

Impero di Delos

Geografia e risorse

Il territorio rimasto nelle mani dell'Imperatore è delimitato a nord dalla catena degli Allston (i Delioti storpiano spesso il nome in Alliston o peggio Allistòni), che sul versante deliota è meno imponente e presenta vette meno alte che dalla parte di Gryhaven; qui confina precisamente con i Ducati di Amer, Krandamer e Benson attraverso i passi di Madyran (Kieblach), Tarraconense (di Dagor o Dagorblach) e di Myst (Mustblach). Ad est il confine era segnato dal fiume Istron, ma dopo la riconquista di Nikéa si è spostato all'Araxis; quest'ultimo divide l'Impero dal Sultanato di Abbùl e dalle popolazioni nomadi, alcune convertite alla religione dell'Impero. A sud c'è il mare e la grande isola di Rhodos. Più piccole isole circondano le coste dell'Impero e sono soggette all'autorità imperiale. L'interno è solcato da grandi fiumi, che a partire da est sono, dopo l'Araxis e l'Istron, l'Evropàtis (che confluisce nel Tigris), il Tigris, l'Axinaros (che bagna la Capitale), l'Halys, il Tibur (che bagna Turn), il Padon (affluente del Tibur). Il resto del territorio è prevalentemente collinare, intervallato da pianure, la più fertile delle quali è quella collocata tra il Tigris e l'Evropàtis, la Mesopedia. Altre montagne sono il Massiccio di Elis (monte Himetton m. 2011), che copre a Nord la Penisola di Chalkis, ove sorge la città di Delos, e la Catena degli Hyperboran (monte Helikòn m. 3678), che scende verso sud, staccandosi dagli Allston. Non ci sono laghi di grande estensione, tranne forse il Lago Copais, che nasce dall'immissione di un piccolo ramo del Tigris e il Lago Merois, lungo il corso dell'Halys, che però ha un carattere semipaludoso. L'isola di Rhodos ha le caratteristiche fisiche del continente: colline, basse montagne, fertili pianure; c'è però un alto vulcano, l'Atnon (m. 2050), sulla punta settentrionale dell'isola.

L'economia dell'Impero è saldamente sostenuta dalle ricche pianure, soprattutto la Mesopedia e le piane di Rhodos, che forniscono grano in abbondanza, oltre ad altri generi di prima necessità. Sulle colline in tutto il territorio imperiale è diffusissima e antica la coltivazione dell'olivo e della vite (qui vengono prodotti tra i migliori oli e vini di Sarakon). Montagne e colline forniscono anche erba per i pascoli, sebbene Delos non sia molto nota per i formaggi e i derivati del latte (i formaggi delioti sono in genere stagionati e piccanti); è molto allevata la capra e meno la vacca. Le foreste riescono a provvedere al fabbisogno di legname per la flotta mercantile e per quella militare (i cantieri navali dell'Impero hanno una lunga tradizione), ma ultimamente in caso p.e. di una guerra navale che richiedesse un incremento notevole della flotta, i Delioti dipenderebbero certamente dalle importazioni elfiche di Lankbow e da quelle di Greyhaven. Le risorse minerarie sono ancora notevoli, in particolare oro e argento lungo gli Hyperboran, ferro, rame e stagno sugli Allston; il Massiccio di Elis ospita alcune importanti miniere di gemme. Una grave carenza sono le risorse idriche, anche per il clima molto caldo d'estate; gli antichi acquedotti turniani (quando in buono stato di manutenzione) in parte risolvono il problema.

Il clima è in genere di tipo "mediterraneo" con estati calde ed inverni miti, sulle montagne possono tuttavia verificarsi abbondanti nevicate anche in primavera.

Commercio e strade

Il principale prodotto di esportazione deliota è il vino, particolarmente rinomato, seguito dall'olio, che fuori di Delos può essere considerato addirittura alimento di lusso. Altra voce importante del commercio è costituita dai tessuti e in genere dalle manifatture, dato l'alto grado di specializzazione e di raffinatezza dell'artigianato deliota. Molto avanzata è l'industria della pergamena e della carta, che vengono esportate in particolare verso Greyhaven. Spezie e generi di lusso sono un capitolo importante dei rapporti commerciali con Zedghast; essi sono poi rivenduti ad alto prezzo all'aristocrazia di Greyhaven. L'Impero dipende invece in maggiore o minor misura

dall'importazione estera per quanto riguarda il legname (paesi importatori: Lankbow e Greyhaven) e il ferro (paesi importatori: Greyhaven e Abbùl in tempo di pace).

La rete viaria costituisce il vanto dell'Impero, essendo stata costituita al tempo di Turn. Si tratta di strade antiche, larghe e lastricate, in grado di far spostare anche eserciti di notevoli dimensioni velocemente e senza disagi. Vie come la Dagoriana e la Poldoriana collegano alcune delle città più importanti dell'Impero e attraversano i Passi verso Greyhaven. In generale l'antica capitale Turn è collegata con quasi tutte le città più importanti dell'Impero. Diversa la situazione della nuova capitale Delos, istituita quando la maggior parte della rete viaria era stata già costruita; essa è collegata con Turn attraverso la Via Arrasia. Oltre ad altre importanti vie ci sono ovviamente molte strade minori, non lastricate, che collegano i centri di minore importanza alle città e alle vie principali. Questo sistema viario consente la raggiungibilità di quasi tutti gli agglomerati sia da parte dei mercanti che delle truppe.

Anche i fiumi costituiscono importanti vie commerciali, ma soltanto il Tigris e l'Evropatis sono navigabili per gran parte del loro percorso; l'Araxis ha un corso molto impetuoso ed è navigabile solo a prezzo di gravi rischi; l'Halys e l'Istron sono navigabili solo verso la foce a causa delle paludi il primo e della bassa profondità del fondale l'altro; il Padon è navigabile nelle vicinanze della confluenza col Tibur, il Tibur stesso solo intorno a Turn e dopo le colline che intersecano il suo percorso. Questa situazione rende in genere preferibili i collegamenti terrestri per gran parte del territorio imperiale.

I porti marittimi attivi e fiorenti sono una quantità incredibile, data l'antica vocazione marinara dei Delioti. Si distinguono la Capitale stessa, dove arrivano merci da ogni parte, Dytropolis e Dyrrachion sulla costa occidentale, i cui traffici sono rivolti soprattutto verso Greyhaven e Lankbow, Rhodos, che è un crocevia tra l'Oriente e l'Occidente, e le grandi città portuali dei Temi orientali come Thessaloniki (sacra a Maers), Epipàreton e Nikèa.

Società e popolazione

La popolazione dell'Impero di Delos è circa il doppio di quella del Granducato di Greyhaven, benché le dimensioni dei due Stati siano ormai pressoché simili. La motivazione va trovata nel fatto che a Delos c'è un'urbanizzazione più sviluppata e le città sono oltre che più numerose anche molto più popolate di quelle di Greyhaven. C'è poi da aggiungere il fatto che a Delos ancora esiste (seppure in maniera più blanda rispetto al passato) la schiavitù e la manodopera delle campagne è costituita da molte migliaia di schiavi.

La più grande distinzione sociale all'interno dell'Impero è rappresentata dalla cittadinanza: i cittadini delioti (uomini, elfi e nani residenti nell'Impero) godono infatti di particolari diritti e di un sistema giudiziario più mite rispetto ai non cittadini (schiavi e stranieri residenti o di passaggio nell'Impero). Privilegi ulteriori e ben più cospicui sono poi assegnati all'aristocrazia (il piccolo popolo dei sebasti), che è molto ben rappresentata nelle città. La grande nobiltà, spaventosamente ricca rispetto alla massa della popolazione e padrona di immense proprietà nelle campagne (sempre più somiglianti a veri e propri feudi: le Prònoie), costituisce un mondo a sé, spesso contrassegnato da gravi lotte intestine. Un ruolo importantissimo nella società deliota è ricoperto dal clero, in particolare quello degli dei della Luce e tra questi di Pyros, che è ottimamente inserito nel tessuto sociale: l'alto clero dei Metropoliti (Vescovi) e degli Igumeni (Abati) può essere equiparato alla grande nobiltà, mentre il basso clero dei predicatori e dei monaci (diffusissima e molto favorita la cultura monastica) gode quasi ovunque del prestigio della piccola nobiltà e della più rispettata borghesia. A questo riguardo lo sviluppato commercio delle grandi città (in particolare di quelle marine e fluviali) ha consentito lo sviluppo e l'arricchimento di un vasto ceto di mercanti anche di alto livello e di facoltosi artigiani di merci pregiate. I contadini indipendenti sono tra i più miserandi rappresentanti della società deliota; esposti alla concorrenza delle grandi proprietà terriere e ai

soprusi dei funzionari governativi, sono infatti tra quelli che più risentono fra l'altro di carestie, epidemie e degli aggravi fiscali, che non infrequentemente cercano di mettere riparo alle finanze dell'Impero. In condizione simile alla loro versa la manovalanza a basso costo delle città (marinai, rematori, scaricatori dei porti, operai non artigianali, salariati di vario genere), ma col vantaggio di essere meno raggiungibili dall'esoso fisco imperiale. All'ultimo gradino stanno gli schiavi, veri e propri servi della gleba, che lavorano nelle grandi proprietà terriere dei nobili latifondisti di Delos; la maggior parte di loro è costituita da prigionieri di guerra (per le guerre ufficiali) o da poveri nomadi rapiti venduti dagli spietati mercanti di schiavi del Sultanato o del Ducato di Benson, tuttavia alcuni di loro sono sempre di più ex-contadini indipendenti ormai impoveriti, che preferiscono dipendere in tutto da un proprietario terriero che li garantisca rispetto al potere centrale.

Data la diffusa cultura cittadina si può parlare di un elevato grado di alfabetizzazione in tutto l'Impero, tranne che nelle campagne, soprattutto quelle più isolate e depresse. Un livello di istruzione superiore è garantito soprattutto nelle città marittime, in particolare a Delos stessa e a Rhodos.

Non c'è a Delos un'effettiva parità tra uomini e donne e la condizione di queste ultime da questo punto di vista è molto peggiore rispetto a quella ad es. della vicina Greyhaven. Non possono infatti arruolarsi nell'esercito (se ne vedono solo, e assai raramente, di mercenarie), né scalare i gradi della burocrazia; solo il clero offre loro un'occasione di promozione sociale, ma se ci sono molte potenti Igùmene, è rarissimo trovare nella storia di Delos un Metropolita donna e impossibile un Patriarca donna: ciò che non è escluso in linea di principio è negato dalla prassi. Tuttavia è possibile trovare nell'Impero donne di grande prestigio sia nel ramo del grande commercio sia tra le famiglie nobiliari: la donna, pur non avendo un ruolo sociale palese, è generalmente assai rispettata all'interno della famiglia (sia ai livelli alti che a quelli umili) e può di fatto guidare le scelte della parte maschile.

Le minoranze elfica e nanica vivono in maniera diversa. i Nani, pur integrati nell'apparato militare per la difesa dei confini, hanno conservato le caratteristiche della loro società in gran parte (religione, struttura dei clan, attività tradizionali) e intrattengono contatti indipendenti con i Nani di Amer oltre confine; questo però a danno della loro integrazione nella parte dell'Impero in cui sono meno diffusi (è difficile vedere un Nano rispettato ed autorevole ad es. nella Capitale). Gli Elfi invece hanno per lo più rinunciato nei secoli ai loro usi e alle loro tradizioni (tranne poche sparse comunità in alcune zone boschive), che conservano magari solo nell'ambito familiare; in compenso hanno scalato i vertici della gerarchia sociale, arrivando, grazie alla via preferenziale del servizio imperiale, fino a sussurrare nelle orecchie dell'Imperatore e dei maggiorenti dell'Impero. Per quanto riguarda il resto della popolazione elfica, si può parlare di integrazione pressoché totale in quasi tutte le attività condivise dagli umani.

Religione ed esoterismo

La religione, come si sa, è fortemente sentita a Delos, in particolare per quanto riguarda il culto di Pyros, di cui l'Imperatore è considerato il Divino Interprete e quasi l'incarnazione. Il clero di Pyros è comunque retto da due Patriarchi, uno con sede a Delos, l'altro con sede a Turn, e con giurisdizione rispettivamente sulla parte orientale e sulla parte occidentale dell'Impero (in teoria le loro pretese si estenderebbero anche oltre i confini dell'Impero, ma a Greyhaven e nelle terre ora di Zedghast e di Abbùl la loro autorità è appena nominale). Ad un grado inferiore (quello delle capitali di Tema e delle città comunque più importanti) sovrintendono i Metropoliti (=Vescovi). Non esiste l'equivalente deliota del Rettore di Greyhaven, anche perché è assente la corrispondente unità amministrativa laica (vedi sotto). I monasteri sono moltissimi, assai indipendenti rispetto al potere del Metropolita e generalmente ricchi e potenti, disponendo anche di estese proprietà terriere; sono maschili e femminili e retti da un Igùmeno o Igùmena (= Abate, Badessa). Tale gerarchia è replicata in piccolo anche per le altre divinità della luce, tenendo presente che Dytros ha anch'egli un

Patriarca (residente a Nicòpolis), ma non un Metropolita per ogni città importante (in genere sono più frequenti nei Temi occidentali) e che Kayah e Reyks godono di una diffusione abbastanza vasta dei loro culti (soprattutto nelle campagne e nelle piccole città) e di numerosi e potenti monasteri, ma non di una gerarchia capillare. La gerarchia di Pyros si intende come quella sovrintendente alle altre. Per dirimere importanti questioni teologiche o di disciplina ecclesiastica un Patriarca può convocare un Sinodo, a cui sono invitati tutti gli altri Patriarchi, Metropoliti, Igùmeni ed eminenti personalità, compreso anche l'Imperatore.

Gli altri culti sono anch'essi rappresentati a Delos, seppure in minor misura. Maers è particolarmente venerato a Thessaloniki (dove ha un immenso tempio) ed ora anche nelle città dell'Ovest, Harkel nelle foreste e nelle campagne, Ilùvatar-Ilmarinen presso le comunità naniche dei confini; il culto di Ilmatar è talmente raro da non avere una rilevanza sociale.

I culti delle tenebre sono fieramente avversati e trovano in genere poco credito in una popolazione più dedita alle attività di pace che di guerra. Tra le divinità oscure quella più pericolosa è certo Shasda, che riscuote molto favore soprattutto nei porti e nelle città più grandi. Le altre attecchiscono talvolta in certe frange dell'esercito.

Tra i culti ambigui diffusissimo è quello di Garguz, che spesso ha costituito una vera Chiesa parallela, molto più venerata di quelle ufficiali dai mercanti e dal sottobosco delle città commerciali. L'Inquisizione, seppure istituita in un Sinodo, è stata di fatto dismessa e la cura delle fede è affidata al braccio secolare dell'Imperatore con il modesto supporto delle milizie direttamente dipendenti dal clero (in particolare i Paladini di Pyros e Dytros; l'Ordine Palatino di Kayah svolge infatti più che altro compiti di protezione dei monasteri).

La Magia non ha attualmente una forte tradizione a Delos e dipende in genere dalle acquisizioni della vicina Greyhaven. Per studiare il Sortilegio seriamente bisogna frequentare l'Università imperiale nella Capitale; da qui infatti vengono reclutati gli Incantatori cui sono assegnati importanti incarichi riservati dal potere centrale. Necromanzia ed Evocazione sono presenti ad un livello inferiore e vengono insegnate nella più assoluta clandestinità in località periferiche ed appartate.

Organizzazione politica e militare

A Delos l'autorità centrale è fortemente sentita ed è rappresentata dalla persona dell'Imperatore e dei suoi intermediari. Egli è il sovrano assoluto e padrone dell'Impero; incarnando la presenza di Pyros su Sarakon, secondo alcune interpretazioni religiose mai chiaramente codificate e non universalmente condivise sarebbe anche Capo Supremo della Chiesa di Pyros e quindi di tutte le Chiese della Luce; l'unica cosa certa a questo riguardo è che l'Imperatore ha il diritto di sedere al posto d'onore in tutti i Sinodi e deve dare l'approvazione per la nomina dei Patriarchi di Pyros di Delos e di Turn e per il Patriarca di Dytros di Nikopolis (di fatto si può dire che gestisce la nomina del Patriarca di Pyros di Delos). Dal punto di vista politico la sua autorità è limitata in piccola parte dal Senato di Delos (costituito dai nobili più illustri), che è chiamato a consultarsi sulle questioni più gravi e deve ratificare la nomina dell'Imperatore prima e dopo l'incoronazione. A questo riguardo la successione avviene in genere per la via maschile più diretta, ma non sono mai state stabilite leggi certe al riguardo (come si può vedere dalla storia di Turn la carica imperiale non è necessariamente legata al principio dinastico). Ciò che è certo è che il successore designato (per testamento o deliberazione ufficiale dell'Imperatore precedente) deve ottenere la ratifica informale del Senato, successivamente viene incoronato nella Cattedrale di Pyros dal Patriarca di Delos (il quale non è obbligato a seguire la linea del Senato e può in linea di principio ricusare l'incoronazione, visto che l'Imperatore ricoprirà la funzione di Divino Interprete di Pyros), da ultimo viene presentato al popolo (la cittadinanza di Delos) nell'Ippodromo, il quale può con una sollevazione e con fischi e grida mostrare il suo dissenso. Alla fine di questo "iter" il designato ottiene la ratifica formale da parte del Senato e chiunque gli si opporrà sarà considerato un ribelle.

In mancanza di una indicazione da parte dell'Imperatore precedente spetta al Senato fare la proposta, preferibilmente all'interno della famiglia dell'Imperatore defunto.

Dal punto di vista amministrativo l'Impero è suddiviso attualmente in 12 Temi: Delos, Ausonia, Optimaton, Rhodos, Kilikia, Kappadokia, Nikèa, Dyrrachion, Makedonia, Moréa, Thessalia, Aipyros. Ogni Tema è retto da uno Stratego, massima autorità politica e militare territoriale; il governante del Tema di Ausonia ha il titolo di Esarca ed anche quel Tema è comunemente chiamato Esarcato; il governante del Tema di Dyrrachion ha preso il titolo di Duca ed il Tema è chiamato Ducato; il Tema di Delos è amministrato direttamente dall'Imperatore o dai suoi delegati (vedi sotto); la gerarchia di prestigio tra i governanti segue l'ordine con cui sono stati elencati i nomi dei Temi. Non ci sono ulteriori divisioni territoriali: ogni città, anche le capitali dei Temi, è amministrata da un Demarco e da un Senato; il Demarco è scelto tra i maggiorenti locali dal Senato. I membri del Senato sono nelle città più piccole gli anziani capi-famiglia, nelle città più grandi i capi della nobiltà locale. Va con sé che nelle città più importanti il ruolo del Senato nella nomina del Demarco è fortemente limitato dall'autorità dello Stratego, il quale formalmente può rifiutare la nomina e di fatto la gestisce. Nella città di Delos il ruolo del Demarco è ricoperto dall'Eparca; questa carica è altamente onorifica e viene assegnata solo a nobili di altissimo rango (spesso può capitare peraltro che all'Eparca sia conferita la delega su tutto il Tema di Delos).

Come si vede il potere, anche a livello locale, è saldamente accentrato nelle mani degli Strateghi. Essi tuttavia non possono trasmetterlo direttamente per via dinastica; in teoria il governante locale è nominato infatti dall'Imperatore e può addirittura essere revocato in qualsiasi momento e senza motivazione. Ciò nondimeno ormai le famiglie più influenti si sono insediate nei Temi e di fatto si trasmettono di padre in figlio il governo di quei territori (ad es. i Brienni a Dyrrachion, i Melixéni a Rhodos).

Il centralismo politico e amministrativo è comunque in qualche modo garantito dal funzionamento degli incarichi di nomina imperiale, visto che ogni delegato imperiale può avere autorità generale, sovraterritoriale e indiscussa per tutta l'estensione dell'Impero. Tali incarichi possono essere estemporanei e conferiti a tempo, ciò non inficia in alcun modo la loro "potestas".

Quelli istituzionali, con ampio apparato burocratico alle dipendenze e con sede amministrativa nella Capitale sono:

Il Grande Logotéte (sorta di primo ministro), chiamato anche Mesàzon.

Il Sakellários (capo dell'amministrazione finanziaria); sotto di lui il Chartulários (amministratore del tesoro aureo) e vari Logoteti (per le spese militari, le spese della corte, ecc.).

Il Protoasecretis (capo della cancelleria imperiale).

Accanto a questi vanno citati anche alcuni incarichi di corte, di solito assegnati ad Elfi o eunuchi, di altissimo prestigio e grande influenza, come:

Il Parakoimòmenos (colui che dorme accanto alla camera imperiale).

Il Protovestiários (capo del guardaroba imperiale).

Il Rector (supervisore generale).

Il Comes dello Stàvlon (capo-stalliere).

Il Protopraipositos (supervisore del Palazzo).

Il Protospatario (il comandante della guardia di palazzo).

L'Amministrazione militare è divisa tra quella dei temi e quella centrale. Quella dei temi è di fatto una Guardia Civica, quella centrale è organizzata in due "tagmata" (sing. "tagma"), di solito residenti a Delos: si tratta degli "excubitores" (la guardia scelta dell'Imperatore) e delle "scholai" (l'esercito imperiale), ammontanti rispettivamente a 7000 e 8000 uomini. Essi sono guidati dal Doméstikos degli Excubitores e dal Doméstikos delle Scholai, massime cariche militari. Anche la flotta è divisa in flotte dei Temi e flotta imperiale. La flotta imperiale è di stanza a Delos e a Rhodos, ammonta a 300 unità ed è comandata dal Drungários della Flotta. Flotte ed eserciti locali sono comandati direttamente dallo Stratego.

I gradi minori sono uguali per le truppe centrali e per quelle locali:

Tassiarco (= generale o colonnello)

Logarco (= maggiore o capitano)

Ipologarco (= tenente)

Epistratiòta (= sergente)

Epinavarco (= ammiraglio)

Navarco (= capitano di vascello)

E' ovvio che i contingenti delle truppe e della flotta imperiali sono maggiormente specializzati rispetto a quelli dei Temi. Tuttavia Strateghi dalle spiccate capacità militari possono aver sviluppato un addestramento più professionale per una parte degli uomini a loro disposizione. La coscrizione di queste truppe locali (sia di terra che di mare) è affidata interamente agli Strateghi competenti. E' assai difficile che avvengano trasferimenti dalle truppe locali ai "tagmata" e viceversa, tranne nel caso di alti gradi delle truppe locali che vogliano far carriera nei "tagmata" o di soldati dei "tagmata" che chiedano di passare alle truppe locali del Tema di Delos. Al contrario il sogno di chiunque militi nelle flotte locali è di passare alla ben più prestigiosa flotta imperiale. Sia le truppe locali che quelle imperiali sono comunque massicciamente integrate da mercenari provenienti dalle terre dei Nomadi e addirittura da Greyhaven; essi dipendono dai gradi dell'esercito deliota ovviamente, ma spesso costituiscono delle vere e proprie forze trasversali all'interno delle milizie; per arginare il problema non si è trovato di meglio che far entrare i capi di questi gruppi di mercenari nelle gerarchie ufficiali dell'esercito con effetti ambivalenti.

Il comando supremo è affidato, come si è detto, ai Doméstikoi e al Drungàrios, ma, poiché esso risiede nelle mani dell'Imperatore, quest'ultimo può assegnare a chi vuole un comando temporaneo o prolungato delle truppe, scavalcando i comandanti ufficiali.

Gli uffici che sono stati fin qui delineati (che potremmo definire genericamente "cariche") non sono titoli nobiliari (per cui vedi sotto). In linea di massima i più prestigiosi fra questi si accompagnano ovviamente ai titoli, ma ciò in teoria non è necessario. Queste cariche sono ordinate secondo un preciso ordine gerarchico di prestigio (o forse meglio di etichetta), cui i più vanesi tra gli eminenti Deliotti prestano molta attenzione: prendendo come base la lista dei Temi, subito dopo l'Esarca di Ausonia viene per rango il Grande Logotéte; dopo lo Stratego di Kilikia viene l'Eparca di Delos; dopo lo Stratego di Nikéa il Doméstikos delle Scholai, il Doméstikos degli Excubitores, il Drungàrios della Flotta; dopo tutti gli Strateghi il Sakellàrios e gli altri Logotéti. E' evidente che le cariche di corte si collocano tutte ad un livello più basso. Occorre comunque ricordare che questo ordine riguarda solo il rango formale, l'"auctoritas"; di fatto la "potestas" è stabilita in base a quanto le singole cariche esprimono la volontà dell'Imperatore, da cui l'apparente assurdo che un eunuco investito di una carica di corte possa avere più potere del più autorevole degli Strateghi.

Fin qui le "cariche"; ma esistono pure i "titoli" a Delos. Si tratta di veri e propri titoli nobiliari che hanno lo scopo di gratificare tutta una classe sociale, depositaria di alcuni privilegi giuridici ed economici. Alcuni di questi titoli infatti garantiscono una rendita annua fissa da parte del tesoro imperiale e tutti abilitano ad usufruire del codice penale destinato alla nobiltà, molto più mite rispetto a quello dei cittadini comuni. Sono conferiti direttamente dall'Imperatore, ovviamente tramite la sua burocrazia. Eccoli di seguito in ordine crescente:

Sebasto (ereditario, senza rendita)

Spatario (ereditario, senza rendita)

Protosebasto (ereditario, rendita di 500 scudi annui)

Panipersebasto (non ereditario, rendita di 700 scudi annui, seggio nel Senato di Delos)

Sebastoipértato (non ereditario, rendita di 800 scudi annui, seggio nel Senato di Delos)

Entimoipértato (non ereditario, rendita di 900 scudi annui, seggio nel Senato di Delos)

Curopàlata (non ereditario, rendita di 1000 scudi annui, seggio nel Senato di Delos)

Sebastocrátore (non ereditario, rendita di 2000 scudi annui, seggio nel Senato di Delos)

I possessori di questi titoli possono fregiarsi delle relative insegne, che vengono loro consegnate all'atto della proclamazione o trasmesse dal padre per via ereditaria. I Sebastì e gli Spatari sono considerati piccola nobiltà, tutti gli altri alta nobiltà. Di Sebastocratore non ce ne è mai stato più di uno e può accadere che non ce ne sia neanche nessuno; in genere è un parente stretto dell'Imperatore. Anche i Curopàlati sono pochissimi (nell'ambito delle unità) in tutto l'Impero.

Leggi

Il codice di leggi di Delos è, fatte salve le differenze rappresentate dal diverso assetto sociale ed istituzionale, abbastanza simile a quello di Greyhaven. Un elemento di distinzione importante è costituito dalla persistenza a Delos della schiavitù, abolita recentemente a Greyhaven. Gli schiavi, in realtà servi della gleba (vedi sopra), compongono il più basso grado della scala sociale deliota; possono essere puniti in maniera esemplare anche per reati poco gravi, qualora ne dia autorizzazione il padrone, ed in linea di massima possono essere vessati da quest'ultimo in qualsiasi modo senza garanzie da parte dello Stato. Tra gli schiavi e i cittadini di pieno diritto si collocano gli stranieri, nei riguardi dei quali è applicata disinvoltamente la pena di morte anche per i reati di grado G e H (nella scala dell'ambientazione Greyhaven) ed un maggiore rigore generalizzato per i reati degli altri gradi. Si discute su come debbano essere considerati i cittadini di Greyhaven; i vari tribunali storicamente si muovono in diverso modo e c'è una ricca giurisprudenza al riguardo. I cittadini delioti seguono la scala usuale; possono tuttavia appellarsi (se conoscono la complicata procedura o sono assistiti) allo Stratego e successivamente all'Imperatore. I nobili vengono sempre puniti ad un grado minore (a meno che non si tratti di alto tradimento), possono essere giudicati solamente dallo Stratego o dai suoi delegati anche per reati minori; l'alta nobiltà solo dal Senato di Delos. L'Imperatore rappresenta sempre l'ultima possibilità di appello. Il clero è equiparato alla nobiltà, ma è giudicato dal Metropolita di competenza; l'alto clero, equiparato all'alta nobiltà, può essere giudicato solo dal Patriarca di competenza; sempre però, per quanto riguarda il clero, l'Imperatore può avocare a sé il giudizio. Per ogni tipo di reato comunque e in special modo per i reati di grado H e I l'Imperatore può assumere su di sé il giudizio (anche per l'alta nobiltà e l'alto clero) ed in questo caso naturalmente non c'è possibilità di appello!

I tribunali:

Nelle piccole città il potere giudiziario è affidato al Senato e ai giudici da esso nominati; nelle grandi città c'è una vera e propria magistratura, dal carattere un po' burocratico, che fa capo al Demarco e al Senato solo dal punto di vista organizzativo. La risoluzione dei casi più impegnativi e degli appelli è assegnata infatti direttamente allo Stratego o ai suoi delegati. Il potere giudiziario risiede in assoluto nelle mani dell'Imperatore, cui si ricorre per l'ultimo appello. Eccezionalmente possono ricoprire funzioni giudiziarie i Metropoliti, i Patriarchi ed il Senato di Delos (vedi sopra).

Nota:

Per i reati di grado I, oltre alla pena di morte e all'esilio, è in uso a Delos la pratica della mutilazione (accecamento, rinotmési, ecc.).

Nota: l'istituto della Prònoia

Come si è accennato, in larghe parti dell'Impero si è affermato un certo tipo di proprietà terriera, nelle mani dell'alta nobiltà, che prende il nome di Prònoia. Essa assomiglia amministrativamente sempre più ai feudi greyhavenesi, soprattutto per la licenza giudiziaria che le viene accordata. In sostanza il mantenimento dell'ordine e il giudizio per i casi riguardanti stranieri e cittadini delioti di bassa condizione è affidato alle guardie e ai giudici alle dipendenze del Pronoiario, senza nessun rapporto con l'amministrazione giudiziaria della città più vicina (controllata dal Demarco) o quella dello Stratego competente. Vigge ovviamente sempre per i cittadini delioti la possibilità di appello (allo Stratego o all'Imperatore) ma si riduce ad essere puramente teorica. L'apparente

contraddizione con gli usi centralistici dell'Impero va spiegata con la difficoltà di controllo delle campagne in un sistema che, come si è visto, è tutto incentrato sulla struttura urbana: l'affidamento di competenze poliziesche e giudiziarie al Pronoiario, che comunque detiene la proprietà del fondo, si rivela un comodo *escamotage* per la gestione del territorio. Anche il pagamento delle tasse grava sui contadini che lavorano nella Pronoia in maniera indiretta, poiché gli esattori richiedono la somma in ragione del numero degli abitanti esclusivamente al Pronoiario, al quale spetta il compito di raccoglierla tra i suoi sottoposti: ciò naturalmente accentua il rapporto di dipendenza dei contadini verso il padrone (per i quali comunque in genere liberarsi dal rapporto diretto col fisco imperiale rappresenta un guadagno) e d'altra parte l'indipendenza del Pronoiario rispetto al potere centrale.

Un simile regime è condiviso in linea di massima anche dalle numerose ed estese proprietà monastiche, che godono di particolari statuti di privilegio concessi dall'Imperatore. Qui tuttavia la diversificazione amministrativa è notevole e dipende dai gradi di indipendenza che l'Imperatore ha voluto accordare a questo o quel monastero: può essere assegnata o solo la funzione di mantenimento dell'ordine o solo la funzione di esazione delle tasse o l'amministrazione della giustizia e il mantenimento dell'ordine. E' difficile insomma che la proprietà monastica possa avere tutti i privilegi della Pronoia, ma non impossibile.