Gultch luogo

LUOGO	
Tipo:	villaggio
Dettagli:	distrutto/a, rovine
Popolazione:	sconosciuta

Villaggio, avamposto e complesso minerario di Angvard fino all'estate del 516, quando fu conquistato e successivamente distrutto dall'esercito di Zeigh Faulkner durante la Guerra delle Lande. Le poche mura in pietra che restano in piedi sono oggi note come *Rovine di Gultch*.

Il villaggio si trova al centro di due importanti complessi minerari, in gran parte caduti in disuso negli anni successivi al 510 e definitivamente abbandonati a seguito dello scoppio della Guerra delle Lande: il Loggione di Levante e il Loggione di Ponente.

Storia

L'avamposto di Gultch è stato costruito a pochi anni di distanza dalla vicina Rocca di Horen con l'obiettivo di dotare la signoria di un baluardo difensivo nei pressi del Vallone della Tranquillità, estendendo la zona di controllo della *Torre Nord* e garantendo una protezione ulteriore alle miniere di pietra presenti sul territorio. Nel corso degli anni immediatamente successivi la presenza delle miniere ha attirato numerosi mercanti e lavoratori, dando vita a un abitato e quindi a un vero e proprio villaggio.

La caduta

Nell'estate del 516, durante la Guerra delle Lande, il villaggio di Gultch è teatro di un'importante battaglia tra le *forze di liberazione* guidate da Zeigh Faulkner e i feudi dell'Altopiano del Tuono fedeli al Duca Paul Sallivan: in particolare, la battaglia coinvolge le truppe di Angvard, Horen e Mavan, che subiscono un'importante sconfitta e vengono costrette ad arretrare verso Nord. Il villaggio di Gultch, gravemente danneggiato durante gli scontri, viene così conquistato dagli uomini al comando del Conte di Leduras e utilizzato come centro logistico per le battaglie future.

Le rovine di Gultch

Al termine della guerra il villaggio è tornato formalmente nelle mani del nuovo Duca di Feith, per poi essere riassegnato alla Signoria di Angvard nel 516: tuttavia, le grandi difficoltà patite in conseguenza dell'epidemia di Risvegliati, dell'avvento dei Kreepar e della guerra contro Ghaan hanno impedito al feudo di occuparsi della ricostruzione, favorendo la progressiva caduta in rovina dei pochi edifici ancora in piedi. Nella primavera del 518 Gultch si presenta come un desolato complesso di rovine che offrono un riparo tutt'altro che sicuro agli occasionali viandanti, stante la comprovata presenza di Kreepar, Risvegliati e invasori provenienti da Norsyd nei dintorni.

Il complesso minerario

A nord e a sud di Gultch, lungo il costone est del Vallone della Tranquillità, si sviluppano due importanti complessi minerari in disuso:

- I l Loggione di Levante, così chiamato perché parte delle miniere che ospita affacciano verso sud-est. E' il più luminoso e panoramico dei due, in quanto la sua posizione gli consente di dominare parte dell'altopiano del Tuono. Buona parte delle cave sono poste su un fianco del costone che risulta aperto per larghi tratti, consentendo ai raggi del sole di penetrare all'interno in vari momenti della giornata (a seconda della posizione). Questa caratteristica crea a volte dei notevoli "sbalzi" di luminosità, in quanto angoli molto bui si alternano a punti completamente invasi dal sole.
- I l Loggione di Ponente, che occupa la parte a nord-ovest del costone. A differenza del precedente è quasi interamente chiuso ovvero circondato da montagne più alte, cosa che lo priva quasi totalmente della luce del sole.

A sinistra di entrambi i loggioni c'è la gola che dà sul Vallone della Tranquillità, entro cui scorrono le acque del fiume Iria.