

# Flagstaff (marca) luogo

## LUOGO

Tipo: marca

Popolazione: sconosciuta

La Marca più importante tra le quattro del **Ducato di Gulas**.

Flagstaff è un territorio di confine estremamente delicato ed il Vallo di Nerthwick costituisce la difesa principale contro le popolazioni nomadi.

La sua funzione è quasi esclusivamente militare ed il suo sostentamento dipende dal resto del Ducato.

Il suo territorio è destinato completamente ed esclusivamente al pascolo: per volere dei Marchesi di Flagstaff non si possono costruire fattorie, sia perchè risulterebbero impossibili da difendere dalle incursioni, sia per non concedere alcun bottino o sostentamento ai predoni che dovessero sconfinare.

## Origini e sviluppo del Vallo di Nerthwick

Lungo l'argine occidentale del fiume Nerthwick già più di un secolo fa fu costruito un primo lunghissimo vallo costituito da un semplice terrapieno, che difendeva le pianure nord-orientali di Greyhaven dalle frequenti incursioni di bande di predoni nomadi.

Successivamente e a più riprese il terrapieno fu in buona parte rinforzato fino a diventare un vero e proprio vallo.

Infine, dopo l'annessione di parte della foresta vicina al corso del fiume, circa un secolo e mezzo fa, le difese sull'argine sono state estese a nord, con un'alta palizzata, visto che i Nomadi riuscivano spesso a penetrare attraverso la zona boscosa sino ad allora sguarnita.

## Le difese del Vallo di Nerthwick

Nella parte pianeggiante si alternano tratti in muratura, alti dai 4 ai 5 metri, e tratti difesi da un semplice terrapieno altro dai 3 ai 4 metri, dove il fiume è più largo e le correnti più forti. Le torri sono numerose, ma non sempre equidistanti.

Nella parte immersa nella foresta le mura si trasformano in alte e robuste palizzate, dai 4 ai 5 metri, e le torri in pietra lasciano il posto a torrette d'avvistamento in legno, poste a distanza più ridotta.

In alcuni tratti particolarmente vulnerabili, e nei pressi delle rare porte, sono stati scavati uno o due fossati e approntati piccoli fortini.

## Le Forze della Marca di Flagstaff e la strategia difensiva

Il mantenimento delle guarnigioni di confine è a carico dell'intero Ducato, ma sono poste al comando diretto del Marchese di Flagstaff.

L'attuale Marchese, **Maven Yersen**, ha portato avanti e consolidato una strategia già messa a punto dai suoi predecessori.

Nonostante la difesa del Vallo l'estensione del confine non permette di presidiare efficacemente tutti i suoi 200 chilometri e passa. Dei gruppi di predoni particolarmente intraprendenti, magari con il favore di una notte senza luna, della nebbia, o di una tempesta di neve, potranno sempre avvicinarsi e superare la linea di difesa prima di essere fermati, magari sfruttando il letto gelato del fiume nel cuore dell'inverno.

Le 2 guarnigioni di confine sono quindi disposte in un sistema difensivo in profondità.

La prima è la Guarnigione di Nerthwick, una guarnigione fissa composta da circa 10.000 uomini, nella quasi totalità fanti, ed è dislocata lungo tutto il percorso del Vallo: generalmente ognuna delle torri è presidiata da 5 soldati.

Grazie agli informatori e alle spie infiltrate in territorio Nomade e ad una strada che corre lungo il Vallo per permettere spostamenti veloci questa prima linea è in grado di respingere le incursioni meno pericolose.

Negli altri casi il suo compito è quello di ritardare il più possibile il nemico, attestarsi in posizioni sicure e soprattutto comunicare tempestivamente con le retrovie, ovvero con la seconda Guarnigione.

Si tratta della Guarnigione di Flagstaff, composta da forze mobili, per un totale di 5.000 unità: 3.000 di Cavalleria Leggera e 2.000 di Cavalleria Pesante (il fulcro della Guarnigione è lo storico Squadrone di Cavalleria di Leaf). E' divisa in 5 reggimenti, ognuno dei quali di stanza in accampamenti fortificati dislocati a diversi chilometri di distanza dal Vallo.

Il suo compito è quello di intercettare ed affrontare in campo aperto le incursioni più pericolose e numerose, e di fermarle all'interno dei confini della Marca.

I fanti e i cavalieri appartenenti alle Guarnigioni di Confine si riconoscono facilmente: indossano un ampio e caratteristico mantello di colore rosso amaranto.

## Luoghi di particolare interesse

### La Landa di Thum

E' una vasta zona collinare spesso coperta da una fitta coltre di nebbia, e sito di innumerevoli enormi tumuli la cui costruzione risale a tempi antichissimi.

Secondo molti ognuna di queste colline non è altro che un tumulo ormai sepolto dall'erba.

## Voci correlate

