Kapittel 18

Steder

18.1 Roussillon

18.1.1 Prades

Prades er en småby ved Roussillon, om lag tre dagers reise fra Perpignan.

18.1.2 Pontis

Pontis er en liten landsby som ligger ved en bro som krysser Roussillon. Bygden har tollinntekter fra broen, og har et verdshus hvor man også får kjøpt en del enkle varer.

Bygden har et lite kapell, men folk flest drar gjerne til kirkes i Prades.

18.2 Viskilder

- Varm kilde
- Alvesoppene i Pasaquine (en rad Herbam)

18.2.1 Gruven

En gammel gruve er kontrollert av dverger. Innimellom finner man vakre visholdige stener i fjellet.

18.2.2 Runehulen

En hel hule er dekket av vakre, farverike runer og hulemalerier. Som regel kan man høre en profeti hvis man rører ved en av runene. Andre ganger får man en gåte. Hvis man umiddelbart svarer rett på en gåte, drypper der to ruter vis fra runen.

18.3 Jarnil

Jarnil er en liten landsby i Languedoc, der hedenske mennesker har god kontakt med de underjordiske. Dvergene er de viktigste underjordiske i området, og menneskene tjener godt på dvergenes ferdigheter som smeder.

Hver høst bringer menneskene én vognlast dvergearbeider for salg i Narbonne. Arbeidene omfgatter både våben, smykker og redskaper. Der er alltid en stor gruppe med for å passe på, og på vognen sitter der alltid en håndfull nisser. Følget besøker selvsagt Den gyldne Skog når de er i byen.

18.3.1 Magi

To efterfølgere av Merinita har tilhold i området. De heter Zazzaltius (Zazzazar) og Fenobi. De har en pakt med en gård i landsbyen, selv om de holder seg meget blant feene, særlig Fenobi er sjelden i byen. Gården — og pakten — kalles for Zazzberg.

18.4 Mytiske steder

18.4.1 Ørneklippen

Sjøfolk i området kjenner godt til Ørneklippen, et lite fjell som stikker opp av havet omkring en dags reise fra Narbonne. Navnet kommer av de to store (magiske) havørnene som bor på klippen. Der går rykter om at der bor, eller har bodd, en heks der, det sies at slottet hennes av og til kommer til syne.

Klippen er selvsagt Variñas grav[1].

Variña vil en dag våkne for å vekke splid i Ordenen, og sende covenanter ut i rivaliserende jakt på sine skatter.

[1] Jfr. *More Mythic Places*