Sekhmet

Sekhmet (*Sek-Meth* in lingua Shanti, secondo alcuni traducibile come *ierofante*) è il termine con cui vengono chiamati gli individui che rivolgono le loro preghiere alle Divinità oscure, e che si adoperano per diffondere il loro culto contravvenendo ai dettami imposti dalla Chiesa della Luce. Il nome, utilizzato fin da epoche antichissime sul territorio di Greyhaven e rimasto pressoché invariato nel corso dell'Età dei Khan e della successiva dominazione Turniana, è stato utilizzato per la prima volta dai vescovi settentrionali nell'anno 250, in occasione Secondo Sinodo di Kamìros, in riferimento alle forze responsabili della sopravvivenza e della proliferazione dei culti dediti alle divinità antiche. Nel 290, in occasione della Riforma operata dal Sacro Collegio, il *Sekhmet* viene descritto come come *colui che si adopera a preservare e diffondere i riti e gli ideali propri dei Culti della Tenebra, in aperta opposizione alla parola di Pyros: egli è l'alfiere dell'orgoglio e della vanagloria, professa la supremazia del più forte e il suo diritto di esercitare violenza sul più debole; è l'araldo dell'iracondia, della lussuria e della menzogna; egli, con il suo malsano esempio, è lo ierofante del male*.

Organizzazione

A differenza di quanto accade per i Sacerdoti della Luce, i *Sekhmet* fanno raramente uso di gerarchie ufficiali: la costante battaglia portata avanti dalla Chiesa della Luce nel corso dei secoli ai loro danni ha reso necessaria l'assunzione di un regime di assoluta segretezza, contraddistinto dallo spostamento continuo di uomini, cariche e luoghi di culto. La maggior parte dei *Sekhmet* che è riuscita a sopravvivere alle persecuzioni e alle indagini compiute dalla Santa Inquisizione ha potuto farlo sfruttando o conquistando l'appoggio di uno o più feudatari. Tanto a Delos quanto a Greyhaven l'aristocrazia territoriale è stata da sempre uno degli interlocutori privilegiati dei culti della Tenebra, attirata dalle promesse oscure che le antiche Divinità garantivano, secondo le leggende, agli antichi eroi, sciamani e capi tribù: l'invincibilità in battaglia, l'eterna giovinezza, la capacità di piegare la volontà altrui al proprio volere, la possibilità di sconfiggere la morte, la bellezza eterna.

I gradi di iniziazione

Nonostante l'assenza una gerarchia ufficiale all'interno di gran parte dei culti rimasti, la Chiesa della Luce continua a riferirsi ai seguaci della tenebra osservando la catalogazione descritta nei documenti che si occuparono di formalizzare le conclusioni raggiunte nel corso della Riforma dell'anno 290. I più autorevoli di tali testi, il *Directorium* e il *Formicarius*, concordano nel distinguere quattro diversi gradi di iniziazione, ulteriormente differenziati al loro interno a seconda del culto e del periodo storico.

L'Iniziato

Rappresenta il primo dei gradi di iniziazione: testimonia il contatto con il culto, l'accettazione dei suoi dettami e la rinuncia alla benedizione della Luce. E' la condizione propria della maggior parte dei fedeli delle Divinità delle Tenebre che, attratti dalle promesse dell'oscurità, decidono di impostare segretamente la propria vita sulla base del sistema di valori propri del culto di riferimento. In cambio di questa accettazione (che, secondo il *Formicarius*, viene pagata con la propria anima), l'Iniziato riceve un singolo *premio*, soltiamente di lieve entità. Così tale premio viene descritto nel *Formicarius*:

... [si tratta di] un primo assaggio. Il suo odore ottunde i sensi all'affamato, spingendolo sul ciglio della sorgente del peccato con la foga di un affamato al cospetto di una tavola imbandita. Il pericolo è nascosto dietro a ogni pietanza, e il rimorso, se pur presente, è mitigato dalla connivenza degli altri commensali. Non è stato ancora invitato a unirsi al banchetto, eppure egli non si fa specie a sdraiarsi in terra con gli altri servi, accontentandosi di assaporare sulle labbra il sapore fugace del vino della dannazione che scola dai [loro] boccali.

L'Emissario

E' il secondo grado di iniziazione: testimonia la comprensione dei principi basilari del culto e la scelta consapevole di contribuire alla sua diffusione, ricevendo da esso, in cambio, ulteriori benefici. A differenza del *Runihura*, che sceglie di farlo mediante il sentiero delle armi, l'Emissario Sekhmet predilige la via del sotterfugio, infiltrandosi nella società con l'intento di corromperla fin dalle fondamenta. Tale scelta viene ricompensata con una serie di *premi* ulteriori, superiori a quello iniziale, che lo mettono in grado di portare avanti la sua missione e di invogliare i suoi interlocutori a compiere la sua stessa scelta. Secondo il *Directorium*, il passaggio da iniziato a emissario avviene grazie a una precisa disposizione d'animo del seguace delle Tenebre: il *Formicarius*, al contrario, sottolinea il ruolo che la stessa Divinità oscura, per mezzo dei suoi sogni e dell'operato dei suoi Araldi, esercita nel favorire tale trasformazione.

L'Araldo

Terzo grado di iniziazione: rappresenta il portavoce della Tenebra, la più alta carica di responsabilità all'interno della comunità. Il *Directorium* e il *Formicarius* descrivono una serie di ipotesi su come il ruolo di Araldo Sekhmet venga determinato, assegnato e riconosciuto come tale: sembra indubbio che vi siano delle condizioni necessarie, legate al numero di Araldi simultaneamente presenti. Secondo il *Directorium* il numero degli Araldi dipende dall'estensione

territoriale della comunità: il *Formicarius* propende invece per un'ipotesi legata all'importanza, intesa come influenza sulla società, della comunità di adepti, non necessariamente legata al numero degli stessi quanto al peso specifico delle cariche che ricoprono. Queste ipotesi di massima, formulate sulla base dei processi inquisitori e delle ricerche effettuate durante gli anni della Riforma, sono state ulteriormente sviluppate nei secoli a venire.
Gli Araldi Sekhmet, contraddistinti da una grande intelligenza e da elevate capacità strategiche, sono oggi considerati come una delle più potenti e pericolose incarnazioni del Male presente attivamente sul territorio. Il loro ruolo è quello di coordinare, difendere e preservare il culto: il loro impegno, che presuppone una dedizione assoluta per i dettami della Divinità oscura, viene da essa ricompensato con premi spesso ancora più grandi di quelli riservati agli Emissari.

Il Servo dell'Antico

Il *Directorium* e il *Formicarius* sono concordi nel descriverlo come il quarto, e più importante, grado di iniziazione. Le informazioni su queste figure leggendarie sono rimaste molto scarse nel corso dei secoli, per via della difficoltà incontrate dalla Santa Inquisizione a poter risalire oltre gli Araldi Sekhmet. Si tratta comunque dei più alti punti di riferimento della Divinità oscura, tanto scarni nel numero quanto potenti nella forza delle loro convinzioni. L'ipotesi di molti inquisitori è che il Servo dell'Antico abbia il compito di individuare i nuovi Araldi, coordinando dall'interno il proprio lavoro. Secondo il *Formicarius*, che teorizza una organizzazione meno gerarchica, il Servo dell'Antico è uno degli Araldi Sekhmet, scelto dalla Divinità oscura per ricoprire il ruolo di *primus inter pares*: nessuno degli Araldi ha idea di chi possa essere, e le sue volontà vengono comunicate in modo indiretto tramite lettere, sogni o visioni.

Sekhmet e Runihura

Le ricerche inquisitorie compiute negli anni successivi al 290 avevano portato tanto il *Directorium* quanto il *Formicarius* a considerare il Runihura come un ulteriore grado di iniziazione Sekhmet: era detto Runihura (*Distruttore*, secondo la lingua dei popoli antichi) colui che sceglieva di seguire il volere della divinità oscura sul campo di battaglia. Tale ipotesi, suffragata da molte leggende di epoche passate, è stata messa in discussione dalle recenti scoperte ad opera dell'Inquisizione di Greyhaven che hanno portato gli studiosi a considerare quella dei Runihura come una congregazione autonoma e isolata, simile a una casta guerriera e riconducibile al culto di Yog-Shoggoth. Se tale culto preveda anche una struttura di Sekhmet o sia rappresentato unicamente dai Runihura non è dato sapere, sebbene gli studiosi propendano per la seconda ipotesi: se così fosse, il termine *Runihura* andrebbe a indicare la totalità degli adepti di *Yog-Shoggoth*, laddove il termine *Sekhmet* sarebbe da utilizzare per tutti gli adepti legati agli altri culti oscuri.

Per maggiori informazioni sulla figura dei Runihura si consiglia di consultare la voce relativa.

Penetrazione nella società

Le persecuzioni operate dalla Chiesa della Luce nel corso dei secoli hanno costretto i Sekhmet a nascondere la propria identità dietro una pesante maschera di menzogna e dissimulazione, che con il passare del tempo hanno provocato profondi mutamenti anche nel loro modo di intendere il culto. I rituali sanguinosi, così come gli appariscenti e solenni abiti da cerimonia, sono ormai pressoché scomparsi, favorendo la diffusione di una pratica di culto molto concreta e pragmatica. Gli antichi templi, simboli di un'epoca arcaica nei confronti della quale la maggior parte degli Araldi tende a essere poco nostalgica, sono stati in gran parte abbandonati in favore di dimore comuni, torri e castelli nei quali il portavoce della Divinità oscura riesce spesso a raggiungere il ruolo di consigliere, attendente o funzionario. E' lì, protetto da sovrani accondiscendenti o semplicemente ignari, che il Male è riuscito a fondare nuovo templi dedicati all'odio, all'egoismo o alla sete di gloria e di potere. Da quell'altare privilegiato il *Sekhmet* estende la sua rete sulle città, sui villaggi e nelle campagne, incaricando per questo lavoro elementi fidati. A loro volta, questi emissari rivolgono le loro attenzioni sul popolo e sui cittadini, facendo leva sulle condizioni disagiate, sulla povertà o sullo spirito di rivalsa nei confronti della stessa nobiltà di cui si servono.

Poteri e facoltà dei Sekhmet

Il funzionamento in termini di gioco dei poteri oscuri che i Sekhmet ricevono come ricompensa per il proprio operato sono trattati nella voce di regolamento Poteri Oscuri dei Sekhmet.

Voci Correlate

- Adepti delle Tenebre
- Poteri Oscuri dei Sekhmet