

Età dei Khan

Termine con cui si definisce il periodo compreso tra il 430 a.F. e il 1 a.F. all'interno dei territori di Greyhaven. L'età dei Khan vede il suo inizio al termine dell'età degli Eroi, che conclude l'arco temporale noto come **Era dei Popoli Antichi**, e si protrae fino all'arrivo delle forze della **Repubblica di Turn** che determineranno l'annessione del territorio all'interno dei confini del nascente **Impero di Turn**. Il termine **Khan** deriva da **Der-Khan**, che in lingua **Shanti** è traducibile come *comandante*: si tratta del nome attribuito ai condottieri più forti delle singole tribù che in quel particolare periodo storico si spartivano il territorio dell'attuale **Granducato di Greyhaven**. A tali tribù veniva dato il nome di **Khanast**, termine che veniva utilizzato anche per indicare la loro estensione territoriale.

Le fasi dell'Età dei Khan

Il Secondo Cataclisma

Gli eventi del **Secondo Cataclisma** portarono la maggior parte delle antiche città-stato alla distruzione e alla rovina. Gran parte degli edifici sprofondò nel sottosuolo, così come la maggior parte delle mura e degli eserciti. Molte delle civiltà che per secoli avevano imposto il loro dominio sui territori di Greyhaven furono spazzate via: altre si estinsero poco a poco, sommerse dalle epidemie, dalle carestie e da nuove invasioni nomadi provenienti da Est. Questo periodo di morte e devastazione iniziò secondo gli storici nel 459 a.F., e le sue conseguenze sul territorio si protrassero per quasi trent'anni. La sua conclusione, che viene fatta coincidere con l'inizio dell'età dei Khan, avvenne nel 430 a.F. in conseguenza della fondazione del Khanast di Greyhaven.

L'inizio

Le devastazioni e le epidemie originate dal **Secondo Cataclisma** portarono la morte anche presso molte delle tribù che vivevano ai margini dei Domini delle antiche città-stato: alcuni degli insediamenti umani, favoriti dalla presenza di colline e foreste dove potersi rifugiare, riuscirono comunque a salvarsi. Furono proprio loro, nel corso dei trent'anni successivi, a ripopolare il territorio mescolandosi con le popolazioni nomadi giunte da Est e stanziatesi all'interno delle valli e delle campagne semi-deserte. Il processo di integrazione tra i due popoli fu piuttosto rapido e portò alla graduale affermazione di una nuova civiltà.

Alla complessa e convoluta organizzazione giuridica, sociale e religiosa delle città-stato si sostituì una società di stampo tribale: alcune delle regolamentazioni più semplici dei **Popoli Antichi**, come la suddivisione in caste e il predominio del più forte, vennero mantenute. In luogo del Sovrano si affermò la figura del **Khan**, il guerriero più forte della tribù: quest'ultima prese il nome di **Khanast**, termine utilizzato anche per indicare i possedimenti territoriali della stessa. Le figure dello Sciamano e del Profeta svanirono, lasciando il posto a una casta mistico/sacerdotale priva di una figura di riferimento vera e propria, anch'essa subordinata all'autorità del **Khan**. Molte delle antiche divinità scomparvero, lasciando il posto al druidismo e a generici culti della natura.

Il primo **Khanast** di cui si ha notizia fu quello di Greyhaven, dal nome di un antico baluardo difensivo situato al confine di quello che era un tempo il Dominio della città-stato di **Garak**: nel corso dei secoli successivi quel piccolo villaggio fortificato ampliò le sue dimensioni fino a diventare la città più grande e importante di tutto il Settentrione.

La rinascita delle città

Per molti decenni i **Khanast** si svilupparono lungo le vallate e le campagne corrispondenti ai possedimenti più remoti delle antiche città-stato, evitando accuratamente di avvicinarsi ad esse. Numerose erano infatti le superstizioni legate a quegli edifici deserti, che si diceva fossero popolati da scheletri e resti umani. Tali credenze durarono fino al **III secolo a.F.**, quando le antiche città-stato tornarono ad essere nuovamente abitate. Gli edifici furono man mano riparati o ricostruiti e divennero la dimora del **Khan**, dei suoi luogotenenti più importanti e dei membri dei rispettivi familiari. Agli edifici abitativi si aggiunsero ben presto fortificazioni militari, mura e templi, e successivamente mercati e botteghe.

La prosperità

I secoli **II** e **I Secolo a.F.** a.F. costituiscono il periodo d'oro dell'età dei Khan: in questi anni viene costruita la maggior parte degli edifici, delle necropoli e delle città. I possedimenti dei **Khanast** si espandono fino a toccarsi, superando nella loro estensione quelli delle antiche città-stato. Nuove ondate migratorie da Est vengono assorbite, provocando un notevole incremento della popolazione e, di conseguenza, degli eserciti. In questi due secoli scoppiano alcuni tra i conflitti più importanti: alcuni di loro si concludono con l'annessione dei **Khanast** più deboli, altri danno origine a faide e rivalità destinate a durare nel tempo: è il caso dei **Khanast** di **Lorkhan** e di **Kronach**, dei **Khanast** di **Garak** e di **Surok**, ma anche delle lotte interne al **Khanast dei Danài** (attuali feudi di **Beid** e **Keib**) e dei **Khanast** degli attuali Ducati di **Krandamer** e **Benson**. Numerose sono anche le battaglie combattute contro le popolazioni nomadi provenienti da Est.

Il declino e la fine

Il progressivo aumento degli scontri e delle rivalità interne acuisce quella che è la principale debolezza dei **Khanast**, ovvero l'incapacità di unire le proprie forze per far fronte a una minaccia comune: gli eserciti sono addestrati a seguire unicamente il proprio **Khan**, la propria religione e la propria tribù. Lo stesso **Khan**, nella maggior parte dei casi, è

abituato a non riconoscere altra autorità al di fuori della propria e ad impostare autonomamente le proprie strategie. Questo approccio comincia a mostrare i suoi limiti all'inizio del I Secolo a.F., in conseguenza di una massiccia invasione nomade che riuscirà ad avere la meglio sulla maggior parte dei Khanast di Benson per poi infrangersi, non senza infliggere gravi perdite, sull'esercito del Khanast di Greyhaven. Conseguenze ancora più rilevanti si avranno circa sessant'anni dopo, quando Avilius Dagor riuscirà a sconfiggere tutti i Khanast più importanti affrontandoli uno dopo l'altro in una interminabile serie di battaglie vittoriose.

Caratteristiche della popolazione

Le popolazioni delle varie tribù Khanast, risultanti dalle diverse fusioni delle popolazioni autoctone dei territori settentrionali di Sarakon con i periodici movimenti migratori provenienti dai nomadi dell'Est, erano inizialmente piuttosto eterogenee. Nei Khanast di Benson, ad esempio, l'influenza dei caratteri somatici tipici delle popolazioni nomadi erano particolarmente spiccate: occhi neri, capelli corvini, pelle abbronzata, corporatura bassa e tozza. Nei Khanast di Feith erano invece particolarmente evidenti tracce della discendenza dalle antiche popolazioni nordiche, caratterizzata da una pelle più chiara e da capelli di colore biondo o fulvo. Nelle tribù dei Khanast centrali (Surok, Garak, Greyhaven, Krandamer) la commistione tra questi due ceppi e i superstiti dell'originaria Stirpe degli Eroi fu particolarmente marcata grazie alle numerose guerre e ai molteplici movimenti migratori che avvennero in quei secoli.

Economia e Risorse

Le differenze somatiche e di provenienza non impedirono alle varie tribù Khanast di sviluppare nel corso dei secoli una serie di caratteristiche comuni, in parte dovute alle necessità imposte dal clima e dal territorio. La vastità degli spazi in rapporto alla scarsa densità della popolazione portò al progressivo abbandono del nomadismo in favore di una agricoltura stanziale. La grande presenza di animali, oltre a favorire l'allevamento, favorì la lavorazione del cuoio, delle pelli e della lana, a cui si affiancarono i tessuti di fibra vegetale in canapa, lino e cotone lavorati mediante tecniche simili a quelle già in uso durante l'età degli Eroi.

Le pelli e il legno costituirono il principale elemento di costruzione per tutto il IV secolo: la pietra verrà utilizzata a partire dal III Secolo a.F., in concomitanza con l'abbandono delle superstizioni e con il ritorno presso le città-stato e le montagne.

Religione e Superstizioni

I timori iniziali e la diffusione del druidismo

Il misticismo di matrice religiosa che permeava le società dei Popoli Antichi e che costituiva una componente fondamentale della struttura sociale delle antiche città-stato venne abbandonato in favore di un approccio animista di stampo druidico. Le tribù dei Khanast temevano le antiche Divinità e consideravano la loro collera all'origine degli eventi del Secondo Cataclisma: il timore si estendeva alle montagne, al mare e alla profondità delle foreste, luoghi da cui era scaturita la devastazione e che rimasero per secoli teatro di innumerevoli superstizioni. Se la paura nei confronti delle montagne e delle rovine delle antiche città-stato si affievolì gradualmente a partire dal III Secolo a.F., quella nei riguardi del mare si affermò come una caratteristica comune a tutta l'età dei Khan.

Il progressivo recupero delle antiche divinità

A partire dal II secolo a.F. la paura nei confronti della collera divina comincia lentamente ad affievolirsi: i Khanast cominciano a tornare presso le rovine delle antiche città-stato, ricostruendo e ripopolando molte di loro. I nomi degli antichi Dei tornano a poco a poco ad essere utilizzati, così come alcuni degli antichi santuari e luoghi di culto. La progressiva urbanizzazione, così come la manifestazione di nuovi Profeti, favorisce una timida ripresa delle antiche religioni e provoca importanti mutamenti presso alcune delle comunità druidiche del territorio.

Il ripristino Turniano degli antichi culti

Il progressivo recupero degli antichi culti favorisce l'impatto culturale che la società Turniana avrà sul territorio a partire dall'arrivo di Avilius Dagor. Dagor, insieme ai suoi uomini, si rende ben presto conto della presenza di sorprendenti somiglianze tra i culti un tempo diffusi tra le antiche popolazioni al di là delle Allston e quelli venerati a Turn. Tra questi Dytros era senza ombra di dubbio il più semplice da ripristinare: il nome della divinità era tra i pochi a non essere caduto in disuso presso i vari Khanast in conseguenza dell'abbandono delle antiche religioni, e veniva utilizzato durante la cerimonia di incoronazione del Khan: quest'ultimo veniva definito *Der-Akon-Dytros*, la Mano del Signore della Guerra. Similmente, l'esercito al suo comando era chiamato *Der-Stohen-Dytros*, l'Ascia del Signore della Guerra. La presenza residuale della divinità all'interno delle tradizioni dei Khanast sconfitti da Avilius Dagor non si limitava al nome: il generale si accorse ben presto che molte delle regole fondamentali del Dio venerato dai Turniani coincidevano con quelle alla base della società militare di quelle tribù guerriere.

Il processo di integrazione e fusione culturale che avvenne nei decenni successivi fu caratterizzato da una profonda affermazione del Dio della Giustizia all'interno dei Temi del Nord e fornì una base indispensabile per il graduale ripristino delle altre Divinità a lui collegate, compreso lo stesso Pyros.

Arte funeraria

Caratteristica fondamentale dell'arte funeraria dei **Popoli Antichi** era quella di preservare il corpo del defunto: questo avveniva nella maggior parte dei casi mediante la costruzione di cripte e necropoli sotterranee, all'interno delle quali veniva collocato un sarcofago sigillato contenente i resti e le spoglie mortali del trapassato.

I **Khanast**, al contrario, erano soliti seppellire i loro morti in una fossa scavata nel terreno, all'interno della quale veniva adagiato il corpo del defunto che si trovava così a diretto contatto con la terra. La fossa veniva poi ricoperta da pietre, massi, totem o sculture di altro tipo a seconda dell'importanza del defunto. Tale copertura, che nella maggior parte dei casi aveva lo scopo di protendersi verso il cielo, costituiva il cosiddetto *tumulo*.

Per i guerrieri il *tumulo* era spesso un totem, una statua o una piccola costruzione; per i capi delle tribù e per i Khan poteva trattarsi di veri e propri edifici, come testimonia la colossale **Tomba di Drakan Greyhaven** posta al centro dell'**omonimo** villaggio nei pressi della capitale del Granducato.

Per le sepolture comuni il *tumulo* era spesso costituito da un semplice mucchio di pietre e/o da un singolo masso di grandi dimensioni. In molti casi le fosse venivano inoltre scavate all'interno di strutture naturali, come grotte, caverne o colline, e quindi riunite sotto una sorta di unico *tumulo* comune.

Molto diffusa era anche la pratica della sepoltura a cielo aperto, generalmente riservata a nemici, traditori o membri disonorati della comunità: in quel caso la fossa veniva lasciata aperta, lasciando il corpo del defunto in balia della natura.

Usanze particolari

La "deformazione cranica"

Una delle usanze che sconvolse maggiormente i conquistatori Turniani fu la pratica della *deformazione cranica* compiuta da alcune tribù **Khanast** originarie di **Benson**. Il procedimento veniva applicato sin dalla più tenera infanzia e consisteva nello stringere la testa del bambino con un bendaggio, approfittando del fatto che a quell'età il cranio fosse ancora molle e in crescita. La pratica portava il cranio ad allungarsi a seguito del raggiungimento dell'età adulta, elemento che la cultura **Khanast** considerava essere distintivo per gli uomini destinati a imporsi al comando e alla guida della tribù: i *deformati* costituivano quindi una specie di elite. A seguito della conquista Turniana la pratica venne associata ai dettami propri dei culti della Tenebra e, per questo, vietata.

Le ferite e le cicatrici rituali

Un'altra pratica ricorrente era quella delle ferite rituali, anch'essa di probabile derivazione nomade: i guerrieri dei **Khanast** si procuravano ferite sulle guance come segno di lutto per gli uomini più valorosi, piangendoli non con lacrime di donne ma con il sangue degli uomini. Altri tagli rituali venivano compiuti sul volto o sul petto come pratica militare, come segno del passaggio all'età adulta o come prove di resistenza al dolore.

La pittura facciale

Enormemente più diffuse sul territorio erano le pratiche di pittura facciale e corporale, compiute dai druidi durante la maggior parte dei loro rituali propiziatori. Il druido era solito dipingersi il volto con simboli e ornamenti sacri prima di comunicare con gli Spiriti della Natura. Lo stesso trattamento veniva compiuto sul volto e sul corpo degli ammalati nel tentativo di espellere le forze maligne presenti dentro di loro, sui condottieri militari prima delle battaglie più importanti e persino sui morti al momento della loro tumulazione. Anche in questo caso la quasi totalità di queste pratiche venne sommariamente associata a culti della Tenebra e per questo vietata e bandita a seguito della conquista Turniana. Uno studio su questi antichi procedimenti sacrali verranno successivamente studiati a partire dagli anni successivi al **290 d.F.** ad opera della **Chiesa della Luce**.

I Khanast noti

Quello che segue è un elenco parziale delle varie tribù **Khanast** note per essere vissute nel Continente nel periodo compreso tra il **430 a.F.** e il **1 a.F.**.

Khanast presenti nel territorio dell'attuale Amer

Il Khanast di Amilanta

Il Khanast di **Amilanta** fu il più importante tra i Khanast dell'attuale territorio di **Amer**, occupando, durante il periodo della sua massima estensione, tutto il territorio che va dalle colline **Falayse** fino al mare. Fondato dal Khan **Goran De Moich**, che per primo scelse di tornare col suo popolo sulle rovine dell'antica **Amilanthia**, cadde infine sotto il dominio turniano nell'anno 32 a.f. dopo la **Battaglia di Achenar**, durante la quale il Khan Fergost De Moich trovò la morte insieme a 4 dei suoi 9 figli maschi.

Il Khanast dei Danài

Il Khanast dei Danài occupava la zona sud-est dell'attuale Ducato, oltre le colline **Falayse** verso l'interno e le montagne **Allston**. Due stirpi rivali, i **Kens** e i **Dunean**, per secoli si contesero il dominio sul Khanast, combattendosi duramente con alterne vicende. La storica rivalità non conobbe una vera e propria tregua nemmeno quando **Dagor** attaccò il Khanast, che cadde quasi subito anche a causa delle sue divisioni interne.

Il Khanast di Lorkhan

Il Khanast di Lorkhan si stendeva per tutto il territorio dell'attuale Contea di **Rigel** e per la gran parte della Marca di **Altair**, in cui si trovava l'importante città di **Phalan**, capitale risalente all'epoca antica. Diverse famiglie si sono alternate alla guida del Khanast, e la stessa capitale è stata di volta in volta spostata da una roccaforte familiare all'altra. Le principali famiglie che si contendevano il dominio sul Khanast erano gli Amos, i Caithel e i Leinhaus, rispettivamente insediate nelle zone oggi di Sarthe, Anthien e Rigel.

Pochi anni prima della conquista da parte di Turn, proprio per fronteggiare la minaccia meridionale, le tre famiglie si erano riuscite a coalizzare identificando in Pavel Amos un leader comune. Nonostante una strenua resistenza, le truppe del Khanast di Lorkhan furono sconfitte nella **Battaglia dei Tre Fiumi**.

Khanast presenti nel territorio dell'attuale Benson

Khanast presenti nel territorio dell'attuale Feith

Il Khanast di Ledhar

Ignorato dai conquistatori Turniani, è considerato il secondo Khanast più longevo del Continente. Cade nel **271 d.F.** a seguito della **Battaglia delle Tre Alture**. La battaglia fu combattuta e vinta dal colonnello **Raphael Faulkner**, che perse la vita a seguito dello scontro.

Il Khanast di Feith

Corrispondente in parte agli attuali territori della Contea di **Feith** e della **Marca di Rastan**: la sua posizione particolarmente difendibile e l'asperità del territorio, unito alla ferocia dei suoi abitanti, lo hanno reso a lungo inespugnabile. Cade il 4 agosto dell'**anno 297** a seguito della conquista dell'antica città-stato e della morte di **Grael Tarkon**, che passerà alla storia come l'**ultimo dei Khan**.

Khanast presenti nel territorio dell'attuale Greyhaven

- Khanast di Garak
- Khanast di Greyhaven
- Khanast di Caergoth

Khanast presenti nel territorio dell'attuale Gulas

Khanast presenti nel territorio dell'attuale Krandamer

- Khanast di Kronach

Khanast presenti nel territorio dell'attuale Surok

- Khanast di Farsund
- Khanast di Surok

Lavori in Corso

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