

Harkel

Divinità della Natura, della Vita e della Fertilità venerata fin da epoche remote nei territori settentrionali del **Continente di Sarakon** e in particolare dalle popolazioni **Elfiche** della **Foresta di Lankbow**: nel **Khal-Valàn**, leggendario manoscritto che raccoglie i canti e le tradizioni più antiche dei popoli di quei territori, Harkel viene descritta come una delle forze fondamentali che determinano il destino del mondo. Nel corso dei secoli la sua venerazione si è diffusa in tutto il Continente dando vita a numerosi culti dediti alla venerazione dei raccolti, dei boschi, delle piante, degli animali e delle forze della natura. Molte di queste pratiche religiose sono sopravvissute all'**Era dei Popoli Antichi** e alla successiva **Età dei Khan**, seguendo percorsi diversi e subendo differenti suggestioni e mutazioni. Nell'**anno 290**, a seguito della **Riforma religiosa** del **Sacro Collegio di Greyhaven**, il culto viene finalmente unificato e **Harkel** entra a far parte del pantheon della **Chiesa della Luce**: la sentenza viene confermata dall'**Impero di Delos** nell'**anno 421**, in occasione del **Secondo Sinodo di Delos**.

L'importanza di Harkel nel pantheon della Luce è direttamente proporzionale al seguito che la divinità ha mantenuto nel corso dei secoli presso le popolazioni **Elfiche** e all'interno dei Ducati di **Feith** e di **Gulas**, dove i culti delle tre divinità del **Khal-Valàn** godono a tutt'oggi di una vasta comunità di sacerdoti e di fedeli. Nei territori centrali di **Greyhaven** e di **Delos** il culto di **Harkel** è invece minoritario, e la sua presenza si concentra soprattutto nelle campagne, nei villaggi e nelle piccole città: ai suoi sacerdoti è affidata la custodia di piccoli luoghi di culto, templi e santuari situati in luoghi ameni. I pochi seguaci della Dea che si trovano all'interno delle città vivono spesso a stretto contatto con i sacerdoti di **Pyros**, **Dytros** e **Kayah**, con i quali condividono i luoghi di culto: a loro sono spesso affidate mansioni specifiche come la coltivazione delle piante officinali, le preghiere per la fertilità dei raccolti e la cura dei malati. Queste stesse funzioni vengono svolte anche dai sacerdoti di Harkel presenti all'interno di monasteri, abbazie, fortezze dei Paladini di **Dytros** e ospedali consacrati a **Reyks**.

Origini del Culto

Il nome di Harkel è noto fin dai tempi dalla cosiddetta **Età Ancestrale** (2200 a.F.-1900 a.F. circa), che precedette di alcuni secoli il periodo storico noto come **Età degli Eroi**. La sua più antica testimonianza scritta si trova nei canti introduttivi del **Khal-Valàn**, *corpus* di leggende originarie dei territori settentrionali dell'attuale **Granducato di Greyhaven** e della **Repubblica Elfica di Lankbow**, dove viene descritto l'evento ancestrale noto come **La Prima delle Estati**.

La Prima delle Estati

Nell'alba dei tempi, secondo la leggenda, i territori settentrionali dell'attuale **Granducato di Greyhaven** erano resi grandemente inospitali dalla mancanza di cibo e dai venti gelidi che spazzavano le pianure e gli altipiani: le poche e deboli comunità che riuscivano a sopravvivere in quelle lande desolate note all'epoca con il nome di Grande Nord erano inoltre minacciate dalla presenza costante dei Selvaggi, una stirpe primitiva di feroci guerrieri originati dall'empia unione tra l'uomo e la bestia. Era il mondo di sofferenza creato dalla divinità nota agli elfi con il nome di **Shub'Nagath Elemnai**, noto anche come il *periodo oscuro*.

A giungere in aiuto dei popoli delle Tre Stirpi fu il **Signore del Fuoco**, il più potente dei figli di **Shub'Nagath Elemnai**: nell'evento noto come *la prima delle estati* egli si scontrò con il genitore, riuscendo a sconfiggerlo e a esiliarlo nelle profondità del Continente da lui stesso creato. Inviò quindi i suoi figli sul Continente, con l'intento di dare ad esso nuova vita e nuove regole, che le tre Stirpi chiamarono con il nome di Divinità: a una di loro, nota con il nome di **Harkel**, affidò il compito di diffondere nei territori settentrionali il **Canto della Creazione**, risuonante una **melodia** da lui stesso composta, che avrebbe dato al mondo una nuova vita.

La genesi delle Terre del Nord

La storia continua nei primi canti del **Khal-Valàn**: la Dea viene descritta come una giovane donna avente le caratteristiche di una madre, incline all'amore, alla comprensione e al perdono: è lei a intonare il **Canto della Creazione** le cui **note**, composte da **Pyros**, restituiscono la vita ai primi Grandi Alberi della **Foresta di Lankbow** e alle specie animali e vegetali del Continente; affida quindi l'incarico di proteggere la sua creazione alla Stirpe degli Elfi. Nei canti successivi della leggenda Harkel insegna alle tre Stirpi come raccogliere e conservare la fiamma, indispensabile per scaldarsi e per cucinare: incarica quindi la stirpe degli Uomini di custodire e preservare il sacro fuoco. Nel canto finale del ciclo, infine, la Dea insegna ad invocare l'aiuto di **Ilmarinen**, Signore della Montagna e Maestro dei Fabbri, per costruire case e templi di legno e pietra entro cui vivere e pregare: il compito di portare questa conoscenza nei territori confinanti, attraverso le impervie montagne, viene affidato alla stirpe dei Nani.

Valenza religiosa del Khal-Valàn

Le leggende di **Harkel** presenti nel **Khal-Valàn** costituiscono la testimonianza di fede più affine a quello che nel **290** diverrà il culto ufficiale della Dea; il loro significato simbolico viene accettato all'interno del canone religioso a seguito della Riforma del Sacro Collegio di Greyhaven dell'**anno 290**. Negli anni successivi a questa delibera l'attività del **Sacro Collegio** si volse verso tutti gli altri culti sacri a spiriti o Divinità della Natura presenti sul Continente: alcune vennero accettate come manifestazioni di **Harkel**, mentre altre furono condannate e perseguite come interpretazioni eretiche e/o volte all'adorazione di divinità oscure.

Harkel nei territori centrali: il culto di Ethmen-Ankh e Maarduk

Le prime tracce significative di una religione della natura nei territori centrali del Continente di Sarakon sono di qualche secolo più recenti agli eventi narrati nel *Khal-Valàn* e risalgono all'era dei **Popoli Antichi**. In quel periodo, la maggior parte delle tribù umane abitava le grandi città-stato sotto la guida del Sovrano, il più forte tra tutti i guerrieri e capostipite della dinastia dominante: nell'esercizio della sua autorità egli era aiutato dallo Sciamano, considerato interprete della volontà degli Dei creatori e depositario del loro immenso potere: a queste due figure si aggiungevano talvolta i Profeti, misteriosi individui che secondo le antiche leggende venivano inviati dalle Divinità della Luce per portare il loro messaggio in periodi dominati dall'oscurità o dall'incomprensione. In certi casi i Profeti si mostravano solidali con il Sovrano del loro popolo e finivano per assumere un ruolo simile a quello dello Sciamano, assumendo parte del suo potere o sostituendosi ad esso: in altri casi, inevitabilmente, finivano per prendere le distanze dal potere costituito fino ad assumere un ruolo ostile nei suoi confronti. E' il caso di quanto accadde nei territori che circondano le grandi foreste del **Meistwode** e del **Ghastwode**, corrispondenti agli attuali Ducati di **Surok**, **Amer** e **Krandamer**, in un periodo imprecisato convenzionalmente collocato dagli storici intorno all'anno 1500 a.F..

La Divinità duale

A quei tempi, tra le tribù che abitavano quei territori si era diffuso un particolare culto della Natura dedicato a uno Spirito Divino chiamato **Ethmen-Ankh**, considerato il guardiano silenzioso dei luoghi incontaminati e della pace che regna nelle profondità delle foreste. I suoi seguaci lo veneravano impostando la propria vita nel rispetto delle regole fornite spontaneamente dalla natura, costruendo dimore grazie ai tronchi degli alberi che egli faceva cadere e nutrendosi degli animali da lui inviati.

L'aspetto calmo e contemplativo della natura rappresentato da **Ethmen-Ankh** non poteva però spiegare in modo esaustivo la complessità della natura, che prevedeva in egual misura ordine e caos. Per questo motivo insieme al culto di **Ethmen-Ankh** nacque e si diffuse quello di **Maarduk**, uno spirito dotato di caratteristiche complementari: **Maarduk** era considerato l'artefice dell'istinto che spinge alla vita e sprona alla sopravvivenza, il custode degli aspetti più duri e brutali della natura. Se **Ethmen-Ankh** veniva venerato come il Signore del Silenzio e dell'Ordine, **Maarduk** veniva descritto come il Signore del Rumore e del Caos; se il primo veniva associato ad animali come il cervo, lo stambecco o l'aquila, il secondo assumeva i connotati del lupo, del giaguaro o della civetta. Queste associazioni vennero mantenute nell'iconografia che rappresentava i due Spiriti: **Ethmen-Ankh** veniva rappresentato come un essere simile a un gigante, dalla pelle del colore della terra e avente testa di cervo; **Maarduk**, al contrario, aveva un corpo del colore della pietra, artigli affilati sulle mani e il volto feroce di un lupo.

Con il passare degli anni, il timore nei confronti del Signore del Rumore e del Caos iniziò a tramutarsi in rispetto e poi in venerazione: il culto di **Ethmen-Ankh** e quello di **Maarduk** cominciarono così ad avvicinarsi, completandosi a vicenda. Ben presto, spinti dalle parole degli Sciamani, i seguaci di **Ethmen-Ankh** cominciarono a rivolgere le loro attenzioni all'aspetto più istintivo e violento della natura, integrandolo nel loro stile di vita e cedendo ad esso parte delle proprie regole: il Signore del Caos venne così accettato come componente fondamentale della Natura: a lui vennero rivolte preghiere e cerimonie, spesso in forma di sacrifici rituali.

Il conflitto tra seguaci

Secondo quanto narrato dalla tradizione, il lungo periodo di oscurità in cui cadde il culto di **Ethmen-Ankh** ebbe termine con l'avvento di **Dryden**, una Profetessa inviata sul Continente da **Harkel** con il compito di ripristinare l'antica religione liberandola dall'influenza oscura del male. Nel corso della sua vita **Dryden** riuscì a sfuggire alle persecuzioni operate ai suoi danni dal suo Sovrano e dallo Sciamano che aveva previsto il suo arrivo: sottraendosi in più occasioni alla morte e alle tentazioni del male la Profetessa riuscì a radunare intorno a se un gran numero di seguaci, pronti a rinnegare **Maarduk** e a combattere la sua influenza nefasta. Lo scontro tra i fedeli di **Ethmen-Ankh** e quelli di **Maarduk** si protrasse per secoli e secoli, valicando gli stessi confini delle grandi foreste e trascinandosi per tutta l'età dei **Khan** fino al periodo di dominazione imperiale.

Le persecuzioni durante l'Impero di Turn

A differenza del culto di **Harkel** descritto nel *Khal-Valan*, diffuso nei territori settentrionali e per questo poco presente nei territori raggiunti dalla dominazione imperiale, i culti di **Ethmen-Ankh** e **Maarduk** costituirono un problema non da poco per la Chiesa **Turniana**: gli scontri a carattere religioso e la presenza di sacrifici umani dipingevano queste credenze come attività selvagge ed empie agli occhi dei funzionari e governatori imperiali. Le persecuzioni, effettuate nel nome dell'allora sempre più diffuso e affermato culto di **Pyros**, investirono in egual misura i culti di **Ethmen-Ankh** e **Maarduk**: nel giro di pochi anni i seguaci di entrambi i culti vennero decimati e le due divinità sprofondarono nell'ombra, nella diffidenza e nel mistero.

La delibera del Sacro Collegio

Negli anni immediatamente successivi al 290 il Sacro Collegio sancisce una serie di delibere aventi lo scopo di ricondurre alla Chiesa della Luce o dichiarare eretiche le credenze presenti nei territori dell'allora giovane **Granducato di Greyhaven**: in quell'occasione il culto di **Ethmen-Ankh**, distinto dal culto di **Maarduk** grazie al riconoscimento formale delle opere della Profetessa **Dryden**, viene considerato una naturale e legittima emanazione del Culto di **Harkel** e ad esso ricondotto. Il culto di **Maarduk**, al contrario, viene descritto come una sua malevola degenerazione e ricondotto al

culto oscuro di **Azatoth**, il Signore del Caos.

Harkel nei territori meridionali, occidentali e orientali

Harkel è indubbiamente presente nel pantheon delle divinità venerate dalla cosiddetta **Stirpe degli Eroi**, considerata alla base della civiltà Turniana e di quella dei **Popoli Antichi** di Greyhaven: nonostante questo, a differenza di quanto accade con **Pyros**, **Reyks**, **Dytros** e **Kayah**, il culto della Dea è pressoché assente nei territori al di sotto delle **Allston** e all'interno della loro maggiore entità statale: l'**Impero di Turn** (poi **Impero di Delos**). Questa incongruenza viene spiegata dagli storici facendo riferimento al carattere fortemente territoriale del culto, indissolubilmente legato alle popolazioni Elfiche del Settentrione e alle grandi foreste del **Meistwode** e del **Ghastwode** di cui Harkel è considerata protettrice. E' del tutto probabile che gli **Eroi** diretti a Sud delle **Allston** non fossero a conoscenza delle leggende narrate nel **Khal-Valàn**, o che le abbiano presto dimenticate in favore di miti e leggende maggiormente legate alla cultura territoriale locale: questo spiegherebbe anche l'assenza del culto di **Ilmatar**, altra Divinità presente nel **Khal-Valàn** e venerata unicamente dalle popolazioni Settentrionali.

Il culto di Harkel oggi

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.

Il culto nel Granducato di Greyhaven

Ad oggi la Divinità 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. Lì, 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. I pochi seguaci della Dea che si trovano all'interno delle città vivono spesso a stretto contatto con i sacerdoti di **Pyros**, **Dytros** e **Kayah**, con i quali condividono i luoghi di culto: a loro sono spesso affidate mansioni specifiche come la coltivazione delle piante officinali, le preghiere per la fertilità dei raccolti e la cura dei malati. Queste stesse funzioni vengono svolte anche dai sacerdoti di Harkel presenti all'interno di monasteri, abbazie, fortezze dei Paladini di **Dytros** e ospedali consacrati a **Reyks**.

Il culto nell'Impero di Delos

Il culto di **Harkel** a Delos si è diffuso soltanto negli ultimi secoli all'interno di un numero molto limitato di monasteri e abbazie consacrate generalmente a **Pyros** o a **Reyks**. Incontrare un sacerdote di **Harkel** è quindi molto difficile, se si escludono le visite e i pellegrinaggi di uomini di chiesa provenienti da **Greyhaven**.

Affinità e differenze con il culto di Reyks

La diversità più evidente tra il culto di **Harkel** e quello di **Reyks** è relativa alla loro diffusione territoriale: fatta eccezione per poche comunità religiose oggi presenti nell'**Impero**, la maggior parte delle credenze e dei culti volti alla celebrazione della Natura hanno origine nei territori al di sopra delle **Allston**. Allo stesso modo, è un dato di fatto che l'odierna accezione del culto di **Reyks** sancita dalla Chiesa della Luce abbia seguito i dettami propri della tradizione **Turniana**.

La seconda differenza è di carattere filosofico. Harkel è una Divinità che ha come obiettivo ultimo il mantenimento del ciclo naturale in cui vivono le Tre Stirpi: la sua funzione è quella di provvedere ai bisogni fondamentali dell'essere umano come l'aria, l'acqua, il cibo, il fuoco, il riparo dalle intemperie. Reyks, al contrario, mette al centro l'individuo, la sua vita, la sua sopravvivenza: la sua funzione è quella di proteggere la salute fisica, mentale e morale dell'essere umano, guarendo le sue ferite e rendendolo al tempo stesso migliore. La maggior parte di ciò che per Harkel è un fine, per Reyks è un mezzo per raggiungere il vero obiettivo.

Secondo molti studiosi l'incontro tra Harkel e Reyks rappresenta il confronto di due culture, la forte e complessa tradizione umanistica Turniana e l'approccio naturalistico e immediato dei Temi del Nord: due diversi modelli di spiritualità che condividono però i medesimi obiettivi, la comprensione dell'esistenza e la conservazione della vita. Il seguace di Reyks sceglie di svolgere questo compito mediante lo studio dell'uomo, del suo corpo e della sua mente allo scopo di assisterlo nelle prove che lo attendono all'interno della società di appartenenza. Il seguace di Harkel si dedica invece allo studio delle forme di vita che circondano l'individuo e il suo ambiente, cercando le risposte nei misteri che contraddistinguono la Natura e vivendo in armonia con essa. A prescindere dalle differenze di carattere metodologico che intercorrono tra le due filosofie, il cammino dei sacerdoti di Harkel si incrocia sovente con quello dei guaritori di Reyks: questo avviene in particolar modo all'interno dei territori del Granducato di **Greyhaven**, dove entrambi i culti godono di una certa diffusione.

Affinità e differenze con le comunità Druidiche

Assai più complesso è il rapporto che intercorre tra il culto di **Harkel** canonizzato dalla Chiesa della Luce e le più antiche

espressioni delle credenze e filosofie naturalistiche presenti a tutt'oggi sul Continente, a cui spesso si fa riferimento con il nome di **comunità Druidiche**. Non un caso che si parli prevalentemente di filosofie e non di religioni: il Druido non considera se stesso un sacerdote o un interprete della volontà divina, preferendo rivolgere il suo interesse alla Natura e, per esteso, agli Spiriti che ne determinano i ritmi e i dettami.

Nel corso degli ultimi secoli la Chiesa di Sarakon ha operato a più riprese nei confronti delle comunità Druidiche, garantendo la sua benedizione a quelle che potevano essere considerate affini al culto di **Harkel** in quanto facenti capo ad una sua evidente emanazione e, viceversa, sconfessando e condannando le congreghe giudicate eretiche, empie o vicine alle Divinità oscure. Questa attività di analisi e denuncia non venne condotta senza errori: in molti casi le indagini vennero svolte da sacerdoti eccessivamente zelanti o da nobili e funzionari locali ansiosi di compiacere le alte cariche ecclesiastiche, finendo per tramutarsi in vere e proprie persecuzioni.

Al di là degli epiloghi più sanguinosi, fortunatamente piuttosto rari, la Chiesa mantiene da sempre un atteggiamento piuttosto ostile nei confronti delle comunità Druidiche che rifiutano di riconoscere gli Spiriti della Natura come manifestazione di **Harkel**, e/o quest'ultima come progenie ed emanazione di **Pyros**: è il caso della maggior parte delle congregazioni diffuse nei territori centrali e meridionali dell'attuale **Granducato di Greyhaven**, storicamente oggetto delle persecuzioni più agguerrite e a tutt'oggi considerati i più lontani dalla **Divinità**.

Un rapporto decisamente più disteso, invece, è quello che la **Chiesa della Luce** è riuscita ad avere con le comunità Druidiche dei territori settentrionali a seguito dell'accettazione di quanto scritto nel **Khal-Valàn**: in questo caso il punto di incontro principale è rappresentato proprio da **Harkel**, considerata da entrambe le tradizioni come entità creatrice di vita e protettrice delle Tre Stirpi. Le differenze, in questo caso, sono di carattere prettamente ontologico/teleologico e possono essere più o meno forti a seconda della singola comunità druidica di riferimento.

Come considerazione generale si può dire che il seguace della Chiesa della Luce e di **Harkel** considera il **Khal-Valàn** come una componente importante del suo credo: i suoi eventi sono visti come gli anelli centrali di una catena di avvenimenti più ampia, che vede il suo inizio con la **Prima delle Estàti** e continua con l'operato quotidiano della Chiesa e dei suoi Sacerdoti; per questo motivo le leggende contenute nell'opera vengono studiate soprattutto nel loro significato simbolico, allo scopo di trarre utili insegnamenti morali. La chiave di lettura di questa visione risiede nella concezione di **Harkel** come emanazione diretta di **Pyros**: la stessa **Melodia della Creazione** viene considerata la somma espressione della volontà purificatrice del Dio del Sole e del Fuoco.

Per il Druido, al contrario, il **Khal-Valàn** occupa una posizione assolutamente centrale, così come la simbologia ad esso collegata: la critica che egli oppone alle Tre Stirpi è proprio quella di aver dimenticato parte dei suoi insegnamenti, incastonandoli all'interno di un sostrato teologico complesso e fuorviante. La maggior parte delle comunità Druidiche riconosce in **Pyros** l'entità creatrice di cui parla il **Khal-Valàn**, ridimensionandone però la centralità: il sole e il fuoco vengono considerati come parte della Natura, non come i suoi elementi originari. La **Melodia della Creazione** è un dono di **Harkel**, ed è pertanto a lei che va rivolta ogni graditudine. Non spetta al Druido preoccuparsi che la Natura sia o meno l'emanazione di una Divinità a lei superiore, poiché il suo compito non è decifrare l'origine e svelare i misteri del creato, quanto piuttosto comprendere le sue regole e trovare in esse la propria armonia. Per assolvere a questo scopo è necessario che lo studio venga abbandonato in favore dell'esperienza, che l'indagine lasci il posto all'accettazione: non spetta all'uomo porre domande alla Natura, quanto piuttosto rispondere ad essa.

Queste differenze sostanziali nella concezione religiosa di **Harkel** sono alla base di molti degli antichi e recenti dissapori che a tutt'oggi dividono i fedeli della Luce dalla quasi totalità delle comunità Druidiche presenti sul territorio: la maggior parte di esse, benché tollerate, sono comunque considerate pericolosamente vicine all'eresia. A dispetto di questa situazione, la storia documenta tuttavia numerosi casi in cui autorevoli personalità druidiche ed ecclesiastiche sono riuscite a comporre questi contrasti e a lavorare su un terreno comune: non di rado tali incontri sono avvenuti a seguito di eventi particolarmente difficili o delicati, in cui la volontà condivisa di porsi a difesa della vita e della Natura è riuscita a sciogliere l'ostilità endemica che corre tra le due filosofie.