

Khanùn

Il Khanùn (*volere del Khan, lascito del Khan*) è il nome che veniva dato all'insieme di leggi e regole su cui si fondava ciascun **Khanast**. Il termine, il cui significato originario è caduto in disuso nel 400 d.F. a seguito della caduta degli ultimi **Khanast**, ha continuato ad essere utilizzato in riferimento a tutte le regolamentazioni consuetudinarie creatisi nei territori settentrionali di Sarakon nel corso degli ultimi secoli. Nella maggior parte dei casi questi codici si sono diffusi spontaneamente nelle campagne e nei villaggi meno soggetti all'influenza delle città, integrando una serie di antiche convenzioni locali risalenti all'**età dei Khan** con le leggi e ordinanze imposte dai Signori locali.

I Khanùn più importanti e diffusi sono spesso legati al nome delle importanti personalità storiche che si occuparono della loro codifica raggruppando le regole sociali già presenti sul territorio: è il caso del **Khanùn di Maynard Feorn**, diffuso nelle Lande del Corno del Tramonto e che fa proprie molte delle convenzioni consuetudinarie già presenti sul territorio di **Feith**.

Diffusione del Khanùn

Il Khanùn viene tramandato oralmente dagli anziani delle campagne e dei villaggi, ai quali spetta tradizionalmente la massima autorità sociale. Nell'ultimo secolo, in conseguenza della diffusione della Chiesa della Luce nelle campagne e della presenza delle figure sacerdotali nel tessuto sociale, l'importanza degli anziani si è progressivamente ridotta, favorendo in molti territori un progressivo abbandono del Khanùn in favore di regole e convenzioni più prossime ai dettami della Chiesa e alle Leggi del Granducato. Questo fenomeno, che ha investito ampie porzioni dei Ducati di **Greyhaven**, **Surok**, **Krandamer** e **Amer**, non si è però verificato in molti territori meno permeabili: è il caso del Ducato di **Feith**, dove il Khanùn di Maynard Feorn e molte altre convenzioni locali arcaiche sono ancora molto diffuse.

I Khanùn presenti nel territorio di Greyhaven

Khanùn del Nord

Termine utilizzato dagli studiosi per riferirsi all'insieme di regole e convenzioni contenute nei vari Khanùn diffusi nei territori di Feith, Greyhaven e Gulas. Tale classificazione è spesso impropria viste le molteplici differenze riscontrabili tra i vari codici.

Khanùn di Maynard Feorn

Diffuso nei territori del Corno del Tramonto, originariamente di **Feith** e quindi ceduti al Ducato di **Surok** all'inizio dell'**anno 516**. Raccoglie le regole e convenzioni diffuse nelle lande e nelle campagne di **Feith**, omettendo alcuni concetti poco compatibili con le Leggi di **Greyhaven** come il sacrificio rituale dei nemici e la possibilità per i guerrieri di avere più mogli. Fatto salvo il suo indubbio valore storico, il codice presenta numerose diversità e incongruenze rispetto alle Leggi di Greyhaven creando non poche difficoltà a chi è chiamato a dirimere questioni di diritto interne al territorio.

Lavori in Corso

Contenuto in lavorazione a cura di **DarkAngel**.

Il Khanùn di Maynard Feorn

Il codice prende il nome del grande condottiero attivo nel **Corno del Tramonto** nella prima metà del quinto secolo d.F. e raccoglie una serie di regole e convenzioni già diffuse da secoli nelle lande e nelle campagne di **Feith**. Alcune di queste, giudicate incompatibili con il *corpus* di **Leggi di Greyhaven** e già abolite per volontà del Primo Duca di Feith **Valan Sullivan**, vengono omesse. Tra quelle che non trovano posto nella sistemazione definitiva del Khanùn ricordiamo:

- il sacrificio rituale dei prigionieri al Dio della Guerra, praticato sotto il Khan **Grael Tarkon** per tutto il terzo secolo d.F.
- il diritto, riservato ai guerrieri del Khanast, di sciogliere le unioni matrimoniali e/o di prendere in sposa più donne, pratica ancora ampiamente in uso per tutto il quarto secolo e definitivamente vietata dal Khanùn.

Principi fondamentali

Il codice ha il compito di regolamentare la vita nei villaggi posti nelle lande e nelle campagne, occupandosi sia di diritto civile che penale e disciplinando numerosi aspetti tra cui: la famiglia, il fidanzamento e il matrimonio, la proprietà privata e la successione, il lavoro, i prestiti e le donazioni, il giuramento e il perdono, l'onore, il risarcimento dei danni, i delitti infamanti, la vendetta, il codice giudiziario degli anziani, i privilegi, le esenzioni, i diritti e le immunità dei ministri degli Dei.

La Famiglia

Il sistema familiare è di tipo patriarcale e si basa sul concetto di "clan": una famiglia allargata con a capo il maschio più anziano. La famiglia costituisce la più piccola unità del clan. Visto l'isolamento del territorio e degli spazi abitati, un clan può estendersi in una determinata area. I matrimoni costituiscono lo strumento principale per stabilire alleanze tra famiglie e clan: per questo qualsiasi poligamia è proibita. Per motivi analoghi il matrimonio tra cugini, pur se in molti casi

tollerato, è generalmente malvisto. E' previsto anche il divorzio, sia pure concesso solo in situazioni particolari, con il beneplacito di almeno un anziano e al cospetto di una autorità territoriale, nel qual caso i figli maschi passano al padre e le femmine alla madre. Il codice prevede anche un rito mediante il quale due persone possono diventare fratelli allo scopo di consolidare alleanze e/o espandere il clan.

L'Individuo

Il Khanùn impone le sue regole ai suoi individui, i quali sono investiti della responsabilità di insegnarlo ai loro discendenti. La libertà non è vista come un diritto fondamentale dell'individuo ma come un privilegio concesso dal sovrano e dagli Dei, che va onorato e meritato: qualora l'individuo se ne mostrasse indegno, potrà essere messo in condizione di perdere la sua libertà. Il codice regola una serie di situazioni in cui è prevista la perdita della libertà: debiti di qualsivoglia tipo, mancato mantenimento della Parola data (vedi sotto), misfatti, etc.: in tutti questi casi al debitore viene dato un lasso di tempo, solitamente determinato da un arbitro o da un anziano, per ripagare il proprio creditore: se il debito allo scadere di questo periodo il debito è ancora presente è prevista una delibera ulteriore, nella quale può essere concessa una proroga: qualora questo non avvenga il debito diventa *inesausto*, e il debitore perde diritto alla propria libertà. Da quel momento in avanti il creditore potrà disporre dei suoi servizi come risarcimento del mancato profitto del denaro o dei beni (i cosiddetti *interessi*). Il *debito inesausto*, una volta contratto, può essere venduto, ceduto o cancellato secondo la volontà di chi lo detiene oppure estinto dallo stesso debitore, che guadagna così nuovamente la propria libertà. Il creditore ha quindi la facoltà di vendere o cedere il *debito inesausto* di un suo debitore al prezzo che ritiene più opportuno: tale trattativa non cambia però l'ammontare del debito stesso. Questa particolare convenzione spiega come sia possibile che in molti casi il *debito inesausto* venga venduto a un prezzo molto diverso da quello che il debitore stesso deve pagare per estinguere il debito e riconquistare la propria libertà. Il Khanùn sancisce in ogni caso l'obbligo da parte del creditore di accettare l'estinzione del *debito inesausto* da parte del debitore non appena questi dispone del denaro o dei beni necessari.

La Parola

Qualsiasi individuo a suo nome, e qualsiasi capo famiglia o capo clan a nome della sua famiglia o clan, ha la facoltà di dare la propria Parola, prendendo l'impegno di mantenerla anche a costo della propria vita. La Parola è irrevocabile, e non mantenerla significa perdere il proprio onore. La Parola, in mancanza della scrittura, è considerata la più importante forma di accordo tra individui, famiglie o clan.

L'Ospitalità

L'ospite ha il diritto di essere ospitato, sfamato ed onorato ad ogni costo. La propria casa è la casa degli ospiti e degli Dei. Nella maggior parte delle leggi previste nel Khanùn, l'Ospite è considerato alla stregua di un membro della famiglia.

La Vendetta

Il sistema delle vendette di sangue viene regolato in maniera rigorosa: la facoltà di vendicare l'uccisione del proprio familiare è un diritto di ciascun individuo, colpendo fino al terzo grado i parenti maschi dell'assassino. Adempiere alla vendetta è considerato un obbligo, pena il disprezzo da parte della comunità: l'unica alternativa all'adempimento della Vendetta è il Perdono.

Il Perdono

Il perdono da parte dei familiari offesi è previsto come alternativa alla Vendetta ed è regolato da uno specifico rituale. E' considerato saggio quanto la Vendetta e, quando quest'ultima non ha luogo, deve necessariamente essere dato pena il disprezzo da parte della comunità. Il capofamiglia ha la facoltà di dare il Perdono per qualsiasi membro della famiglia uccisa con l'eccezione dell'Ospite (vedi sopra), che va necessariamente Vendicato.

L'Onore

Il Khanùn declina il concetto generico di *onore* in due accezioni, relative rispettivamente all'onorabilità della famiglia (*decus*) e alla rispettabilità personale dell'individuo (*fides*).

- **Decus.** Virtù propria della famiglia e/o del clan, è costruito e mantenuto dai comportamenti di tutti i suoi membri: la castità e l'obbedienza delle figlie nubili e dei figli scapoli, la fedeltà al matrimonio, l'onestà, la coscienziosità, la laboriosità e la rettitudine dei coniugi, il rispetto dei precetti del Khanùn, sono alcuni esempi di comportamenti che contribuiscono a mantenere (o, in caso di inadempienza, a danneggiare) il *decus* della famiglia e/o del clan e di chi vi si associa.
- **Fides.** Virtù propria del singolo componente della famiglia e/o del clan, a partire da chi esercita la potestà. Dipende in primo luogo dai comportamenti individuali, tra cui soprattutto il rispetto della parola data, l'ospitalità fornita, il pagamento dei debiti, l'operosità e lo spirito di sacrificio. L'importanza assoluta della *fides* all'interno della comunità è testimoniata da numerosi aneddoti, racconti e leggende presenti nel *Khal-Valàn* e nel folklore locale. Uno degli insulti personali più pesanti e imperdonabili è l'etichetta di *infidus*, ovvero "privo di fides", riservato agli individui che hanno dato ripetutamente prova di non tenere fede alla parola data, agli impegni presi, e (per esteso) ai precetti del Khanùn.

Regole Sparse

- Colui che ospita uno straniero (o un gruppo di stranieri) presso la sua dimora diventa il referente, responsabile e garante di questi all'interno della Comunità, rispondendo in prima persona di qualsiasi azione ostile o criminale del suo ospite.
- E' considerata un'offesa molto grave accettare ospitalità ulteriori dopo che si è stati accolti presso la dimora di un membro della Comunità, a meno di non ricevere il consenso di quest'ultimo. E' considerata un'offesa parimenti grave non essere presenti ai pasti comandati, a meno che non sussistano cause di forza maggiore.

Lavori in Corso

Contenuto in lavorazione a cura di **DarkAngel**.

Riconoscimenti

La voce è liberamente ispirata al [Kanun di Leke Dukagjini](#), il più importante codice consuetudinario albanese (fonte: [wikipedia](#)).