

Landa di Darth luogo

LUOGO

Tipo: terre selvagge

Popolazione: sconosciuta

La Landa di Darth è un ampio tratto di brughiera che si estende a Nord della Città di **Uryen** fino alle propagini meridionali delle **Falesie degli Orchi**, nel **Corno del Tramonto**.

E' caratterizzata da arbusti piuttosto bassi, erica e ginestra. Il suolo è umido, ricco di acquitrini e inadatto alla coltivazione, e quindi di scarso valore economico. Gli unici alberi diffusi sono le betulle bianche, che crescono a boschetti nelle zone più protette dal vento.

Rocconi granitici affiorano dalle sommità di alcune colline, dando un caratteristico aspetto irregolare al paesaggio. In alcuni casi le conformazioni naturali di roccia sembrano ruderi di edifici costruiti dall'uomo, ingannando l'occhio di chi osserva il paesaggio.

Flora e fauna

Flora

La Landa di Darth è una tipica brughiera, caratterizzata da piante basse, fiori, cespugli. Solo alcuni boschetti di betulle bianche crescono su un territorio che è di per sè arido e inadatto alla coltivazione.

Fauna

La zona, scarsamente popolata dall'uomo, ospita una grande varietà di specie animali. Ci sono moltissimi insetti, farfalle, libellule nelle zone acquitrinose. E poi molti piccoli e medi roditori, rettili, serpenti e lucertole piuttosto sviluppate. La Landa è il territorio di caccia di molti **Puma**, mentre raramente i **Lupi** si spingono in queste zone, in genere durante l'inverno, mentre nel resto dell'anno è più facile che rimangano nelle vicine **Falesie degli Orchi**.

E' presente il **Diamante Nero**, una specie di serpente a sonagli considerato molto pericoloso, la **Vipera** e alcune varietà di ragni velenosi.

Le tradizioni locali parlano della presenza del **Mastino Infernale**, un cane feroce dall'aspetto quasi mostruoso, e si hanno notizie attendibili di branchi di cani randagi, effettivamente molto aggressivi e numerosi.

Presenza umana e strade

La Landa di Darth è fondamentalmente disabitata. Sono visibili tracce di qualche fattoria abbandonata, vecchi insediamenti ormai deserti, ma si può dire che nessuno abiti più qui da molti anni. Le ragioni di un simile abbandono sono molteplici, in primo luogo l'estrema povertà del suolo, inadatto alla coltivazione, sferzato dai venti e a tratti paludoso, ma soprattutto a causa dell'indifendibilità di questa zona dagli attacchi provenienti dal mare. La costa infatti è rocciosa ma accessibile, offre possibili approdi e nascondigli ai pirati del Nord.

Strade

Non ci sono vere e proprie strade nella Landa di Darth. Il terreno è instabile, le piste che di volta in volta vengono tracciate tendono a scomparire in breve tempo, coperte dalla vegetazione. Gente esperta può trovare i passaggi migliori per permettere il transito di qualche carretto, ma l'attraversamento della brughiera richiede tempo ed abilità.

Luoghi d'interesse

I Vecchi Sassi

La Landa di Darth è costellata da alcuni monoliti più o meno grandi, abbandonati da tempi immemorabili. Alcuni sono isolati, come il gigantesco "uomo morto", ormai utilizzato più che altro come punto di riferimento in una zona altrimenti dove è difficile orientarsi, altri invece sono collocati in file o cerchi, come i "sette nani", un cerchio di sette macigni non distanti dalla costa.

I resti dell'Abbazia di Hound Tor

Nel cuore della Landa sorgono i resti abbandonati dell'**Abbazia di Hound Tor**, un edificio molto antico che nei primi decenni del 400 era stato convertito in un'Abbazia, nel tentativo, poi rivelatosi fallimentare, di civilizzare e popolare questo tratto di costa. L'Abbazia e il villaggio che vi sorgeva intorno non sopravvissero nemmeno trent'anni, perchè già nel 453 furono attaccati da predoni Nordri e dati alle fiamme. Negli anni immediatamente successivi ci furono altri tentativi di ripopolare la zona, tutti destinati al fallimento.

La Gola del Grimm

Ripido crepaccio nel quale scompare improvvisamente il torrente **Grimm**, formando suggestive cascate. Poco più avanti il torrente si impaluda e si perde in un vasto acquitrino.

La **gola** è pericolosa specialmente durante l'inverno, quando la landa è coperta di neve ed è possibile caderci dentro.

La Pozza delle Anatre

Il grande acquitrino formato dal torrente Grimm si allarga in una sorta di lago, detto la "Pozza delle Anatre" perchè qui transitano moltissimi stormi di anatre durante le migrazioni stagionali.

Il Ponte Mosso

Il Ponte Mosso è un ponte di pietra piuttosto imponente, a due arcate, che sorge nel bel mezzo del nulla, non troppo distante dai ruderi dell'Abbazia. In realtà il ponte non si è mai mosso, ma è il corso del torrente Grimm che ha subito un cambiamento e ora scorre a circa 500 metri più a nord rispetto al passato.