

Tuasul - Umani

“La pietra si fa statua, suoni e gerarchia, la scrittura è architettura. E noi gli artisti senza nome della scultura la faremo rivivere da oggi all'avvenire. Con tante pietre e tanti giorni, con le passioni secolari il nostro popolo ha elevato le sue torri verso gli Eterni ancestrali.”



Disegno a cura di Camilla Gori (<https://www.facebook.com/lacamillaillustrations/>)

I Tuasul, chiamati anche il “popolo del deserto”, hanno le loro radici nelle uniche terre fertili che si trovano al limitare del deserto del Wadi ad Est, tra i fiumi Muna e Sanaa. Costretti ad abituarsi sin da subito al clima del luogo, che ancora oggi varia repentinamente dal caldo torrido del giorno al pungente freddo notturno, hanno fin dall’inizio della loro civilizzazione imparato ad utilizzare al meglio le risorse del posto: sabbia, roccia e la poca acqua concessa dai fiumi nei periodi di piena.

Tratti culturali caratteristici

Mettendo insieme questi componenti hanno ben presto imparato a costruire ripari solidi che li hanno protetti dalle intemperie, in particolare dalle potenti tempeste di sabbia che puntualmente si scatenano. Questa loro abilità si rivelerà estremamente utile durante il loro primo incontro con il popolo Daichid, che durante la Grande Espansione li attaccò da nord.

Durante questa guerra furono infatti costretti ad erigere in pochissimo tempo le difese per le loro città, riuscendo egregiamente in questo compito. Le mura erette in quel periodo sono infatti ancora visibili ed in certi tratti intatte, e circondano città strutturate su più livelli con al centro imponenti edifici. L'imponenza di questi edifici è anche strettamente legata alla loro filosofia: più una costruzione è imponente e tende a toccare il cielo, più il popolo è stato ispirato dagli Aspetti e si è avvicinato agli Eterni.

Per questo popolo, ogni donna è da considerare una regina e come tale va trattata. Sono molto dispiaciuti nel vedere le donne guerriere in quanto cercano sempre di proteggerle, per questo motivo le guerriere Tuasul sono poche ma molto motivate.

È inoltre probabilmente l'unico popolo nel quale anche i ceti sociali di più basso rango godono di alcuni diritti fondamentali, come quello ad essere giudicati tramite un regolare processo. Certo, una grande conquista rispetto agli altri popoli, ma controbilanciata dal fatto che la loro legge è assoluta e le sentenze vengono poi emesse senza alcuna possibilità di appello.

Per quanto riguarda i processi per aggressione e omicidio, l'organo decisionale è così composto:

- sia la parte lesa, che la parte colpevole possono scegliere di proporre un membro ciascuno che prenda parte alla decisione
- dei rappresentanti scelti direttamente dal Visir fra le persone che più si sono distinte per intelletto o capacità. In qualsiasi momento al di fuori dei processi l'Arconte può decidere di cambiare i nominativi scelti.
- un Sottoposto diretto dell'arconte: il Visir.

Invece i processi di minor rilevanza, saranno presieduti solo dal Visir.

Coloro che contribuiscono allo sviluppo del regno, che è molto improntato all'innovazione, tendono ad essere notati dalle famiglie e potrebbero essere presi sotto la loro ala e finanziare il loro lavoro.

Concetto di aldilà

Secondo i Tuasul l'aldilà sarà così composto: l'anima si troverà alla base di un'altissima torre che dovrà percorrere per arrivare più in alto possibile ed allontanarsi dalla vita terrena. Durante questa scalata verso la vetta l'anima ripercorre ciò che ha compiuto in vita; se è stata una vita piena di azioni ligie, di risultati e di opere che hanno favorito la comunità, ai loro piedi compariranno degli scalini che aiuteranno il trapassato ad avanzare verso l'alto; Se invece nella vita si è peccato di pigrizia e non si sono raggiunti traguardi ai piedi comparirà una massa di sabbie mobili, che facendo perdere l'equilibrio all'anima, la faranno inevitabilmente cadere nel buio più profondo.

La loro filosofia sprona la popolazione a compiere quindi una vita nel rispetto delle leggi e dedita al lavoro, per avere più scalini nella torre per avvicinarsi il più possibile agli Eterni.

Sono soliti seppellire i loro cari nei cimiteri, con un obelisco al centro che richiamerà le anime per far sì che compiano il viaggio. Gli obelischi hanno altezze diverse in base all'importanza di coloro che vi sono seppelliti nelle vicinanze.

Abbigliamento

Da sempre ovviamente legati al deserto, vista la vicinanza, il loro vestiario è tendenzialmente largo, comodo e leggero, composto quindi da tuniche, lunghi vestiti e gonne per affrontare il grande caldo cui sono abituati. Per coprire la testa ed evitare insolazioni utilizzano turbanti e veli, mentre invece per ripararsi dal freddo della notte o dalle temperature più basse degli altri regni utilizzano sopravvesti più spesse ma facili da togliere e trasportare. Ricorrenti infine sono due elementi: un largo girovita in tessuto, utilizzato spesso per trasportare scarselle, fodere ed armi, e una vistosa quantità di bigiotteria.

Il linguaggio

Selam: benvenuto

Dhena Hunu: addio

Ibalalew: mura/costruzioni

Samanji: esseri inutili

Jakirta: esclamazione comune

Famiglie e personalità note

Arconte Enkidu

L'Arconte dei Tuasul, il terzo su Etherea, è apparso durante la guerra del suo popolo contro i Daichid. Il frammento di essenza che gli ha donato i poteri fu infatti rinvenuto durante gli scavi alla ricerca di risorse per difendere i villaggi e le città dalle incursioni degli invasori. Da allora l'Arconte ha sempre assunto il nome di Enkidu, ed il suo attuale discendente continua a tramandare le tradizioni originarie del suo popolo.

Famiglia Hadil

La famiglia Hadil è la più nota del popolo Tuasul nell'ambito delle costruzioni di edifici e strutture, ed il loro nome è ormai saldamente legato a questo mestiere che ne ha ovviamente segnato la fortuna.

Sulla famiglia si trovano informazioni risalenti addirittura all'era del Secondo Arconte, nelle quali si dice siano riusciti a fornire in tempi eccezionali al primo Arconte Enkidu i materiali per fortificare prima la capitale e poi le città chiave.

Famiglia Fayyad

Quando si parla della famiglia Fayyad il primo accostamento che viene naturale è "agricoltura" e "coltivazione". Sono la famiglia più antica del popolo Tuasul e da generazioni si occupano di sfamarlo e fornirgli beni di prima necessità, tramandando tra loro abilità, attrezzature e sementi.

I grandi contributi dei Fayyad al loro popolo sono stati le coltivazioni a terrazzamenti e le tecniche di irrigazione e fertilizzazione dei terreni, contributi che gli hanno permesso di sopravvivere all'aridità del deserto.

Famiglia Issam

Come gli Hadil, anche la famiglia Issam ha guadagnato la sua notorietà durante la guerra con i Daichid. Negli scritti risalenti all'epoca si narra infatti di come durante la prima ondata dell'invasione gli anziani della famiglia si siano sacrificati per permettere ai figli di scortare i popolani dei villaggi più remoti verso la capitale.

Ansiosi di vendicare i propri padri, i superstiti della famiglia hanno addestrato brutalmente ma efficacemente le truppe rimaste permettendo di guadagnare ulteriore tempo nei confronti dei Daichid. Forti infine del risveglio dell'Arconte Enkidu si narra che prima abbiano marciato al suo fianco, e poi cacciato e ucciso in solitaria i comandanti Daichid che avevano assalito i loro villaggi. Ancora oggi gli Issam sono riconosciuti come i migliori addestratori dei corpi militari Tuasul.

Leggi e punizione dei reati

Le pene previste per i reati più comuni sono le seguenti:

Furto

La pena può variare dal mero risarcimento per i furti più piccoli di "sussistenza", al taglio della mano per quelli considerati più gravi, quindi per tutto ciò che concerne oggetti di valore e vizi.

Truffa

Le sentenze sono solitamente estremamente severe sia come risarcimenti materiali che come punizioni corporali, nei casi più gravi è previsto il taglio della lingua.

Aggressione

Detenzione a durata variabile

Omicidio

Le sentenze possono prevedere dalla detenzione con annessi lavori forzati, fino alla pena di morte.

Per ogni reato, **l'onere della prova è sempre in carico all'accusa.**

Il rapporto con gli altri popoli

Tendenzialmente neutrali nei confronti degli altri popoli, i Tuasul celano dietro ad un velo di formale diplomazia un certo astio verso i Daichid, colpevoli di averli quasi annientati durante la Grande Espansione nell'era del Secondo Arconte. Non risparmiano però commenti taglienti anche verso le altre popolazioni:

Dicono dei Bhasaki: *“Non sempre ciò che viene dopo è progresso.”*

Dicono dei Masnar: *“Quelli che fanno dell'arte un affare sono per lo più impostori.”*

Dicono dei Daichid: *“La forza mentale distingue i bruti dagli intellettuali”*

Dicono dei Dagda: *“Solo chi non sa che anche la propria vittima è una creatura come lui può uccidere senza colpa.”*

Dicono dei Kalach: *“Sanno da cosa fuggono, ma non quello che cercano. Infestano le terre altrui come parassiti.”*

Dicono dei Taulaga Paleni: *“Non possiamo fermare le catastrofi naturali ma possiamo armarci di conoscenza: si potrebbero salvare tante vite se ci fosse un adeguato studio sulla natura e non una semplice preghiera.”*

Dicono dei Taulaga Vaega: *“Sacrificare persone impotenti nei loro rituali barbari la dice lunga sul loro rispetto per le vite altrui.”*