

# Ogham Craobh

Circolo esoterico fondato nel terzo secolo da [Jean-Antoine deFlay](#) basato sulla ricerca e sullo studio dell'antico alfabeto oghamico e sui poteri ad esso collegati. Il nome significa, letteralmente *alfabeto arboreo*, e i suoi luoghi di nascita coincidono grossomodo con quelli degli odierni territori della parte est di [Amer](#) e della parte nord/ovest di [Krandamer](#). Il circolo è stato soppresso nel 273 a seguito dell'evento noto come il [massacro di Antisse](#), nel corso del quale [Jean-Antoine deFlay](#) perse la vita insieme a quasi tutti i suoi adepti per mano di sir [Stearn Versère](#) e dei suoi uomini. A partire da quel tragico evento, le ricerche del circolo e le teorie del suo fondatore vengono portate avanti dalla setta esoterica nota con il nome di [Manto d'Ombra](#), originariamente fondata dai due figli di [Jean-Antoine deFlay](#).

## Origini dell'Ogham Craobh

Jean-Antoine DeFlay dedicò la sua vita al recupero e allo studio di informazioni relative all'[Ogham](#), noto anche come *antico linguaggio della natura* e utilizzato dagli adepti dell'antico, duplice culto di due spiriti della natura opposti tra loro: [Ethmen-Ankh](#) e [Maarduk](#). Il primo è noto come un antico spirito delle foreste, protettore della vita e della purezza dei luoghi incontaminati: a partire dal quarto secolo, [Ethmen-Ankh](#) viene considerato come una delle antiche manifestazioni di Harkel. Il secondo rappresenta il lato selvaggio, violento e impulsivo della natura: a partire dal quarto secolo viene considerato una derivazione del culto blasfemo di [Azatoth](#), e la sua pratica religiosa viene pertanto vietata.

## L'alfabeto oghamico

L'alfabeto alla base del culto primigenio di [Ethmen-Ankh](#) e di [Maarduk](#) appare come una raccolta di simboli elementari: nell'antichità, quei simboli venivano utilizzati dagli *Sciamani* dei *popoli antichi* come mezzo di comunicazione diretta con gli spiriti della natura. Secondo la ricerca di [Jean-Antoine deFlay](#), i simboli dell'Ogham consentono di utilizzare a proprio vantaggio le forze selvagge che albergano in natura, sia pure per scopi piuttosto limitati.

## La ricerca di Jean-Antoine deFlay

Secondo la quasi totalità dei ricercatori di magia che si avvicinarono alle teorie di [Jean-Antoine deFlay](#), i risultati raggiunti dall'Ogham Craobh furono sconcertanti: la lettura e l'utilizzo dei simboli Ogham era in grado di cambiare interamente il modo di intendere la magia, fornendo un accesso diretto e non mediato dalle rune alle forze naturali e soprannaturali presenti nei quattro piani dell'esistenza:

- Il piano Psicico e intra-dimensionale (Sortilegio)
- Il piano Energetico ed extra-dimensionale (Evocazione)
- Il piano Spirituale e sovra-dimensionale (Negromanzia)
- Il piano Fisico (le forze della Natura)

Nel corso degli anni di sviluppo della ricerca, il numero 4 accompagna costantemente gli studi dell'Ogham Craobh: lo stesso alfabeto si compone di venti caratteri, divisi in quattro serie o *aicmi* (plurale di *aicme*, *famiglia*); ogni *aicme* prende il nome dalla sua prima lettera. *Aicme Beithe*, *Aicme Huatha*, *Aicme Muine*, *Aicme Ailme*: *la famiglia della B*, *la famiglia dell'H*, *la famiglia della M*, *la famiglia della A*. I primi tre *aicmi* sono composti da consonanti, l'ultimo da vocali. Ogni lettera dell'Ogham Craobh, inoltre, assume quattro significati principali: il simbolo o glifo, l'albero (o pianta) di riferimento, il minerale ad essa associato e il ruolo o significato che assume nel ciclo vitale.

## La fine dell'Ogham Craobh

L'autorità di [Jean-Antoine DeFlay](#) e il rispetto che egli godeva all'interno della comunità magica di [Amer](#) erano riusciti a impedire che il patrimonio di sapere sviluppato dall'Ogham Craobh venisse sottratto ai loro legittimi proprietari; esso infatti suscitava l'interesse e l'invidia delle scuole di Magia preesistenti, che intendevano assorbito anziché consentirgli di affermarsi come scuola indipendente. Allo stesso tempo, la nascente chiesa di Greyhaven varava importanti delibere volte a ricondurre le antiche divinità dei popoli antichi all'interno della religione ufficiale, occupandosi della riscrittura - e in determinati casi della distruzione - dei testi antichi considerati fuorvianti o inadatti al conseguimento di tale scopo.

## Il massacro di Antisse

Negli anni successivi al grande colera del 269, una serie di violente persecuzioni sconvolgono le terre di [Amilanta](#): la morte del Duca e l'ancora fragile istituzione religiosa danno ai nobili del territorio la possibilità di compiere una serie di vendette ed epurazioni personali giustificandole sotto il manto della lotta all'eresia religiosa e alla stregoneria. Molte delle tribù collegate alla figura di [Jean-Antoine LeFlay](#) vengono massacrate: anche sua moglie viene uccisa, insieme ai più esposti tra i suoi amici e discepoli. La scelta del mago di non reagire a queste uccisioni e il suo divieto di utilizzare la ricerca oghamica per difendersi o per vendicarsi provoca una spaccatura all'interno del circolo da lui presieduto. La diffidenza e il sospetto si fanno strada all'interno del castello di Antisse, che resta ben presto l'unica roccaforte sicura dell'Ogham Craobh: una sicurezza che termina tragicamente nel 273 a seguito del massacro di Antisse.

L'episodio, avvenuto in quello che oggi ha assunto il nome di castello di Adare, venne eseguito da sir [Stearn Versère](#), primo Signore della Guerra di Clervàl, per volontà dell'allora Barone di [Keib](#): l'operazione, che passò alla storia come un intervento militare compiuto per volontà della [Chiesa della Luce](#) ai danni di culti contrari alla fede e alla morale, fu di

fatto l'occasione per rimuovere ogni traccia dell'antica dominazione Turniana presente sul territorio.

## La nascita del Manto d'Ombra

Quando [Jean-Antoine deFlay](#) si trovò prossimo alla morte, decise di mettere a frutto le sue conoscenze della materia Oghamica per portare a compimento un rituale ogamico particolarmente potente, che avrebbe finito per costargli la vita: il rituale trasferì l'essenza spirituale dei discepoli che in quel momento si trovavano con lui in altrettanti oggetti di uso comune. La scelta per conseguire questo importante risultato cadde su un mazzo di carte utilizzato per il gioco denominato *As-Nas*, sufficientemente diffuse sul territorio da potersi diffondere senza attirare l'attenzione. Le motivazioni alla base di questa scelta sono in gran parte ignote: quel che è certo è che si possono notare numerose ricorrenze tra le regole del gioco e i numeri presenti nell'Ogham Craobh (4 semi, 4 giocatori, 5 carte in mano per giocatore, 20 carte in mano tra tutti i giocatori).

## I Cavalieri del Ramo Rosso

---

Un'influenza evidente dell'Ogham Craobh si possono riscontrare nel Clan dei Cavalieri del Ramo Rosso (*Craobh Rua* - pronuncia Crave Ru-ah) della Baronìa di **Nemir** (ducato di **Krandamer**): Lord **Fredrick Zauem**, Barone di **Nemir** e fondatore del Clan, ha fama di essere un diretto discendente di uno dei più fedeli discepoli di [Jean-Antoine deFlay](#).