

Le Nove Isole

Introduzione

Le Nove Isole compongono l'intero mondo conosciuto, ed anche se sono chiamate così ogni isola rappresenta in realtà un aggregato di terre emerse. Ogni "isola" possiede particolari caratteristiche climatiche e geografiche differenti, ma anche una civiltà e cultura differente rispetto alle altre.

Tale varietà ha permesso alle razze delle Nove Isole di prosperare grazie a commerci e scambi di risorse, pur sotto la perenne minaccia dei Superiori e della loro tecnologia, e fortemente provata dal loro controllo sulle risorse minerarie. Basti pensare che Pun, una delle Nove Isole, è quasi completamente sotto il controllo diretto dei Superiori.

Nove Isole e nove civiltà, ma anche nove razze: questo numero permea il mondo conosciuto, ritrovandosi spesso nei libri di storia, sulle carte geografiche e nei libri sacri.

Le Nove Isole sono a loro volta divise in Isole Orientali (Gryek, Levihant, Shyrock), Isole Occidentali (Mestral, Thramon, Libecc, Ostrum, Pun) e Isola di Mezzo.

Tutte le isole presentano insediamenti dove le varie razze si sono da tempo espanse, sviluppare e mescolate. Le città sono perlopiù diffuse sulla costa e presso la foce dei fiumi, ma non mancano insediamenti edificati su colli e montagne o celati da foreste, al riparo dai possibili attacchi dei Superiori.

Lo spostamento tra le varie isole avviene via nave, e può richiedere numerose settimane: ad esempio attraversare il mondo da Pun (isola Ovest) a Levihant (isola Est) richiede dai 10 ai 30 giorni, mentre la traversata da Thramon (isola Nord) e Ostrum (isola Sud) da una a tre settimane.

[MAPPA SEMPLICE NOVE ISOLE]

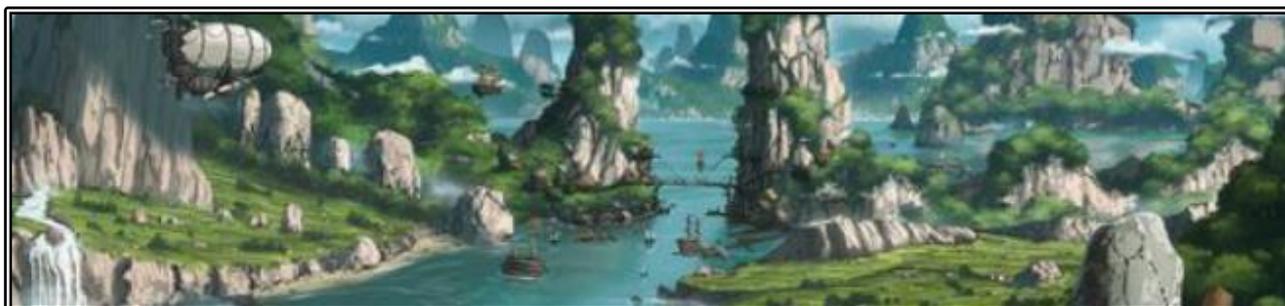
La Geografia delle Nove Isole

La geografia delle isole è estremamente varia: da Pun, un'isola formata da due enormi caldere vulcaniche con al centro una rigogliosa valle di foreste e fiumi, alle Isole Gryek, terre a picco sul mare avvolte dalla nebbia ma caratterizzate da pregiate coltivazioni. Ogni isola presenta le proprie peculiarità geografiche a cui la vita si è adattata per prosperare.

Il clima è altrettanto variabile e variegato, dal nord temperato-freddo al sud caldo, con una varietà e alternanza tra stabilità e turbolenze. Ogni isola possiede un proprio microclima caratteristico, ma al suo interno vi possono essere aree con manifestazioni metereologiche insolite.

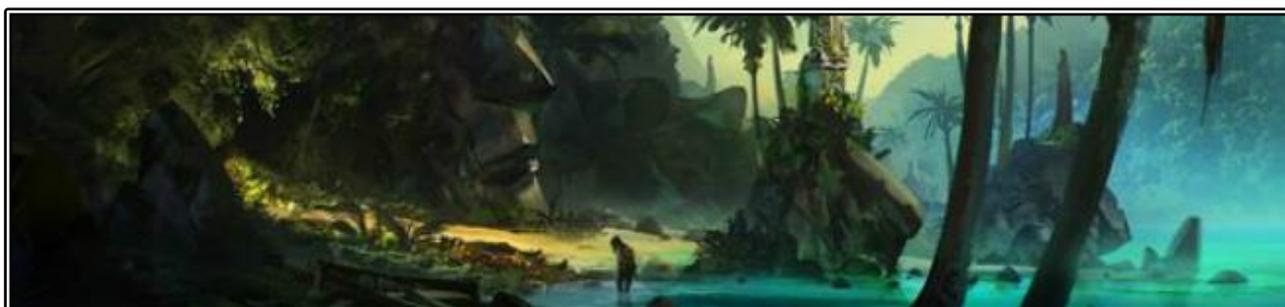
Isola di Mezzo (Centro)

Il suo antico nome è isola di Zante, ma da tutti è conosciuta come Isola di Mezzo per la sua posizione geografica al centro delle Nove Isole. Sferzata da ognuno dei venti principali presenta un territorio variegato: a Sud-Est una foresta e numerosi fiumi, a Nord-Est praterie boschive, a Sud-Ovest una zona brulla e collinare che termina in fangose paludi, e a Nord-Ovest un'area desertica affiancata dalla Foresta di Pietra. Al centro si ergono le Montagne Zante, tra le più alte di tutte le Nove Isole. Numerosi sono i ritrovamenti e i terreni di quest'isola: dai crateri contenenti metalli insoliti a Sud, alla foresta di alberi di pietra a Nord. Si dice che gli Dei abbiano giocato a dadi per forgiare quest'isola al centro delle altre.



Isola Mestral (Nord Ovest)

L'isola richiama il nome del Vento Maestro, una delle correnti d'aria principali che consentono la navigazione tra le Nove Isole, ma che porta spesso tempeste e turbolenze. L'isola, circondata da altri piccoli affioramenti perlopiù disabitati, è divisa in due dal Fiume Azzurro, che partendo da due corsi d'acqua a Nord-Ovest e Sud-Ovest, si incontra a centro dell'isola per proseguire al limite Est. Le terre a sud del Fiume Azzurro sono selvagge ed abitate solo da creature tribali, distinte dalla fitta Giungla Lanshia e dalle Montagne di Rimm. La parte settentrionale, più accessibile e fertile, degrada da dolci colline ad Ovest fino a boschi e pianure ad Est, divisi dal Fiume Celadon. In questa zona si trovano i tre insediamenti dell'isola.



Isola di Pun (Ovest)

L'Isola di Pun si è formata a seguito di potenti eruzioni vulcaniche che nell'antichità le hanno dato le sue peculiari caratteristiche. Costituita da due grandi caldere principali, più alcune altre minori, col tempo magma e roccia hanno lasciato spazio a valli fertili e boschive, dove l'acqua delle numerose sorgenti viene convogliata nei grandi laghi centrali. La zona sud, più collinare e soggetta nel tempo a numerose sollecitazioni, contrasta con l'area a nord più rigogliosa e dalla vegetazione estremamente elevata, nella strenua lotta tra specie arboree per acquisire la luce del sole che solo per poche ore bacia l'interno dell'isola. Il vento che soffia da Pun è mite e leggero, e portatore di bel tempo.



Isole Libecc (Sud Ovest)

Denominate le quattro isole, Lebeg, Samhar, Gharb e Iki formano, assieme ad alcune altre minori, le Isole Libecc. Formate perlopiù da alti picchi ventosi, sulle coste si trova una varietà di caratteristiche: dalla Foresta Urlante di Samhar alle Paludi di Lebeg, dal pescoso Fiume Iki alle brulle terre di Gharb, fino alle praterie presenti sulle maggiori isole.

Tra le isole e le sue formazioni montuose il vento si insinua incrementando di forza e violenza, creando vortici e pericolose perturbazioni attorno alle isole. Se basta poco per allontanarsi da tale instabilità, il Vento di Libecc spira attraverso le Nove Isole, portando calore e polvere erosa dalle montagne, attorno a cui sovente si aggregano le gocce d'acqua provocando le cosiddette Piogge Rosse.



Isola Ostrum (Sud)

Composta da due aree geografiche distinte, unite da una sottile striscia di terra, è l'isola della dualità per eccellenza. Da un lato, a oriente, praterie e savana, dall'altro montagne innevate, boschi e laghi. Se nel lato ovest dell'isola sono presenti numerose risorse agricole e cacciagione, dall'altro sono presenti animali da allevamento. Al centro delle due metà si trova la Baia delle Meraviglie, dove l'acqua risale dal mare in una vera e propria "cascata di nebbia liquida" fino a solidificarsi sulle pareti delle aspre cime montuose e discendere verso il lato occidentale dell'isola, alimentando direttamente il Lago Nai tra le montagne e tramite il fiume Hawa il Lago Rai. Il vento che soffia da Ostrum è caldo e umido, portatore di pioggia.



Isole Shyrock (Sud Est)

Le isole Shyrock sono principalmente due, divise dalla Faglia delle Acque Grigie: Suriya, la principale, e Secalia, l'isola più piccola ad oriente. L'isola maggiore presenta una grande varietà geografica: il Lago Ithil, alimentato dalle cascate dei torrenti della Coda di Azaroth, una catena montuosa avvolta da una specie arborea capace di prosperare in tale ambiente. Se nel lato orientale si trova una grande foresta e la Spiaggia dei Mille Passi, ad occidente si trovano vaste e fertili praterie che beneficiano delle acque del lago e delle numerose risorgive. Secalia si distingue di un'unica grande foresta, le Fronde Secolari, circondate ad ovest dalla Spiaggia Ferrigna e ad est dalla Piana Lenta. Alcune piccole isole circondano le due principali, dove è possibile trovare piccoli villaggi di pescatori. Il nome delle isole deriva da una leggenda legata al vento caldo, secco e temporalesco che spira da queste isole.



Isola Levihant (Est)

Levihant è una grande isola, rigogliosa e florida. Presenta una grande catena montuosa a sud-est, che degrada nella Grande Foresta di Gibraltar al centro dell'isola. Nella zona nord ed ovest si estende la Prateria Alear, formata da una sorta di edera infestante. La particolarità dell'isola di Levihant risiede forse nelle Isole Raito, fluttuanti nel cielo ad ovest. Qui la presenza degli Shin del Vento è preponderante a seguito di un'antichissima catastrofe che ne ha avvinto la loro esistenza cristallizzandola nella roccia: grazie a ciò le isole levitano nel cielo a qualche chilometro di altezza dal mare, variabile a seconda della stagione e degli equilibri magici tra le isole. Sono una vera attrazione per chi visita Levihant, ma anche una fonte di risorse per gli isolani. Il vento fresco da Levihant è conosciuto ovunque, poiché porta spesso nebbia; se si intensifica può trasformarsi in pioggia e generare perfino trombe marine.



Isole Gryek (Nord Est)

Sono 4 le isole principali che formano l'arcipelago Gryek: sono elevate sul mare, con una forte pendenza che parte dall'isola più piccola ed orientale fino alla punta occidentale dell'isola principale, quasi a livello del mare. L'elevata altitudine delle isole minori, Herceg, Croas e Alban, comporta un'assenza di foreste e boschi, sostituite da piante più basse ma estremamente rigogliose grazie al suolo ricco, l'elevata umidità e la stabilità del clima. Qui si produce il Vino di Gryek, un prodotto pregiato ed esportato su tutte le Nove Isole. L'isola principale presenta invece un lago circondato da foreste nella parte orientale, che degradano in fertili piane e spettrali colline nella parte più occidentale, seguendo il corso del fiume Othen. La piccola isola Ignia a nord di Griek presenta una forte attività vulcanica manifestata in geysir e solfatare, da cui si ricava il prezioso zolfo per la produzione della Polvere Nera. Il vento di Griek è una piacevole brezza per quasi tutto l'anno, ma d'inverno si trasforma in un vento freddo e secco che raffredda le Nove Isole.



Isole Thramon (Nord)

Nessuno conosce di preciso l'origine della misteriosa geologia di queste isole. L'isola principale, omonima, è divisa in due dalla Fenditura, un lungo e oscuro canyon che la separa quasi esattamente a metà. Il lato occidentale è quasi completamente desertico, con colline che dalla Fenditura divengono via via più basse e dolci verso Ovest. La sabbia riflette la luce solare causando una elevata temperatura media di giorno, che sprofonda in una gradazione gelida di notte accompagnata da una forte umidità, originata da oltre la Fenditura. Il lato ad Est è invece una distesa di montagne e colline innevate quasi tutto l'anno, dove il rigido clima lascia spazio di notte ad una temperatura più mite che causa un aumento di umidità nell'aria e correnti che la trasportano ad Ovest. Quando il vento soffia da Triest, la seconda isola, è gelido e intenso, mentre quando soffia dall'isola principale è fresco e può portare bel tempo così come piogge.



I Sette Mari

L'acqua che circonda le Nove Isole è comunemente suddivisa in sette Mari: Zeon, Igeon, Kuro, Jonen, Aka, Atoras, Etron. Zeon detto Mare Centrale è lo specchio d'acqua che circonda l'Isola di Mezzo: se anche rappresenta spesso la traiettoria più breve nell'attraversare il mondo conosciuto, è evitato da tutti per l'ingente presenza di Superiori e, in alcune aree, di mostri marini.

Il Mare di Igeon collega le isole di Mestral, Thramon e Pun, e presenta alcuni scogli ed affioramenti in prossimità delle isole, oltre ad essere spesso colpito dal Vento Maestro di Nord Ovest. Il mare di Kuro collega Pun e Libecc ed è considerato come un mare volubile e dalle forti correnti. Poco distante si trova il Mare di Jonen tra Libecc e Ostrum, lo specchio d'acqua più soggetto alle turbolenze ventose provenienti dai Picchi di Lebeg e dove sono presenti numerosi gorgi. Questi tre mari assieme compongono i Mari Occidentali.

Il Mare di Aka si trova tra Ostrum e ShyRock ed è detto Mare delle Due Morti: a nord per il Terribile Gorgo, a sud per i Fuochi d'Ogni Notte, un vulcano molto attivo; solo la zona centrale risulta navigabile, quando non soffia il Vento di Shyrock. Il Mare di Atoras, detto Atlantico, circonda ad Est le isole di Shyrock, Levihant e Gryek. Il freddo mare di Etron divide Gryek da Thramon, ed oltre a condividere la nebbia delle Isole di Nord Est presenta acque molto fredde e pezzi di ghiaccio fluttuanti che possono danneggiare gli scafi delle navi. Queste acque assieme sono i Mari Orientali.

