone religioso ufficiale o altrimenti condannate e perseguite dall'autorità Imperiale.

Il Culto di Reyks a Delos e a Greyhaven

Il neonato Impero di Turn aveva tutto l'interesse a facilitare l'integrazione dei territori del Nord mediante un'unificazione religiosa basata sul recupero delle antiche Divinità delle città-stato. Nel caso di **Reyks** il tentativo fu particolarmente difficile per via delle dure condanne che tuonarono dai sacri scranni contro le pratiche religiose eresiache, idolatre e pagane compiute in nome del Dio. Molte delle persecuzioni operate nel corso dei secoli a danno dei **druidi** e delle comunità rurali dedite alla venerazione degli spiriti della natura vennero compiute con il preciso obiettivo di recuperare i *guaritori* all'interno del culto Turniano. Le ultime operazioni in tal senso, brevi ma particolarmente violente, vennero operate negli anni a cavallo dell'indipendenza del Granducato di Greyhaven conseguentemente alla necessità da parte dei Conti e dei Duchi di ottenere l'appoggio dei Vescovi e dei Sacerdoti del Nord. Le persecuzioni terminarono ufficialmente soltanto nell'anno anno 290 d.F. in seguito a una delle sentenze contenute nella Riforma del Sacro Collegio: quest'ultima garantì la piena tolleranza a tutte le congreghe che seguivano i precetti morali della Chiesa e che, indipendentemente da tradizioni e pratiche di culto, riconoscevano **Reyks** come il Signore della Guarigione e **Harkel** come la Dea della Natura e della Prosperità.

Il culto di Reyks

Il culto di Reyks nel Granducato di Greyhaven

Il culto di **Reyks** è stato riconosciuto e codificato dal Sacro Collegio nel 290, anno della formazione dell'ordine dei Sacerdoti di Reyks; nonostante siano passati oltre due secoli il culto soffre tuttavia ancora di alcune delle difficoltà dovute alla difficile genesi e, in particolare, alle persecuzioni passate che colpiscono molti degli antenati dei suoi attuali adepti. Il numero dei Sacerdoti di Reyks, chiamati ancora oggi *Guaritori* dalla popolazione, è notevolmente inferiore rispetto a quello degli ordini sacerdotali di **Pyros** e di **Kayah**: la maggior parte di essi vive in piccole comunità lontane dai centri abitati, all'interno di santuari o monasteri, presso fortezze di **Dytros** o in dimore isolate. Le sue abitudini e la sua filosofia di vita sono determinate dalla *Regola* che ha scelto di seguire, determinata dai due aspetti della divinità.

I Guaritori dell'Alba

I *Guaritori dell'Alba* sono i discepoli della dottrina Turniana, discendenti dei Guaritori che diffusero il culto della Repubblica nei territori del Nord: vivono ai margini delle comunità abitate, pregando affinché il Signore della Salute protegga i villaggi circostanti dalle carestie e dalle epidemie. La maggior parte dei guaritori dell'Alba conduce una vita solitaria e ascetica come voto permanente a **Reyks**, allo scopo di ringraziare la divinità per la sua benevolenza e per i doni taumaturgici che fornisce ai suoi Sacerdoti: alcuni di loro scelgono invece di vivere all'interno della comunità che proteggono, impostando il voto permanente in altro modo. I *Guaritori dell'Alba* sono i Sacerdoti di Reyks maggiormente noti alla popolazione, e la loro presenza o transito in un dato luogo è spesso motivo di pellegrinaggio e visita da parte dei malati e infermi della zona: a differenza dei *Guaritori del Vespro*, divisi a loro volta in molte congregazioni di culto differenti, i *Guaritori dell'Alba* condividono la medesima impostazione della pratica religiosa.

I Guaritori del Vespro

Con il termine *Guaritori del Vespro* ci si riferisce ai discepoli dei culti diffusi nei territori dell'attuale Granducato di Greyhaven a seguito della Riforma del Sacro Collegio del 290: la fede nei confronti del Dio è forte quanto quella dei *Guaritori dell'Alba*, ma il loro stile di vita, le loro convinzioni e persino la pratica religiosa sono spesso molto diverse. Si tratta in ogni caso di comunità isolate e fortemente divise tra loro, che danno vita a realtà territoriali molto localizzate e nella maggior parte dei casi estranee alla politica sacerdotale della Baronia/Contea di appartenenza.

La Filosofia di Reyks

Il miracolo di guarigione non ha le caratteristiche del dono disinteressato, ma è una ricompensa divina per i servizi resi alla Divinità: il Sacerdote non guarisce, dà soltanto al fedele la possibilità di implorare la Divinità affinché possa salvarlo dalla morte, dalla malattia o guarirlo dalle ferite sulla base della rettitudine del percorso di vita compiuto fino a quel momento.

- Se il fedele non crede in Reyks e negli insegnamenti della Luce, egli non potrà essere salvato.
- Se il fedele rivolge le sue preghiere a **Reyks** ma le sue azioni passate contraddicono in qualsivoglia modo la via della Luce indicata dai Sacerdoti, egli non potrà essere salvato.
- Se il fedele si rifugia nella cieca convinzione di aver interpretato correttamente la parola della Luce o di aver seguito i suoi dettami, senza l'umiltà necessaria a correggere i propri errori accettando la parola del Sacerdote, egli non potrà essere salvato.

La filosofia dei Guaritori, siano essi dell'Alba o del Vespro, è estremamente rigida: essa non perdona alcun tipo di

malafede o inganno, e non ammette alcuna ignoranza se non quella cieca di fronte all'unica, chiara, oggettiva e inequivocabile parola del Sacerdote. Il Guaritore non accetterà di occuparsi di un malato o di un ferito giunto dinanzi a lui senza avere diritto a ricevere la grazia della Divinità, antepoendo sempre alla sua salute quella degli autentici fedeli.

Il Voto

Nella maggior parte dei casi la richiesta di Guarigione viene formulata dal ferito o ammalato sotto forma di una preghiera alla Divinità, alla presenza del Sacerdote stesso: tale implorazione è nella maggior parte dei casi accompagnata da un voto, che il richiedente si dichiara disposto a compiere per ringraziare il Dio della grazia ricevuta. L'intensità e la "forza" di tale voto, che la maggior parte dei Sacerdoti chiedono esplicitamente di formulare, può influenzare in positivo l'efficacia del processo di Guarigione.

La Conversione

Alcuni Guaritori sono disposti a intercedere presso il Dio per concedere un'ultima possibilità a chi dovesse trovarsi in difetto nei confronti della Divinità: la motivazione di questa scelta è legata al fatto che, secondo molti Sacerdoti, le anime più deboli non hanno la possibilità di comprendere realmente la perfezione del disegno Divino e la necessità di percorrere il sentiero della Luce fino a quando non sono esposte alla più grande e fredda delle paure: quella della morte. Il Guaritore dà quindi al ferito o all'ammalato la possibilità di convertirsi ai dettami della Luce, a patto che:

- la conversione sia sincera, permanente e non strumentale a ottenere una pronta guarigione.
- La conversione venga accompagnata da un voto consono al miracolo richiesto alla divinità, in grado di testimoniare la buona e duratura fede di chi chiede una seconda possibilità;

Rapporti con gli altri Ordini

Rapporti con gli Ordini di Pyros e di Kayah

Lavori in Corso

Contenuto in lavorazione a cura di DarkAngel.

Rapporti con il Culto di Harkel

Nei territori del [Granducato di Greyhaven](#) esistono fin da epoche remote culti dediti alla venerazione del Signore (o, in certi casi, della Signora) dei Boschi, della Natura e della Fertilità, alcuni dei quali presentano notevoli affinità con quello di [Reyks](#): la maggior parte di essi sono stati iscritti nel Culto della Divinità nota come [Harkel](#), anch'esso caratterizzato dallo studio delle proprietà officinali e benefiche delle piante e delle sostanze naturali. Nei territori dell'attuale [Granducato di Greyhaven](#) il culto di [Harkel](#) condivide con il culto di [Reyks](#) le origine e le alterne sorti, dalle persecuzioni dei primi due secoli dopo la Fondazione dell'Impero di Turn alla legittimazione del 290 d.F. operata dal [Sacro Collegio](#).

Rapporti con i Paladini di Dytros

Lavori in Corso

Contenuto in lavorazione a cura di DarkAngel.