



# Les Montagnes de la Lune

## Géographie

La voie qui s'écarte de la Route Royale au nord des confluent du Trident est sauvage et dangereuse, grim pant le long de montagnes rocheuses, passant au travers de forêts denses de conifères, surplombant de hauts cols, pour arriver finalement dans le Val d'Arryn.

Les routes en hauteur sont dangereuses, avec les éboulements habituels et les attaques récurrentes des clans des montagnes.

La Porte Sanglante est constituée d'une paire de tours de garde jumelles reliées par un pont couvert qui enjambe un chemin sinueux dans la haute montagne, à peine assez large pour que quatre cavaliers puissent chevaucher côte à côte.

Quelques dizaines de mètres après avoir dépassé la Porte Sanglante s'ouvre devant le voyageur une vue large et dégagée qui laisse apparaître en totalité le Val d'Arryn dans toute sa splendeur.

La plus haute des montagnes du Val est la Lance du Géant (3 milles et demi d'altitude), à l'extrême est de la vallée.

Les larmes d'Alyssa y prend sa source et coule le long du flanc ouest de la montagne.

On peut voir un point d'argent au loin, sur la Lance du Géant, alors que l'on entre par l'ouest dans la vallée : la Forteresse des Eyrié brille tous les après-midi lorsque le soleil est présent.

L'ascension du pied de la Lance du Géant jusqu'aux Eyrié prend une demi-journée. Alors que la première partie de la montée est un sentier assez facilement praticable (bien que la forêt de conifères envahisse peu à peu le chemin), la dernière partie de l'ascension est un croisement entre une cheminée et une échelle de pierre. La majeure partie des accidents ont été observés sur ce tronçon et on déconseille fortement de s'aventurer ici la nuit.

La forteresse des Eyrié, entièrement construite de pierre pâle, reste petite, si on la compare à celles des autres grandes Maisons. Ses sept tours sont étroitement construites et semblent ramassées les unes sur les autres. Les Eyrié n'ont ni étables, ni chenil, ni forges, mais possède un grenier aussi grand que celui de Winterfell et ses tours peuvent contenir 500 hommes.

Le gel et la neige peuvent rendre le passage des cols extrêmement dangereux, surtout si on le combine avec les facteurs 'prédateurs' et 'maraudeurs des clans'.

Les Doigts furent un des endroits où les Andals débarquèrent en premier afin de soustraire le Val d'Arryn aux Premiers Hommes.

## Commerce et Ressource

Les ressources du Val d'Arryn sont en majorité agricoles. Outre une culture de fruits et légumes très acceptable, on peut noter que la majeure partie des récoltes concerne les céréales (orge, blé et avoine).

## Les Eyrié

La Porte de la Lune est un solide château avec douve, pont-levis et un grand mur crénelé. Le Grand Intendant du Val l'obtient en tant que Gardien de la Porte.

La forteresse des Eyrié possède sept tours blanches qui se dressent tels des poignards vers les cieux.

On a taillé des marches dans le sentier qui monte jusqu'aux Eyrié. Ce chemin est défendu par trois forts : Pierre, Neige et Ciel.

Pierre possède une porte massive bardée de fer et voit disposées au sommet de ses murailles un bel assortiment de pointes en fer. Deux tours rondes surplombent le fort. Neige est constitué d'une tour fortifiée et d'un fortin en bois. Une écurie est cachée derrière un mur de roche naturelle.

Ciel est un peu plus qu'un mur naturel de pierres non cimentées entre elles et disposées sur les flancs de la montagne. Derrière les murs sont stockés toutes sortes de projectiles (cailloux, pierres de différentes tailles, morceaux de bois, ...) prêts à être jetés sur l'ennemi ou pouvant provoquer un éboulement mineur. Les écuries et les baraquements de Ciel sont creusés à même le roc.

Voilà aussi un peu pourquoi on considère que les Eyrié sont imprenables...

Les prisons des Eyrié sont construites sur de très hauts pitons rocheux. Elles n'ont pas de murs et pas de toits. La seule issue étant un plongeon de 600 pieds dans le vide. Le sol est en pente douce et une grande partie de prisonniers ont perdu la raison dans ces geôles à ciel ouvert et se sont volontairement jetés hors de leur cellule pour s'écraser près du fort Ciel en contrebas.

Le Grand hall des Eyrié est celui où se nourrit toute la Maisonnée. Cette salle est longue et austère, construite de marbre blanc veiné de bleu et parsemé de nombreux piliers.

Le trône des Arryn est placé au bout de cette salle. Ce dernier est conçu de divers bois amassés des terres du Nord jusqu'aux Iles d'Été. Un petit trône, moins luxueux, est placé à côté pour la Lady des Eyrié. Dans ce même hall est placée entre deux piliers la Porte de la Lune. Superbement gravée dans du bois ancien, une lune ascendante y est représentée. Elle s'ouvre directement sur le ciel et permet une observation minutieuse de la vallée et des étoiles.

## Ancêtres et Histoire

Pendant l'Age des Héros, une douzaine d'armées se sont entre-décimées devant la Porte Sanglante. Les Larmes d'Alyssa sont des eaux qui plongent par-dessus l'épaule de la Lance du Géant. La légende veut qu'Alyssa vit son mari, ses frères et ses enfants tués il y a 6.000 ans. Elle ne versa pourtant pas une seule larme. Les Dieux décrétèrent qu'elle ne trouverait pas le repos tant que ses larmes n'auraient pas atteint le fond du Val.

Les clans des montagnes sont calmes depuis le temps où ils menacèrent le Val par des attaques importantes. La répression a été sévère et les clans remontèrent dans leurs hautes vallées.

Les Rois de la Montagne et du Val sont des ancêtres directs de la Maison Arryn. Les Arryn sont par ailleurs une des plus vieilles et des plus pures lignées descendant de la noblesse Andal.

Ser Denys Arryn, le galant cousin de Lord Jon Arryn, a été tué dans la Bataille des Cloches par Lord Connington, alors Main du Roi.

Alors qu'ils étaient jeunes, Eddard Stark et Robert Baratheon résidaient aux Eyrié en leur qualité de pupilles de Lord Jon Arryn. Ce dernier était devenu un second père pour eux et leur complicité à tous trois était bien connue.

## Bannerets

Quelques bannerets de la Maison Arryn : Maison Corbray, Maison Hunter, Maison Egen, Maison Belmore, Maison Melcolm, Maison Hersy, Maison Hardyng, Maison Moore, Maison Baelish, Maison Royce, Maison Waynwood, Maison Redfort.

## Les Clans

Le Lord des Eyrié en personne ne passe la Porte sanglante qu'en cas de force majeure, car il redoute comme tout le monde les maraudeurs des clans.

Les pillards des clans pourraient épargner des femmes qu'ils jugent encore assez jeunes pour enfanter.

Les clans ont des noms étranges en rapport direct avec leurs coutumes, souvent barbares.

Les hommes des clans portent des pièces d'armure hétéroclites, fruits de leurs pillages passés.

Ils possèdent un prénom, mais ajoutent systématiquement le nom de leur père.  
De par le passé, des petits seigneurs ont trahi les promesses qu'ils avaient faites au clans.  
Les clans des montagnes pensent que la voix de chaque homme compte dans les décisions du conseil, même celle des femmes.  
Il y a en tout plus de 3.000 guerriers dans les rangs des clans des montagnes.

## Chants, Mythes et Légendes

Les Larmes d'Alyssa sont des eaux qui plongent par-dessus l'épaule de la Lance du Géant. La légende veut qu'Alyssa vit son mari, ses frères et ses enfants tués il y a 6.000 ans. Elle ne versa pourtant pas une seule larme. Les Dieux décrétèrent qu'elle ne trouverait pas le repos tant que ses larmes n'auraient pas atteint le fond du Val.  
Toutes les chansons parlant du Val d'Arryn le décrivent comme une vallée somptueuse.

These texts are copyrighted by Linda Antonnsson and Elio M. Garcia  
on [Westeros.org](http://Westeros.org)