

Geografia occidentale
del
Ghearon

La geografia del Ghearon

Ad un primo sguardo, la morfologia del Ghearon sembra essere per lo più costituita da colline e catene montuose. Però nei pressi dei grandi e numerosi fiumi, si estendono pianure boschive e fertili. Descriverò tutti i luoghi, cercando di sottolineare i caratteri importanti che li contraddistinguono.

Le dorsali del drago e i monti testa di drago

All'estremo confine occidentale, dove la grande barriera s'innalza oltre le montagne, si estende una lunga ed alta catena montuosa che viene chiamata Dorsale del Drago. La vetta più alta, il Picco del Drago, raggiunge i 7560 metri d'altezza. Il nome non deriva soltanto da una mera leggenda, infatti, su queste montagne, i draghi hanno costruito le loro dimore e qui vivono da sempre. Le vette sono perennemente ricoperte di neve. Sul versante occidentale, un vento gelido e funesto, spazza le pendici rocciose. Strani animali, mutati dalla barriera, vivono tra tetre foreste e bastioni di roccia scura. Essi però non osano scalare le pareti per oltrepassare le montagne per paura dell'ira dei draghi. Gli enar, d'altro canto, cercano di non disturbare queste fantastiche creature che vegliano sul popolo enariano come una

madre con il proprio figlio. Alcuni avventurieri si sono recati su queste montagne, ma molti di essi non sono mai tornati indietro. Si mormora che i loro spiriti, vaghino ancora per le grotte delle montagne in cerca di vite di cui cibarsi. Si tratta di residui di energia che per qualche motivo non sono volute o potute tornare a Ghea. Dai vari resoconti di alcuni avventurieri tornati integri alle loro case, si può dire che i draghi vivono per lo più in piccoli laghetti, sparsi per tutta la catena montuosa. L'acqua di questi laghi viene considerata magica e curativa. Alcuni pensano che possa addirittura donare l'immortalità. Forse proprio per questo motivo molti enar sfidano l'ira dei draghi, cercando di sottrarre loro la fonte di questo potere. L'estremità settentrionale della catena montuosa curva verso est, interrompendosi bruscamente per lasciare il posto ad una profonda vallata in cui scorre il grande e vorticoso fiume Saelta. Dopo una manciata di chilometri dal fiume, la catena montuosa riprende ad est, ma con un altro nome. I Monti Testa di Drago giungono fino al grande Mare dei Cristalli Infuocati, lambendo quasi le rive. Su queste vette si vocifera che il potere dei draghi sia ancora più forte e che le tane-lago si trovino sottoterra, in enormi sale dalle pareti fatte di diamanti. Si mormora che le scaglie dei draghi che vivono in queste dimore siano

tempestate dei diamanti che compongono le grotte, ciò renderebbe le loro scaglie ancora più resistenti.

Il fiume Sietta

Il fiume Sietta ha la propria sorgente al centro della Dorsale del Drago e viene alimentato da due grandi affluenti: il Rimbombante ed il Tortuoso. Il primo ha la propria sorgente nelle Montagne delle Rupi Taglienti, mentre il secondo nella Dorsale del Drago. La grande massa d'acqua che fuoriesce dalle tre sorgenti, viaggia attraverso una selvaggia e verdeggiante zona collinare e confluisce nell'enorme letto del grande fiume Sietta, che trova la sua foce nel Mare dei Cristalli Infuocati. Il fiume è interrotto spesso da alte e basse cascate, la corrente è a tratti fortissima e rende quasi impossibile la navigazione. Anche attraversarlo diventa proibitivo, ma nei mesi invernali è possibile trovare diversi guadi, specialmente nei tratti vicino alle sorgenti. Anche se il fiume potrebbe sembrare disabitato ad un primo sguardo, molti pesci lo abitano. In particolare una razza di salmone è diventata il simbolo di questo fiume e per tutti i clan che abitano la zona. Durante il periodo dell'accoppiamento, questi pesci risalgono il potente corso d'acqua per andare a riprodursi nello stesso luogo dove

nasce, cioè nei pressi delle sorgenti. Spesso dopo aver adempiuto al loro dovere, i salmoni muoiono e i loro eredi ridiscendono il fiume per andare a gettarsi in uno dei laghi ai piedi delle cascate, prima di arrivare nel mare dei cristalli infuocati, dove non potrebbero sopravvivere. Molti clan del luogo, sono dediti alla pesca di questo pesce molto saporito. La carne del salmone, oltre ad essere molto buona e richiesta, è considerata una medicina naturale per prolungare la vita e allontanare la vecchiaia. Questo perché la maggior parte degli abitanti del fiume, sembra invecchiare più lentamente.

Di seguito il dettaglio dei suoi affluenti.

Il Rimbombante

Nasce dalle Montagne delle Rupi Taglienti per poi gettarsi nel Sietta. Il Rimbombante è un fiume selvaggio e violento. Le acque spumose si muovono vorticosamente e a velocità altissime. È impossibile da navigare e da attraversare. La violenza delle acque produce un continuo frastuono che si ode a chilometri di distanza. I clan del posto sono selvaggi come il fiume che li ospita. Per secoli essi si sono combattuti per il dominio, ma nessuno di essi è mai riuscito ad avere la meglio.

Il Tortuoso

Più che ad un fiume questo corso d'acqua assomiglia ad un enorme torrente. Piccole cascate e curvature accentuate costituiscono il percorso delle gelide acque. Naturalmente a causa della sua natura, il fiume è assolutamente innavigabile. Nonostante ciò può essere attraversato in molti punti attraverso dei corridoi naturali fatti di rocce che emergono dall'acqua. Tuttavia è tutt'altro che facile raggiungere la riva opposta. I sassi sono viscosi e scivolosi ed una volta caduti in acqua si deve far fronte a tutta la propria forza ed al proprio coraggio per non affogare. Su entrambe le sponde del fiume è possibile incontrare, soprattutto nei quarti più caldi, villaggi di nomadi che accudiscono le bestie. Come tutti i clan delle terre calme, anche questi sono orgogliosi delle proprie tradizioni. È gente pacifica, ma testarda. Quando però un avventuriero meritevole ha bisogno di aiuto, questi enar diventano altruisti ed accoglienti, cercando di aiutare chi si trova in difficoltà, sempre che abbia rispettato la natura selvaggia di queste terre.

Le Montagne delle Rupi Taglienti

Questa catena montuosa si estende da nord-ovest a sud-est. Quindi dalle montagne Testa di Drago fino

a sfiorare la Palude dei Sussurri. I picchi più alti non superano i 3000 metri d'altezza. Molti boschetti graziosi si affollano lungo le pendici delle montagne e nonostante il freddo invernale ed autunnale, il posto sembra brulicare di vita. La ricchezza dei boschi è sicuramente una delle maggiori risorse dei clan che qui dimorano. Uccelli, rettili, mammiferi e pesci d'acqua dolce sono così numerosi che sarebbe difficile non incrociarne almeno uno lungo la propria strada. Tuttavia, proprio per la grande quantità di bestie di ogni tipo, rimane un luogo pericoloso. Infatti molti predatori dominano con la forza queste montagne. Anche se essi solitamente non attaccano gli enar, questi ultimi non sono del tutto immuni agli attacchi di queste creature. D'altronde le mutazioni hanno raggiunto anche tali luoghi e bestie mutate si aggirano attaccando qualsiasi cosa si muova. Gli abitanti di queste zone sono spesso cacciatori, boscaioli e conciatori di pelle. Le montagne sono ricche d'argento, ma poche sono le comunità che si occupano di estrarre il metallo. La causa principale è la palese difficoltà di spostamento attraverso le montagne, che hanno tutt'altro che un profilo dolce. Le montagne infatti, nonostante siano più basse rispetto ad altre catene montuose, sono costituite da burroni e pareti a strapiombo che finiscono su vallate ricoperte da pietre

appuntite ed aguzze. Piccoli ruscelli scorrono in strette insenature che a volte si infilano sottoterra per scomparire alla vista. Solo gli animali riescono a trovare il modo di sopravvivere in un luogo così estremo e tuttavia ricco. Per viaggiare sulle Rupi Taglienti, si deve conoscere a fondo ogni crepaccio, bosco o ruscello. La vegetazione cresce a ritmi velocissimi ed i sentieri sono tutt'altro che facili da trovare.

Le terre calme

Le terre calme occupano lo spazio compreso tra le Dorsali del Drago, i Monti Testa di Drago e le Rupi Taglienti. Su di esse scorrono i fiumi Sietta, Tortuoso e Rimbombante. Nonostante la violenza dei tre fiumi, queste terre appaiono tranquille e calme. Dolci colline verdeggianti si susseguono a perdita d'occhio, mentre antichi e radi boschetti punteggiano di tanto in tanto l'orizzonte. La grande quantità d'erba rende il posto un paradiso per ogni allevatore; infatti quasi tutti i clan che popolano le terre calme vive d'allevamento, per lo più di ovini e bovini. Da qui proviene la carne più saporita di tutto il Ghearon e la lana e le pelli più pregiate. I villaggi dei clan sono costituiti da grandi e piccole tende dalla forma circolare. Il nomadismo è una tradizione molto radicata in questa zona, gli enar si spostano

continuamente cercando i pascoli migliori. La presenza dei draghi sulle montagne protegge questa zona dalle incursioni delle creature di Drakmos. La guerra ha toccato poco questa regione e ciò si nota anche dalla scarsa presenza di guerrieri e di armerie. Acquistare un'arma in uno di questi villaggi potrebbe significare privarsi di un gran numero di Fiori Imperiali. Gli enar del posto tuttavia sono così attaccati alla loro libertà, che quando sopraggiunge un pericolo a minacciarla, diventano temibili ed agguerriti avversari, pronti a morire per difendere il proprio modo di vivere e le proprie tradizioni. Nel passaggio a nord, chiamato Corridoio del Drago, sulle pareti rocciose a strapiombo sul fiume Sietta, vivono una ventina di clan che dimorano in antiche rovine scavate nella roccia ad altezze proibitive. Queste comunità vivono rintanate in profonde caverne, che attraverso lunghe gallerie possono raggiungere la vallata sottostante. Un tempo queste strutture erano utilizzate per difendere il passo da eventuali attacchi di creature provenienti dal nord e da oltre la Barriera. Oggi appaiono come roccaforti cadute in rovina. All'occhio inesperto sembrano speroni naturali, in realtà all'interno della montagna si trovano decine di villaggi sotterranei. Gli enar che li abitano, hanno una carnagione chiarissima

e sono per natura non molto socievoli. Sono ottimi minatori e fabbri. Qui si estrae acciaio nero e rame in quantità ridotta, poiché la popolazione è davvero esigua e manca la forza lavoro. Nonostante ciò, l'abilità dei fabbri è incredibilmente al di sopra della media e la fattura degli oggetti è davvero ottima. Purtroppo il commercio di tali oggetti non è molto sviluppato. Soltanto i bottegai nomadi comprano questi rari oggetti per poi venderli a prezzi esorbitanti agli avventurieri che cercano fortuna e fama sopra le montagne abitate dai draghi oppure nelle armerie delle città franche.

Monti Amos

I monti Amos si trovano a sud della Dorsale del Drago e si allungano da sud-ovest a nord-est. Nonostante la superficie della catena montuosa sia di molto inferiore ad altre presenti nel Ghearon, tuttavia i monti Amos alimentano ben cinque fiumi. Il picco più alto raggiunge i 4000 metri di altezza e prende il nome dalla stessa catena montuosa. Il monte Amos viene considerato, dai clan che dimorano nella zona, una sorta di monte fatato. Eternamente circondato da dense nubi, la vetta è visibile soltanto per pochi giorni ogni ciclo. Una leggenda vuole che sulla vetta sia nascosta la tana del drago Akron e che il corpo di Korin il gigante sia custodito qui,

assieme alle sue armi, armature ed oggetti personali. C'è chi ritiene che anche le gemme del comando siano rinchiusse in una delle numerose grotte situate all'interno della montagna. Comunque, tutti quelli che hanno tentato la scalata, non sono mai tornati indietro. Sulle montagne ci sono numerose torri, che furono costruite durante il primo periodo imperiale per volontà di Amos. Soprattutto sul versante occidentale, molte antiche rovine di edifici difensivi sembrano sorvegliare la Barriera. Antichi tesori e leggendari oggetti, appartenenti ai guerrieri del passato, potrebbero celarsi nelle buie stanze di questi ruderi. Ma probabilmente questa zona è infestata dalle creature di Drakmos che, secondo alcune voci, hanno preso possesso delle roccaforti abbandonate. Due sole fortezze sono rimaste intatte e ancora oggi funzionanti: La Fortezza del Cavaliere, situata all'estrema punta orientale della catena montuosa, e quella del Drago, posta più a nord, proprio dove i fiumi gemelli si incontrano per formare un'unica massa d'acqua scura che penetra nella Barriera più a sud. Qui i cavalieri ed i custodi del portale, con l'aiuto dei soldati dell'esercito della confederazione, sorvegliano costantemente la barriera, pronti ad intervenire in caso di bisogno.

I Tenebrosi

Questo fiume nasce da due affluenti che sono posti tra loro a formare una V. Essi vengono chiamati anche fiumi gemelli. Dopo essersi congiunti in un unico fiume, le loro acque scorrono verso sud-ovest per scomparire oltre la Barriera. Le sorgenti si trovano sulle Dorsali del Drago e sui Monti Amos. Proprio sul vertice della V sorge la grande Fortezza del Drago che domina il territorio circostante da sopra una collina. I Tenebrosi è un fiume pericoloso ed abitato da creature che hanno ormai perso il loro originale aspetto. Bestie mutate e creature appartenenti all'altro mondo si aggirano per le rive del fiume e nelle sue acque scure. Cosa ci sia nel suo corso nascosto oltre la Barriera è possibile solo immaginarlo. La fortezza dei cavalieri del portale protegge l'accesso al Ghearon nell'unico punto in cui è possibile penetrarvi dalla Barriera.

Il Corso di Confine

Questo fiume rappresenta l'ultimo baluardo di difesa contro le creature drakmosiane. La sorgente si trova sui monti Amos e l'acqua dopo essersi insinuata sottoterra sgorga attraverso una larga galleria naturale, per poi immettersi in una spaccatura del terreno. La leggenda narra che tale

spaccatura fu generata dallo scontro epico che ebbe luogo tra Kyos ed Ashan. Il Corso di Confine è largo circa un chilometro ed è molto profondo. Scorre attraverso una terra brulla, fatta di colline pietrose, fino a raggiungere la propria foce più a sud. Parlare di foce è una forzatura, perché la costa è tutt'altro che pianeggiante. Infatti la roccia si innalza a strapiombo sul mare per circa 200 metri ed il fiume si getta nelle acque salate dello Stretto dei Due Mondi, dando vita ad una cascata mozzafiato. Nessun ponte attraversa il Corso di Confine, questo per motivi di difesa. I soldati raggiungono le terre intorno alla Fortezza del Cavaliere attraverso larghe chiatte da trasporto. Sulla riva orientale del fiume sorgono torrette e posti di guardia dalle quali i soldati della confederazione controllano il fiume e la riva occidentale. Anche la sorgente è sorvegliata attraverso un edificio in pietra che si trova proprio all'uscita della grotta sorgiva. Al centro del fiume sorgono enormi piattaforme di legno ancorate al fondale tramite lunghe catene di acciaio. Esse fungono da moli per le chiatte. Qui si possono trovare locande e negozi. I guerrieri sono i soli a poter usufruire di tali comodità, nel tempo in cui rimangono sulle piattaforme aspettando di tornare in patria o di raggiungere i punti caldi nei pressi della Barriera. Le locande sono di aspetto assai

modesto ed il servizio è molto spartano, tuttavia svolgono il loro compito più che bene. I negozi, naturalmente, sono ricchi di tutti quegli oggetti che possono essere utili in battaglia. I costi sono accettabili e qualche volta si può concludere anche qualche buon affare. Quasi tutte le armi e le armature che si trovano in queste botteghe, provengono dai campi di battaglia vicino alla Barriera. La cosa curiosa è che a portare questi oggetti sul Corso di Confine, sono dei ragazzi che svolgono un mestiere disprezzato dai guerrieri e molto pericoloso. Le Iene Affamate, così vengono chiamati questi giovani, si aggirano per i campi di battaglia in cerca di oggetti ed armi da rivendere ai proprietari delle botteghe. Qualche volta è possibile trovare anche armi dotate di particolari poteri, che però vengono scoperti per caso dall'acquirente. A volte quello stesso potere, se non si riesce a dominare, può causare terribili incidenti. Tra le altre cose è possibile trovare anche armi appartenenti al mondo di Drakmos. Spesso però esse vengono sequestrate dai widram, in modo che essi possano studiarle per carpire i segreti dei fabbri drakmosiani e della magia ghoniana.

Altopiano della morte

Quando si volge il passo ad ovest del Corso di Confine, la prima cosa che risalta agli occhi è la maestosità della Barriera che s'innalza ben oltre le catene montuose, dando la sensazione di sfiorare il cielo. Questa visione surreale conferisce all'Altopiano della Morte un aspetto terrificante. Una landa desolata e brulla si estende dal fiume fino alla Barriera. La vegetazione è povera e rada. Per lo più il terreno è coperto da bassi cespugli di un colore verde spento. I pochi boschi che sorgono sull'altopiano sono scuri e tetri. Gli animali e le piante sono in genere colpiti da forti ed evidenti mutazioni. Nel terreno è possibile trovare traccia delle innumerevoli battaglie che qui si sono combattute. A volte si scorgono oggetti di un bianco candido spuntare dalla terra oppure un luccichio metallico può risaltare all'occhio di un esploratore. Naturalmente sto parlando di ossa ed armamenti. A sud, l'oceano lambisce le alte pareti rocciose dell'altopiano. Un salto di circa 300 metri divide l'Altopiano della Morte dalle acque dello stretto. Sull'altopiano non vivono clan, ma soltanto guerrieri delle confederazioni e cavalieri del portale. Appare abbastanza chiaro che la maggior parte di questo territorio sia disabitato e che non ci siano né villaggi né città dal fiume alla Barriera, se si

tralasciano le fortezze ed i villaggi che ospitano i militari. Tuttavia è possibile trovare traccia di nuclei abitativi ormai abbandonati. Essi furono costruiti sicuramente all'epoca in cui l'imperatore Amos riuscì a passare la Barriera con l'esercito imperiale. Purtroppo ebbero breve durata e furono i primi a cadere sotto la violenta rappresaglia dei draghi d'ombra.

La Terra dei Guerrieri

Questa stretta fascia di terra è compresa tra il Corso di Confine e il fiume Fluente. Entrambi i fiumi nascono dai monti Amos e si gettano più a sud nello Stretto dei Due Mondi, ma mentre il primo riversa la sua massa d'acqua nell'oceano, attraverso una alta e poderosa cascata, il secondo scivola pacificamente attraverso incantevoli boschetti e pianure verdeggianti per poi sfociare in mare aperto. I clan che abitano queste terre hanno una profonda tradizione militare. Essere un guerriero per questi enar non vuol dire soltanto svolgere un mestiere utile, ma ormai è divenuto uno stile di vita, che viene abbracciato dalla maggior parte degli abitanti. Fin da bambini, gli enar vengono addestrati al combattimento. D'altronde è ovvio, che dopo centinaia di cicli passati a difendersi dalle creature di Drakmos, i clan di queste terre,

vista la vicinanza con la Barriera, abbiano dovuto imparare a fronteggiare la potenza e la violenza delle forze nemiche. Cicli di lotte sfrenate, di indicibili sofferenze, di sconfitte devastanti e vittorie inaspettate, hanno finito per forgiare i corpi e lo spirito degli enar della Terra dei Guerrieri tanto da farli diventare il prototipo del soldato perfetto, non soltanto simbolo della difesa della sua terra, ma anche di tutto il Ghearon. Non è un caso che queste terre abbiano dato i natali al primo imperatore Amos. La Terra dei Guerrieri è composta per lo più da basse colline dalle dolci curve e strette vallate fiorite. Da molti cicli ormai, questa regione vive in una apparente tranquillità. Si cominciano ad incrociare lungo le strette strade piccole fattorie e vivaci villaggi. Tuttavia, come già detto, il mestiere più comune è quello del guerriero e le piccole innovazioni ed i nuovi mestieri sviluppati sono stati portati da enar provenienti da altri luoghi. Il luogo più sacro della regione è senz'altro il Monte degli Eroi, che si trova proprio al centro della Terra dei Guerrieri. Qui sono conservati i resti dei grandi combattenti antichi e moderni. All'ombra della montagna, che si staglia solitaria tra le molte colline, si concentrano villaggi e luoghi di culto dediti al ricordo e all'adorazione degli antenati. Poco distanti, ad est una lunga catena collinare si stacca dai monti Amos

per correre verso sud in direzione del mare. Le colline dell'orso, così vengono chiamate dagli enar del posto, separano nettamente questa piccola regione dal resto della federazione. Le colline sono abitate da molti clan e sono ricche di vegetazione e di selvaggina. La caccia, oltre la guerra, è una delle discipline più seguite ed amate. Al di là delle colline si estende un grande bosco, che un tempo era l'estrema propaggine sud-occidentale del bosco sacro e che ora viene chiamato Bosco delle Lance, chiamato da tutti però Riserva dei Guardiani dell'Impero. Attraverso di esso scorre il fiume Fluente che rappresenta il confine tra la Terra dei Guerrieri e quella delle Pianure. Insieme, queste due regioni, formano una delle undici province ideate dal grande imperatore Amos e riprese dalla confederazione per definire i confini federali.

Il Monte degli Eroi

Alto circa 1200 metri, il Monte degli Eroi si erge imponente e cupo su un territorio costituito da colline e vallate. Sia all'interno che all'esterno vi sono innumerevoli tombe. Quelle che si trovano all'esterno sembrano delle vere e proprie roccaforti, di forme e stili differenti, segno che in questo posto non riposano soltanto i guerrieri del luogo, ma anche quelli provenienti da altre zone.

All'interno della montagna, si trovano le tombe più importanti. Cunicoli, caverne, imponenti sale ed interminabili scale, furono scavate nella montagna già all'epoca dei primi enar. Orientarsi nella montagna non è per niente facile e proprio per questo motivo alcuni individui vengono addestrati fin da piccoli ad orientarsi in questo intricato e caotico cimitero così da poter fare da guida ai visitatori che vogliono rendere omaggio agli eroi che lì sono sepolti. Alcune tombe sono protette da potenti incantesimi che frenano l'entusiasmo dei ladri. Infatti molte armi leggendarie, ricchi tesori ed armature dalla straordinaria fattura riposano affianco ai loro padroni. Ai piedi della montagna i negozianti cercano di attrarre l'attenzione dei visitatori propinando manufatti e cimeli appartenuti a quell'eroe piuttosto che a quell'altro; naturalmente la maggior parte di quegli oggetti è falso, ma i visitatori sembrano non prestare molta attenzione a questa sorta di frode commerciale, anzi si affollano davanti alle bancarelle, convinti di riuscire a trovare un pezzo unico a poco prezzo. Al di là della natura frivola e commerciale legata alle tombe degli eroi, l'aspetto spirituale e religioso rimane il punto più importante di ogni visita. Secondo la tradizione, gli spiriti degli eroi che hanno dato la vita per la sicurezza del Ghearon, continuano

a sorvegliare i confini tra i due mondi, contribuendo con la loro energia immortale a contrastare il male. Inoltre il loro ricordo infervora la passione dei nuovi guerrieri che cercano di seguire l'esempio dei propri avi, cercando di eguagliarli.

Il fiume Fluente

Il Fluente ha le proprie sorgenti tra i monti Amos e scorre verso sud attraverso la Riserva dei Guardiani dell'Impero. Il suo corso è lento e dolce. Su entrambe le sponde sorgono deliziosi villaggi che traggono dal fiume e dal bosco il loro sostentamento. Piccoli porticcioli artificiali si allungano verso il centro del fiume. I moli sono pieni di piccole imbarcazioni colorate che vengono utilizzate dai pescatori. Diversi ponti attraversano il Fluente permettendo così ai commercianti di svolgere il loro lavoro al meglio. Negli ultimi cicli sono state costruite molte strade che permettono il passaggio di carri e cavalli, velocizzando così gli scambi commerciali. Esse attraversano sia il fiume che il bosco e uniscono le Terre Dorate a quelle dei guerrieri. Il fiume sfocia nello Stretto dei Due Mondi e proprio lì si erge la grande città di Altemura, vecchia capitale dell'impero fondato da Amos.

Il Bianco

Questo fiume scorre all'interno della Selva delle Rocce e come il bosco che lo ospita, anch'esso costituisce un enigma per gli studiosi. I viaggiatori infatti parlano di buchi luminosi che si aprono sulle acque del fiume. Alcuni credono che essi siano portali che conducano in altri universi del Myn, altri che siano dei portali per altri tempi. Naturalmente questa zona è disabitata, ma è comunque un forte richiamo per gli avventurieri e per gli studiosi.

Il Grigio

Il fiume Grigio sorge dai Monti Amos e sfocia nel Golfo di Altemura dopo aver attraversato il Bosco del Vento. Le acque del fiume sono famose per la loro bontà. Si dice che se si vuole realizzare un ottimo pane si dovrebbero associare queste acque alle farine che provengono dalla zona denominata i Mulini. Alla foce del fiume sorge la città di Pontebianco, una tra le più ricche delle Terre Dorate. In genere la corrente del fiume è docile e lenta ed è possibile la navigazione. Alla foce le due rive distano circa 200 metri, mentre nell'entroterra la distanza diminuisce. Il fiume è ricco di pesci, i quali costituiscono il bene primario dei clan che vivono all'interno del bosco.

Azzurro

Le acque dell'Azzurro si muovono lentamente in una zona prettamente pianeggiante, formando sinuose e leggere anse. Il fondale è ricoperto di un particolare minerale con un'alta percentuale di sale che rende l'acqua del fiume leggermente salata. Questo sale viene lavorato e prodotto nella città di Salina ed è venduto in tutto il Ghearon, anche nei luoghi più remoti. In effetti la città ed i villaggi che sorgono sul fiume si sono arricchiti proprio grazie alla produzione di questo particolare sale che è molto diverso da quello ricavato dall'acqua marina e che ha un colore azzurro intenso. Questo particolare prodotto riesce a rendere sapide le portate senza alterarne troppo i sapori. In effetti questo prodotto è molto richiesto dai clan più ricchi, soprattutto quelli della Penisola dei Diamanti. Esso viene commerciato anche clandestinamente dai pirati che ne sono anche golosi.

Lo Splendente

Questo fiume nasce dai monti Marittimi e sfocia nello Stretto dei Due Mondi nei pressi della città di Buona Ventura. Il suo tragitto lo porta ad attraversare il Bosco dei Poeti. Non si conosce il motivo per

cui è chiamato Lo Splendente. Il nome per altro non suggerisce per niente la natura del fiume la cui acqua allo sguardo risulta essere abbastanza scura ed opaca. In molti hanno cercato di capire il significato di questa denominazione per niente istruttiva della natura del fiume. Alcuni pensano che il nome sia derivato dalla grande quantità di sfavilli che vivono nel bosco, anche se non è l'unico posto in cui questi insetti si trovano. Essi hanno l'abitudine di raccogliersi in grande numero lungo il corso dello stesso, specie nelle ore notturne, dando vita ad uno spettacolo difficilmente visibile in altri luoghi del Ghearon.

Il Sognante

Il Sognante nasce dai Monti Amos e ha la sua foce nel Golfo dei Giganti. Molte coltivazioni si trovano lungo il corso del fiume sia a nord che a sud. I contadini trasportano le proprie merci nella vicina città franca di Perla del Sud e da qui i prodotti vengono smistati verso nord. La città franca è situata proprio sul fiume ed è munita di un grande porto commerciale. Il fiume è così chiamato per una leggenda del luogo collegata ad un certo Jakon. Non si sa precisamente quando sia vissuto questo enar, sicuramente prima della Guerra delle Quattro Gemme. Jakon era un contadino,

un individuo semplice, dal temperamento tranquillo. Egli viveva in una piccola casa proprio sulle rive del fiume. Si dice che dopo aver duramente lavorato la terra, una terribile calamità colpì questa zona distruggendo il raccolto di tutti i contadini. Giunse l'inverno e il cibo cominciò a scarseggiare costringendo alla fame tutti gli abitanti dei clan del fiume. La situazione era davvero tragica e nessuno sapeva come fronteggiare la carestia. Una notte Jakon si ritirò nella sua casa e addormentatosi cominciò a fare strani sogni. Sognò che sul suo campo crescevano piante, frutti e verdura. Quando si svegliò cercò di non pensare a quello che aveva sognato e uscì di casa come ogni mattina per recarsi al campo. Con suo grande stupore il suo appezzamento di terra aveva prodotto quello che aveva sognato in una sola notte. Tutti accorsero per ammirare il miracolo. Da quel giorno ogni volta che si svegliava un campo era rifiorito e produceva ciò che lui aveva sognato. La popolazione poté così superare il rigido inverno senza problemi. Una mattina Jakon mentre nuotava nel fiume annegò e scomparve per sempre. Il suo corpo non fu più ritrovato. Molti pensarono che il fiume avesse aiutato i contadini, chiedendo come ricompensa la vita di Jakon, il più puro tra loro. Il suo figlio prediletto.

La città di Altemura

Per ordine dell'imperatore Amos, nel 13 °ciclo E.N. ebbe inizio la costruzione della città di Altemura che fu terminata nel 15 ciclo. La città fu costruita per difendere l'unico punto d'accesso alle Terre Dorate. In effetti, in quel punto termina la zona collinare ed inizia la pianura. La città è immersa nel bosco ed è stata costruita su entrambe le sponde del fiume. Due grandi ponti collegano la parte occidentale a quella orientale. In quest'ultima risiede l'antico palazzo imperiale che oggi è divenuto una scuola militare, nella quale vengono addestrati i soldati della confederazione ed i cavalieri del portale. Al suo interno si trova anche la scuola per ammiragli, che durante l'epoca imperiale ha acquistato sempre più importanza e che oggi è ritenuta una scuola eccezionale e facoltosa. Tutta la struttura si trova a ridosso del grande porto militare che ha una forma ad otto. Esso può contenere centinaia di navi sia al suo interno sia lungo il corso del fiume. La città è circondata da alte e robuste mura in pietra, che raggiungono i 20 metri di altezza. Nove torri difendono la cinta muraria e donano all'intera città un aspetto imponente e minaccioso. Nessuno fino ad ora è riuscito ad espugnare la cittadella. Ora la città viene gestita da un insieme di diversi clan, alcuni guerrieri, altri dediti

alla navigazione e al commercio. Anche se la sua importanza rimane inalterata, non fu scelta né come città franca, né come capitale della federazione cui appartiene. Tutto ciò rimane un mistero, qualcuno sospetta che all'interno della città si nasconda qualche segreto e che per distogliere l'attenzione su di essa, si sia deciso di tenerla lontano dalle faccende politiche. La bellezza della città però non sembra avere eguali in tutto il Ghearon. In effetti l'imperatore Amos richiamò a sé tutti i maggiori artisti dell'epoca per realizzare quello che tutti chiamano il capolavoro di Amos. Altemura rimase per tutta la durata dell'impero la capitale e durante il periodo dei primi moderatori, diventò la sede del consiglio della confederazione e la residenza del moderatore. Oggi le città franche hanno acquisito di diritto il ruolo di città guida per tutta la confederazione, tanto da togliere alla città di Altemura tutto il potere che possedeva nel passato. L'aspetto armonioso della città si riflette anche nelle semplici case dei cittadini comuni. Le stradine sono tutte pavimentate in modo eccellente e la maggior parte di esse permette il passaggio di due carri allineati. Numerose botteghe di artigiani e venditori si mescolano alle normali abitazioni. La città è dotata di numerose piazze in cui sembra regnare la confusione. Venditori ambulanti sostano con i propri carretti da

fiera per vendere cianfrusaglie di ogni tipo e di ogni provenienza. Addirittura è possibile trovare oggetti provenienti dalle terre gelide del nord e dal continente meridionale. Le strade sono costantemente pattugliate dai soldati, i quali, quando non sono in servizio si riversano nelle taverne della città arricchendo i locandieri. Le piazze e gli edifici di culto sono pieni di statue raffiguranti tutti e tre gli imperatori ed alcuni dei primi moderatori. Secondo una teoria del complotto, la città di Altemura nasconderebbe dentro le sue mura, il nascondiglio dei sacerdoti del Myn e dell'Hyn. Costoro agirebbero nell'ombra per controllare gli eventi e addirittura i widram. Nonostante la popolarità di questa teoria, non è stata trovata nessuna prova dell'esistenza di questi due gruppi e sembra proprio che gli assertori di questa tesi siano ben lontani dal dimostrare le loro bizzarre teorie.

Le Terre Dorate

I confini delle Terre Dorate sono costituiti, ad ovest dal fiume Fluente, ad est dal fiume Sognante e a nord dai Monti Amos. A sud queste terre si allungano formando una penisola a due punte. Si deve dividere la regione in due parti ben delineate. La parte settentrionale e quella meridionale. La divisione è sia fisica che

culturale. La zona meridionale è separata da quella settentrionale dai fiumi Azzurro e Splendente, e dai Monti Marittimi, in cui si trovano le sorgenti dei due corsi d'acqua. Infinite distese di campi coltivati si susseguono incessantemente. Centinaia di fattorie si stagliano contro un cielo azzurro quasi sempre privo di nuvole. Si può dire con certezza che questa è la regione più vivace e ricca del Ghearon. Inutile dire che quasi tutta l'economia delle Terre Dorate si basa sull'agricoltura, l'allevamento e sul commercio. I villaggi sono di solito più grandi e popolati rispetto a quelli delle altre regioni e gli abitanti possiedono un entusiasmo che si può notare in pochissime popolazioni. Le strade che congiungono i diversi centri abitati sono larghe e molto frequentate, battute costantemente da carretti e carri pieni di mercanzie. Qui si produce una quantità di cibo che da sola supera di gran lunga tutta quella prodotta dal restante Ghearon. I mercanti sono i veri potenti. Essi vivono in grandi e lussuose case al cui interno si possono trovare oggetti di così grande valore da fare invidia perfino alle vecchie famiglie nobili del Ghearon. Dai villaggi e le città partono lunghe e ricche carovane che si spostano per tutta la confederazione. Superato il fiume Fluente e proseguendo verso est fino al fiume Sognante, vi troverete di fronte delle dolci e

verdeggianti colline, dove ci sono una moltitudine di coltivazioni di alberi da frutto e interminabili vitigni. Famosi sono gli alberi che producono le mele giganti dei Colli Bianchi. La buccia di queste mele presenta delle striature gialle e rosse. Il diametro del frutto può raggiungere anche i 20 cm. Il sapore è molto dolce e proprio grazie a questa caratteristica è possibile ricavare dal frutto un liquore molto alcolico che viene chiamato Idromele dei colli. Proprio nel mezzo della regione scorre un altro importante fiume che porta il nome di Grigio. La sorgente del fiume si trova proprio sul Monte Amos e la bontà delle sue acque è rinomata in tutto il Ghearon. Sulle sue sponde sorgono innumerevoli villaggi che vivono di agricoltura e di pesca. Nei pressi della foce sorge la città di Pontebianco, capitale delle Terre Dorate ed importante centro di commercio. Il denaro, per i clan della zona settentrionale, viene prima di ogni cosa. Ogni avvenimento è buono per concludere affari e aprire contrattazioni. Questo atteggiamento rende i settentrionali molto aperti verso gli stranieri, che vedono come fonte di scambi e guadagno. In effetti, l'apertura verso i mercati delle altre federazioni ha portato una maggiore ricchezza in queste terre. I settentrionali però odiano tutti quegli individui che cercano di portare scompiglio e

cambiamenti violenti nel loro modo di vivere e nelle loro priorità quotidiane. Però oltrepassati i Monti Marittimi ed i fiumi Azzurro e Splendente, l'atteggiamento dei clan cambia. I meridionali vivono di mare e sono molto orgogliosi delle loro tradizioni e della loro cultura. Un coraggio smisurato costituisce il pregio migliore di questi enar, che affrontano i pericoli di un mare ricco, ma violento e pericoloso. Il denaro per questi enar non conta nulla o quasi. L'attaccamento alle tradizioni e alla propria terra è l'unico elemento importante. I meridionali sono devoti all'oceano che ritengono l'essere più potente creato da Eu. Offrono doni nei loro templi per assicurarsi un felice ritorno sulla terra ferma ogni volta che prendono la via del mare e questo lo fanno sia i pescatori che i marinai delle flotte militari. La pesca si basa principalmente su un esemplare di mostro marino anfibio davvero temibile: il Dominatore dello Stretto. Questa creatura ha la capacità di portare morte e distruzione sia in mare che sulla terra ferma. Tuttavia i pescatori-guerrieri che gli danno la caccia, un po' per tradizione e un po' per necessità, possono ricavare dal suo scheletro, un materiale flessibile e resistente con cui possono essere forgiate sia armature particolarmente resistenti che armi affilatissime. Soprattutto è utilizzato per la costruzione di

archi d'osso dalla potenza eccezionale. La flessibilità di queste ossa permette alle frecce scagliate con questi archi di raggiungere distanze di gran lunga maggiori di quelli in legno. Parlerò in seguito e più dettagliatamente dell'aspetto e della natura di questo devastante mostro marino. I porti della regione meridionale sono dei veri e propri capolavori e si differenziano dagli altri porti del Ghearon per la loro alta funzionalità e per la grande bellezza scenica. Di solito sono provvisti di alte torri difensive e di oggetti d'arte di fattura davvero pregevole. La costruzione di quasi tutti i porti della regione risale al periodo imperiale e precisamente nei cicli in cui Amos detenne la carica di imperatore. In seguito essi furono ampliati e modificati dagli altri imperatori. L'importanza strategica della zona è innegabile e proprio per questo attirò sempre la benevolenza e l'interesse dell'impero e della confederazione. Tutt'oggi, seppur in maniera più lieve, continua ad essere sorvegliata da imponenti forze militari e da una flotta di notevoli dimensioni che è sempre presente ed attiva. Molti enariani del luogo proprio per questi motivi sono decisamente favorevoli ad un ritorno all'impero. Non hanno infatti mai dimenticato il periodo in cui la loro terra era considerata di fondamentale importanza e faceva parte della provincia personale degli imperatori. Tanto è

che in molte città portuali, alla maniera di Altemura, le strade sono piene delle statue degli imperatori. La sensazione che si prova a guardare un abitante delle terre meridionali è quella che si prova ad osservare un nobile enariano privo di vizi. Lo sguardo fiero e combattivo, coraggioso e benevolo colpisce tutti, anche quelli che hanno portato la propria anima lontana dalla virtù. Nonostante l'avversione che i meridionali provano nei confronti dei settentrionali, essi sono stati costretti nel tempo ad allacciare rapporti commerciali non privi di vantaggi economici. Infatti, i meridionali in cambio di sconti su molte tipologie di merce, offrono protezione agli enar della zona settentrionale, permettendo loro di svolgere i loro commerci in tranquillità. Naturalmente gli sconti sono molto forti, anche se spesso i settentrionali nell'arco dei cicli, hanno provato a diminuirli senza successo.

Le Terre dei Fiumi

E' indiscutibile che le Terre dei Fiumi rappresentino il cuore antico e pulsante del Ghearon, tanto più che il nome, cioè Terra Verde, deriva senz'altro dallo sconvolgente e suggestivo piacere che si prova nel guardare le meraviglie di questa fatata regione. Centinaia di piccoli e grandi boschi ricoprono gran parte delle

Terre dei Fiumi, anche se non vi sarebbe confronto, dicono gli studiosi ed i widram, con l'antico, unico e grande bosco che una volta li includeva tutti. Lo scorrere veloce e lucente dei molti fiumi e torrenti, che ormai da centinaia di cicli scavano profondi letti nella roccia, evocano in qualsiasi viaggiatore la tremenda forza della vita e la devastante certezza della morte. Le storie raccontate nelle locande, davanti ad un buon boccale di birra, alimentano senz'altro le leggende sui misteri e sulle creature della foresta. Racconti che sono stati tramandati oralmente fin dai primordi della razza enar e che dopo centinaia di cicli suscitano ancora un certo timore reverenziale. Anche se molti avventurieri credono fermamente che le leggende siano soltanto frottole per spaventare gli stupidi, tuttavia la maggioranza degli enar si tiene lontano dalle parti meno accessibili del Bosco Sacro e delle altre foreste minori. Esistono tetri e oscuri sentieri che conducono nei remoti posti ormai dimenticati dalla popolazione. Queste strade sono calpestate soltanto da folli avventurieri, dai widram e dalle bestie che vivono in queste zone. I fiumi rappresentano la via più facile e sicura per viaggiare attraverso la regione, nonostante non siano del tutto privi di insidie. Infatti non capita raramente che le imbarcazioni vengano attaccate da gruppi di briganti e ladri, oppure che abbiano la sventura di

sfracellarsi sulle rive rocciose, spinti dalle insidiose e persistenti correnti. All'interno dei boschi non sorgono molti villaggi né tanto meno città, soltanto rovine ricoperte da alberi, piante e cespugli sono la prova che un tempo qui esisteva un grande regno governato da Korin il Gigante. Oggi i centri abitati sorgono sui fiumi e nella pianura nei pressi della costa. Proprio quest'ultima rappresenta la parte più popolata e più ricca. Come struttura morfologica somiglia molto a quella delle Terre Dorate. La pianura è ricca di coltivazioni e di tanto in tanto qualche dolce collina rompe la monotonia della zona pianeggiante. Andando verso nord il paesaggio tende a diventare sempre più selvaggio. Il verde è il colore predominante. Le foreste non si trovano comunque in una zona pianeggiante, piuttosto in un continuo salire e scendere di modeste colline e strette vallate, le quali si allargano evidentemente toccando il corso dei grandi fiumi. Le zone non coperte dai boschi hanno lasciato spazio alle coltivazioni e alle abitazioni. A ridosso delle montagne la vita è ancora più dura. Da una parte troviamo le Dorsali del Drago, che vengono notoriamente evitate dagli enar e dall'altra le insidiose Rupi Taglienti, che molti ritengono ancora più pericolose. Più a sud troviamo I Monti Amos, dove probabilmente la vita è più facile e dove possiamo trovare numerosi

villaggi. Le terre ai piedi delle Dorsali del Drago sono tuttavia abitate da una strana popolazione di allevatori di cavalli. Molte sono le leggende che parlano di questi clan. Probabilmente la più importante è quella che parla del segreto degli allevatori. Alcuni infatti sostengono che i draghi abbiano rivelato ad uno dei più importanti capi clan della zona un segreto che potrebbe aiutare gli enar nella lotta contro Amos e che esso verrà rivelato soltanto al momento opportuno. Per centinaia di cicli, molti condottieri e imperatori hanno cercato inutilmente di venire a conoscenza del segreto. Sembra che questo segreto sia tramandato oralmente ai successori del capo clan. Ai piedi delle Rupi Taglienti la situazione è leggermente più movimentata. Infatti qui la protezione dei draghi non è tanto forte come ad ovest e la vita è molto più dura. L'ambiente è estremamente selvaggio e ciò si rispecchia nell'atteggiamento dei clan che vivono nel luogo.

Il Sonno lento

Il Sonno lento è uno degli affluenti del Grande Fiume. La sorgente si trova sui Monti Amos e il suo incedere è lento e monotono. Poche

barche lo percorrono e per lo più si tratta di piccole imbarcazioni da pesca. Le colline intorno al fiume sono abitate da diversi clan dediti alla pesca e all'agricoltura. La gente del luogo viene considerata strana dai clan limitrofi. Molti pensano che il carattere del fiume abbia influenzato in qualche modo il ritmo di vita degli abitanti. Gli stranieri devono infatti battersi con la scarsa disponibilità dei clan autoctoni e quando si fermano più del necessario in questa zona cominciano ad essere contagiati dalla pigrizia fastidiosa insita nella natura di questa gente. Molti pensano che questa innaturale lentezza si acquisisca bevendo per un po' di tempo l'acqua del fiume che deve contenere qualche strana sostanza.

Il Sinuoso

Il Sinuoso nasce dalle Dorsali del Drago e si getta nel grande fiume all'altezza di Sabbianera. Esso viene chiamato anche il grande serpente per via della sua forma sinuosa e il suo flusso calmo. Tuttavia la massa d'acqua che si muove verso est è davvero enorme ed in alcuni punti il fondale del fiume è talmente profondo da non essere mai stato raggiunto da alcun enar. Il fiume nelle vicinanze di Sabbianera raggiunge una larghezza di 300 metri. Le rive sono formate da sabbia dal colore nero, la quale è legata

profondamente alla città e al clan dominante che ne prendono il nome. Si dice che questa sabbia sia lavorata con uno strano procedimento dal clan Sabbianera e che dalla sua lavorazione si possa produrre una sostanza in grado di curare le mutazioni. Una leggenda narra che in tempi antichi questo fiume non esistesse e che la sua formazione sia stata causata da un olar di nome Harkaron durante la Guerra dei Due Mondi. Pare che egli abbia sacrificato la propria vita in modo da potersi fondere con l'energia drakmosiana per cercare di comprenderne la natura. Questa azione però lo portò a mutare il proprio aspetto. Infatti l'energia presente in questo fiume è molto particolare, a detta dei widram. Alcuni pensano che nelle zone più profonde del fiume vi sia nascosto Harkaron nella sua nuova forma e che sia proprio lui a rendere la sabbia così speciale. In realtà nessuno, nemmeno i widram, hanno mai visto questo olar, ed il segreto del fiume non è ancora stato svelato. La popolazione in questa zona è molto numerosa. La vallata che ospita il letto del fiume è infatti fertile e tranquilla. La zona è ricca di boschi e terreni adatti all'allevamento del bestiame. Sul fiume navigano imbarcazioni di media grandezza che trasportano carne salata, prodotti agricoli e bestiame da macellare verso la città di Sabbianera.

Il Voluttuoso

Il fiume nasce dalle Montagne delle Rupi Taglienti e si getta nel Grande Fiume prima di qualsiasi altro affluente. Lo scorrere dell'acqua è ricco e caotico. L'incedere poderoso. La bellezza della zona lascia senza fiato. Soprattutto nell'alto corso, nei pressi della sorgente, gli enar hanno modificato ben poco. Tutto è rimasto come era al principio. La zona è profondamente selvaggia ed è possibile, soprattutto verso la zona montuosa, incontrare animali antichi e piante primordiali. Il basso corso è stato invece spogliato della sua bellezza già da molto tempo. Il Bosco Sacro racchiudeva un tempo anche questo fiume. Oggi rimangono colline adibite al pascolo e numerose fattorie d'allevatori. Una leggenda narra di una setta dedita al culto del sesso, il cui tempio si trovava proprio in un bellissimo palazzo che si ergeva nei pressi della sorgente del fiume. Il palazzo era abitato da femmine enariane che erano solite ospitare maschi dei clan vicini. In cambio di una notte di fuoco le sacerdotesse chiedevano di essere messe incinte. Se nasceva una femmina la tenevano educandola secondo la loro tradizione e le leggi della setta. Se invece concepivano un maschio questi veniva mandato in uno dei clan per essere addestrato come guerriero. Egli veniva castrato e

diventava un custode della setta. Gli eunuchi vivevano con le sacerdotesse all'interno del palazzo e le proteggevano da qualsiasi pericolo. Oggi in realtà non esiste nessun palazzo nei pressi della sorgente e neanche una rovina che possa avvalorare questa leggenda.

I boschi del Ghearon

Oltre al Bosco Sacro ci sono altre foreste sparse per tutta la regione. Il tipo di fauna e di flora è pressappoco la stessa, poiché come già detto essi facevano parte di un unico e grande bosco. Ma con il passare del tempo ogni bosco ha assunto delle sue particolari caratteristiche che sono descritte qui di seguito.

Bosco dei Pozzi

Si trova al di là dei fiumi denominati Tenebrosi, oltre la Fortezza del Drago. Questo bosco era in epoca imperiale, terreno di caccia dei nobili guerrieri a servizio del governatore di Porto dei Gemelli, le cui rovine oggi portano il nome poco rassicurante di Porto degli Spettri. Il Bosco dei Pozzi era pericoloso in epoca imperiale ed ancor di più adesso che si trova in totale stato d'abbandono. La vicinanza alla Barriera lo rende ancora più pericoloso. Sembra essere la naturale patria di mutanti e bestie

tutt'altro che pacifiche. Il nome che gli è stato dato di recente fa riferimento alle tane create da alcune talpe giganti mutate, divenute carnivore.

Bosco Muto

Non molto tempo fa questo bosco era costituito da alberi verdeggianti e pieni di fiori. Molti villaggi si trovavano ai confini del bosco e vivevano di caccia, visto che questo era ricco di selvaggina. Circa venti cicli or sono avvenne qualcosa per cui gli alberi cominciarono a trasformarsi in scheletriche e spettrali piante. Le foglie caddero e formarono un terreno fangoso e puzzolente che sembra non dover mai asciugarsi. Esse continuano a marcire perennemente anche se non esiste un ricambio di foglie. I tronchi sono contorti ed i rami si intrecciano tra loro formando strani profili. I villaggi sono stati abbandonati e gli animali sono scomparsi. A quanto dicono le voci, una strana forza è in atto in questa zona. Alcuni parlano di Ghon, altri di drall. L'unica certezza è che il bosco sta mutando bruscamente e si sente forte la presenza dell'universo Drakmosiano. Il silenzio regno sovrano tanto che alcuni dicono che non si riesca a sentire nemmeno quello che si pronuncia ad alta voce. Se si tratta di una leggenda oppure di verità può

essere scoperto soltanto avventurandosi tra gli alberi spaventosi che costituiscono il bosco.

Selva Ombrosa

La Selva ombrosa si trova a ridosso delle propaggini meridionali della Dorsale del Drago. La fitta boscaglia non permette alla luce del sole di penetrare facilmente, così il sottobosco è perennemente avvolto nell'oscurità. Anche se il bosco si trova relativamente vicino alla Fortezza del Drago, tuttavia si trova ben lontano dalle zone abitate della Terra dei Fiumi. C'è chi dice che sia il quartier generale di uno spietato gruppo di briganti, i quali depredano villaggi e carovane, addirittura spingendosi ben lontani dalla loro base. Si dice che il loro capo, Himar il Selvaggio, sia così ricco da venire chiamato "Il re dei briganti." Nessuno è mai riuscito a stanarlo, nemmeno i widram e l'esercito della confederazione. Molti ritengono che questo Re dei Briganti sia dotato di qualche strano potere e che sia lo stesso bosco a renderlo impredibile.

Selva Cavallo

Sulle dolci colline coperte di tenera e profumata erba, intorno al Villaggio di Vallelunga, i clan dei

cavalli addestrano i destrieri più forti, veloci e resistenti del Ghearon. A sud di questa zona, un grazioso boschetto ospita numerosi esemplari selvaggi di cavalli da cui gli addestratori selezionano quelli più adatti per diventare efficienti cavalcature. Il bosco è formato da maestosi alberi dai tronchi larghissimi, chiamati alberi-casa. Esistono molte radure all'interno del bosco, le quali permettono ai cavalli di nutrirsi in tranquillità. La leggenda vuole che il padrone del bosco sia il signore di tutti i cavalli. Viene descritto come un nobile e fiero cavallo con un manto nero come la pece. Esso avrebbe la capacità di tramutarsi in un bellissimo enar che si fa chiamare Ehilar. Secondo la tradizione, Ehilar è solito sedurre le femmine enariane più belle. Spesso queste rimangono incinte e si dice che quei figli abbiano il dono di domare i cavalli. Così i clan del luogo fanno risalire le loro origini fino a Ehilar e si proclamano figli del signore dei cavalli. Probabilmente Ehilar è un cavallo rysin dei più potenti e veloci. Gli avventurieri ritengono che abbia il potere di comandare i cavalli e chiunque tenti di cavalcarlo rimane ucciso. Per quanto riguarda le voci di un potere muta-forma, sono in molti a ritenere che esse siano del tutto false e hanno l'utilità soltanto di ingrandire la fama di questi clan di addestratori.

Boschetto del Bardo

Il Boschetto del Bardo si trova tra il fiume Frusciante ed una propaggine delle Dorsali del Drago. Si sa poco o niente su come è fatto il bosco internamente, visto che tutti quelli che vi entrano, non fanno ritorno. Di notte però si odono delle dolci note di un liuto che colgono alla sprovvista il viaggiatore incauto che vi presta attenzione. La musica invoglia l'ascoltatore a penetrare all'interno delle fronde scure e dopo essere entrato non c'è speranza di tornare indietro. C'è chi parla di una strana leggenda riguardante un certo ragazzo di nome Theori Jult e di un famoso liutaio del periodo imperiale di nome Ian Flint. Narrerò questa storia successivamente in un capitolo dedicato alle leggende del Ghearon.

Selva delle Rocce

Questo bosco è situato sulle rive del fiume Bianco che scorre dalle Rupi Taglienti fino al Golfo dei Giganti. Il bosco porta il nome della specie di alberi che ricopre la maggior parte della sua superficie. Infatti gli Alberi delle Rocce sono molto comuni in questa

zona. Il tronco è del colore della pietra e le foglie hanno per tutto il ciclo il colore dell'argilla. Il bosco è ricco di selvaggina e di funghi rari e prelibati. Sono abbastanza comuni piante ed erbe dalle proprietà misteriose che vengono acquistate al villaggio di Portanuova dagli Alchimisti di Fija delle città franche per i loro strambi esperimenti. Non c'è alcun dubbio sul fatto che la Selva delle Rocce abbia un'origine avvolta nell'oscurità. La sua vicinanza al Bosco Sacro potrebbe far supporre che fosse inglobata all'interno dell'unico grande bosco che un tempo ricopriva gran parte del Ghearon. Tuttavia la grande differenza della vegetazione suggerisce il contrario. In effetti neanche i widram dall'alto della loro saggezza comprendono appieno la natura di questo bosco, che a guardarlo dà la sensazione di antico, anzi di qualcosa di ancestrale. Addirittura i widram parlano di un luogo fuori dal tempo. Il fatto che a nord del bosco, nei pressi della sorgente del fiume Bianco, ci sia l'unico tempio ancora attivo, riservato al culto di Eu, potrebbe spiegare l'importanza e la particolare natura di questo bosco.

Bosco delle Trame Rosse

All'estremo nord delle Terre dei Fiumi si estende questo bosco scuro e tetro. Gli alberi sono

ricoperti da grandi ragnatele del colore del sangue. I ragni che tessono queste trame intricate e spesse vivono soltanto qui e sono diventati il simbolo indiscusso della foresta. I clan che dimorano attorno al bosco raccolgono queste ragnatele ed attraverso una elaborata lavorazione, producono una stoffa che mantiene il colore intenso originale. Vista la pericolosità della raccolta delle ragnatele e alla complessità della trasformazione in stoffa, questo prodotto viene venduto ad altissimo prezzo nei mercati di Grottaverde, ma soprattutto in quelli di Rupe dell'Aquila, dove i nobili affrontano molti giorni di viaggio per aggiudicarsi la particolare stoffa.

I Mulini

Oltre il Bosco delle Trame Rosse si estende la piccola regione chiamata I Mulini. Questa stretta fascia di terra rappresenta la parte più settentrionale della Terra dei Fiumi e su di essa esistono una moltitudine di leggende, ognuna delle quali descrive la storia di ogni singolo mulino che si affaccia sui molti torrenti che si gettano nel Grande Fiume. L'origine dei mulini è avvolta nel mistero. La leggenda vuole che il creatore di queste strutture dall'architettura così stravagante e differente, sia stato il Giullare. Gli Accademici tuttavia concordano nel

considerare queste credenze del tutto inverosimili e dettate soltanto dall'aspetto inquietante e strano dei mulini. In verità, questa inquietudine non deriva soltanto dall'accattivante aspetto delle costruzioni, ma da qualcosa di più impalpabile. In effetti i mulini sono considerati magici e così anche le farine prodotte al loro interno. Ogni clan della zona governa un singolo mulino e produce una farina diversa dagli altri. Il pane, i dolci e altri tipi di cibo prodotti con l'uso di queste farine provoca degli effetti a chi li mangia. Tuttavia gli stessi clan che fanno dei mulini il loro unico sostentamento, non hanno mai fatto nulla per appropriarsi della paternità di queste strutture e continuano ad affermare che essi si trovavano già lì quando i loro antenati raggiunsero queste terre. Le farine vengono esportate per la maggior parte alla Rupe dell'Aquila e al villaggio di Grottaverde.

Il Bosco Sacro

Il Bosco Sacro è considerato il cuore delle Terre dei Fiumi, ma da molti anche il centro di tutto il Ghearon. Dalle sue fronde cupe e ombrose i widram elargiscono consigli e a modo loro gestiscono il potere politico e religioso influenzando nobili e mercanti. La presenza massiccia di Ajillos garantisce ai sacerdoti

dell'equilibrio un incontrastato dominio all'interno del bosco e negli immediati dintorni. D'altro canto esso rimane un luogo pericoloso evitato dalla maggior parte degli enar. Che sia per rispetto o per timore, le parti più selvagge della foresta restano ancora inesplorate. Infatti numerose insidie si nascondono dietro gli antichi alberi. Bestie spaventose si annidano furtive nelle ombre pronte a colpire per la sopravvivenza ogni potenziale preda. All'interno del bosco e lungo le rive del Grande Fiume è possibile ammirare le rovine dell'antico regno di Korin il Gigante. Gli avventurieri si avventurano tra quelle pietre in cerca di perduti tesori rischiando la vita. Probabilmente questa è la regione in cui vive la maggior parte degli animali antichi. Non è raro incontrare i circoli di pietre inneggianti al culto di Eunal, l'essenza dell'equilibrio. Questi templi a cielo aperto racchiudono un grande potere che secondo i widram deriva da Ghea stessa. Qui il potere dei sacerdoti aumenta in maniera significativa.

Il bosco dei poeti

Tra i monti denominati I Marittimi e lo Stretto dei Due Mondi si trova una deliziosa zona boschiva che porta il suggestivo nome di Bosco dei Poeti. Il nome è strettamente legato alla Gilda dei Cantori,

perché nel bosco è situato il quartier generale della gilda. Un bellissimo ed antico palazzo si erge, a metà strada tra le rovine chiamate La Rupe e la città di Buona Ventura, su una dolce collina ricoperta dal bosco. Avvicinandosi al palazzo è possibile udire dolci armonie evocative di immagini, che hanno il compito di tenere lontani gli ospiti indesiderati. Gli alberi del bosco sono alti e distanziati. Le folte chiome verdeggianti sono la casa naturale di molti piccoli uccelli. Dalla sommità del palazzo è possibile scorgere il mare e sentirne addirittura il suono. Non è difficile incontrare bardi intenti a passeggiare tra gli alberi, mentre creano le proprie soavi melodie. Attenti però, non tutti stanno componendo. Alcuni di essi infatti, grazie alla melodia che stanno suonando, guidano gli avventurieri lontano dal palazzo, portandoli a distanza di sicurezza.

Selva dei Cervi Neri

Questo bosco si trova a ridosso delle Dorsali del Drago vicino al villaggio di Trearchi. Il fiume Saelta lo divide a metà e, in epoche remote, faceva parte del gigantesco bosco che occupava gran parte della Terra dei Fiumi, quindi la sua natura non è molto diversa da quella del Bosco Sacro. La particolarità di questa zona è la grande quantità di esemplari di

cervo nero. Un enorme mammifero, le cui corna sono molto ricercate dagli intagliatori per ricavare le statuette che raffigurano gli antenati e che vengono utilizzate nel culto omonimo. Nel villaggio di Trearchi è possibile gustare la carne saporita e magra di questo straordinario animale. Essa però non viene esportata ed è possibile gustarla soltanto nei dintorni del bosco, mentre le corna vengono vendute anche in altre zone e sono molto ricercate e ben pagate.

La Terra del Lago

La lunga striscia di terra che dal fiume Saelta arriva a toccare le rive del Corso Tempesta, costeggiando il Mare dei Cristalli Infuocati, viene chiamata Terra del Lago. Ad ovest è chiusa sia dai Monti Testa di Drago che dalle rupi taglienti. Nonostante questo territorio ricopra una superficie abbastanza grande, tuttavia rimane uno dei luoghi meno popolati del Ghearon. La rigidità del clima e la natura tutt'altro che tranquilla del Lago dei Cristalli Infuocati, rende la vita in queste lande davvero difficile. La maggior parte della popolazione vive a ridosso delle montagne ad ovest o ai margini dei boschi più grandi che offrono una notevole possibilità di approvvigionamento. L'agricoltura è poco sviluppata e la maggior parte delle primizie della terra provengono da sud passando sui

banchi dei mercati di Rupe dell'Aquila o Terrarossa. I clan della regione vivono soprattutto di caccia, allevamento e pesca d'acqua dolce.

I fiumi della Terra del Lago

I fiumi della Terra del Lago hanno una natura molto particolare, gli abitanti sostengono che essi siano dotati di uno spirito proprio e che dal loro umore dipende la sorte di tutti i clan. Vengono così venerati come delle vere e proprie divinità minori. Ad essi vengono propinati continui sacrifici di cibo e bevande. A volte vengono sacrificati animali come pecore e montoni. Questi sacrifici hanno il compito di placare l'ira dei quattro fiumi che attraversano la regione. Nei villaggi che sorgono sulle loro rive, si trovano piccoli templi dove gli enar si recano spesso per chiedere dei favori o per placare lo spirito del Sietta, del Ribollente, del Corso del Sangue e del Corso Tempesta. Tratterò singolarmente ognuno di essi perché rappresentano per questi clan un elemento importante della società strettamente connesso al modo di vedere la vita ed il futuro.

Il basso corso del Sietta

Ho già parlato del Sietta nel capitolo che trattava delle Terre Calme. Tuttavia il basso corso

risulta avere una natura diversa. Una volta oltrepassato il Passo delle Grotte, il fiume si addentra nelle terre ghiacciate del nord. In effetti il Sietta diventa l'estremo confine settentrionale che separa il Ghearon occidentale dal Gheaos ed in esso è contenuta tutta la forza del ghiaccio e del freddo perenne. Nelle sue acque galleggiano enormi pezzi di ghiaccio che vengono trasportati dalla corrente in direzione del lago. Ciò rende il fiume innavigabile ed anche soltanto attraversarlo diventa incredibilmente complicato e pericoloso. Pochi villaggi sorgono sulla sponda meridionale del fiume e per lo più sono abitati da pescatori che, a quanto pare, sono gli unici esseri viventi che riescono a raggiungere l'altra sponda grazie ad una enorme esperienza derivata da centinaia di cicli di esperienza di vita sul fiume. In effetti questi pescatori rappresentano per l'economia del nord una grande risorsa visto che riescono a scambiare qualche oggetto con gli enar che molti cicli addietro hanno attraversato il fiume e si sono stabiliti a nord.

Il ribollente

Se il Sietta è chiamato anche Fiume del Ghiaccio, il Ribollente gode dell'appellativo di Fiume del Fuoco. Si pensa che sul letto del corso d'acqua ci siano dei piccoli

fori da cui fuoriesca del magma, il quale riscalda l'acqua a tal punto da rendere il Ribollente privo di vita. Tuttavia le rive del fiume risultano essere in qualche modo adeguate per l'agricoltura. A volte si possono osservare delle vere e proprie eruzioni di acqua. Essa viene gettata a diverse decine di metri di altezza. Nubi di vapore rendono l'aria satura ed umida e quasi irrespirabile. I villaggi che sorgono sul fiume sono tuttavia legati a questa zona visto che fornisce loro uno dei pochi terreni coltivabili delle Terre del Lago.

Il Corso del Sangue

Nel corso della Guerra delle Quattro Gemme, questo fiume fu teatro della battaglia, nella quale perse la vita Markan, fratello minore di re Robrak. Si dice che le acque del fiume quel giorno si colorarono di rosso per la grande quantità di cadaveri che accolsero le sue acque. Ancora oggi quelle stesse acque conservano il colore del sangue. Ma forse la causa della colorazione dipende da qualcos'altro. Gli accademici riferiscono che è la terra che ospita il fiume a colorare l'acqua, tanto più che proprio sulle sue sponde sorge un villaggio che viene chiamato Terrarossa. Di notte si narra che i fantasmi dei soldati caduti riemergano dalle cupe acque del fiume e si aggirano lungo le rive in cerca di corpi da

annegare. Se sia solo una leggenda nessuno può saperlo, fatto è che gli abitanti di Terrarossa, quando il sole scompare oltre l'orizzonte e giunge la più completa oscurità si barricano all'interno delle loro case. Nessuno vuole scoprire sulla propria pelle se le storie sugli spettri siano vere o false.

Corso Tempesta

Secondo gli enar del posto, il fiume è posseduto da qualche strana entità, la quale ha il potere di generare forti tempeste che increspano le acque, rendendole insicure e pericolose. Tale entità vive nelle profondità ricoperte di melma e fango ed avrebbe l'aspetto di un terribile serpente dotato di poteri magici. Molti giurano di aver veduto la creatura con i propri occhi, ma molti altri ritengono che tali avvistamenti facciano parte soltanto del folklore della regione e che le tempeste che hanno luogo sul fiume siano soltanto un effetto del clima strano creato dal lago. Fatto è che gli abitanti della zona prima di mettersi in barca o di attraversare il Corso Tempesta, si recano in uno dei numerosi altari, costruiti lungo le rive del fiume e fanno consistenti offerte al serpente delle tempeste per guadagnarsi la sua clemenza.

IL Bosco delle Promesse Infrante

Situato a ridosso dei Monti Testa di Drago, questo bosco, fatto di alberi sempreverdi, appare quasi estraneo al contesto geografico nel quale si trova. Il verde della rigogliosa vegetazione si scontra nettamente contro il grigio biancore delle terre gelate e con il celeste freddo del cielo del nord. L'unica certezza che lega il bosco con la Piana delle Tempeste e senza dubbio la desolazione che domina entrambi. Il nome della foresta deriva senz'altro da una triste storia divenuta ormai leggenda. Una storia d'amore che risale a prima della nascita dei quattro regni e che tutt'ora rimane immutata e narrata con la stessa efficacia dei tempi antichi. Narrerò in seguito questa storia, ma durante i cicli si è affermata la credenza che il bosco ospiti delle presenze pericolose ed eteree. Nessuno vi entra di proposito, tanto più che ultimamente sembra che il potere degli spettri sia notevolmente aumentato e non se ne conosce il motivo.

La Riserva dei Cinghiali Parlanti

Quello degli antichi animali è sicuramente un mondo affascinante e vario. Nonostante sia diventata una razza rara, esistono dei luoghi in cui è possibile trovare più esemplari del solito ed è

proprio questa riserva, che sorge sul fianco nord delle Rupi Taglienti per poi allungarsi verso il Lago dei Cristalli Infuocati, che vive una nutrita varietà di antichi animali. La più numerosa è quella dei cinghiali parlanti. Tali creature sono dotate di una grande intelligenza, oltre che di una eccezionale forza, che li rende assolutamente pericolosi. La riserva è il loro regno e nessuno può entrarvi senza il permesso del re Cinghiale, un essere dalla pelliccia bianca e con grandi zanne ricurve. La sua mole è davvero spaventosa, mentre i suoi reali poteri magici rimangono avvolti ancora nel mistero. Ma si narra che uno dei più importanti sortilegi che è in grado di lanciare sia connesso alla possibilità rendere cieche le sue vittime, approfittando di quella condizione per sferrare il suo attacco mortale.