

## Légende

- a *La Citadelle royale*, au cœur de laquelle se trouve la Maison des Rois. Adossée au Rocher, elle est protégée par des murs solides, mais richement ouvragés. La plus haute de ses six tours est le Grand Beffroi, qui abrite le Glas de Dale, l'énorme cloche de bronze qui ne sonne que pour la mort d'un membre du clan royal ou en cas d'attaque de la ville. Entre le Rocher et la Maison des Rois s'étend un jardin verdoyant et soigneusement aménagé.
- b *Le Rocher.* Issu des profondeurs de la terre, il se dresse au sommet de la colline où les hommes décidèrent, en des temps immémoriaux, de l'édification de Dale. Sur son flanc nord, il est si abrupt que l'escalader relève de l'exploit; il est d'accès plus facile par le Sud, où les hommes ont aménagé sur les pentes rocailleuses diverses tours de garde la plus haute, et la plus fameuse, restant la Tour de Girion: il est dit que seul le Roi détient la clé qui ouvre sa porte, et qu'elle permet d'accéder à un passage secret menant au-dehors de la ville... Certains anciens prétendent même que c'est par là que se seraient enfuis la femme de Girion et son fils, piégés dans la Citadelle en proie aux flammes déchaînées de Smaug.
- c Le Cimetière. À l'ombre du Rocher dorment les morts, en des caveaux et sous des stèles parfois brisées, rongées par le temps, mais reflets d'une antique splendeur ; le temps du Dragon les a malheureusement privées de nombreuses richesses. Les hautes grilles de fer forgé qui l'enclosent sont percées en deux endroits, donnant sur des sentiers à l'Est et à l'Ouest.
- d La Porte de l'Ouest. Elle mène aux chemins rocailleux contournant la Montagne solitaire, et se faufilant le long de la Colline du Corbeau, où les Nains maintiennent un guet vigilant.
- e *La Porte du Sud*. C'est la plus grande et la plus belle entrée de la ville, et l'une des plus passantes. Elle donne sur la route menant à la rivière, et au Long-Lac par les terres.

- f *La Porte de l'Est*. Par là entrent en ville la plupart des voyageurs et commerçants Nains, venus du Royaume sous la Montagne.
- g Les remparts. Reconstruits avec art et talent par les hommes, aidés par les fiers artisans d'Erebor, ils sont exceptionnellement solides et massifs pour une ville de cette taille. De nombreux postes de garde y sont ménagés, tout autour de la ville.
- h Les Chemins des ifs. L'un mène au Pont du Nord, l'autre au Pont du Sud. Ils tiennent leur nom des grands arbres que le roi Barde y fit planter, aux premiers temps de la Reconstruction. Ce sont des ifs des montagnes, originaires de la région, robustes et magnifiques : leurs branches se courbent en de gracieux rameaux, aux feuilles larges et brillantes, dont le vert très vif en hiver et au printemps se colore à l'été, et à l'automne, de dorures pâles. En cette dernière saison, certains pieds produisent alors quantité de petits fruits charnus d'un rouge éclatant. Pour certains, le feuillage persistant de ces arbres est à l'image des Hommes du Val : capables d'endurer l'hiver le plus cruel, fût-ce un hiver de Dragon ; et bien entendu, c'est dans un bois de cette essence que fut taillé le fameux arc de Barde, qui abattit le monstre. En l'an 3000, près de soixante ans après leur plantation, ces arbres mesurent, pour les plus majestueux, plus de quinze mètres de hauteur ; il couvrent les chemins d'une ombre fraîche, bruissant du chant d'oiseaux nombreux.
- i Les embarcadères. Y accostent de nombreux navires de commerce, ainsi que les bateaux affrétés par l'ost royal. C'est depuis l'une de ces jetées, à bord d'une petite barque, que s'enfuirent la femme de Girion, seigneur de Dale, et son fils.
- j Les casernes. Y vivent et s'y entraînent les soldats protégeant la ville.
- k La Place du Palais. Aux portes de la Citadelle se tient le marché, sur ce vaste espace agréable et dégagé, bordé des façades les plus somptueuses de la ville.