

Popoli Antichi

Con il termine *Popoli Antichi* ci si riferisce a tutte le popolazioni che abitarono i territori corrispondenti agli attuali **Granducato di Greyhaven** e **Impero di Delos** nell'arco temporale compreso tra il **2200 a.F.**, anno in cui viene convenzionalmente fatta risalire la **prima delle Estàti**, e il **320 a.F.**, anno in cui ha inizio l'**età dei Principi**. Tale periodo, chiamato **Era dei Popoli Antichi**, è internamente suddiviso in due tronconi noti come **Età Ancestrale** (o *età arcaica*, 2200 a.F. - 1900 a.F. circa) ed **Età degli Eroi** (1800 a.F. circa - 320 a.F.). Nel **Granducato di Greyhaven** la fine dell'**Età degli Eroi** (e, di conseguenza, l'**Era dei Popoli Antichi**) viene convenzionalmente posta in un periodo compreso tra il **459 a.F.** e il **451 a.F.**, anno in cui avvenne il **Secondo Cataclisma**, a seguito del quale ebbe inizio l'**età dei Khan** (430 a.F. - 1 a.F.).

L'Era dei Popoli Antichi a Delos e a Greyhaven

Il periodo noto come Era dei Popoli Antichi presenta alcune differenze minori tra la classificazione in uso nell'**Impero di Delos** e quella adottata dal **Granducato di Greyhaven**: tali anomalie sono concentrate nel periodo che vede la fine dell'**Età degli Eroi** e l'inizio dell'età successiva. Per meglio comprendere le differenze è possibile far riferimento alla seguente tabella esplicativa.

Impero di Delos

- **Era dei Popoli Antichi**
 - **Età Ancestrale** (o *età arcaica*): 2200 a.F. - 1800 a.F. circa. Si tratta del periodo contraddistinto dal dominio delle cosiddette civiltà marine arcaiche, note per la loro venerazione di Atun, il Dio del Sole, e di Maers, il Dio del Mare.
 - **Età degli Eroi**: 1800 a.F. circa - 321 a.F. circa. E' caratterizzata dall'avvento della **Stirpe degli Eroi**: questa civiltà di invasori, conquistando le civiltà arcaiche presenti sul territorio e mescolandosi ad esse, dà origine alla civiltà Turniana.
- **Età dei Principi**: 320 a.F. - 1 a.F. Costituisce il periodo d'oro della civiltà Turniana, che espande i propri possedimenti lungo tutto il Continente fino alla conquista del Grande Nord.
- **Età dell'Impero di Turn**: **anno 1** - 229. Descrive la fondazione e lo sviluppo dell'Impero di Turn.
- **Età di Delos**: 230 - oggi. Narra gli eventi che vanno dal declino dell'Impero di Turn e sua conseguente trasformazione in Impero di Delos al periodo attuale.

Granducato di Greyhaven

- **Prima delle Estàti**, 2200 a.F., al termine di un conflitto durato 300 anni tra **Pyros** e **Shub'Nagath Elemnai**.
- **Era dei Popoli Antichi**
 - **Età Ancestrale** (o *età arcaica*): 2200 a.F. - 1800 a.F. circa. Si tratta del periodo contraddistinto dalle civiltà umane, elfiche e naniche primordiali, descritte nel **Khal-Valàn** e nei primi libri delle **Cronache di Bihar**: l'Antico Dominio dei Nani, la città elfica di Lotham, il regno di Alfgath, i regni degli Altipiani delle Tempeste, la stirpe dei Selvaggi, le tribù delle Pianure Centrali e altre misteriose civiltà di cui oggi non restano molte tracce.
 - **Età degli Eroi**: 1800 a.F. circa - 459 a.F. circa. Descrive l'avvento della **Stirpe degli Eroi**, la stessa che a Sud delle Allston darà vita all'Impero di Turn. A Nord questa stirpe di guerrieri conquisterà i territori delle Pianure Centrali e darà vita alla cosiddetta civiltà Shanti e alle sue città-stato, sconfiggendo e schiavizzando le popolazioni originarie o costringendole ai margini dei suoi Domini.
- **Età dei Khan**: 430 a.F. - 1 a.F. Descrive gli eventi successivi al **Secondo Cataclisma**, che provocò la distruzione delle città-stato e la fine della civiltà **Shanti**. Le tribù arcaiche ai margini del territorio tornano padroni delle Pianure Centrali e, assieme ai superstiti della devastazione, danno vita ai primi **Khanast**.
- **Età dell'Impero di Turn**: **anno 1** - 229. Descrive il periodo corrispondente alla dominazione Turniana del territorio.
- **Età di Greyhaven**: 230 - oggi. Narra gli eventi che vanno dalla fondazione del Granducato di Greyhaven al periodo attuale.

Età Ancestrale

Periodo che va dal 2200 a.F. al 1800 a.F. circa: ha inizio con la **Prima delle Estàti** e si conclude con gli eventi del **Grande Cataclisma**, a seguito del quale si affermerà la **stirpe degli Eroi** dando inizio alla omonima **età**.

La Prima delle Estàti

Nota anche come **Prima Estate**, è la leggenda che narra dello scontro che vi fu all'alba dei tempi tra Signore dell'Eternità (**Shub'Nagath Elemnai**, antico nome di **Shub-Niggurath**) e il primo e più forte dei suoi figli, il **Signore del Fuoco**. Secondo la leggenda quest'ultimo si ribellò al volere del padre per impedire che l'aumento costante della crudeltà e della fame lo portassero a divorare tutte le creature senzienti. La battaglia divina si concluse con la vittoria del Signore del Fuoco che, in quell'occasione, divenne anche il Signore della Vita. La sconfitta costò a **Shub-Niggurath** una cospicua parte del suo potere e lo costrinse ad abbandonare il cielo, da cui fu esiliato per sempre insieme alle Divinità, agli Spiriti e ai Dèmoni a

lui fedeli: da quel giorno, colui che un tempo fu il Signore dell'Eternità diventò il Signore della Morte e della Solitudine, l'oscuro abitatore delle Profondità tenebrose delle viscere della terra.

La Melodia della Creazione

Elemento centrale della **Prima delle Estàti** è la **Melodia della Creazione**, la musica suonata da **Harkel** per riportare la vita sul Continente per volontà di suo padre **Pyros**. Per mezzo delle sue note la Notte fu divisa dal Giorno, l'Estate giunse a interrompere l'Inverno e i ghiacci eterni si ritirarono alle estremità remote del mondo per sigillare l'accesso al regno degli Inferi. Ma la Melodia della Creazione incontrò **Ahz-Ar-Toth**, uno dei figli di **Shub-Niggurath**, che riuscì a corromperla alterandone la melodia originaria e impedendole di purificare l'indole delle creature del Continente: e fu così che il male, nascosto nelle profondità del cuore e dell'animo, riuscì a restare su Sarakon. In conseguenza di questa azione **Ahz-Ar-Toth** divenne noto come il **Caos Primitivo**.

L'Età Arcaica nei territori di Delos

Nei 400 anni successivi alla **Prima delle Estàti** il Sud del Continente, il territorio al di sotto degli Allston, restò scarsamente popolato; le comunità di Elfi, seppure in minor numero, meno organizzate e più deboli rispetto al Nord erano comunque presenti in vaste aree, mentre le montagne e le colline in compenso costituivano l'enorme Regno dei Nani. Gli Umani avevano però costituito un'importante civiltà sulle coste meridionali del Continente, di cui ancora oggi poco si sa di sicuro.

L'Età Arcaica nei territori di Greyhaven

Una sommaria descrizione dell'origine dell'Età Arcaica è presente nei primi *runi* del **Khal-Valàn**, raccolta di leggende antiche sull'origine del Continente diffuso nei territori settentrionali dell'attuale **Granducato di Greyhaven**: gli eventi narrati si riferiscono a un periodo di poco successivo alla **Prima delle Estàti** e al **Canto della Creazione**.

Nei *runi* 6-9 del **Khal-Valàn** viene descritta la leggendaria Lotham, antica e rigogliosa città degli Elfi. I suoi territori lussureggianti sono protetti da Re Aaradan, saggio e pio servitore di Harkel ma anche coraggioso e valente guerriero. Allo splendore della sua terra si contrappongono le asperità della muraglia di ghiaccio, la fredda e ostile striscia di terra montuosa che circonda la foresta di Lankbow, popolata da crudeli tribù di selvaggi e giganti rinnegati. Re Aaradan conduce vittoriosamente numerose battaglie contro i popoli che abitano quegli inospitali territori, contrastando le continue razzie di queste popolazioni e garantendo al suo popolo decenni di pace e prosperità.

Età degli Eroi

Gli anni successivi al **1800 a.F.** vedono l'affermazione della cosiddetta **Stirpe degli Eroi**, costituita dalle popolazioni umane eredi degli eventi del **Grande Cataclisma** e dal suo incontro/scontro con una massiccia ondata migratoria proveniente da nord-est. Questo violento processo di fusione porta alla formazione della cosiddetta civiltà Shanti, che si stabilisce nei territori delle Pianure Centrali e dà origine alle prime città-stato. Il popolo **Shanti** dominerà il territorio per i successivi quattordici secoli ed è considerato il più rappresentativo dei **Popoli Antichi** relativamente al territorio di **Greyhaven** per via della profonda influenza esercitata su tutte le altre popolazioni.

L'Età degli Eroi nei territori di Delos

Numerosi documenti risalenti alla fondazione di **Turn** descrivono l'arrivo della stirpe degli Eroi: gli invasori sono descritti come dei feroci guerrieri provenienti da Est, sorprendentemente coperti di ferro, materiale che allora soltanto i Nani sapevano lavorare, ma che non utilizzavano in maniera massiccia. Gli Eroi marciavano su carri da combattimento trainati da cavalli, che secondo la leggenda si nutrivano di carne umana. Essi posero fine alla civiltà umana marittima e ricacciarono molti Nani dai territori in cui si erano espansi. Divisi in infinite tribù, si insediarono in quasi ogni parte dell'attuale territorio di Delos, tranne le più impervie montagne.

Tra il 1600 e il 1500 A.F. si assiste dunque alla nascita di due diverse civiltà, una più arcaica nelle terre dell'interno, una più evoluta, erede in parte dei progressi raggiunti dalle popolazioni indigene, lungo le coste. Intorno al 1500-1400 A.F. si può osservare la fondazione di alcune delle più importanti ed antiche città di questa zona del futuro Impero: Delos stessa, la futura capitale, Dyrrachion, Thessaloniki, Kàmiros e tante altre. Sono città-stato, indipendenti le une dalle altre e in guerra tra di loro, fondate da mitici Legislatori.

L'Età degli Eroi nei territori di Greyhaven

Nei territori corrispondenti all'attuale **Greyhaven** la stirpe degli Eroi si espande fino alle propaggini meridionali e settentrionali, delimitando i confini con il **Dominio** dei Nani e con i territori degli **Elfi**. Nel cuore dei vasti possedimenti Umani vengono costruite le prime grandi città-stato, monumentali centri abitati posti a dominio delle campagne e vallate circostanti. Ciascuna città-stato vede al suo vertice il **Sovrano**, autorità suprema e comandante dei Guerrieri, e lo **Sciamano**, primo tra i sapienti e posto a capo dei Mistici e dei Magi. Talvolta a queste due figure si affianca quella del **Profeta**, un Mistico dotato di poteri prodigiosi che secondo le leggende era in grado di interpretare i messaggi delle divinità. L'origine di molti **Profeti** è circondata da leggende che mettono in risalto eventi apparentemente inspiegabili: partoriti dal grembo di donne nubili e illibate, trovati in fasce all'interno di zone selvagge, o altrimenti inviati sul Continente dalla Divinità. Il Dio di cui il **Profeta** (e i suoi discendenti) si professava interprete costituisce la religione predominante della città-stato.

Le Antiche Città-stato del Settentrione

La maggior parte delle città-stato costruite dalla civiltà **Shanti** all'interno dell'attuale territorio di **Greyhaven** erano concentrate nella zona un tempo nota con il nome di **Pianure Centrali** e oggi corrispondente alle pianure intorno al **Massiccio Centrale**: soltanto poche vennero costruite sulle coste, come la città sommersa di **Syren** (nei territori dell'attuale **Ducato di Amer**) o la città sacra di **Feith**, o all'interno delle montagne che cingevano il Settentrione.

Le altre popolazioni, respinte presso le colline, le montagne e le coste che circondavano le **Pianure Centrali** o originarie di quei territori, vissero ai margini dei Dominii delle antiche città fino agli eventi del **Secondo Cataclisma**: saranno loro, a seguito di quel catastrofico evento, a contribuire allo sviluppo della successiva **Età dei Khan**.

Antiche città-stato nei territori corrispondenti all'attuale Amer

Amilanthia, la Città Silenziosa

Amilanthia, l'antica capitale alla convergenza dei fiumi **Dymiras** e **Lympir**. Anticamente la zona era occupata da una grandissima città, il cui nome in lingua Shanti era molto simile a quello sopravvissuto, **Amilanthia**. A giudicare dai ruderi più antichi ancora visibili nell'area, Amilanthia aveva un'estensione maggiore rispetto alla successiva Amilanta, ed ospitava alcuni edifici monumentali, statue colossali e templi, probabilmente consacrati al culto del Sole.

Rigel, la Città Sapiente

L'antica **Rigel** sorgeva in collina, nei pressi della convergenza tra i due fiumi, il **Duras** e l'**Aller**, grossomodo dove oggi si trova il "quartiere dei mercanti". Circondata da mura e contornata da torri d'osservazione, sembra che fosse una Capitale molto importante, nota per essere all'avanguardia nella ricerca scientifica e tecnologica dell'epoca.

Si ritiene che Rigel fosse un centro molto potente e molto isolato, e dalla posizione e dalle caratteristiche dei suoi avamposti appare quasi certo che esercitasse la sua influenza a Ovest fino alle Colline **Falayse**: resti di torri d'osservazione e di fortezze lasciano immaginare che i rapporti con la Città di Amilanthia fossero tutt'altro che buoni.

Krah-Ohn, la Città Sfortunata

Krah-Ohn, città dell'entroterra, forse originariamente un avamposto della città stato di Rigel, sorgeva alle spalle delle Colline Falayse, oggi al confine tra le Baronie di **Chalard** e di **Annecy**. Dopo la distruzione avvenuta con il **Secondo Cataclisma**, l'area rimase disabitata per molti anni, fino a quando la città venne rifondata, in epoca Khan, con il nuovo nome di Craon, e conobbe un nuovo sviluppo sotto il Khanast dei Danài. Di epoca antica restano alcuni sotterranei e i basamenti di edifici in seguito ricostruiti: le diverse stratificazioni storiche rendono ormai molto difficile riconoscere i resti più antichi. Craon è disabitata nuovamente dal 377 p.f.. "Città sfortunata", fu chiamata, e molti la citano ad esempio per ammonire sul fatto che non sia saggio ricostruire ed abitare i resti delle antiche città perdute.

Phalan, la Città Dimenticata

Phalan, grande città stato che sorgeva ai piedi del Massiccio Centrale, coi suoi avamposti **Tyne** ed **Altair**.

Dell'antica città oggi non resta che un ampio complesso di rovine che emergono da una depressione formatasi, nel corso del tempo, dal lento sprofondamento della vallata compresa tra i fiumi Gork e Lymar.

Syren, la Città Azzurra

Syren, città costiera che sorgeva sul **Promontorio di Zancles**, al confine tra le attuali Baronie di **Floril** (Contea di Verrière) e di **Aurillac** (Contea di Zarak). I resti della vecchia Syren sono parzialmente sommersi, sprofondati di qualche metro nel mare, in parte ancora visibili lungo la costa. La città doveva essere molto grande e monumentale, ed aveva un faro, oggi crollato, che indicava ai naviganti un pericoloso sperone di roccia presso la punta del Promontorio. Dai resti che ancora affiorano della grande città si intuisce che dovesse essere diffuso un culto molto cruento che prevedeva sacrifici umani: su un muraglione di cui sono visibili ancora dei lunghi tratti sono incastonati migliaia di teschi, ormai consumati da secoli e secoli di onde. A monte dell'antica Syren sorge oggi un villaggio dallo stesso nome, dove vivono pochi pescatori e pastori.

Antiche città-stato nei territori corrispondenti all'attuale Feith

- Feith, la Città Sacra
- Ledhar, la Città Discorde

Antiche città-stato nei territori corrispondenti all'attuale Greyhaven

- Garak, la Città Funeraria

Antiche città-stato nei territori corrispondenti all'attuale Gulas

- Alfgath, la Città Sommersa

Antiche città-stato nei territori corrispondenti all'attuale Krandamer

- Kronach, la Città Eterna
- Trantor, la Città Potente

Antiche città-stato nei territori corrispondenti all'attuale Surok

- Surok, la Città Splendente

Antiche città-stato nei territori corrispondenti all'attuale Benson

- Luger, la Città Quieta
- Wort, la Città Ardente
- Abfall, la Città Deserta
- Uhr, la Città Dolente