

Impero di Delos

*Fiorivano i peschi, volavano le rondini
e i mille uccelli canterini,
profumi e limpide acque sorgive
sgorganti da rupi montane
erano i ritmi del giardino incorrotto,
da mano di uomo intatto,
ignaro degli armenti, delle greggi belanti...*

Storia

L'antichità

Circa 2000 anni prima della fondazione, pochissime erano le popolazioni umane presenti nel Continente. Nel Nord (attuale Greyhaven), ricco di foreste, imperavano gli Elfi, divisi ancora tra Stirpi e Clan; nel Sud gli Elfi erano in minor numero e più deboli, le montagne e le colline in compenso erano l'enorme Regno dei Nani. Pochi Umani in possesso di una cultura primitiva a Nord e molto più evoluti sulle coste del Sud rappresentano i primi insediamenti di cui si ha notizia. Della cultura e delle lingue parlate da questi popoli nulla si sa di sicuro.

L'invasione degli Eroi

Intorno al 1800-1700 A.F. una invasione imponente di nomadi da Est modifica del tutto i connotati del Sud; sono gli Eroi, feroci guerrieri 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 i Nani dalle colline nei loro possedimenti montani. Divisi in infinite tribù, si insediarono in ogni parte dell'attuale territorio di Delos, tranne le più impervie montagne.

Tra il 1600 e il 1500 A.F. si assiste 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.

La nascita delle città-stato

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.

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 della Natura (Harkel, Maers, Iluvatar) si aggiungono i culti importati dagli Eroi, in primo luogo quelli di Pyros e Dytros, 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 di Dytros e misteriosamente protetti dai poteri divini. Nel 1098, padroni di quasi tutto l'interno e dopo aver costretto i Nani alla semiclandestinità in un Regno ormai non più che sotterraneo, 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.

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 molto più inquietanti; si diffondono anche conoscenze magiche fino ad allora semisconosciute 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).

Avilius Dagor e la nascita dell'Impero di Turn

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!

Rioltrepassate 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. Egli vive fino al 15, 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, che fu sempre restio ad una ripartizione provinciale che non tenesse conto del primitivo assetto feudale.

I successori di Dagor

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; viene accusato infine di praticare arti magiche e di favorire alcuni culti tenebrosi. Muore nel 42 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 Avilli, che regge Turn fino al 162, quando Veressianus muore senza eredi.

Il Senato pone allora sul trono Viceius Barna, uno dei suoi membri più influenti, ma l'esercito d'Oriente, guidato da Maximillius 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 Dytros come dèi regnanti (ma Maers, Garguz e Shasda sono sempre molto venerati lungo le coste e le altre divinità 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

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 provincie 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 della Notte 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.

La riorganizzazione dell'Impero e la condanna dei culti "barbari"

Tornato a Turn, Thobosus riorganizza l'amministrazione dell'Impero, dividendo le Provincie 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).

Nel 205, convocando a Kàmiros un Sinodo delle Chiese, conferma la condanna dei culti "barbari" di Yog-Shoggoth, di Azatoth, di Morgoblath (da sempre rifiutati e sentiti come estranei ed ostili) e, con grande scandalo, aggiunge anche la condanna di quello di Shasda. Questa divinità infatti, come Garguz, era venerata già da molti secoli, soprattutto dai popoli del mare e nelle città costiere; non era sentita insomma come una divinità "irregolare"; da questo momento in poi il culto rifiutato di Shasda assumerà sempre più i connotati di un culto tenebroso.

La Chiesa di Garguz riesce all'ultimo momento ad evitare la condanna, ma sarà costretta dal quel momento praticamente alla clandestinità. L'Imperatore si autoproclama Sommo Sacerdote ed Interprete del divino Pyros, assoggettando a sé quella Chiesa (divenuta quindi la più importante dell'Impero). Si dice che il dio gli avesse anche concesso poteri miracolosi.

Egli dà inizio alla persecuzione contro le Chiese condannate e contro la magia (sebbene all'inizio contro quest'ultima l'accanimento fosse molto più blando).

La divisione dell'Impero

Nel 206 trasferisce la capitale dell'Impero nella più meridionale e meglio difendibile Delos, lasciando Turn di fatto al controllo del locale Patriarca di Pyros. Nel 211 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 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, di fronte al disinteresse di Merobaudes e del Patriarca, che trovava molte ostilità nelle Chiese degli altri dei, lì ancora molto forti, si fanno sempre più autonomi e cominciano ad autoassegnarsi l'antico e primigenio titolo di Duchi.

Nel frattempo anche il ricco Oriente ha i suoi problemi: un popolo bellicoso, proveniente dalle sperdute oasi di Zedghast e credente in divinità strane e diverse, invade via via le provincie più meridionali dell'Impero. Gli invasori trovano qui l'appoggio non solo delle Chiese condannate, da sempre molto influenti in queste regioni, ma anche delle Chiese ufficiali, insofferenti dello strapotere di quella di Pyros, impersonata dall'imperatore.

Le nuove invasioni e il sacco di Turn

Nel 228 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.

Un generale di origine barbara, arruolato nell'esercito turniano (accadeva anche questo nel lontano Nord allora), aveva fatto carriera ed aveva ricevuto dall'Imperatore di Turn il titolo di Custode dei Temi del Nord: il suo nome era Harald, detto 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.

Nel 229 Turn, stremata, cade, è saccheggata 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.

Il primo Granduca dei Temi del Nord

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 soi confini e diventa signore di tutto il Nord (229).

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 Anilius muore, suo figlio Iudianus 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. Iudianus rientra dunque a Turn, ove avvia l'opera di ricostruzione e reintegra il Patriarca; ritorna dunque a Delos.

Nel 230 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 il non riconosciuto e formalmente soggetto Granducato di Greyhaven, caratterizzato da usanze feudali.

Iudianus e la rinascita dell'Impero

Il giovane Iudianus fu forse il più grande imperatore di Delos. Regnò fino al 267, ingrandendo la città di Delos e molte delle antiche città costiere di monumenti grandi ed imponenti, riformò definitivamente la struttura amministrativa dell'Impero (organizzata in Temi), tenendo conto della nuova situazione territoriale, riordinò infine tutto il patrimonio di leggi scritte, di letteratura, di antiche conoscenze ereditato dall'Impero di Turn.

Dal punto di vista religioso rafforzò ancora di più la sua posizione di interprete sommo del culto di Pyros, delegando la gestione della gerarchia non più al Patriarca di Turn ma al Patriarca di Delos (più facilmente controllabile) nel Secondo Sinodo di Kàmiros (250). Questo provocò una grave frattura all'interno della Chiesa di Pyros, non ancora del tutto ricompasta.

Nel frattempo durante il suo regno, in cui si manifestavano sempre più forti spinte monoteistiche, le altre Chiese cercarono di ottenere nuova e maggiore visibilità: appoggiandosi alla potente Chiesa di Dytros e al Patriarca di Pyros di Turn, svilupparono via via una presenza sempre più capillare nelle varie città dell'Impero e soprattutto nelle campagne. Il compromesso consisteva nell'accettazione della supremazia della Chiesa di Pyros. Iudianus fu costretto ad accettarlo.

Durante il suo regno va anche rilevata un'importante evoluzione linguistica: la lingua ufficiale dell'Impero era da secoli ovviamente il turniano, sebbene le popolazioni della costa parlassero da sempre una lingua sorella più dolce, l'odierno deliota, e quelle del Nord una variante del turniano, più dura, detta tarraconense (l'attuale Greyhaven).

Iudianus impone come lingua ufficiale il deliota, anche in virtù dello spostamento della capitale, realizzato da Thobosus; il turniano, escluso dai documenti ufficiali e ristretto ad una piccola comunità di parlanti andrà via via estinguendosi, riducendosi a lingua colta, dotta ed antica di Greyhaven e Delos (oggi è parlato, in maniera alquanto modificata, solo nei temi settentrionali dell'Impero).

Gli imperatori delle dinastie degli Arrasii e dei Makedònes

La dinastia degli Arrasii regge Delos dopo Iudianus (Iudianos in deliota) per altri cinquant'anni con Lukianòs (267-279) e i suoi figli Iudianos II (279-295) e Herakliskos (295-317), i quali si devono scontrare più volte con le popolazioni seminomadi dell'Est (Varanghi, Pecèneghi, Tùngari) che minacciano gli ultimi possedimenti orientali dell'Impero.

Iudianos II cade in battaglia ed Herakliskos le respinge momentaneamente tre anni prima di morire (battaglia di Eikònion: 314 P.F.).

Herakliskos perde la vita in una congiura di palazzo, guidata dall'imperatrice Irini e dal suo amante Bardas Makedòn, protospatrio dell'imperatore.

Il regno di Bardas (317-354), a dispetto della sua origine infausta, fu contrassegnato da prosperità e potenza. L'Est, saldamente nelle mani dei Delioti, incuteva timore persino a Zedghast, con cui ricominciarono le scaramucce, sempre più violente e sempre più a favore di Bardas (riconquista di Teleukia: 330 P.F.).

I Granduchi di Greyhaven dovettero assistere con sgomento all'attraversamento degli Allston da parte di un esercito imponente nel 341; ma tutto si risolse con un nulla di fatto (il pretesto fu dato da oscuri influssi – di questo si parlò – che provenivano da alcune zone meridionali del Granducato e che oltrepassavano i confini).

La dinastia dei Makedònes resse l'Impero per circa un secolo. Il figlio di Bardas Andronikos I (354-376) e suo figlio Bardas II il Tùngaròktonos (376-411), continuarono l'opera del predecessore, potenziando la flotta, riformando la guardia imperiale (attribuita in massima parte a mercenari barbari) e il servizio di palazzo (attribuito ad elfi o ad eunuchi di origine straniera) e mietendo vittorie ad oriente.

Al riguardo c'è da dire che questi floridi anni comportano la diffusione dei culti di Delos anche verso le popolazioni nomadi o seminomadi dell'Est e la scalata sempre più prepotente degli Elfi ai vertici dell'amministrazione imperiale.

Il complotto di Varg Vikerens e la guerra civile

Nel 411 sarà sempre un comandante della guardia, questa volta di origine barbara (le riforme non sono servite a prevenire le congiure), Varg Vikerens, a cospirare contro Bardas II.

Accecato l'imperatore, che sarà dunque costretto a ritirarsi in un monastero, Varg assume la corona.

E' un periodo di grave sconvolgimento per il popolo di Delos, anche a causa dell'odiosa crudeltà che contraddistingue il nuovo sovrano.

Barbari incolti vengono posti ai più alti vertici della corte, efferatezze immonde vengono perpetrate a danno di presunti ribelli ed anche di alcuni dei più eminenti membri delle Chiese.

Nel 416 sarà il Patriarca di Turn Parlan V a farsi interprete delle proteste di un popolo intero e ad approfittarne per screditare il debole rivale Eunapios II di Delos, del tutto soggetto alle volontà dell'imperatore Varg.

Scoppia una guerra civile che dura tre anni e che vede schierate dalla parte di Varg anche le forze tenebrose di alcuni potenti Negromanti ed Evocatori, provenienti da Greyhaven. Alla fine, grazie soprattutto all'opera dei Paladini di Pyros e Dytros, protagonisti di un epico scontro contro gli stregoni nella piana di Làrissa, al centro dell'Impero, Varg viene sconfitto. Il detestabile sovrano riesce però a sfuggire sia alla morte che alla cattura e trova rifugio (così si dice) oltre i confini nella sordida palude di Morgobloth.

L'Impero e la Chiesa di Pyros

A questo punto, nel 419, l'Impero è di fatto nelle mani delle Chiese. La Chiesa di Pyros che avrebbe l'autorità per prendere le redini del potere è però divisa tra Parlan V ed Eunapios II.

Un Sinodo convocato a Delos risolve la situazione con un compromesso: la reggenza è assegnata al Patriarca di Delos ma Eunapios viene rimosso e al suo posto viene posto un nobile monaco, Prosdocimos.

Il Patriarca Prosdocimos regge Delos dal 419 al 424; anni in cui vengono promulgati alcuni atti importanti come la teorica parità tra le Chiese nel II Sinodo di Delos (421) e la costituzione dell'Inquisizione contro le Chiese condannate e contro la magia dell'Evocazione e della Negromanzia (la magia degli Incantatori a Delos rimane ancora oggi legale) nel Sinodo di Lindos (423). Infine Prosdocimos ordina la costruzione di grandi fortificazioni sopra le montagne che dividono Delos dal Ducato di Benson ed assegna la custodia di quei forti come di tutto quel confine alle superstiti comunità naniche, che ottengono in cambio anche loro la cittadinanza di Delos, con quasi duecento anni di ritardo rispetto agli Elfi.

Il risveglio del Senato di Delos

Nel 424 un organo statale da sempre silente rialza la testa.

E' il Senato di Delos; costituito da Thobosus, ad imitazione di quello di Turn, quando cambiò la capitale, con elementi dell'aristocrazia di corte e della nobiltà elfica, rappresentò la brutta copia di quello di Turn, fino a quando quest'ultimo non perse del tutto la sua antica importanza, riducendosi ad essere niente più che un consiglio di decurioni di provincia.

Il Senato di Delos, privo però di una propria storica autorità, non poté ereditarne le rilevanti funzioni nella gestione dello Stato e rimase sempre poco più che il gran consiglio dell'imperatore. Ora però questo Senato avverte il pericolo di un'involuzione teocratica clericale, che non garantisca le varie componenti della complessa società dell'Impero.

In breve tempo dalla parte del Senato sono anche le minoranze elfica e nanica, l'esercito con i suoi alti gradi, tutta l'aristocrazia, la burocrazia di corte (Elfi, eunuchi, Incantatori), i governatori provinciali. Prosdocimos è costretto a scegliere il migliore tra i giovani patrizi di Delos: Alexios Komninos, generale ventenne di grandissimo ingegno e perfetta bellezza.

L'Imperatrice Zoì, rovina dell'Impero

Bella come una dea è anche la donna che Alexios sposa nel 427 nell'immenso Tempio di Pyros a Delos: Zoì, della stirpe dei Dalassèni, rovina dell'Impero.

Equilibrato e giusto è il governo di Alexios Komninos: esso vede la pace con Zedghast, che durante la guerra civile aveva recuperato Teleuchia, l'accordo matrimoniale con il Granduca di Greyhaven (l'erede al trono Michail sposa la figlia del Granduca Rosvita, ribattezzata Theòdora), un generale recupero del "laicismo" se così si può dire nella politica imperiale, ma contemporaneamente uno sviluppo delle pratiche monastiche che da sempre costituiscono una caratteristica della religiosità deliota.

Nel 437 in un disgraziato incidente di caccia l'imperatore Alexios muore.

Il tredicenne Michail (si era sposato ad 11 anni con la diciannovenne Rosvita) governa sotto la tutela della madre: l'imperatrice Zoì.

Ella si risposa un anno dopo con il brillante stratego di Adàlia Romanòs Pyroghènes e in quello stesso anno muore per delle gravissime febbri il piccolo Michail.

Romanòs assurge al soglio imperiale, nonostante le proteste del Patriarca Adamàndios, subito sostituito con il più arrendevole Eustatios. Romanòs non è uno sciocco, ma con una corte e con una nobiltà ostile deve ricorrere agli intrighi ed alla corruzione per tenersi sul trono. Dopo qualche anno è nelle mani di due Incantatori intriganti (Bòrilos e Ghermanòs), che fanno senza ritegno le loro private vendette; dietro di loro le manovre dell'imperatrice Zoì.

Nel 443 una nuova invasione dall'Est trova impreparati i Delioti: sono gli Abbuliti, guerrieri fanatici e feroci, convertiti dalla loro primitiva religione agli dei di Zedghast, sottomessi fino alla morte volontaria al loro Sultano Sahid-Pascià. Essi dilagano nell'Est, conquistando e devastando città antichissime, che sembravano costruite dagli dei, come Nikèa, Antýra, Eikònion, Adàlia.

Le armate di Romanòs non fanno altro che ritirarsi, lasciando agli invasori le gemme dell'Impero. Erano secoli che non avveniva una simile catastrofe. Presso le sponde dell'Histrion Romanòs respinge infine la cavalleria inesorabile di Sahid-Pascià, ma perde la vita nello scontro.

Si favoleggia che dopo la morte dell'imperatore siano scesi in campo gli spiriti di Iudianos, con i suoi catafratti al galoppo sulle nuvole, e di Alexios, dagli occhi splendenti nella nebbia come zaffiri.

Avuta notizia della morte del marito, per nulla turbata, Zoì fa allontanare Bòrilos e Ghermanòs con l'aiuto del Patriarca Eustatios e della guardia di palazzo.

Sposa infine il protospatario Grigòrios Pakurianòs, elevando anche lui al soglio imperiale (444). Nel frattempo aveva concluso la pace con il Sultano il curopalata Nikèphoros Briennios, duca di Dyrrachion (per influsso del vicino Greyhaven si diffonde il titolo di duca per strateghi particolarmente influenti, che avevano costituito una sorta di dominio familiare nei propri temi): Delos perdeva i territori dell'Est, ma si garantiva pace trentennale ed alleanza contro i barbari delle steppe (già tornavano ad incombere i Pecèneghi).

Briennios torna a Delos come un salvatore della patria, ma si trova ovviamente di fronte all'ostilità implacabile dell'imperatrice e di Pakurianòs. Per evitare il peggio si ritira dunque ad ovest nella sua Dyrrachion.

Dissoluto e decadente il regno di Pakurianòs, orbo delle ricche città dell'Est. Zoì se ne sbarazza facilmente nel 449, facendolo accecare in una congiura e segregandolo in un monastero di montagna.

Regge quindi da sola l'Impero, facendosi proclamare dal vecchio Eustatios e da un Senato terrorizzato dalle alabarde dei Varanghi della guardia imperiale. Lo scandalo è grande. Le Chiese di Dytros e Maers chiedono la convocazione di un Sinodo, ufficialmente per dirimere questioni teologiche, ma in realtà per deporre il Patriarca Eustatios. La Chiesa di Pyros, spaventata dalla possibilità che per la prima volta altre Chiese possano influenzare la nomina del Patriarca di Delos (che è un membro della Chiesa di Pyros!), obbliga Eustatios a ritirarsi a vita privata e nomina al suo posto il più saggio e rigoroso dei suoi Predicatori: Michail Ephesinos.

La guerra civile

Zoì, comprendendo la precarietà della sua situazione, si affretta a sposare Andronikos Katakalon, che riveste la porpora imperiale con il nome di Andronikos II (452). A questo punto la ribellione scoppia in tutto l'Impero: da Occidente scende in armi Nikèphoros Briennios con tutto il suo prestigio, dal mare lo stratego di Rhodos (l'isola grande, ove si trovano le città sinodali di Kàmiros e Lindos) Nikètas Melixènos con quasi metà della flotta imperiale, dagli Allston il "prostàte dei confini" (carica istituita da Romanòs Pyroghenètes per intimidire Greyhaven) Ghiànnis Dunchas con la fanteria pesante e le schiere dei Nani; il Granduca di Greyhaven si dichiara garante della vita dell'Augusta Theòdora, rinchiusa da anni nel monastero dei Màngani, poco fuori la capitale.

L'esercito di Andronikos II Katakalon è sconfitto da Briennios; l'imperatore fa appena in tempo a rifugiarsi nella capitale, quando quest'ultima viene presa d'assedio da Melixènos sul mare e da Ghiànnis Dunchas da terra.

Andronikos si suicida, Zoì fugge attraverso un pertugio delle mura, travestita da mendicante e, dopo un lungo e periglioso viaggio si nasconde nel monastero degli Eroì Vincenti, nelle profondità dell'Impero.

Ghiànnis Dunchas viene proclamato imperatore dal Senato e dal Patriarca Michail Ephesinos, Nikètas Melixènos gli giura fedeltà, Nikèphoros Briennios, arrivato in ritardo, deve per la seconda volta arrendersi alla cattiva sorte ed imitare lo stratego di Rhodos (454).

L'Impero di Ghiànnis Dunchas, lo "splendore dei viventi"

Ghiànnis Dunchas apparteneva ad una delle più nobili famiglie di Delos, trasferitesi nella città al seguito di Thobosus; il suo potere si mostra subito saldo. Ristabilisce i vincoli con le minoranze dell'Impero, trama segretamente per mettere zizzania tra l'antico Emirato di Zedghast e il nuovo Sultanato di Abbùl, riforma per quanto possibile l'esercito, stabilisce alleanze con i barbari dell'Est, ormai non più tanto pericolosi, per tenere a bada il Sultano di Abbùl, pone un chiaro freno alle pretese del Granduca di Greyhaven, ottenendone assicurazioni per un maggior controllo di Benson.

Nel 474, allo scadere della pace con il Sultano, un nuovo fiero assalto viene sferrato dagli Abbuliti, ma l'imperatore Ghiannis guida la riscossa con i suoi pochi armati fino all'interno del Sultanato, riuscendo persino, con qualche inganno, a riconquistare la sacra Nikèa. Abbùl è costretta ad una pace di cinquant'anni.

Nel 481 lo "Splendore dei Viventi", così era stato soprannominato, muore per un'epidemia di peste. Gli succede il figlio Michail II Dunchas, che sposa la bellissima principessa barbara Eudocia Varanga.

Continua sotto di lui la ricostruzione di un Impero molto provato, che sembra condannato ormai ad una lenta ma irrimediabile decadenza, stretto com'è tra Greyhaven e Abbùl.

L'imperatrice, dopo il difficile parto della piccola Anna, non genera più figli e questo è sentito dagli astrologi di corte e dal popolino come un sinistro presagio. D'altra parte l'imperatore Michail, un poeta, un mistico, un sensitivo, si ostina a non voler ripudiare la bionda moglie, di cui è perduto innamorado.

Nel 500 P.F. l'imperatore, sconvolto da sette giorni di febbri altissime proprio durante le feste in onore di Dytros, lascia l'Impero senza eredi maschi diretti. Il Senato in gran fretta, per timore di nuovi rivolgimenti e delle pretese dinastiche che quasi tutti i sebasti (patrizi) dell'Impero potevano avanzare, incorona, con il consenso del Patriarca Áretas, l'anziano zio del defunto imperatore, il fratello di Ghiannis, il Sebastocratore Constandinos Dunchas.

Geografia e risorse

Territorio e confini

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 Greyhaven; 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.

Risorse economiche

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.

Artigianato e prodotti tipici

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).

Commercio e strade

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.

Privilegi e classi sociali

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 aggravii 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.

Difusione della cultura e differenze tra i sessi

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 Igumene, 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.

Elfi e Nani

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 sparute 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 Chiesa di Pyros

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).

Le altre Divinità della Luce

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.

Le Chiese delle Tenebre

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 diffusione della Magia

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

L'Imperatore

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 opporra 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.

I Dodici Temi

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).

Gli incarichi di nomina imperiale

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 Logotète** (sorta di primo ministro), chiamato anche Mesàzon.

Il **Sakellàrios** (capo dell'amministrazione finanziaria); sotto di lui il Chartulàrios (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 **Provestiàrios** (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).

I gradi militari

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 Drungàrios 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.

Nota sugli uffici pubblici

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 Delioti prestano molta attenzione: prendendo come base la lista dei Temi, subito dopo l'Esarca di Ausonia viene per rango il Grande Logotète; 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.

I titoli nobiliari

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)

Sebastocràtore (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 Sebasto e gli Spataro sono considerati piccola nobiltà, tutti gli altri alta nobiltà. Di Sebastocràtore 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 delioti; 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.).

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 dal grado 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 Prònoia, ma non impossibile.