



SHERATAN



Gli Sheratan provengono dalle fredde e ostili terre dell'Oriente e hanno sviluppato una rigida organizzazione sociale per sopravvivere. La loro società è matriarcale, con le donne che occupano i ruoli di potere, mentre gli uomini sono relegati a compiti esterni alla conduzione del Clan.

La struttura sociale degli Sheratan è suddivisa in Zadruga, a loro volta divisi in Tribù, e questi in Clan, ciascuno formato da Rodina (o famiglie). Ogni Clan è guidato da una Madre, ogni Tribù da una Grande Madre e ogni Zadruga da una Matriarca. Al vertice della gerarchia si trova una coppia di Regine-Sorelle.

All'interno dei Clan, le donne gestiscono tutte le funzioni importanti, tra cui la politica, la gestione delle risorse, il comando militare nei ruoli più alti e i riti religiosi. Le donne sono anche responsabili della custodia dei segreti della Teurgia e della produzione di armi e artigianato bellico.

Gli uomini, invece, si occupano di compiti come la caccia, l'allevamento del bestiame, l'agricoltura, il commercio (sempre sotto la supervisione di una donna) e l'artigianato non bellico. Possono anche combattere nell'esercito, ma con ruoli di comando minori.

Esistono due eccezioni alla divisione dei compiti: l'Ordine dei Custodi delle Acque, un gruppo esclusivamente maschile che protegge e venera le Acque Sacre, e la Guardia, composta principalmente da donne, con il compito di garantire la sicurezza interna e l'ordine pubblico nei Clan.

Gli schiavi sono considerati proprietà delle Madri e non hanno diritti. Sono utilizzati per i lavori più duri e pericolosi e, se non più utili, vengono eliminati. Raramente uno schiavo ottiene la libertà, che può essere concessa solo dalla Madre che lo possiede.

La cultura degli Sheratan è comunitaria e basata sul sacrificio per il bene collettivo.

L'individualismo è considerato un peccato, e chi agisce per interesse personale viene punito severamente. Le tradizioni di coesione sociale, come i banchetti comuni e le storie raccontate attorno ai fuochi, rafforzano il senso di appartenenza e unità.

L'unico culto riconosciuto e accettato è quello delle Eumenidi, tre divinità femminili creatrici e guardiane della Legge Suprema, in aperto contrasto con il Caos e i Daimon.

IL CLAN VLACKS

Il Clan Vlack è la mente dell'Orda Sheratan. Disciplinati e irregimentati, sono capaci di dirigere l'innata ferocia della loro natura per ottenere i risultati migliori per la loro gente. Sono loro che hanno negoziato la tregua e il successivo matrimonio con la stirpe makrinea e hanno tutto l'interesse che le cose vadano come pianificato dalla loro strategia.

IL CLAN KITAI

Il clan Kitai è l'élite della forza militare dell'Orda. La competenza dei suoi uomini e delle sue donne sul campo di battaglia è seconda solo alla loro ferocia e al loro desiderio di gloria. Questo tuttavia non fa di loro dei semplici bruti assetati di sangue. Nelle loro tende, attorno al fuoco, si discute di come portare nuovi popoli e nuovi territori sotto il vessillo Sheratan, guardando a sud come un'opportunità unica di contenere i danni del Cataclisma. Un giorno il sole sorgerà e tramonterà su un'unica nazione Sheratan.

IL CLAN RUSYNS

Il clan Rusyns vede nell'attaccamento alle tradizioni tribali del popolo Sheratan un atteggiamento morboso e datato. Composto dalle menti più impetuose e innovative dell'Orda, il clan desidera apportare un cambiamento duraturo, lasciando il proprio segno nella storia e cambiando o abolendo quelle consuetudini che non hanno più ragione di esistere. Un futuro di armonia e cambiamento che potrebbe condurre anche alla fine del Cataclisma.

LA SOCIETÀ DEGLI SHERATAN

All'interno dei Clan sono le donne a ricoprire i ruoli di potere e prestigio, ed in generale sono le donne ad occuparsi di tutto ciò che è interno alla gestione del Clan. Le donne infatti si occupano di:

- Gestione della famiglia e del Clan;
- Gestione dei rapporti diplomatici del Clan;
- Gestione della condotta politica del Clan;
- Gestione delle risorse e dell'economia del Clan;
- Gestione dei massimi gradi dell'esercito (tutti i maggiori ruoli di comando);
- Gestione della religione, compresi i riti del culto e i riti quotidiani domestici;
- Custodire i Segreti della Teurgia;
- Gestione dell'artigianato bellico (produzione di armi, armature, frecce, archi), considerato sacro.

in questa società, agli uomini è relegato ogni compito esterno alla gestione del Clan. Gli uomini si occupano quindi di :

- Gestione della caccia;
- Gestione dell'allevamento del bestiame;
- Gestione dell'agricoltura;

Gestione del commercio (sono gli uomini a viaggiare e commerciare, sotto la supervisione di una singola donna nominata dalla Madre);

- Gestione dell'artigianato non bellico (carpenteria, utensili, vasi, abiti);
- Combattere nell'esercito (possono ricoprire incarichi minori anche di comando).

Le uniche eccezioni a questa suddivisione dei compiti consistono nell'Ordine dei Custodi delle Acque e nella Guardia.

GLI SCHIAVI

Gli schiavi dei Clan ovviamente non hanno alcun diritto e sono proprietà delle Madri, che ne possono disporre come vogliono: quella degli schiavi è l'unica casta della società dove donne e uomini vengono trattati allo stesso modo. Solitamente, agli schiavi è riservato ogni compito ingrato, duro e pericoloso, sia esso quello di lavorare i campi o quello di prostituirsi.

È molto raro che uno schiavo possa ottenere la libertà: uno schiavo non può comprarsi al padrone, né ottenere la libertà per anzianità o per debolezza. Quando uno schiavo non è più utile viene semplicemente ucciso. L'unica persona che può dare la libertà a uno schiavo è la Madre che lo possiede, che in rarissimi casi può liberarlo per qualche merito o per ragioni personali di interesse. Questo tuttavia non dà diritto a chiunque di maltrattare uno schiavo, specie se di proprietà di qualcun'altro. Essendo visti come strumenti utili, gli schiavi vengono tutelati come risorsa del Clan, nutriti e vestiti, anche se nessuno piange troppo quando qualcosa di grave accade loro: del resto, quale carpentiere piange quando si rompe un martello?

LA CULTURA

La cultura degli Sheratan è votata all'interesse della comunità in ogni suo aspetto. Che si tratti del proprio Clan o dell'Orda, ogni individuo tende ad agire, pensare e lavorare per favorire il benessere comune e la crescita della collettività.

Costretti dall'ambiente inospitale da cui il loro popolo ha avuto origine, gli Sheratan hanno presto imparato come per sopravvivere sia necessario fare gruppo, collaborando per superare insieme le avversità che li circondano. Col passare dei secoli, queste abitudini si sono così radicate nella popolazione da diventare identitarie in ogni aspetto della loro vita.

In generale, l'individualismo è non solo malvisto, ma anche considerato un peccato: operare per interessi personali, specialmente a danno del proprio Clan, è spesso punito come un crimine dalle Madri, che arrivano non di rado ad uccidere chi si è macchiato di tale colpa.

Questo senso di appartenenza ad una comunità e le tradizioni innate di coesione hanno portato ad abitudini piuttosto radicate: non è raro che al termine della giornata le persone di un Clan si riuniscano (persino mescolandosi tra uomini e donne) per consumare pasti in comune o bere fino a notte fonda accanto ai fuochi. Durante questi banchetti comunitari è molto comune che gli Sheratan intonino canti o poesie, oppure che ascoltino cantastorie (sempre molto rispettati all'interno di un Clan) che narrano favole, miti e leggende che elogiano eroi e virtù che rispecchiano gli ideali di unità, condivisione, coesione e sacrificio per la collettività.

LE DIVINITÀ DEGLI SHERATAN

Secondo i racconti tramandati dal popolo degli Sheratan, le tre divinità della Legge giunsero da luoghi distanti e oscuri al di là delle stelle, discendendo tra i mortali in forme sconosciute ma iniziando ad essere venerate per il loro grande potere.

Antica quanto il tempo, la religione degli Sheratan affonda le sue radici nel mito e nella leggenda. I clan venerano le Eumenidi, tre dee sovrane conosciute con molti titoli: le Riverite, le Tessitrici, le Viaggiatrici, le Signore della Legge.

Le Eumenidi incarnano la Legge che ordina e governa il mondo, opponendosi al Caos primordiale. Secondo i miti, all'inizio dei tempi il mondo era un oceano infinito e perfetto, sacro nella sua immobilità. Tuttavia i Daimon, figli del Caos, odiavano questa perfezione e iniziarono a contaminarla. Le Acque Sacre si corrupero, generando disordine e trasformazione: nacquero terre e montagne, fiumi e mari, foreste e lande, e con essi tutte le creature del cielo, della terra e del mare.

In questo mondo caotico e instabile, le creature si combattevano e la natura era in continuo mutamento. Fu allora che, giunte dalle stelle, apparvero le Eumenidi, servitrici della Legge Suprema, per portare ordine nel mondo.

- Zarvija, Dea del Fuoco, della Creazione e della Giustizia, camminò tra i mortali per scegliere cosa preservare e cosa distruggere.
- Perunja, Dea del Tuono, della Guerra e della Forza, impugnò la sua spada per annientare ciò che la sorella aveva condannato.

Mokora, Dea della Terra, dei Cicli e del Fato, stabilì regole, costumi e il destino di ogni cosa, nominando e ordinando ciò che era stato corrotto.

Grazie al loro intervento, il mondo ritrovò un fragile equilibrio, e le Eumenidi divennero le guardiane della Legge e del destino, venerate ancora oggi come le divine ordinatrici della creazione.

I CUSTODI DELLE ACQUE SACRE

Vestiti di austere tuniche monacali, i Custodi delle Acque Sacre sono più che semplici sacerdoti: essi servono in segreto le Riverite, agendo come braccio armato delle Eumenidi, personificando il martello della Legge e lo scudo contro la corruzione.

Scelti fin da bambini durante la Raccolta dalle sacerdotesse del culto e sottratti ai loro clan di appartenenza, i futuri Custodi vengono addestrati secondo rigidi principi per molti anni. Nel corso del loro addestramento imparano la disciplina, la purezza e il valore del sacrificio, assieme all'arte del combattimento e della segretezza. Il loro addestramento è brutale, poiché devono incarnare la Legge stessa: ogni dubbio è schiacciato, ogni paura affrontata, ogni emozione repressa. Solo coloro che superano prove di dolore, privazione e fedeltà assoluta possono prendere i voti e diventare Custodi. Quando un Custode pronuncia il Giuramento delle Acque Sacre rinuncia alla propria identità e assume un nome sacro. Da quel momento non appartiene più al mondo dei mortali: è un servitore delle Eumenidi, un'arma contro il Caos. Le sacerdotesse del culto a questo punto li inviano nei clan dove ritengono più opportuna la loro presenza, in modo che essi svolgano i loro compiti con assoluta devozione.

I Custodi agiscono su tre fronti.

Innanzitutto, il loro compito principale è quello di custodire le Acque Sacre, luoghi consacrati e purificati nascosti in posti sconosciuti ai più, preservati dalla corruzione del Caos.

In secondo luogo, i Custodi sono i guardiani dell'ortodossia. Quando sospettano che qualcuno stia agendo contro la Legge o cospirando con i Daimon, intervengono senza pietà. Operano come una spietata inquisizione, interrogando, purificando e, se necessario, distruggendo chiunque rappresenti una minaccia. Solo le Madri possono impedire loro di eseguire questo genere di sentenza, una volta che è stata emessa.

Infine, quando il Caos si manifesta e minaccia i Clan e la stirpe degli Sheratan, i Custodi sono i primi ad intervenire, contrastando la corruzione e uccidendo tutti i servitori dei Daimon e sradicando le manifestazioni della Goetia.

Data la natura della loro "missione" e la severità del loro addestramento, i Custodi sono distaccati, scarsamente empatici e quasi inumani. Cercano di evitare il sorriso, il pianto, sono votati ad una vita di ascetismo e rinuncia. Durante la loro opera spesso indossano maschere rituali che simboleggiano il distacco dalla loro individualità, utili anche per nascondere la loro identità e per proteggersi da eventuali vendette.

Essere un Custode significa vivere per servire. Non possiedono nulla, non hanno legami, non possono amare né sognare. Essi sono al servizio delle Eumenidi e delle loro leggi, e credono che il Caos sia il nemico supremo della vita. Morire combattendo il Caos è il loro più alto onore, poiché ogni goccia di sangue versata è offerta alle Acque Sacre.

In verità, molti membri dei Clan vedono nei Custodi figure terribili, quasi mostruose. La loro devozione fanatica li rende implacabili e, spesso, spietati. Ma per gli Sheratan essi sono necessari: sono il muro tra l'ordine e l'abisso. Essi sono il freddo riflesso delle Eumenidi, il martello che abbatte il Caos, i custodi di un mondo che, senza di loro, tornerebbe al disordine eterno.

HEREDES