

1 et 2 : Les eaux du Lac Mellün abritent de nombreuses légendes : bateaux engloutis, trésors disparus ... Quand mourut MAGGODIN URIK, roi des nains de la montagne Fallavielle, son corps fut déposé sur une barque, accompagné de nombreux présents, et entraîné par le vent vers le centre du lac. Les nains racontent qu'au moment où la barque atteignit le trait de lumière dessiné par UNADAR la grande étoile, deux mains sortirent des flots, saisirent délicatement la frêle embarcation et l'entraînèrent dans les profondeurs, ainsi que l'avait souhaité le roi.

3 : Ici se dressait GALTOR la fière citadelle, témoin vivant de l'alliance entre les nains et les elfes. Les marais ont recouvert les rues et les bâtisses de cette ville oubliée, et seule se dresse encore vers le ciel, au pied des falaises, une grande tour élancée portant le nom prestigieux de "doigt de GALTOR". Nul escalier ne permet d'atteindre son sommet, car grande était la magie de ceux qui l'ont construite. Du haut de la tour on pouvait voir très loin au coeur de la montagne noire

4 : Le lac Eral, à la lisière de la forêt d'Eraldar, est la demeure d'un vieil homme, qui connaît fort bien dit-on toutes les légendes de Galtor, et d'Eraldar.

5 : La cascade du puits ténébreux. Ancienne cité souterraine créée par les nains dont l'accès se trouve au coeur d'un cirque rocheux. De nombreuses cascades se jettent du haut de falaises élevées et se regroupent pour donner naissance à la rivière Manta qui rejoint ensuite le lac bleu des elfes et le fleuve Samovar.

6 - 7 : Au centre de la forêt d'Eraldar, se trouvent deux grandes cités des Elfes sylvains. Il est très difficile d'en trouver le chemin si l'on est pas invité : le pouvoir de certains sages est si grand ! Modifient-ils le tracé des sentiers, ou agissent-ils simplement sur la volonté de celui qui les parcourt ?

8 : Non loin de la frontière ouest du Kirkwall, à la source du fleuve Héren, se dresse la forteresse de MINDISSOLO au sommet d'un piton rocheux ... Surnommé "le parleur aux oiseaux", le magicien qui l'habite a la réputation d'apparaître sous la forme d'un animal étrange, pouvant se déplacer aussi facilement dans les airs que sur la terre ferme.

9 : A l'extrémité Nord du désert de l'Effir, trois pierres noires dressées, et un escalier d'une dizaine de marches semblent être les derniers vestiges d'un curieux monument religieux.

10 : Le "pont du Crâne", ainsi nommé parce que de part et d'autre de la grande arche de pierre enjambant l'étroit défilé de l'Héren, se trouve un porche dont la forme évoque un crâne humain.

11 : Voir note 3 de la carte précédente.

12 : Le défilé du Krodec non loin de la ville de Krün. Ici eut lieu une grande bataille de l'histoire de Fellendar, et se trouve le tombeau du prince Effendil.

13 : Le château de Rhû est la demeure des princes qui gouvernent la province.

14 : Une très belle forêt d'ormes. Prenez la peine de quitter la piste de TERRAST vers le sud, et vous découvrirez un lieu fascinant : au coeur de la forêt se trouve un jardin superbe. Les allées sont bordées de buissons savamment taillés, et de belles fontaines sont érigées à la croisée des chemins. Nul n'y a jamais rencontré aucune créature vivante autre qu'oiseaux et petits rongeurs, et pourtant, le soir, un chœur harmonieux de voix de femmes se fait entendre.

15 : Presqu'île de KOR, annexée par la province de Gorgonoth. Une grande muraille gardée par les gobelins a été construite au nord et de nombreux esclaves travaillent dans les champs de céréales pour alimenter la province.

Le transport des provisions se fait par bateau à partir du port d'Enmoc.

16 : L'une des nombreuses forteresses construites à la frontière du Kirkwall. Les incidents frontaliers sont nombreux et il devient de plus en plus difficile d'envoyer des nouvelles vers le sud.

17 : Autre lieu de résidence des elfes, la grande forêt d'Eblen Maïl, au bord du lac Mellün.

18 : KEN'KILLAG "Le verrou du détroit" est une citadelle impressionnante, construite sur une île rocheuse auparavant presque désertique, où les bateaux ne faisaient escale que pour se ravitailler en eau douce. Urreighem II en a fait une base pour les équipages de pirates qui surveillent le détroit, et rançonnent les navires marchands. Par temps clairs, plusieurs tours dressées sur le rivage permettent des échanges de signaux avec la côte pourtant lointaine. Seule la partie sud de l'île abrite des installations militaires, le nord servant de "réserve" pour les quelques indigènes qui n'acceptent pas de travailler sous les ordres du gouverneur.

TREBOR

Les Sept Provinces à la loupe... (2)

Rhû, Creflain & Gorgonoth

