

Il fiume Traunne nasce nel Nord dell'**Altopiano del Lampo**, alimentato dalle gelide sorgenti presso la **Muraglia di Ghiaccio**. Attraversa l'Altopiano da Nord verso Sud, ricevendo le acque di numerosi affluenti, fino a costeggiare il margine settentrionale del **Cariceto di Amedran**, poi il suo corso si divide in due, nei pressi delle **Cascate di Vardloch**: un ramo volge a settentrione e raggiunge la città di Feith, dove si allarga in un ampio delta, e l'altro si muove verso Ovest, lambisce l'**Altopiano del Tuono** e sfocia nei pressi della città di **Uryen**.

LUOGO

Tipo: fiume

Popolazione: sconosciuta

Regime delle acque e navigabilità

A dispetto del suo corso ampio, il Traunne è un fiume a carattere torrentizio, suscettibile a periodi di relativa secca, che si alternano a piene assai violente ed impetuose, talvolta causa di alluvioni.

Durante l'inverno si assiste a frequenti gelate, durante le quali la superficie del fiume si ghiaccia per lunghi tratti.

La navigazione fluviale sul Traunne è molto difficile, sia a causa dell'irregolarità nella portata dell'acqua, sia perchè il fiume scorre tra rocce aguzze e su fondali sporgenti, affronta cascate, gole e rapide: le barche sfidano le sue acque solo per l'attraversamento da una riva all'altra e per brevi tratti pianeggianti, ma una vera rotta fluviale lungo tutto il fiume è impraticabile. Le due zone navigabili, anche se con difficoltà, sono il ramo Nord (dal lago di Vardloch a Feith) e il ramo Ovest (dal lago di Vardloch a Uryen).

Le cascate e il lago di Vardloch

All'altezza delle gole rocciose che separano l'estremità meridionale dell'**Altopiano del Tuono** dalle propagini occidentali dell'**Altopiano del Lampo** il fiume Traunne forma un lago di forma allungata, che termina con una strettoia e un dislivello irregolare, fino ad una serie di salti e cascate che hanno il nome di **Cascate di Vardloch**. Da qui il Traunne si separa in due corsi distinti, uno verso Nord e l'altro verso Ovest.

L'antico corso del fiume e la creazione delle cascate

In epoche remote il fiume Traunne seguiva un unico corso verso Nord, tra le rocce, fino al Delta di Feith. Le sue acque erano impetuose, abbondanti, ed era soggetto a frequenti straripamenti: tra gli edifici e le fondamenta più antichi della città di Feith sono state rinvenute tracce di disastrose alluvioni.

Successivamente una gigantesca frana, non si sa se naturale o se in qualche modo provocata dagli **antichi abitanti** della regione, ha trasformato il corso del fiume, creando il lago, le rapide e le cascate, e separando le acque in due diramazioni: una, diretta a Nord, che rispetta grossomodo il corso antico del Traunne; l'altra, verso Ovest, che lambisce le colline e raggiunge il mare dove in seguito è sorta la città di **Treize** (poi **Uryen**).

L'area di Vardloch

L'area di Vardloch, schiacciata tra l'estremità settentrionale del Cariceto di Amedran e le ripide colline degli Altipiani, è difficilmente raggiungibile, impervia e isolata. Il fiume scorre tra pareti di roccia, allargandosi in un lago che culmina in una serie di cascate e salti irregolari.

Benchè non sia chiaro come possa essere stata scatenata la gigantesca frana che ha stravolto il corso del fiume, molti studiosi ritengono che il fenomeno sia stato comunque opera dell'uomo: a sostegno di tale ipotesi è la presenza nella zona di numerosi resti di statue e costruzioni attribuibili ai **Popoli Antichi**. Lo stesso nome delle cascate, traducibile dallo **Shanti** come *vetta che protegge, vetta che fa muro e difende*, contribuisce a sostenere l'ipotesi non naturale della frana.

Fauna

Il fiume Traunne ospita molte varietà di pesci, che costituiscono un'importante risorsa alimentare per i villaggi che sorgono sul suo corso.

In alcuni tratti del fiume, specialmente in prossimità del Delta di Feith e nel ramo occidentale, ma anche lungo il **Cariceto di Amedran**, le sponde ospitano gruppi di **Kroc**.

Gli Informi

A partire dagli ultimi mesi dell'**anno 515**, lungo il corso del fiume Traunne hanno fatto la loro comparsa alcune creature fino ad allora sconosciute, dalla forma informe e irregolare. Sono i cosiddetti **Informi**.

Importanza politica e militare

Il fiume Traunne ha acquisito una forte importanza politica in seguito al **Grande Tributo**, nell'inverno tra il 515 e 516, perchè il suo ramo occidentale è stato scelto come confine tra i territori acquisiti dal **Ducato di Surok** e quelli rimasti sotto il dominio del **Ducato di Feith**.

Le torri di Treize e il Grand Bulvark

Mentre il **Corno del Tramonto** al termine della **Guerra delle Lande** è riuscito a ottenere una relativa pacificazione, i territori a Est del Traunne sono precipitati nell'anarchia, a causa dei numerosi gruppi ribelli e del diffondersi del morbo della **Morte che cammina**.

Il fiume Traunne ha quindi acquistato un importante ruolo difensivo per arginare il propagarsi del male, ed è stato rinforzato dal 516 sia con il presidio delle **Torri di Treize**, sia con l'edificazione di un muro difensivo, il cosiddetto **Grand Bulvark**, vigilati dai soldati dell'esercito di **Uryen** e di **Dossler**.

Ponti

Dopo la **Guerra delle Lande** sono stati distrutti i ponti precedentemente esistenti sul fiume Traunne.

Nel gennaio 517 l'esercito di **Uryen** ha intrapreso l'edificazione di un ponte, il **Ponte di Cantor**. I lavori hanno subito un grave rallentamento a causa di una serie di sanguinosi attacchi di Risvegliati, fino ad arrivare a un sostanziale abbandono del progetto. Questi avvenimenti sono raccontati nella cronaca **I Pattinatori**.

Durante la primavera dello stesso anno viene edificato un **ponte** all'interno dei territori del Priorato di **Dossler**, nei pressi del villaggio di **Dalian**, da cui prende il nome.