

# VORNAT

## DOMINI

Guerra, Metallurgia, Confronto, Valore

## IL CULTO

Vornat è una divinità guerriera, che presiede su tutto quanto, in Elem-Iri, sia volto alla sfida e alla battaglia.

Sono molto cari al dio, ogni competizione di forza e intelletto volta a dimostrare la superiorità di un individuo, o un gruppo, su un altro, sempre però in modo leale e onesto.

Egli veglia e benedice coloro che scendono in Guerra, siano essi soldati tanto quanto strateghi: il Leone della Battaglia sa che sono necessari tanto preparazione, disciplina e strategia quanto un braccio forte e allenato.

Persino i soldati in addestramento invocano Vornat affinché tempri le loro membra rendendoli forti e possenti e renda la loro mente disciplinata e acuta.

Il dio si disinteressa alle cause dello scontro, ma ne valuta piuttosto i modi, i tempi, e le forze, favorendo attente azioni pianificate quanto quelle spericolate e ardite.

Coloro che scendono in battaglia, raramente lo fanno senza la benedizione di un sacerdote di Vornat, e la loro voce è sempre ascoltata a un tavolo di Guerra.

Vornat è anche il signore della Metallurgia, arte tramite la quale si possono creare armi e strumenti per la battaglia, da affilate spade a torreggianti scudi.

Conosce ogni metallo esistente, persino quelli ancora da scoprire e i metodi per lavorarli.

Per il dio, un braccio forte è tanto importante quanto una solida lama: un'arma imperfetta rende inutili anni di allenamento, mentre una eccelsa è sprecata nelle mani di chi non sa come impugnarla.

Vornat veglia sull'operato dei fabbri e di tutti coloro che rendono la forgia arte e sperimentazione: i più abili hanno riferito di aver visto o sentito, tra le scintille della propria forgia, indicazioni su come realizzare delle armi perfette.

Proprio questa sua particolarità lo rende una delle divinità più pregate dalla razza nanica.

Per il dio, il modo migliore per risolvere una disputa è quello di stabilire chi tra i due è il più forte, abile e intelligente, in un Confronto equo e con regole chiare e stabilite.

Vornat è infatti patrono delle contese e benedice quanti si impegnano in duelli e sfide.

Il dio tuttavia richiede che vi sia equilibrio tra le abilità dei contendenti: un navigato veterano non può certo affrontare una semplice recluta con la benedizione del dio.

Per questo motivo alcuni sacerdoti di Vornat si prestano come campioni in sostituzione della parte più debole in tali Contese.

Il Leone della Battaglia inoltre dà anche valore al coraggio e all'ardimento che ogni combattente manifesta sul campo di battaglia, poiché egli è anche il Signore del Valore.

Un combattente valoroso si riconosce tanto dalle azioni dirette sul campo, quali indomite cariche e il sacrificio di sé per il bene dei compagni, quanto da quelle indirette, come risparmiare le truppe dell'avversario in caso di resa, o evitare razzie e scorribande a danno della povera gente.

L'ira dei sacerdoti di Vornat si abbatte con indicibile furia su quanti chiedano la benedizione del dio per poi tradirla con atti tanto abbietti.

## **ICONOGRAFIA**

Vornat è spesso rappresentato come un guerriero con indosso una pesante e lucente armatura completa, adornata da un manto rosso strappato in vari punti e armato di lancia e scudo.

Il Simbolo della sua chiesa è un leone ruggente, in alternativa a un più semplice scudo a cui si sovrappone perpendicolarmente una lancia.

Più raramente egli viene rappresentato come un anziano fabbro dagli occhi fiammeggianti, che solleva un maglio dinanzi a un'incudine o come un'aquila dorata, in volo o in posa su uno scudo.

I colori scelti dalla chiesa per i paramenti sono il rosso e il nero e spesso si riflettono anche sui suoi simboli.

## **APPELLATIVI:**

Leone della battaglia, Il Valoroso, Divino Forgiatore.

## **COLLOCAZIONE ELEMENTALE**

Terra

## **ANIMALI SACRI**

Leone e Aquila

## **GENERAZIONE DIVINA**

Vornat nasce dall'unione di laboth, precedente divinità della Guerra e Theratos, dio della forgia e dei cataclismi.

## **ARTEFATTI**

Torre d'acciaio: una spada a due mani grande e grezza, in grado di fendere ogni tipo di materiale se si è in grado di impugnarla.

Maglio Celeste: un martello in grado di forgiare qualsiasi metallo, raffinandone le impurità e senza necessità di una forgia.

Manto della vittoria: un manto in grado di fornire una protezione mistica tanto forte quante sono le vittorie sul campo di battaglia riportate da chi lo indossa.

## **CHIESA ELAVIANA DI VORNAT**

Araldo della Vittoria - Patriarca: Orlando de Simeoni

Ruggito della Battaglia - Arcivescovo.

Forgiatore di Lame - Vescovo

La Chiesa di Vornat, come molte delle chiese elaviane, si è suddivisa in tante congregazioni quante sono i regni elaviani, ma riconosce Orlando de Simeoni come patriarca. Inoltre essendo la sua presenza strettamente interconnessa alla struttura politica del Regno di Tergetz, anche il ruolo dell'Arcivescovo Tergeste assume una rilevanza particolare.

In occasione delle cerimonie o di importanti eventi, i sacerdoti vestono solitamente nei toni del Rosso o del Nero con bordo dorato, portando sempre con se un'arma di eccelsa fattura.

Durante il Giorno degli Eroi, che si svolge solitamente nel mese del Leone dopo aver radunato alle cattedrali quanti più ardimentosi possibile, viene celebrato Vornat con tornei e duelli rituali, che mettono in palio premi di grande prestigio.

I combattenti portano le vecchie armi dai fabbri per essere riforgiate poiché è credenza che, durante tale giornata, le loro forge vengano benedette da Vornat e che chi le impugnerà nuovamente sul campo di battaglia non conoscerà sconfitta.

Chi combatte alla morte durante questo giorno, sia esso un soldato in guerra o un ardimentoso duellante è, secondo la tradizione, già destinato alla grazia di Vornat; al contrario chi gli reca offesa verrà maledetto con una vita di sconfitte sul campo di battaglia.

I Templi Maggiori della Chiesa sono tre:

- il Monastero Nero di Tergetz, luogo di culto dell'intero regno e all'interno del quale vengono addestrate le nuove generazioni di combattenti e sacerdoti;
- il Duomo delle Battaglie di Aretis, luogo un tempo sacro a laboth e uno dei maggiori luoghi di culto per la popolazione elaviana;
- Le Aule di Vornat, un tempo note come Aule di Theratos, una cattedrale posta su un altissimo picco ove si dice che il fuoco delle forge non possa venir spento neanche dalla tempesta più furiosa.

In Elavia sono presenti tre grandi ordini maggiori all'interno della chiesa, ai quali ogni chierico aspira di aggregarsi:

Cavalieri della Lancia Nera: ordine della chiesa votato alla protezione della chiesa. Composto principalmente da armati e paladini, questo può essere impiegato anche in alcune guerre, come truppa mercenaria, ma solo per brevi periodi.

Strateghi del Leone: ordine della chiesa composto da filosofi e strateghi. Si occupano di studiare le antiche strategie di battaglia e di elaborarne di nuove, offrendo i loro consigli a quanti desiderino attingere alla sapienza degli antichi combattenti del passato. Sono anche coloro che si occupano di studiare le tecniche di forgia e il mistero intrinseco ai domini del dio.

Vessilli d'onore: ordine che si occupa di sorvegliare i campi di battaglia e le zone conquistate, al fine di verificare che una giusta vittoria sul campo non sfoci in massacro e saccheggi a danno della popolazione. Si fanno anche carico di arbitrare Contese come i duelli d'onore, verificando la preparazione dei campioni e la correttezza del confronto.