

Ummar personaggio

Grande capo degli **Ummariti** nei primi decenni del III secolo p.F. Dopo aver riunito i clan del suo popolo nell'estremo Est li guidò in una mirabolante migrazione entro i confini dell'**Impero di Turn**, decretando la fine di quella gloriosa entità statale.

L'unificazione dei clan ummariti

Non è chiaro quando esattamente e in quali modi Ummar riuscì a conquistare la primazia assoluta per sé e per il suo clan all'interno della variegata etnia ummarita. Gli Ummariti erano infatti divisi in vari clan facenti capo a tre tribù principali: Ariobristi, Terebinti e Telcmerbi. Ummar era figlio di **Ongmar**, capo del clan Argun della tribù principale degli Ariobristi. Alla morte del padre, probabilmente intorno al 200 p.F., procedette all'eliminazione dei due fratellastri maggiori e dei capi dei clan Angher e Arband, che erano dominanti nella tribù. Quindi, accordandosi con la maggior parte degli altri capi e facendo incriminare i dissidenti, pose tutta la tribù degli Ariobristi sotto il proprio controllo. Decisa la migrazione nella grande assemblea del loro popolo nel 228 p.F., probabilmente a causa di nuovi, difficili equilibri tra le tribù nomadi dell'Est, ricevette il comando del popolo intero anche da parte delle tribù dei Terebinti e dei Telcmerbi.

L'invasione di Turn

La calata degli **Ummariti** nei **Temi del Nord** colse di sorpresa i governanti turniani che non avevano avuto avvisaglie. Pertanto non fu possibile organizzare una difesa, anche per i difficili rapporti con il governo centrale del debole **Imperatore Merobaudes**. Ciò consentì a Ummar di dilagare velocemente oltre gli **Allston**. Apparve subito chiaro infatti che l'obiettivo degli Ummariti non era insediarsi nei **Temi del Nord** o saccheggiarli particolarmente, ma penetrare rapidamente verso il più ricco (e caldo) sud, fino alla stessa Capitale. Già ad aprile del **229** p.F. gli Ummariti ponevano l'assedio a **Turn**.

Dopo un rapido e feroce assedio di pochi mesi, tra l'altro caldissimi, oltre ogni media stagionale, la città impreparata e divisa, con il **Patriarca Viduus** già fuggito a **Delos**, si arrende alle orde di Ummar, che la devastano. **Merobaudes** è decapitato.

La reazione delle forze vive dell'antico Impero e il regno di Turn

La reazione tuttavia non tarda ad arrivare. A Nord **Harald Greyhaven**, il **Custode dei Temi del Nord**, riunisce i Duchi, proclama il **Granducato** e di fatto sbarra la strada agli Ummariti, ove avessero voluto ripiegare verso settentrione. A **Delos** la morte dell'attendista **Anilius** e l'incoronazione di **loudianos** aprono la strada alla rivalse imperiale. Nel maggio del **230** p. F. l'**Imperatore loudianos** con la sua cavalleria avanza velocemente verso **Turn**.

Ummar nei mesi precedenti, capita presto la necessità di organizzarsi ormai nel nuovo territorio, si proclama "Atararvturn", che nella lingua ummarita significa "re di Turn", dando vita ad una nuova, effimera, entità statale nella parte sudoccidentale dell'antico Impero. La caratteristica singolare della corte di Ummar è l'acquisizione piuttosto becera di alcune forme del rituale imperiale turniano per accreditarsi agli occhi del mondo di **Sarakon**. Sicché fu possibile vedere il nuovo re rivestito della porpora e degli scettri dei grandi **Imperatori di Turn**, ma con pesanti gemme, bracciali e corone, frutto della tradizione metallurgica nomade. La burocrazia stentò però a riprendere fiato, anche perché i Senatori, i generali e i grandi funzionari della corte turniana aspettavano con ansia l'intervento della parte orientale, di **Delos**, e non avevano molta intenzione di comprometersi con i nuovi signori. Più intransigente ancora fu la **Chiesa**, che era divenuta una vera potenza sotto l'impero di **Merobaudes** e che si fece portavoce della resistenza all'invasore pagano o semipagano: molti monasteri e persino molte città, sotto la guida di Igumeni e Vescovi-Metropoliti, riuscirono ad impedire addirittura l'accesso ai soldati e agli emissari di Ummar, rimanendo di fatto indipendenti. Ummar, temendo la reazione orientale, tentò addirittura di aprirsi la via di un appoggio internazionale, mandando ambasciatori con le sue insegne nell'appena sorto Emirato di **Zedghast**, ma pare che quando essi giunsero il suo destino si era già compiuto.

Quando **loudianos** invase il suo territorio, Ummar, completamente isolato, si vide costretto a giocare il tutto per tutto con la carta più confacente al carattere del suo popolo e che l'aveva fino a quel momento fatto trionfare: la battaglia. Il 16 giugno del **230** p.F. le orde riunite di Ummar si scontrarono con la cavalleria catafratta imperiale nella piana di **Sufentula**. La superiore organizzazione delle forze di **loudianos** portò gli imperiali alla vittoria, ma Ummar riuscì a non cadere nelle mani del nemico. Durante una disperata fuga verso **Turn**, mentre le città chiudevano le porte di fronte al loro mai riconosciuto re e avuta la notizia che nella Capitale i suoi ministri, il figlio **Engmar** e il fratello **Ofbar**, erano stati trucidati dalla popolazione in rivolta, Ummar decise di togliersi la vita.

La fine

I compagni del re riuscirono a preservare il corpo dalla cattura, nascondendolo e seppellendolo nei più profondi anfratti

PERSONAGGIO

Soprannome: Atararvturn
Titolo: Re
Razza: Umano
Sesso: maschio
Nato/a il: ca170 p.F.
Morto/a il: 230 p.F.
Altezza: sconosciuta
Peso: sconosciuto
Ruolo: sconosciuto
Status: morto
Tipo: PNG
Giocatore: Elmer's pupil

montuosi dell'Impero, mentre **loudianos** entrava da trionfatore a **Turn** e restaurava il **Patriarca Viduus** sul suo soglio, togliendogli però ogni prerogativa politica.

E' perché Ummar non cadde in mano nemica che ancora oggi gli eredi del suo popolo, dispersi e rintanati in quelle stesse montagne, venerano la sua memoria e nominano i loro capi con un derivato dal nome di Ummar, come l'ultimo Atararvaturm di cui si sappia: **Ummarhad** (vedi la voce **Ummariti**).