

Delta di Feith luogo

Noto anche come il **Delta delle Paludi Fredde**, si tratta della vasta zona acquitrinosa che accompagna l'ansa settentrionale del fiume **Traunne** a immergersi nei **Mari del Nord**. Si tratta di uno dei più grandi delta del continente, che si stende per circa 80 chilometri di costa; la sua lunghezza, da nord a sud, è pari a circa 120 chilometri. Nonostante le condizioni teoricamente favorevoli per l'agricoltura, l'acidità del terreno non consente alla maggior parte delle coltivazioni di attecchire, favorendo la nascita di una vegetazione spontanea composta prevalentemente da carici, drosere, rhynchospore, trifogli d'acqua, ciperacee e artemisie. Perennemente battuto dai freddi venti del nord, una buona parte del territorio tende a congelarsi durante la maggior parte dei mesi dell'anno.

LUOGO

Tipo: terre selvagge

Popolazione: sconosciuta

Storia

Lavori in Corso

Contenuto in lavorazione a cura di **DarkAngel**.

Dopo la Guerra delle Lande

La vivibilità del Delta delle Paludi Fredde crolla ulteriormente in conseguenza delle due grandi invasioni subite dal territorio nel corso dei mesi successivi alla guerra: la piaga della **Morte che Cammina** e l'infestazione dei **Kreepar**. Le due nuove specie, insieme ai già presenti **Kroc** giganti, rendono ben presto il Delta una trappola mortale, come ben testimoniano le parole dei soldati dello **Squadrone Wachter** di **Greyhaven** (**Mappa del Problema**, estate 517, cfr. cronache del ciclo **Il Canto della Sirena**):

“*Ricongiunti con i nostri, abbiamo aspettato la notte e poi abbiamo attraversato il fiume per vedere se era possibile avvicinarsi a Feith. Siamo così giunti nella zona nota come il Delta di Feith, noto anche come il Delta delle Paludi Fredde. E lì ci siamo fermati quasi subito per via della pericolosità elevata della zona: a parte i Risvegliati, che sono particolarmente insidiosi negli acquitrini perché si muovono molto più rapidamente di un essere umano, ci sono dei Kroc belli grossi e molto aggressivi, anche perché mi sa che con tutti i risvegliati che ci sono in quella zona - e che a quanto pare non attaccano - non mangiano qualcosa da parecchio. Insomma, tra Kroc giganti e risvegliati non è proprio possibile passare da lì. Fortunatamente non è morto nessuno, ma molti di noi si sono presi delle belle ferite. Prima di andarcene, comunque, abbiamo notato una cosa interessante: i risvegliati da quelle parti sono tutti neri di pelle, e per neri intendo proprio neri, come l'ebano. Neri, e molto meglio conservati del solito, alcuni addirittura, forse elsenoriti, avevano ancora i tatuaggi visibili...*

Van Falkenrath