

Geografia orientale
del
Ghearon

Il Lago dei Cristalli Infuocati

Il lago dei Cristalli Infuocati è uno dei luoghi più strani di tutto il Ghearon; qui i quattro elementi non sembrano possedere un proprio separato regno. Terra, acqua, aria e fuoco convivono mescolandosi l'uno all'altro andando contro ogni legge fisica. Gli studiosi credono che questo sia il luogo dove Ashan giunse dopo aver mutato il sole. Quindi gli sconvolgimenti che ancora sono presenti nel lago e nelle zone circostanti farebbero parte del mondo di Drakmos e non di quello di Eu. Le acque sembrano totalmente inospitali per qualsiasi specie di pesce. Si dice però che sia abitato da molte creature orrende che sembrano cibarsi di uno strano plancton che ha origine da alcune alghe presenti sul fondale. C'è chi sostiene che queste creature possano cibarsi di carne, se riescono a trovarla. Costanti nebbie e vapori ricoprono tutta la superficie del lago, enormi blocchi di ghiaccio si staccano dalle sponde settentrionali e vengono trasportati da una misteriosa corrente fino a quelle meridionali. L'acqua è bollente in alcuni tratti e gelata in altri. Quando queste acque entrano in contatto si creano dei vortici spaventosi che possono trascinare sul fondo anche una grande nave. In alcuni punti i vapori sono mortalmente velenosi. A volte spuntano dall'acqua lembi di terra nera e putrescente, la

quale dopo poco istanti si immerge di nuovo, innalzando onde minacciose. Altre volte si innalzano verso il cielo colonne di acqua bollente che arrivano anche ad altezze di trenta metri. Soltanto i widram si avventurano in barca per il lago per raggiungere l'Isola Nascosta, dove si trova il Monastero dell'Eremita e dei Segreti, nel quale essi compiono un particolare addestramento e nascondono libri e oggetti molto rari e misteriosi che non possono essere mostrati a tutti.

Pianura della Desolazione

La Pianura della Desolazione è situata nella striscia di terra compresa tra le coste orientali del Lago dei Cristalli Infuocati e le pendici occidentali dei Monti delle Nebbie. Grandi distese erbose occupano la maggior parte della pianura, la quale è priva di boschi e villaggi. Il clima estremamente rigido e la mancanza di risorse hanno reso questa zona inospitale per gli enar e per molte specie animali. Già nel quarto autunnale la terra ghiaccia indurendosi, imprigionando sotto uno spesso strato di ghiaccio l'erba. Soltanto pochi animali riescono a sopravvivere in questa regione desolata. La specie più comune e che è possibile incontrare in questa zona è quella del cinghiale candido. Questo animale riesce a nutrirsi dei resti dell'erba dopo

aver rotto il ghiaccio che la ricopre. Essi si spostano dalle montagne alla pianura e viceversa. Seguono però lo stesso tragitto. Nel quarto autunnale si rifugiano nella pianura per sfuggire al clima ancora più rigido delle montagne, ma soprattutto per eliminare la concorrenza di altri animali, i quali non amano nutrirsi nella pianura durante i periodi del ciclo più freddi. Nel ciclo primaverile ritornano sulle montagne dove la natura si risveglia ed è possibile trovare più cibo. I clan che si trovano in questa parte del Ghearon hanno costruito i loro villaggi alle pendici occidentali delle montagne e fondano il proprio sostentamento sulla caccia al cinghiale candido di cui utilizzano ogni parte e ad altri animali di media taglia. Questa zona rimane del tutto isolata dal resto del Ghearon, anche se la strada che collega Porto Ignoto al Forte del Lago è continuamente percorsa dalle truppe della confederazione e da carovane che riforniscono la fortezza, soprattutto nel periodo invernale.

Pianura delle Coste Insidiose

Nella parte nord-orientale del Ghearon, si estende la Pianura delle Coste Insidiose. Dalla città franca di Porto Ignoto fino al fiume La Frontiera, questa stretta fascia di terra è punteggiata da migliaia di grandi massi verticali

di dubbia origine. Alti fino a sette metri, queste pietre megalitiche sono sparpagliate senza un ordine preciso e non presentano alcun tipo di iscrizione. Il terreno è erboso e molto fertile nonostante il clima. Molti associano questa strana fertilità proprio alla presenza delle pietre. Nessuno riesce a comprendere l'origine e l'utilità di questi strani manufatti, tanto meno se si tratti di formazioni naturali oppure se siano opera di qualche antica civiltà. I clan coltivano la terra ormai da centinaia di cicli ed hanno smesso probabilmente di porsi inutili quesiti che fino ad ora non hanno portato a nessuna risposta, ma soltanto ad ulteriori domande. Il nome della pianura si deve però ad un altro misterioso e comune evento che continua a manifestarsi ormai da quando gli enar hanno cominciato ad avventurarsi nel Mare dell'Ignoto. Infatti sembra che ci sia una corrente che trasporta i relitti delle navi dal misterioso mare sulle coste sassose della pianura. Il macabro spettacolo che è possibile ammirare per chi viaggia per la strada che congiunge Porto Ignoto alla Fortezza della Nebbia è senza ombra di dubbio unico. La costa è piena di relitti che si sono incagliati sulla spiaggia. Navi di ogni genere e grandezza stanno immobili sulla costa. Un'interminabile processione di navi fracassate ed accarezzate dalle onde del mare ha fatto attribuire a questo posto

l'appellativo di cimitero delle navi. I relitti sono spesso meta di avventurieri in cerca di fortuna. Sempre che non abbiano paura degli spiriti. Infatti di notte lo spettacolo è ancora più spaventoso, quando ci si ritrova ad osservare strane luminescenze volteggiare lungo la spiaggia e si odono funeste grida di odio e di sofferenza. La gente preferisce viaggiare di giorno per non incorrere negli spiriti maligni del mare.

Palude dei Sussurri

Ad un primo sguardo la palude sembra un luogo totalmente inospitale ed impossibile da attraversare. Ma chi la conosce bene, sa che in realtà ospita un gran numero di creature e che esistono sentieri sicuri attraverso i quali è possibile viaggiare. L'impossibilità di attraversare questa zona acquitrinosa deriva probabilmente da antiche credenze che la descrivono come un luogo pericoloso e dove si trova facilmente la morte. I clan che vi dimorano discendono dalla stirpe di Robrak e vivono per lo più di caccia e pesca. Costoro conoscono bene ogni sentiero percorribile e sanno come evitare le numerose insidie del posto. L'abbondanza di creature è a dir poco sorprendente. Pesci ed uccelli di palude si annidano in ogni anfratto e alcuni di essi sono assai pericolosi. Ma le

creature più fastidiose sono sicuramente gli insetti. Sciame di enormi zanzare e luride mosche volano indisturbate sui numerosi stagni, i quali sono collegati fra loro da bassi canali circondanti da fango scuro. La terra su cui si cammina presenta numerose insidie, soprattutto le sabbie mobili rappresentano il modo più comune di morire. Con ogni probabilità il nome della palude deriva da una leggenda legata ad un particolare albero che cresce in questo luogo. Viene chiamato Albero delle Acque Putride. Secondo i racconti dei viaggiatori, l'albero ha la capacità di emettere dei bisbigli, che attirerebbero i viandanti vicino alle sabbie mobili o in alcuni punti pericolosi della palude. Alcune volte dal tronco contorto è possibile distinguere una figura femminile. I sussurri proverrebbero proprio dalle sensuali bocche di queste femmine. Un'altra leggenda attribuisce questi sussurri ai cadaveri presenti nella palude o meglio ad un serpente che è in grado di risucchiare l'energia delle proprie vittime. Qualunque sia la verità, la palude è una trappola mortale per tutti quelli che si avventurano in questa zona senza conoscere i suoi segreti.

Bosco delle Asce

Il Bosco delle Asce si annida sulle pendici occidentali dei Monti della Nebbia Meridionali e si estende

verso ovest fin sulle sponde del Corso Tempesta. Il bosco è abitato da clan che vivono per lo più di caccia, ma è famoso soprattutto per il legno che si ricava dalle Querce Giganti. Questi alberi hanno una mole spaventosa, tanto che è possibile costruire all'interno del tronco una vera e propria casa. In effetti la tipica casa del Bosco delle Asce è rappresentata da questo albero. I boscaioli della zona vendono il legno che si ricava dalla costruzione delle case e cioè quello che viene tolto dall'interno del tronco. Ma soprattutto dagli alberi più giovani che ancora non hanno raggiunto la grandezza tipica. E' infatti difficile e faticoso abbattere un albero adulto. I boscaioli utilizzano piccole asce affilatissime per lavorare i tronchi. Da questo attrezzo deriva il nome del bosco. Il legno viene venduto nella città franca di Fossa del Fuoco o al villaggio chiamato Il Ricovero, dove vive la maggior parte dei boscaioli. Il prezzo del legno è di 1 fiore per ogni chilo. Esso viene usato per costruire mobili e carretti. Naturalmente si tratta di manufatti costosissimi, ma dalla grande qualità e resistenza.

Monti dell'Oblio

A est della Palude dei Sussurri si ergono queste alte montagne, le quali separano i putridi acquitrini dalla Piana del Vento. Le montagne

sono famose per le profonde grotte le cui aperture si trovano sulle pendici occidentali, cioè quelle rivolte verso la palude. Esse sono profondissime e si dice siano ricche di diamanti perfetti. Sono così profonde, che alcuni sostengono che si possa raggiungere il cuore di Ghea. Esse sono però anche estremamente complesse nella loro struttura. Centinaia di cunicoli di diversa pendenza si intrecciano e si incontrano aprendosi in maestose sale luccicanti. In realtà queste grotte sono dei veri e propri labirinti naturali, da cui è impossibile uscire. Soltanto i Pipistrelli Giganti riescono ad orientarsi all'interno di questo labirinto, poiché sono provvisti di un particolare organo sensoriale molto sviluppato. Non si sa perché vengono chiamate Montagne dell'Oblio, ma si dice che il nome è strettamente legato alle grotte e alla pazzia che colpirebbe chi si perde nei suoi oscuri corridoi e nelle sue luccicanti sale. L'unico modo per morire serenamente e lasciarsi prendere dall'oblio. Lasciarsi morire è l'unico modo per non impazzire.

Bosco Piangente

Situato a sud delle Paludi dei Sussurri, questo bosco è costituito da alberi alti, la cui caratteristica principale sono i rami cascanti che, quando piove, raccolgono l'acqua,

frenando la sua discesa e la guidano verso il terreno facendola cadere dolcemente e lentamente. Le lunghe e strette foglie sono dotate di particolari e minuscoli tentacoli che frenano l'acqua e funzionano da bocche. In effetti l'albero si nutre in questo modo.

Verdeggiante

Questo fiume ha la sua sorgente sulle Montagne delle Rupi Taglienti e attraversa tutta la Palude dei Sussurri fino a sfociare nel Golfo dei Giganti. La particolarità di questo fiume è il suo colore verde intenso, che deriva da un'alga che cresce sul suo fondale. L'odore di marcio è inconfondibile, ma l'acqua sembra essere potabile. Il fiume è abitato da pesci di media grandezza e da anfibi simili alle rane, la cui carne è davvero saporita. Queste rane vengono chiamate Saltarelle e sono di un colore verde intenso con delle chiazze più chiare e tondeggianti. Esse hanno la capacità di spruzzare dalla bocca un particolare veleno che ha la proprietà di addormentare i possibili predatori. In casi rari è successo che anche gli enar siano stati addormentati. Dalle Saltarelle è possibile ricavare un potente anestetico che viene usato per addormentare parti del corpo ed è usato soprattutto per compiere operazioni chirurgiche sui campi di battaglia, quando si deve amputare qualche arto o ricucire

una grave ferita. Per ricavare questo prezioso liquido è necessario fare in modo che la Saltarella non spruzzi il veleno quando uccisa.

Ristagnante

Questo affluente del Verdeggiante, più che a un fiume, somiglia ad un lungo e stretto stagno. Le sorgenti che si trovano sulle Montagne dell'Oblivio scorrono lentamente, così il fiume non ha sufficiente potenza e quando lo si guarda, sembra che sia immobile. In alcuni punti è talmente basso che lo si può attraversare a piedi, perché l'acqua arriva sotto alle ginocchia.

Lo scuro

Anche Lo Scuro ha le sue sorgenti sulle Montagne dell'Oblivio. Viene chiamato così perché il suo fondale è costituito da pietra nera come la pece. La stranezza è che in questa zona non esiste nessuna pietra di quel colore. Alcuni pensano che il fiume sia artificiale, anche se è molto improbabile. Fatto è che le pietre sembrano lavorate a mano e si trovano ancorate al fondo, come se costituissero la pavimentazione di una strada. Nonostante l'interesse per la sua bizzarra natura, nessuno è mai riuscito a capire come si sia formato. La teoria più accreditata rimane comunque quella che identifica il

fiume come un'antica strada che doveva condurre in qualche posto misterioso sulle pendici delle montagne. Purtroppo non è stata trovata nessuna rovina che possa far presupporre un importante punto di arrivo. Quello che lascia uno spiraglio di speranza nelle affannose ricerche è senza dubbio il ponte dell'arco. Una strana costruzione che si trova proprio dove Lo Scuro si immette nel Verdeggiante. Questo ponte spunta da sotto l'acqua e con una curvatura impressionante supera il verdeggiante per scomparire nel terreno che si trova sull'argine opposto. Qui però non è stata trovata nessuna traccia di vecchie strade o antichi villaggi.

Putrido

Le sorgenti del Putrido si trovano a sud delle rovine della città di Keira. Il nome è riferito all'impressionante puzza che si alza dalle sue acque. Si dice che un tempo le sue acque fossero limpide e potabili. Dopo la caduta di Keira il fiume cominciò ad emanare un odore terrificante. Alcuni dicono che i cadaveri degli abitanti della città siano stati gettati nella sorgente e che abbiano contaminato le sue acque. Nessuno però crede a questa favola, visto che ormai sono passati centinaia di cicli dalla guerra delle Quattro Gemme. L'acqua continua ad essere imbevibile e sembra portare una

strana malattia che fa indebolire le ossa, causando fratture al più lieve tocco. Per adesso sembra non esistere un rimedio. Solo la magia dei widram può cercare in qualche modo di rallentare l'inevitabile morte.

Lago dei Sospiri

Il lago dei sospiri è stato sempre legato alla storia della città di Ominal. Un tempo questo era uno dei posti più incantevoli del Ghearon. Il lago era ricco di pesci e circondato da bellissimi boschi, formati per lo più da alberi di Hutras, cioè alberi su cui crescono dei frutti rossi dalla forma lunga ed affusolata. I fiori blu di questi alberi ed il rosso intenso dei frutti dolci e gustosi, coloravano questi boschi. Dopo la caduta di Ominal, i boschi persero il loro incanto. Ormai pochi esemplari sani di questi alberi, che tra l'altro si trovavano solo qui, sono sopravvissuti. Nel regno di Ominal si produceva la bevanda di Hutras, la quale era molto rinomata in tutto il Ghearon. Oggi tale bevanda è rarissima e viene ottenuta dai frutti ricavati dai pochi alberi ancora in vita. Tuttavia si dice che il sapore non sia più quello originario e la bevanda è resa amara dall'albero stesso. Gli abitanti del lago pensano che ci sia una maledizione legata alle rovine di Ominal. Questa maledizione è la stessa che farebbe

comparire i fantasmi degli antichi abitanti sulle acque del lago e sarebbe la causa delle numerose sparizioni che ogni ciclo avvengono. I boschi che circondano il lago sono abitati da un tipico ragno che qui dimora da sempre: il ragno di Ominal.

Piana del Vento

La Piana del Vento è compresa tra le Montagne dell'Oblivio e quelle delle Nebbie Meridionali. Essa è continuamente spazzata dal vento che proviene da nord-est. La maggior parte dei clan della zona si occupa dell'allevamento dei preziosi cavalli piumati e dei grandi cani da carica. Il commercio di questi animali è abbastanza fiorente, anche se il costo di un esemplare ben addestrato è estremamente alto. La città più importante della zona è sicuramente Fossa del Fuoco, che è stata edificata all'interno di un enorme cratere. Si dice che un grande frammento di Ashan sia precipitato proprio in questo punto dopo aver colpito il sole. In effetti è possibile trovare dei resti minuscoli di pietra nera che però sembrano non possedere particolari poteri. Il commercio via mare sembra non avere modo di svilupparsi a causa della presenza massiccia di navi pirata. Quindi gli scambi sono maggiormente effettuati via terra, tanto più che ai confini della piana si trovano

ben tre città franche. L'agricoltura invece sembra essere decollata soltanto da poco. Il costante vento infatti non ha permesso uno sviluppo fiorente delle coltivazioni, ma negli ultimi cicli è stato trovato un modo per far crescere verdure ed ortaggi, lavorando dei terreni circondati da alte aiuole che mitigano la forza del vento. Queste coltivazioni si trovano quasi sempre a ridosso delle città più importanti come Le Rupi Nere o Pietrascura.

Monti delle Nebbie

I monti delle Nebbie partono dal Bosco delle Asce e hanno fine ai confini con il Gheaos. Le montagne si trovano a metà strada tra le rive del Lago dei Cristalli Infuocati e il Mare dell'Ignoto. Come si può intuire dal nome, esse sono quasi sempre nascoste da una fitta nebbia. Si dice che questa nebbia fuoriesca dalle molte fratture che si trovano sulle sue pendici e che sembrerebbero collegate a dei laghi sotterranei la cui acqua è bollente. Le montagne sono estremamente selvagge. Numerosi uccelli predatori si annidano sulle alte vette rocciose, nascosti dalla nebbia. Vivono su queste montagne anche numerosi mammiferi di grande dimensione e particolarmente feroci come gli orsi dalle corna ricurve e i cinghiali candidi. Le montagne sono divise in due parti da una

Larga vallata dove è situato il villaggio di Corvobianco. L'unico modo di passare dalle terre che si affacciano sul lago a quelle che toccano il mare è proprio questa valle.

La Frontiera

Questo fiume è il confine naturale con le terre del Gheaos. La sorgente si trova sulle Montagne delle Nebbie Settentrionali. Sulle sue rive vivono pochissimi clan dediti alla pesca o alla caccia. E' un fiume stretto, ma profondo. E' possibile attraversarlo soltanto grazie al Ponte del Gelo, che si trova molto vicino alla foce. Il ponte è per lo più usato dall'esercito della confederazione per raggiungere la Fortezza della Nebbia, ma la sua mole è spaventosa e le pietre che lo costituiscono sono perennemente ricoperte da uno spesso strato di ghiaccio.

Schiumoso

Le sorgenti dello Schiumoso si trovano sulle Montagne delle Nebbie Meridionali. La particolarità di questo fiume è che, nonostante il freddo che c'è in questa zona, le sue acque sono piacevolmente tiepide per tutto il ciclo. Probabilmente viene alimentato dalle acque di uno dei laghi sotterranei costituiti di acqua

bollente. Si dice che esse abbiano delle proprietà curative. Nella città di Pietrascura sono state costruite, nel 65° ciclo EN, le prime terme della storia del Ghearon.

L'Isola Nascosta

A nord, al centro del Mare dei Cristalli Infuocati, esiste un luogo molto particolare: l'Isola Nascosta. Il mare stesso in realtà è diverso da qualunque altro luogo si conosca. Al suo interno possiamo ammirare grandi blocchi di ghiaccio e allo stesso tempo soffi di vapore caldissimo che danno vita a colori e fenomeni belli e terribili. L'acqua per questo motivo è sempre in movimento, come se fosse in tempesta. Inoltre c'è sempre una nebbia fitta, che rende la navigazione ancora più difficile. Si può facilmente intuire che bisogna essere temerari e stolti, per pensare di avventurarsi in queste acque. Eppure per alcuni è più semplice che per altri. Si racconta che quella sia diventata l'isola dei Widram proprio perché essi sono gli unici a potersi recare senza incorrere in pericolo di morte. Eppure non vi è, sull'isola, alcuna pianta Ajillos. Come ben sappiamo il clima freddo non è adatto per questa pianta, e neanche questo strano mare, pur avendo un clima a tratti mite a causa del ribollire spontaneo delle acque, offre un posto adatto a farla attecchire. Viene anche da chiedersi cosa mai

ci vadano a fare in un posto dove ogni loro potere è vano, ma prima soffermiamoci sul come, e poi sul perché.

Sulle sponde meridionali del lago il fiore della vita cresce e riesce ancora a sopravvivere anche durante il quarto invernale, sotto la neve. Proprio su quelle rive i widram più anziani ed esperti riescono, attraverso un rito, a prevedere gli spostamenti delle correnti e dei ghiacci. Il rito, quindi, non esercita alcun potere sulle acque stesse, ma permette di sapere che rotta prendere per muoversi tra i flussi di vapore e i ghiacci che si possono incontrare nella fitta nebbia. Il Widram che svolge il rito dovrà compiere, prima di iniziare, delle scelte su una mappa. Poi durante il rito avrà la visione di quello che accadrà se prenderà effettivamente quella rotta. Il rito verrà ripetuto fin quando la rotta scelta avrà un esito positivo nella visione avuta. In questo modo è possibile giungere all'Isola evitando anche le terribili creature giunte dalla barriera in quelle acque in tempi antichi e remoti. Queste creature sono le uniche a poter frequentare quelle acque inospitali.

Ed ora veniamo al perché. Sappiamo che i Widram usano il fiore della vita per percepire le Possibilità e poter quindi plasmare l'energia insita in Ghea. Essi, però, sanno che l'energia è in tutto e molto tempo fa' alcuni Widram hanno deciso di studiare i modi

per trarre e controllare l'energia, senza l'ausilio della pianta. Quell'Isola rappresenta per loro un luogo dove studiare con la certezza di sapere che se loro riuscissero a trovare il modo di controllare l'energia, non sarebbe grazie alla Ajillos. Inoltre non è attaccabile e non c'è nessun bisogno di difendersi. Vi è una scuola e una biblioteca che custodisce i segreti e le conoscenze dei Widram. Qui, a quanto sembra sono studiate anche le discipline segrete o proibite. Anche alcuni oggetti, considerati troppo potenti per essere usati, vengono tenuti lì, dove il loro potere è molto limitato e non costituiscono un pericolo. La scuola è unica nel suo genere e consente a chi la frequenta di ampliare il raggio di sensibilità verso l'ajillos. In pratica una volta tornati nel Ghearon, si riusciranno a sentire le piante entro un raggio maggiore. Questo genere di addestramento è più difficile altrove, in quanto la presenza delle piante porta al limite la capacità percettiva molto più facilmente. Allenandosi a cercarla con la mente e lo spirito, si riesce ad aumentare la propria capacità di trovarla. In pratica ogni 30 giorni di addestramento equivalgono ad un quarto di ciclo di addestramento in qualunque altro luogo del Ghearon. Inoltre qui si possono approfondire conoscenze in varie materie, che possono essere studiate soltanto

nel Monastero dell'Eremita e dei Segreti, che presenta anche rari documenti del passato di Ghea. Simboli mistici che solo in pochissimi tra i più potenti riescono a decifrare. Si dice che essi siano stati fatti dalle mani degli Olar stessi. Per questo motivo vi è anche un tempio molto importante. C'è anche una piccola scuola di addestramento alla sopravvivenza per i Widram. Si insegna a difendersi, a mani nude oppure con mezzi di fortuna che è possibile trovare intorno a sé, e senza l'ausilio del fiore della vita. Molti Widram anziani si ritirano qui quando sono stanchi di lottare per portare l'equilibrio in questo mondo.

Limpido

Il Limpido è uno dei due fiumi che alimentano il Lago dei Sospiri. Le sue acque sono così trasparenti che è possibile vedere il fondale sassoso, formato da bianchissimi ed affusolati sassi. La sua sorgente si trova sulle Montagne dei Labirinti Oscuri. Il fiume è anche famoso per una particolare specie di pesci presenti nelle sue acque e che vengono chiamati Carpe dei Sassi. Queste carpe si mimetizzano con i ciottoli presenti sul fondo, assumendo la loro forma tondeggiante ed il colore bianco. La carne di questi pesci è davvero saporita e viene spesso fatta essiccare al sole.

Fontenera

L'altro fiume che alimenta il Lago dei Sospiri è quello che viene chiamato Fontenera. La sua sorgente si trova in una gigantesca grotta situata sulle pendici del monte dell'oracolo, la vetta più meridionale dei Monti dell'Oblio. In questa grotta ci sono delle rovine in cui vivono degli eremiti che si vantano di poter prevedere il futuro. L'oracolo è antico e ciò che viene detto dagli eremiti è tenuto in grande considerazione dagli abitanti del lago. La sorgente è costituita da centinaia di fontane, formate da lunghe bocche costituite da acciaio nero e che sono posizionate su tutta la parete frontale della grotta.

Cieco

Il fiume cieco collega il Lago dei Sospiri al Mar dei Pirati. Sulla sua riva meridionale si ergono le rovine dell'antica città di Ominal. Sono ancora visibili i resti del gigantesco porto situato per metà all'interno del lago e per l'altra sulla riva del fiume. La foce però è ormai ostruita in parte da pesanti rocce, probabilmente prese da Ominal e portate da qualcuno presso la foce.

Montagne dei Labirinti Oscuri

Questa lunga catena montuosa divide in due la grande penisola dei diamanti, la quale si trova di fronte all'Isola prigioniera. Le montagne sono il covo preferito dai criminali del Ghearon, poiché sono piene di grotte e nascondigli naturali. Esse sono talmente tante, che è impossibile conoscerle tutte e soprattutto controllarle. Si mormora che molte di esse siano piene di enormi tesori accumulati dai criminali nel corso dei secoli. Molti sarebbero ormai dimenticati ed incustoditi. Infatti gli avventurieri muovono i loro passi sulle montagne, qualcuno addirittura si arricchisce veramente oppure scompare nel nulla. Si dice che le grotte siano piene di trabocchetti e trappole e che nelle loro profondità si annidino creature sconosciute e spietate che attendono le loro prede negli angusti angoli bui delle loro dimore. Le montagne ospitano anche uno degli animali più ricercati e desiderati: lo sparpiero dei labirinti oscuri. Questo enorme uccello predatore si trova in natura soltanto sulle alte vette di questa catena montuosa. E' difficilissimo da addestrare e ancor più da avvicinare. Esiste un solo luogo, nascosto sulle montagne, dove è possibile acquistare uno di questi esemplari. Nessuno però sembra conoscere la strada. Si dice che lì viva un clan dedito all'addestramento degli sparpieri e

che il villaggio si trovi su una delle molte vette delle Montagne dei Labirinti Oscuri. Le montagne sono anche ricche di diamanti ed esistono molti giacimenti in cui si estrae, in particolar modo, per via del loro facile raggiungimento, sono sfruttati quelli vicino alle città franche.

Traditore

Questo fiume ha la propria sorgente sulle Montagne dei Labirinti Oscuri, scorrendo verso est per unirsi alle acque del Mare dell'Ignoto. Proprio sulla foce si trova la città franca di Porto degli Addii. Il nome del fiume e quello della città derivano da una vecchia leggenda che parla di due inseparabili amici. Essi erano però innamorati della stessa ragazza. Per risolvere la questione decisero di sfidarsi a duello. Data la loro lunga amicizia si promisero a vicenda che non sarebbero mancati al duello per nessuna ragione al mondo e che chi avesse perso, senza dover per questo rinunciare alla propria vita, avrebbe fatto un passo indietro con la ragazza, ma non nel legame forte che li univa. Giunta l'ora del duello però, uno dei due tradì quella promessa. Infatti decise di allontanarsi spontaneamente, lasciando la ragazza al proprio amico, ma rompendo la loro amicizia. Si dice che egli sia partito per un viaggio eterno nel Mare dell'Ignoto e che

non abbia mai fatto ritorno. Nel luogo da cui parti si trova tutt'oggi una statua che rappresenta i due amici stretti in un immobile abbraccio.

Il fiume Nero ed il Bosco dei Ladri

Il fiume nero scorre attraverso il Bosco dei Ladri e sfocia nello Stretto dei Due Mondi. Le sue acque si muovono sotto una galleria formata dall'unione degli alberi che si trovano su entrambe le sponde del fiume, non permettendo il passaggio della luce solare. In effetti il bosco è estremamente fitto e può essere percorso soltanto a piedi e abbastanza lentamente. Al suo interno si trovano molti nascondigli che danno rifugio ai malviventi. Il bosco è costituito da alberi dalle foglie larghe e lunghe che vengono chiamati alberi tenda. Il legname ricavato da essi ha bassissimo valore, a causa della sua poca resistenza, e non viene utilizzato.

Penisola dei Diamanti

È la più grande penisola del Ghearon. Essa è divisa in due dalle Montagne dei Labirinti Oscuri, che ne occupano la maggior parte della superficie. I molti giacimenti di diamanti e pietre preziose che qui si trovano danno il nome alla regione. Le caratteristiche fisiche

della zona sono abbastanza omogenee. Essa è pressoché costituita da colline e montagne, mentre le coste sono intervallate da tratti pianeggianti e collinari. I villaggi sorgono per lo più lungo le coste o sulle basse alture. La concentrazione maggiore si ha comunque attorno al Golfo dei Sogni Imperituri e sulla costa meridionale che si affaccia sullo Stretto dei Due Mondi. Dopo Le Terre Dorate, questa è sicuramente la zona più ricca del Ghearon, ma mentre la prima fonda la sua economia principalmente sull'agricoltura, la Penisola dei Diamanti deve la sua ricchezza alla pesca e all'estrazione di pietre preziose. Esse vengono lavorate nei villaggi ed esportate sia nel Ghearon occidentale che nelle colonie meridionali del Gheaoldum. Tutti pensano che la folta presenza di briganti e pirati abbia in qualche modo frenato la crescita di questa grande regione e che senza questo flagello costante essa sarebbe sicuramente quella più ricca del Ghearon. Il clima della zona è abbastanza mite e consente un buono sviluppo dell'agricoltura, soprattutto vicino alla città di Porto dei Giganti e nei pressi della pianura che viene bagnata dalle acque del Corso dei Briganti. Tuttavia, nonostante le grandi potenzialità, questa regione rimane una zona pericolosa in cui non è possibile gestire con continuità e tranquillità i propri affari. Le strade secondarie non sono sicure

e i viaggi delle carovane, che fanno da spola dai giacimenti che si trovano nelle montagne ai villaggi lungo la costa, sono molto rischiosi. I briganti sono i padroni indiscussi della penisola, mentre il mare è il dominio dei pirati. Durante l'epoca imperiale la minaccia dei pirati era stata in qualche modo debellata, ma con lo scoppiare della guerra civile, questi criminali rialzarono la testa e scatenarono la propria furia sugli abitanti della penisola. Oggi la confederazione ha istituito dei corpi speciali che hanno la difficile missione di contrastare il potere dei criminali, che però si è rafforzato grazie alla nascita di una organizzazione altamente avanzata. Si deve anche dire che molti clan, quelli più ricchi, sono strettamente legati a questa organizzazione che cercano di proteggere nel miglior modo possibile. I clan che vivono onestamente invece aiutano le forze della confederazione nella lotta contro i briganti ed i pirati. I risultati ottenuti sono stati di gran lunga più incoraggianti di quanto si potesse immaginare. Le strade principali sono controllate e abbastanza sicure, ma questo eccessivo controllo e questa forte ribellione dei clan che collaborano con la confederazione, ha reso i criminali più violenti e l'organizzazione più competitiva ed unita che mai. Per ogni carico recuperato ne scompare un altro, mantenendo la penisola in una

costante lotta per le risorse. Questo non ha ancora permesso alla penisola di scavalcare le Terre Dorate nella supremazia del commercio. Le importazioni della penisola riguardano più che altro il legname che serve per costruire le navi e per lavorare le pietre preziose. Un'altra risorsa di cui la regione è abbastanza ricca è sicuramente il ferro, il rame e pietra. Le case della penisola sono costruite esclusivamente in pietra, perchè in assenza di buon legname, questa merce raggiunge prezzi molti alti e non convenienti per la popolazione.

Corso dei Briganti

Questo largo fiume percorre una stupenda pianura. La sua larga foce si trova a metà strada tra il Golfo dei Giganti e lo Stretto dei Due Mondi. Si dice che la sua sorgente si trovi in una zona piena di grotte, ricolme di diamanti. Si tratta di giacimenti immacolati che però si trovano sotto il controllo di una numerosa schiera di ladri e briganti capeggiata da un certo Hermond Occhiodivetro. Costui è l'indiscusso re dei briganti e tutti i malviventi della zona sanno che senza il suo benessere non sia possibile svolgere nessuna attività. Si dice che questo gruppo di briganti sia l'acerrimo nemico dei pirati e che la confederazione abbia molte difficoltà per tenere a bada sia gli uni che gli altri.

quale si cerca di regolamentare la pesca.

Golfo dei Giganti

Questo grande golfo è una delle zone dove il commercio marittimo è più sviluppato e dove si trova una grande abbondanza di pesci. Se si trascurasse il problema dei pirati, questa è la zona di mare più tranquilla del Ghearon. Le federazioni che si affacciano sul Golfo dei Giganti traggono grandi benefici dagli scambi e dal commercio e sicuramente, questa è la zona più ricca del Ghearon.

Golfo dei Sogni Imperituri

Il Golfo dei Sogni Imperituri è collegato a quello dei Giganti tramite un piccolo stretto denominato Taglio del Gigante e il cui traffico è controllato dalla città franca di Porto dei Giganti. Anche qui il commercio è fiorente e dal porto della città franca è possibile raggiungere i numerosi villaggi che si trovano sulla costa interna, i quali sono certamente più protetti dalle scorrerie dei pirati, ma non da quelle dei gruppi armati di briganti. La pesca è molto sviluppata e la tranquillità delle acque garantisce un maggior sfruttamento delle risorse con il conseguente impoverimento delle stesse. Proprio per questo negli ultimi cicli è stata creata una gilda dei pescatori attraverso la

Golfo d'Altemura

Il golfo di Altemura era, in epoca imperiale, probabilmente la zona di mare più importante del Ghearon per quanto riguarda la difesa militare. Sulle coste ci sono numerosi porti militari, fatti costruire da Amos e da suo figlio Helvar. Infatti le creature di Drakmos non minacciano il Ghearon soltanto via terra, ma varcano la Barriera anche in mare. Naturalmente non esistono flotte nemiche, ma molte creature marine di notevole grandezza si addentrano nelle acque dello Stretto dei Due Mondi, portando distruzione nelle città costiere. Nonostante l'impero abbia cessato di esistere, i porti continuano ad essere utilizzati dai Cavalieri del Portale, che non si trovano soltanto sull'Altopiano della Morte, ma anche nei porti delle città del golfo. Essi sono stati addestrati per difendere lo Stretto dei Due Mondi e collaborano con la flotta della confederazione che ha la propria sede centrale ad Altemura presso l'Accademia Navale. Grazie alla notevole quantità di controlli, il golfo, nonostante la vicinanza con la Barriera, rimane un posto abbastanza sicuro, dove il commercio è sufficientemente sviluppato, ma soprattutto tra le città che si affacciano sul golfo.

Non esiste un vero commercio marittimo tra queste città e quelle esterne al golfo, anche perché le navi di queste ultime dovrebbero attraversare un tratto molto lungo dello stretto, da est verso ovest, che non viene controllato del tutto. Così le città del golfo tendono ad essere rifornite di merci soltanto via terra, rallentando così il commercio.

Lo Stretto dei Due Mondi

Lo stretto divide il Ghearon dal Gheaoldum. Le loro coste distano, dalla città di Buona Ventura al punto più vicino del Gheaoldum, circa 400 Km. Le acque dello stretto però sono infestate da terribili creature ed i viaggi sono molto pericolosi. Nonostante ciò, gli enar hanno cominciato a colonizzare le coste settentrionali del Gheaoldum e hanno fondato alcune città provviste di porti che però non sono sotto la giurisdizione della confederazione. La corrente dello stretto scorre da sud-ovest a nord-est, portando un afflusso di acqua più calda rispetto a quella che incontra, questo favorisce un addolcimento del clima sulle terre che si affacciano sullo stretto, tuttavia questo incontro tra acque fredde e calde, provoca una straordinaria e continua turbolenza che rende difficile la navigazione. A tutto ciò deve essere aggiunto il problema relativo alla

pirateria, molto frequente soprattutto nello stretto orientale. Il mare è comunque ricco di pesci di ogni genere, ma la pesca è quasi del tutto assente visto i pericoli insiti nella navigazione stessa.

Mar dei Pirati

Il Mar dei Pirati è una delle zone più colpite dalla pirateria. Lungo la costa che si affaccia sul mare esistono molte insenature che nascondono piccole, ma numerose comunità di pirati. Da qui partono le navi pirata che costantemente solcano i mari in cerca di prede, spingendosi a raziare i villaggi costieri e toccando anche zone molto lontane dalla loro costa. Su queste acque spesso e volentieri le navi della confederazione cercano di stanare e distruggere questi coraggiosi e temerari criminali, non sempre con soddisfacenti risultati. In realtà la maggior parte della popolazione copre i misfatti perpetrati dai pirati e questo ha fatto sorgere il dubbio che essa sia in qualche modo aiutata da questi furfanti. Il Mar dei Pirati in realtà è un posto che offre grandi ricchezze, dal pesce ai costosi molluschi che popolano queste acque. Una delle maggiori delizie è il caviale ambrato che viene pagato ad un prezzo molto caro sui banchi dei mercati delle città franche.

Lo Stretto dell'Ignoto e quello della Morte

Questi due famigerati stretti permettono il passaggio dal Mar dei Pirati a quello dell'Ignoto. Sono però rare le navi che si avventurano oltre questi stretti, non solo per la paura di inoltrarsi nel Mare dell'Ignoto, ma anche perché si dice che la maggior parte dei nascondigli dei pirati si trovino proprio all'interno degli stretti e che proprio in uno di essi si trovi la famosa e fantastica città di Porto delle Stelle. Essa non viene disegnata su nessuna mappa, tanto da far pensare che sia soltanto il frutto di una fervida immaginazione. Neanche il professor Edison l'ha mai potuta scorgere nei suoi sogni. Si dice che sia la città segreta dei pirati. Nessuno sa se essa si trova nello Stretto dell'Ignoto oppure in quello della Morte. La città, secondo le leggende, si troverebbe all'interno di un sistema di grotte, il cui accesso è nascosto sulle coste di uno degli stretti. Si dice che per riuscire a trovarla si debbano risolvere alcuni enigmi sparsi per tutto il Ghearon orientale e per riuscire ad individuare l'esatta ubicazione degli enigmi si dovrebbe prima riuscire a trovare la Pergamena dei Pirati, nella quale, secondo le voci che circolano, è scritto il primo enigma, la cui risoluzione porterebbe al secondo indizio e così via. L'ultimo indizio porterebbe

al ritrovamento dell'accesso della città segreta. Una volta entrati in città si diventa a tutti gli effetti un pirata delle nebbie perenni e si può godere delle ricchezze di Porto delle Stelle, nella quale, si dice, siano ammassati una gran quantità di tesori, frutto delle scorribande dei pirati. Non si conosce chi governa la città e quali siano i rapporti di questa con le altre città del Ghearon. Tutti sono concordi nel dire che questi pirati conoscano un metodo segreto per orientarsi tra le nebbie perenni del Mare dell'Ignoto e che probabilmente la maggior parte dei tesori conservati nella città provengano dalle terre che si trovano nell'estremo oriente, oltre l'Isola Prigione e l'Isola del Giullare.

L'Isola del Giullare

Costantemente avvolta dalla nebbia, l'Isola del Giullare viene considerata il luogo più misterioso del Ghearon. Sembra sia governata da un creatura dai poteri incredibili e dalla natura misteriosa. Essa viene chiamata il Giullare. Il nome proviene probabilmente da alcune leggende che parlano di un enar vestito da giullare e che ama parlare tramite enigmi ed indovinelli e che adora confondere le persone con canzoni, musiche e parole senza senso. Alcuni dicono che egli sia l'unico olar rimasto in vita per

vegliare sull'operato degli enar oppure che sia l'unico essere a poter salvare il mondo di Ghea dalla minaccia di Drakmos. Qualunque sia la verità, rimane il fatto che questa misteriosa creatura sembra non interessarsi per niente di quello che succede nel Ghearon, anche se alcune volte è intervenuto, in situazioni gravi, nella sua storia. Alcuni dicono che egli viva in un palazzo dalla bizzarra architettura. Questo palazzo avrebbe vita propria variando costantemente la sua grandezza e la sua forma. C'è chi dice che a cambiare non sia il palazzo, ma la percezione degli individui che lo osservano.

La Prigione

L'isola appartiene alla confederazione, un tempo però essa faceva parte del regno di Ominal. Secondo la leggenda la costruzione delle due fortezze che si trovano sull'isola è attribuita ad Astaras. Probabilmente esse furono costruite per difendere i molti giacimenti d'oro che si trovano sulle montagne. Le due fortezze erano munite di grandi porti ed erano gestite sicuramente dai parenti più stretti del re. Ma queste sono soltanto congetture. Dopo la caduta del regno l'isola fu abbandonata per molti secoli, fino a quando Helvar ristrutturò le fortezze per trasformarle in prigioni e riaprì le miniere per

estrarre l'oro. Tuttavia, a parte questo, l'isola rimase disabitata. La vita dei prigionieri non è per niente facile. Le celle sono strette ed umide e i celerini sono notoriamente violenti. All'interno delle prigioni si trovano assassini, traditori, widram rinnegati, pirati e briganti. La tortura è una pratica comune, soprattutto quando c'è il bisogno di estorcere importanti informazioni ad un prigioniero. Fuggire dall'isola è impossibile, a meno che non si hanno aiuti dall'esterno, ma anche in questo caso risulta assai complicato far fuggire qualcuno. Infatti, oltre che essere dotate di notevoli difese, le fortezze sono controllate da guarnigioni di soldati della confederazione. Oggi le miniere d'oro sono abbandonate, poiché si preferisce estrarre il metallo in altre zone collegate meglio con il resto del Ghearon.

Monti dell'inganno

Questa catena montuosa si trova sull'Isola del Giullare. Come per l'isola, anche la struttura e la conformazione di queste montagne sono per lo più sconosciute. E' possibile vedere il loro profilo soltanto nei rari momenti in cui la nebbia che avvolge l'isola si dirada. A quel punto ci si accorge che queste montagne sono molto basse e totalmente ricoperte di verde. Si dice che Il Bastione del Matto, dimora del Giullare, si erga

in tutta la sua maestosità ai piedi dei Monti dell'Inganno. I boschi che ricoprono le pendici delle montagne sono formati da molti alberi di diversa specie, si dice che alcuni di essi non esisterebbero nemmeno nel Ghearon, e da molti animali strani e bizzarri, nonché sconosciuti. A queste voci è possibile credere perché è successo, qualche volta, che il padrone dell'isola abbia accolto esploratori o avventurieri in cerca di consigli e di conoscenze.

Monte del Destino

Questa leggendaria montagna solitaria, si erge all'estremo sud dell'Isola del Giullare ed è ben visibile nonostante la nebbia. E' alta circa 8000 metri e la sua vetta è perennemente innevata. La leggenda vuole che sulla sua cima, ci sia un piccolo tempio in cui vive un sacerdote che è in grado di leggere il futuro e di mettere a conoscenza il visitatore di ciò che il destino gli ha riservato. Non si conosce l'identità del veggente, ma molti dicono che sia lo stesso Giullare che si diverte a riempire la testa dello sventurato di folli idee. Fatto è, che alcuni hanno tentato di raggiungere il tempio senza successo. Soltanto un enar sembra sia riuscito a raggiungere il veggente. Il suo nome era Fhandar. La sua storia è alquanto bizzarra e c'è chi pensa che essa sia soltanto una burla. La leggenda vuole che

Fhandar abbia impiegato sette giorni a scalare il Monte del Destino. Giunto al tempio, stanco ed affamato, trovò ad accoglierlo un vecchio cieco, il quale lo invitò ad entrare in un piccolo edificio, costruito su una stretta terrazza rocciosa. Gli offrì del cibo e scrutando le fiamme di un braciere, gli rivelò che sarebbe morto non appena avesse cominciato a scendere la montagna. Fhandar, intimorito da questa predizione, decise di rimanere nel tempio e di attendere, continuando a chiedere ogni giorno al veggente di predirgli il futuro, convinto che la predizione potesse in qualche modo cambiare. Il vecchio però continuava ogni giorno a ripetere la stessa identica cosa. Così passarono i giorni ed i cicli e Fhandar divenne vecchio. Alla fine, preso dallo sconforto decise di scendere dalla montagna, arrendendosi alla convinzione che il veggente fosse totalmente impazzito e che si stesse prendendo gioco di lui. Non appena cominciò la discesa, mise un piede in fallo e precipitò nell'abisso.

Questa leggenda naturalmente è considerata da tutti come una parabola che sottolinea l'insensatezza della vita, che rappresenterebbe soltanto l'attesa della morte, tanto più se si conosce il proprio destino.

Monti Aridi

Le montagne dell'Isola Prigione sono composte da rocce dal colore rossastro e sono quasi prive di vegetazione. Soltanto bassi ed ispidi cespugli si abbarbicano sulle pendici di colline e montagne. Questa zona è spazzata continuamente da un vento proveniente da sud-est, caldo e sferzante, infatti a sud dell'Isola c'è una fortezza che prende il nome di Forte Urlante, proprio dal rumore continuo del vento, che pare sia il principale responsabile dell'aridità della zona. Il fiume presente nei pressi del Forte è sempre più asciutto e la sorgente sembra essere in via di esaurimento. In realtà è una delle zone dove le miniere erano più redditizie, e ci sono varie leggende che riguardano la diminuzione della portata del fiume, che non ha nome sulle mappe. In alcuni periodi è persino asciutto ed è difficile seguirne il corso.

Nebbioso

Il nebbioso è un fiume che si trova nella parte settentrionale dell'Isola Prigione. Sfocia nel Mar dei Pirati e costeggia la fortezza dell'Approdo dei Prigionieri. Qui sorge un piccolo porticciolo dove attraccano le navi cariche di prigionieri provenienti dal Ghearon. Questa è la fortezza dove risiede il maggior numero di

prigionieri, mentre quelli più pericolosi, vengono condotti al Forte Urlante dove risiede il quartier generale delle guardie delle prigioni, comandate dal generale Thaf. Costui in passato ha prestato servizio nell'esercito della confederazione e a quanto si dice ha combattuto anche affianco all'imperatore Helvar. Proprio l'imperatore gli affidò l'incarico di gestire le due fortezze, cosa che continua a fare tutt'ora. Il generale Thaf incute terrore in tutti i prigionieri. Il Nebbioso è influenzato dal Mare dell'Ignoto e dallo Stretto della Morte. Infatti è quasi sempre avvolto dalla nebbia, anche se non perennemente. Specialmente durante la notte essa si alza per scomparire durante le ore diurne.

Mare dell'Ignoto

Del Mare dell'Ignoto si conosce poco o nulla. Esso è perennemente avvolto nella nebbia e quello che essa nasconde è un vero mistero. Tuttavia alcuni credono che al di là della coltre bianca e fumosa si celino altre terre, abitate da strane creature o addirittura dagli olar sopravvissuti. Queste terre immaginarie destano la curiosità di tutti e molti enar hanno tentato di scoprirle. A quanto pare nessuno è mai tornato indietro e quelli che ci sono riusciti hanno completamente perso la ragione. Essi infatti parlano di un mare

infinito ricoperto costantemente dalla nebbia. Un mare che non mostra altro che acqua e nebbia. Niente terre, nessuna creatura. Un mare desolato e privo di vita, dove il silenzio regna sovrano. Alcuni addirittura dicono che neanche il suono delle onde è udibile. Alcuni mormorano di terre che emergono dalle acque per scomparire un attimo dopo.

Gheaos

Il Gheaos è una terra ricoperta dai ghiacci che si trova a nord del Ghearon. Il significato di Gheaos infatti è terra del ghiaccio. Probabilmente prima dell'epoca imperiale questa terra era totalmente disabitata, dopo la fondazione dell'impero gli enar cominciarono ad esplorarla. Compresero subito però che la rigidità del clima non avrebbe permesso di sopravvivere. Nonostante ciò, costruirono degli avamposti militari per controllare l'accesso all'interno delle terre del Ghearon. La barriera infatti tocca anche il Gheaos e da lì le creature di Drakmos tentarono più volte di passare. Con il passare del tempo gli enar cominciarono a costruire villaggi al di là dei confini settentrionali del Ghearon. Si trattava però di individui scacciati dalle proprie terre per aver commesso dei reati o addirittura enar che avevano preferito la fuga preventiva piuttosto che rischiare

una pena peggiore dell'esilio. Fatto è che la colonizzazione del Gheaos avvenne in modo lento e non voluto. Queste terre ospitano creature che non esistono nel Ghearon e che hanno adattato il loro corpo al clima estremo di quelle terre. Si dice che alcuni enar del Gheaos abbiano la capacità di riportare in vita i cadaveri. Essi vengono chiamati Sciamani Bianchi e sembra che la loro magia non abbia niente a che fare né con il fiore né con i widram. Non c'è un vero rapporto tra la gente del Ghearon e quelli del Gheaos, anzi esiste un vero astio. Nelle terre del nord le risorse sono rappresentate soprattutto dalla pesca e dalla caccia. L'estrazione di minerali è resa difficile dallo spesso strato di ghiaccio e neve che ricopre l'intera superficie. L'agricoltura è impossibile da praticare, così come l'allevamento. Questa estrema povertà di risorse ha frenato l'interesse della confederazione per la colonizzazione del Gheaos.

Gheaoldum

La parola Gheaoldum in Ghearis significa grande massa di terra. Esistono alcune leggende tramandate oralmente fin dall'era olariana che parlano di un grande continente nel quale si nascondono enormi ricchezze. Esso si trova a sud del Ghearon ed è separato da questa regione dallo Stretto dei Due Mondi. La colonizzazione

della parte settentrionale del continente cominciò molti secoli fa ed è strettamente legata alla comparsa della Gilda della Terra e al suo fondatore Gaylos. Si trattava di spedizioni finanziate separatamente da diversi clan che avevano tutto l'interesse a costruire avamposti da cui si poteva più facilmente concretizzare lo sfruttamento delle risorse. Ma ben presto, a causa della scarsa forza dei singoli clan e delle difficoltà oggettive nella procedura di colonizzazione, ben presto l'interesse andò scemando, anche perché le continue lotte intestine al Ghearon e la lotta per la supremazia presero il sopravvento, inducendo i clan ad investire le proprie risorse per la supremazia nella terra d'origine. Fu durante il periodo imperiale che l'idea di colonizzare il Gheaoldum ritornò in voga. Una volta che il potere dell'imperatore si rafforzò all'interno del Ghearon, Amos ed in seguito suo figlio Helvar, cominciarono a finanziare la Gilda della Terra per mettere in atto un piano di colonizzazione organizzato. Cominciarono a sorgere i primi villaggi e grazie all'aiuto degli esploratori l'impero riuscì a colonizzare una parte della costa, riuscendo anche a raggiungere una piccola parte dell'entroterra. Passarono molti cicli prima che le risorse potessero essere sfruttate, esportate e vendute nei mercati del Ghearon. Dopo la caduta dell'impero e la

conseguente guerra civile che ne derivò, si bloccò il flusso di merci in un senso ed i finanziamenti nell'altro. Alcuni clan, quelli più ricchi, riuscirono però ad accaparrarsi il dominio coloniale. Essi però ebbero molti più problemi di quanti potevano aspettarsi. Gli enar che si trovavano ormai da tempo nel Gheaoldum lottarono duramente per la loro indipendenza, anche perché durante l'epoca imperiale godevano di una certa autonomia di cui non volevano privarsi. Con il tempo riuscirono ad ottenerla. Nel frattempo veniva a costituirsi la confederazione di cui però essi non si fidarono mai, anche se riuscirono a raggiungere degli accordi commerciali con essa, ma soprattutto con i clan che godevano di un certo potere commerciale. Questi ottennero l'esclusiva sui prodotti del Gheaoldum. Oggi questi clan sono quelli che detengono più potere all'interno della confederazione. Naturalmente i beni che vengono esportati dal grande continente hanno prezzi altissimi, ma sono molto richiesti soprattutto dagli enar che hanno un forte potere d'acquisto. Ancora oggi le famiglie di importatori si fanno una guerra feroce sia sul mare che nelle sale dei consigli federali e della confederazione per ottenere la supremazia nel commercio dei beni esotici provenienti dal Gheaoldum. Fino ad ora non è stata incontrata nessuna civiltà sul continente,

anche se, a quanto si dice, sono state ritrovate delle misteriose rovine. Alcuni studiosi ritengono che esse siano i resti della civiltà olariana. Si è giunti a questa conclusione a causa delle iscrizioni ritrovate in molti di questi siti. Esse hanno una sconvolgente somiglianza con quelle rinvenute nelle antiche rovine del Ghearon. Il Gheaoldum sebbene sia privo di civiltà, almeno fino a questo momento, è invece ricco di creature e piante. Alcune di esse si trovano anche nel Ghearon, altre invece sono totalmente sconosciute. Il clima dell'entroterra è più mite e caldo rispetto a quello del Ghearon.