

Impero di Turn

La più grande entità statale conosciuta del Continente di **Sarakon**, che nell'epoca della sua massima estensione occupava quasi tutto il Settentrione e la totalità delle coste del grande mare interno, con vaste penetrazioni nell'entroterra.

Dal 229 P.F. l'Impero di Turn non esiste più. Il suo erede diretto è l'**Impero di Delos**, sebbene l'estensione del suo potere sia nettamente inferiore.

L'età antichissima

Circa 2000 anni prima della fondazione il Sud del Continente, il territorio al di sotto degli **Allston** era scarsamente abitato da **Umani** rispetto ad oggi; 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 costituivano l'enorme **Dominio dei Nani**.

Gli Umani avevano costituito un'importante civiltà sulle coste meridionali del Continente, di cui ancora oggi poco si sa di sicuro.

Intorno al 1800-1700 A.F. un'invasione imponente di nomadi da Est modifica del tutto i connotati del Sud; sono i cosiddetti **Eroi**, feroci guerrieri 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.

L'età degli Eroi

Tra il 1600 e il 1500 A.F. si assiste dunque alla nascita di due diverse civiltà, una più arcaica nelle terre dell'interno e 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 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.

Rinasce una cultura marittima notevole, provvista di una lingua, antenata del futuro deliota, di una scrittura alfabetica, di notevole abilità artigianale e finanche artistica; nascono i primi poemi.

Alla religione dei popoli indigeni, fondata sulle **Divinità Antiche** si aggiungono i culti importati dagli Eroi, in primo luogo quelli di **Pyros** e **Kayah**, che divengono dominanti.

La fondazione di Turn

Nel 1265 o nel 1221, a seconda dei diversi calcoli degli storici, viene fondata nell'interno la città di **Turn**, all'inizio niente più che un villaggio. La piccola città, retta prima da monarchi affiancati da un **Senato** di vecchi notabili e poi solo dal **Senato**, conquista in breve tempo tutte le città vicine e assoggetta via via i vari popoli, generati dalla calata degli **Eroi** all'interno delle terre del Sud. I **Turniani** sono guerrieri indomabili, fanatici seguaci del culto di **Pyros** e del suo potente pàedro **Dytros** e misteriosamente protetti dai poteri divini.

Nel 1098, padroni di quasi tutto l'interno, tentano l'assalto alle città costiere. Dopo alterne vicende, nel 950 A.F. la Repubblica di **Turn** può dirsi padrona di tutto il Sud del Continente. I pochi **Elfi** rimasti sono in parte sottomessi o vivono nascosti nelle foreste superstiti; il legname infatti, che già serviva alle città costiere per finanziare la loro politica commerciale e militare, viene ora sfruttato intensamente per provvedere **Turn** di una flotta che le apra i confini d'Oltremare.

L'espansione del dominio turniano

Nei secoli successivi quindi (950-320 A.F.) i **Turniani**, guidati da possenti generali e dalla protezione degli dei, si fanno signori del mare, annettendo al loro dominio anche le coste di quelli che saranno **Zedghast** e il **Sultanato di Abbùl**, a sud-est dell'attuale **Delos**.

Vengono poi costruite ovunque importanti e larghe strade, città immense, ricchissime di monumenti (templi, teatri, anfiteatri), opere inimmaginabili di ingegneria, si diffondono nuovi culti, molto ambigui, provenienti da Oriente e da Meridione, come il culto di **Garguz** e quello di **Shasda**, antichissime divinità dei popoli del mare, ed altri ancora più inquietanti; si diffondono anche conoscenze magiche fino ad allora semiconosciute a Sud del Continente.

Turn è la città più grande del mondo conosciuto; le città delle coste, i gioielli di **Sarakon**, sono piene di ricchezza come di corruzione. Il Senato tuttavia non è più in grado di gestire un dominio così grande e i generali, sempre più i veri arbitri dello Stato, si contendono il potere con l'uso senza scrupoli degli eserciti: è l'età dei **Principi** (320 A.F.- 1).

L'età dei Principi

Nel 37 A.F. uno di questi **Principi**, **Avilius Dagor**, per screditare il potente nemico **Pontilius Ingens**, partorisce l'apparentemente folle progetto di annettere ai confini di **Turn** anche l'immenso e misterioso Nord, fino ad allora ignorato.

Superati i monti **Allston** alla testa di un imponente esercito nel 35 A.F., in circa dieci anni porta a compimento la sottomissione di quasi tutti i popoli del futuro **Greyhaven**. "Pyros è con **Turn**! Pyros è con **Dagor**". Rioltrepasate le montagne, il grande generale si accinge alla guerra con **Pontilius Ingens**, combattuta anche e soprattutto nelle terre d'Oriente, e conclusasi nel 14 A.F. con la vittoria definitiva di **Dagor**. Dopo qualche anno di convivenza con le precedenti istituzioni **Dagor** pone fine alla quasi millenaria Repubblica di **Turn** per dar vita all'**Impero di Turn**: è l'anno 1 del nuovo calendario.

L'Impero di Turn

Dagor vive fino al 15 P.F., rifondando la costituzione di **Turn**, tutta incentrata ormai sul potere dell'**Imperatore**, benché venga conservata una parte di influenza al **Senato**, e spendendo le sue energie nell'organizzazione del grande Nord.

Gli succede al trono il figlio **Poldor**, che non si mostra all'altezza dei gravissimi compiti imposti dalla situazione. Egli si lascia implicare infatti in una guerra senza esclusione di colpi con l'antica aristocrazia di **Turn**, minando l'autorità imperiale, lascia sobillare molte città dei territori d'Oriente, abbandona di fatto ai suoi generali l'amministrazione del Nord, benché abbia il merito di aver istituito la carica di **Custode dei Temi del Nord**. Viene accusato infine di praticare arti magiche e di favorire alcuni culti tenebrosi.

Muore nel 42 P.F. a seguito di una congiura di palazzo.

La crisi dinastica viene risolta con l'elezione di **Minucius**, figlio della sorella di **Poldor** e adottato da quest'ultimo in tarda età, che prevale sull'imbelle figlio legittimo di **Poldor**, **Eurisax**, sostenuto dalle guardie di palazzo.

Minucius (43-85) e poi i suoi figli **Atritus** (85-91) e **Menalca** (91-135) e il figlio di quest'ultimo **Veressianus** (135-162) costituiscono, insieme ai predecessori, la dinastia degli **Avilii**, che regge **Turn** fino al 162 P.F., quando **Veressianus** muore senza eredi.

Il Senato pone allora sul trono **Viceiis Barna**, uno dei suoi membri più influenti, ma l'esercito d'Oriente, guidato da **Maximillus Taran**, si ribella e marcia verso **Turn**. La morte per malattia del già vecchio **Barna** consente al **Senato** nel 164 di accettare la situazione e di nominare **Taran** imperatore. Quest'ultimo regna fino al 185, riassetando l'esercito, rafforzando i presidi al Nord e ad Est, costruendo alcune importanti città nelle più recenti acquisizioni dell'Impero, imponendo il culto di **Pyros** e di **Kayah** come dèi regnanti (ma soprattutto **Maers** e gli ambigui **Garguz** e **Shasda** sono sempre molto venerati lungo le coste, mentre tutte le **Divinità Antiche** imperano nel profondo Nord), istituisce infine per la successione la pratica dell'adozione con ratifica del **Senato**.

Gli succede il pupillo **Pellius Gargianus** (185-197), un grande saggio, secondo alcuni istruito anche alle dottrine magiche, e poi l'adottato da quest'ultimo **Mecellius Mirna** (197-201).

L'invasione dei Barbari e l'Imperatore Thobosus

Nel 200 P.F. una terribile invasione di barbari del Nord-Est (si favoleggia che vi abbiano partecipato anche i mitici **Orchi** dei racconti sconvolge le province del Nord. **Mirna** attraversa le montagne con un immenso esercito, ma viene sconfitto e ucciso in una epocale battaglia poco a nord di **Krandamer**.

Le **Cronache di Greyhaven** riferiscono di strani eventi durante la battaglia, cui avrebbero partecipato dalla parte dei barbari addirittura gli spiriti dei defunti nelle battaglie precedenti. Gli **Annali di Delos** parlano più chiaramente di conoscenze oscure che, non si sa come, si sarebbero propagate da Oriente, attraverso le vie dell'Est, a questi barbari: i culti delle **Divinità delle Tenebre** e le pratiche dei maghi del deserto.

Il nuovo imperatore è il colpo di genio del **Senato**: un generale d'Oriente, cugino del defunto **Mecellius Mirna** e capo di una potente fazione senatoria: **Arrasius Thobosus**.

Thobosus in due sanguinose battaglie ricaccia i barbari e i loro misteriosi alleati ad Est, ma molti rimangono nascosti, insediandosi negli anfratti dell'Impero, approfittando delle ataviche difficoltà di **Turn** nel controllo del Nord. Le comunità più vaste sono nelle terre inospitali dell'attuale **Benson**.

Tornato a **Turn**, **Thobosus** riorganizza l'amministrazione dell'Impero, dividendo le Province nei più piccoli Temi, concede la cittadinanza piena agli **Elfi**, che si trovano entro i confini dell'Impero, e ammette i più influenti di essi nel **Senato** (pare in cambio di un cospicuo aiuto fornito durante la guerra).

Il Primo Santo Sinodo

Nel 205 P.F., convoca a **Kàmiros** il primo **Santo Sinodo**, ove, con grande scandalo, vengono condannati tra gli altri anche i culti di **Shasda** e di **Graguz**, venerati già da molti secoli, soprattutto dai popoli del mare e nelle città costiere. In più l'**Imperatore** viene proclamato Sommo Sacerdote e Divino Interprete di **Pyros**.

Si dice che il dio gli avesse anche concesso poteri miracolosi. Egli dà inizio alla persecuzione contro i culti condannati e contro la magia (sebbene all'inizio contro quest'ultima l'accanimento sia molto più blando).

Il trasferimento della Capitale a Delos

Nel 206 P.F. trasferisce la capitale dell'Impero nella più meridionale e meglio difendibile **Delos**, lasciando **Turn** di fatto al controllo del locale **Patriarca**. Nel 211 P.F. proclama suoi eredi i figli **Anilius** e **Merobaudes**, assegnando al primo l'Oriente (attuali **Zedghast** e **Abbùl**, più il Sud fino ai corsi del **Tigris** e dell'**Halys**) con capitale **Delos**, al secondo l'Occidente (attuale **Greyhaven**, più la parte restante del Sud) con capitale **Turn**.

Nel 213 P.F. muore a Delos.

Anilius, diciottenne, rileva la sua parte di Impero. **Merobaudes**, dodicenne, è nelle mani del **Patriarca di Turn Viduus**. Già

quindici anni dopo è invalsa per l'Oriente la denominazione di **Impero di Delos** e per l'Occidente quella di **Impero di Turn**; ma i generali, che hanno in mano il Nord, definiti comunemente **Duchi** (termine che in turniano significa "comandanti", ma assomiglia all'antico titolo greyhavenese "Der Khan"), di fronte al disinteresse di **Merobaudes** e del **Patriarca**, che trovava molte ostilità nel clero locale, si fanno sempre più autonomi.

Nel frattempo anche il ricco Oriente ha i suoi problemi: un popolo bellicoso, proveniente dalle sperdute oasi di **Zedghast** e credente in un'unica divinità e in quattro **Profeti**, invade via via le regioni più meridionali dell'Impero. Gli invasori trovano qui l'appoggio persino di parte del clero locale, ostile alla politica ecclesiastica e religiosa, tutta incentrata su una visione politica del culto di **Pyros**, imposta dall'**Imperatore**.

Nel 228 P.F. **Anilius** deve rassegnarsi a riconoscere il neonato immenso **Emirato di Zedghast**.

In quello stesso anno una nuova tremenda invasione da Est devasta il tormentato Nord. Non incontrando valida resistenza i barbari questa volta addirittura oltrepassano le montagne e danno l'assedio all'invitta **Turn** (vedi la voce **Ummariti**).

Un generale di origine provinciale però aveva fatto carriera ed aveva ricevuto dall'**Imperatore di Turn** il titolo di **Custode dei Temi del Nord**: il suo nome era **Harald Greyhaven**, dal nome dell'antica città preesistente all'invasione turniana, di cui era originario. Sarà lui a chiudere agli invasori la strada e a scacciarne le retroguardie oltre i monti, mentre gli altri tengono **Turn** sotto assedio.

La caduta di Turn

Nel 229 P.F. **Turn**, stremata, cade, è saccheggiata orrendamente per dieci lunghissimi giorni, incendiata e praticamente distrutta. **Merobaudes** viene decapitato e la sua testa spedita ad **Anilius**; il **Patriarca Viduus** si rifugia oltre i confini, nelle terre di **Delos**.

Harald riunisce i **Duchi** nella sua città (**Tarracona**, in turniano), si fa proclamare **Granduca**, restituisce il nome di **Greyhaven** a **Tarracona** stessa (proclamata capitale) e a tutto il **Granducato**, pone agli **Allston** i suoi confini e diventa signore di tutto il Nord.

I barbari rimasti intrappolati a sud delle montagne proclamano un loro regno nel Sud con capitale la rovinata **Turn** e re il loro capo **Ummar**.

Nel 230 P.F. **Anilius** muore, suo figlio **loudianus** nello stesso anno attraversa il **Tigris** con la cavalleria catafratta (arma micidiale

dell'Impero) e sbaraglia l'esercito di **Ummar**, che si uccide nella ritirata. **loudianus** rientra dunque a **Turn**, ove avvia l'opera di ricostruzione e reintegra il **Patriarca**; ritorna poi a **Delos**.

Nel 230 P.F. restano dunque l'Impero di **Delos**, pressappoco nelle dimensioni attuali (con in più le terre che conquisterà poi il Sultano di **Abbùl**), il riconosciuto **Emirato di Zedghast** e l'ancora non riconosciuto **Granducato di Greyhaven**, ove vengono ripristinate usanze feudali adattate all'organizzazione politica turniana.