

# Les environs de la Terre de Fangh

Nous sommes à la fin de l'année 1498 du second âge. Les armées de Gzor ont été repoussées une fois de plus, à l'aide d'un sortilège de masse ancien et inconnu. Alors que la vie reprend son cours, une expédition aérienne, lancée plusieurs années plus tôt par le Concile de Waldorg, revient à bon port avec des informations de cartographie totalement inédites, précises et révélatrices. Il se passe bien des choses autour de la Terre de Fangh ! Et les étranges créatures qui envahissent fréquemment le pays depuis des millénaires ne sortent pas d'un plan infernal, mais bien de pays voisins.

## Rapport de Glibzergh Moudubras — érudit et observateur au service du Concile

L'expédition, la mission *Faucon à huit yeux* comptait à l'origine quatre dirigeables gobelins ainsi que trois mercenaires sur montures volantes épiques, dont un dragon doré ancien et puissant, trois érudits, deux médecins, deux cartographes et bien sûr quelques soldats vétérans assignés à l'escorte de tous ces passagers. Il est à noter que les dirigeables furent dûment préparés et analysés par des ingénieurs humains compétents, lesquels servirent également de pilotes — il aurait fallu être inconscient pour embarquer des gobelins dans un tel voyage. Ainsi, l'ensemble de l'expédition pouvait voler d'un point à un autre, et se poser en temps voulu, ce qui permettait de survoler les étendues d'eau mais aussi les nombreuses montagnes cernant la Terre de Fangh. En plus de cet atout logistique, la capacité de voler protégeait l'expédition de la plupart des embuscades et d'un certain nombre de dangers.

Seul un tiers de l'équipe est revenu à bon port au terme d'une année complète de recherches, avec un unique dirigeable en bien triste état. Le reste de l'expédition a péri en général à la suite d'attaques, d'avaries de matériel, de maladies nouvelles, de sabotage par les autochtones ou d'autres accidents sordides. Mais la plupart des informations collectées ont été conservées, et ainsi les cartographes de Waldorg se sont attelés à la tâche de rassembler ces notes, que vous pourrez consulter ici avec la nouvelle carte dressée pour l'occasion.

Pour commencer, cette grande portion de terre maintenant mise à jour n'a pas de nom : et pour cause, beaucoup de gens vivent enclavés dans leurs régions respectives, et ils n'ont pas véritablement pu se concerter avec les autres peuples pour déterminer un nom générique s'appliquant au morceau de continent. Enfin, la plupart sont occupés à assurer leur survie au sein d'un monde cruel, et se fichent bien de savoir ce que pensent leurs voisins, ignorant d'ailleurs généralement leur existence. C'est pourquoi nos chercheurs ont pour le moment décidé d'appeler cette région « environs de la Terre de Fangh ». Un conseil sera organisé dans le futur pour tenter de déterminer si l'on doit voter une autre appellation.

Ensuite, nos observations nous amènent à cette conclusion : peu de régions aux alentours peuvent être considérées comme moins dangereuses que la Terre de Fangh. Il n'y a guère que les contrées habitées de l'Est, dont par ailleurs nous connaissons déjà l'existence par le biais du commerce maritime, qui sont hospitalières et à peu près semblables à notre pays. Le climat géopolitique fanghien, qualifié souvent d'instable par les érudits, est en fait beaucoup plus calme que ceux des états du Sud ou des lointaines contrées nordiques. Nombre de nations sont en guerre contre leurs voisins, contre leurs semblables ou contre des créatures abjectes et avides qui tentent de s'emparer de leur territoire depuis des millénaires. C'est la raison pour laquelle, à chaque apparition de l'équipage du *Faucon à huit yeux*, la première réaction des autochtones — ou de la faune locale — a généralement été d'entamer une action violente à l'encontre de nos personnes.

Toutefois, dans de nombreux cas, l'expédition a pu se poser pour effectuer une enquête approfondie, parvenant à communiquer avec des peuples variés, aux coutumes intéressantes. Nous avons donc réussi à récolter les noms de plusieurs villes, de lieux dits, de régions, ainsi que d'autres données essentielles. Vous les trouverez dans les pages suivantes du rapport.

Notre voyage a donc commencé près de la ville de Mlinej, où notre expédition a entamé son périple en survolant les montagnes en direction du nord-ouest.

Et me voici, votre dévoué Glibzergh Moudubras, chargé de vous confier nos observations.

## Montagnes du Nord

Il n'est pas nécessaire de s'étendre sur ce sujet, car nous connaissons ces montagnes. Elles occupent une partie de notre territoire, et servent de point de repère aux voyageurs, aussi bien que de repaire à l'abominable Gzor. Depuis le col **Tassicou** jusqu'à la **tour de Braggur**, nous en avons le contrôle par le biais de plusieurs garnisons et de postes de surveillance. Enfin, pour une fois, et grâce à l'installation d'un chauffage efficace à l'intérieur des dirigeables, nous avons pu les survoler assez longtemps pour effectuer certaines observations, des points de détail qui restaient avant cela dans le domaine du théorique. Et nous avons réussi à traverser toutes l'étendue de ces montagnes, qu'on estime généralement perdues dans un brouillard glacé, jusqu'à l'autre côté, où s'étendent les **Confins du Givre**.

Tout d'abord, nous pensions qu'aucun peuple — pas même celui des nains — n'était assez fou pour aller s'installer plus loin que le **mont de Goltor**, et il semble que cela soit vrai. Les dernières traces de civilisation observées depuis les ciels sont les postes avancés de l'armée fanghienne qui surveillent les cols près des **mines Audiair** et autour des monts avoisinants. Ces postes avancés furent installés jadis dans le but d'endiguer, ou au moins, de prévenir, d'éventuelles invasions venant des montagnes. Les postes sont toujours en usage actuellement, car au lieu d'invasions, ils servent à maîtriser l'arrivée de créatures du froid, qui s'aventurent parfois jusque là en quête de nourriture. Dans le passé, de telles créatures ont déjà réussi à s'aventurer jusqu'aux villages de **Yakk** ou de **Birtek**, où elles causèrent bien des destructions et des décès. L'armée s'arrange désormais pour sécuriser les passages accédant à de lointaines montagnes.

Depuis le ciel, nous avons pu observer la présence de nombreux troupeaux de yakaks, de cabretins et d'autres herbivores montagnards. Ces derniers profitent de la moindre parcelle d'herbe exposée au sud, où ils peuvent prendre le soleil en évitant les principaux dangers, lesquels rôdent plus bas dans la vallée. Les arbres se font de plus en plus rares, à mesure qu'on s'enfonce dans le cœur de la chaîne de montagnes. Nous avons ainsi compris d'où provenaient les monstres qui hantent le nord de notre pays : trolls du froid, yétis, géants barbus et trapus, ours gigantesques, rapaces démesurés ainsi qu'un certain nombre de draconidés, qui heureusement pour nous ont gardé leurs distances en constatant la présence d'un dragon doré à nos côtés. Toutes ces horreurs vivent là, dans l'ombre des grands pics, sur un territoire aussi grand que la Terre de Fangh elle-même, et la plupart du temps les pieds dans un mètre de neige. Ils se nourrissent probablement les uns des autres.

Dans ces montagnes, il faut disposer d'un solide équipement contre le froid pour espérer survivre plus d'une journée, ainsi que d'un arsenal des plus efficaces. Les créatures locales sont généralement massives, et leur peau épaisse est difficile à percer. Plus important, il convient d'avoir une bonne raison pour s'y rendre, car en dehors de la collecte d'organes de créatures étranges, il n'y a rien à faire pour quiconque, hormis l'augmentation du prestige personnel. À moins que vous ne soyez un nain à la recherche de nouveaux filons de minerais...

Nous avons entendu parler d'autres expéditions envoyées par-delà les montagnes et qui ne sont jamais revenues : nous pensons que ces dernières ont succombé aux attaques des dragons qui gardent l'espace aérien. Il fallait, comme nous, voyager au sein d'une véritable flotte pour pouvoir passer sans se faire inquiéter par ces chasseurs du ciel. Ces derniers ont tourné autour de nous à distance respectable, sans pour autant se décider à nous affronter. En voyageant à pieds, le périple deviendrait beaucoup plus long évidemment, mais les voyageurs seraient globalement hors de portée des dragons qui semblent se concentrer autour des sommets. Toutefois, le piéton se trouverait mis en danger par d'autres créatures...

## Confins du Givre

On a longtemps cru que les **montagnes du Nord** délimitaient la fin de notre pays, principalement parce que personne n'arrivait à les traverser. En fait, il n'en était rien : des créatures diverses et puissantes, comme les trolls bleus ou les géants velus, parvenaient bien à s'y frayer un chemin pour nous envahir. Humains et elfes, de frêle constitution, ne peuvent endurer le froid assez longtemps pour entreprendre ce voyage, et les nains n'ont jamais réussi à creuser aussi loin. Enfin, si de rares aventuriers peuvent se permettre de traverser plus de cent kilomètres de montagnes gelées, il faut croire qu'ils se sont heurtés aux habitants de la région : des humains plus grands, plus féroces et plus larges que nos barbares. Ces nordiques vivent par ailleurs dans la crainte d'animaux gigantesques et carnivores.

Nous avons déterminé qu'au moins trois peuples sont installés dans cette contrée froide que nous avons décidé de nommer les Confins du Givre. Il n'a pas été facile de les approcher, dans la mesure où la plupart d'entre eux désiraient simplement nous éventrer pour se repaître de nos entrailles, ou simplement pour que nous cessions de bouger.

À l'extrême nord-ouest, on trouve donc un amas de blocs rocheux gelés, percés de nombreuses cavernes et qui semble avoir pour nom **Zuaklividouk**. C'est le repaire d'une tribu de gobelins du froid. Visiblement, ces sournois s'expriment à peu près de la même façon que les nôtres, mais il sera difficile de le prouver dans la mesure où nous ne comprenons rien dans les deux cas. Ils sont d'un vert très pâle, plus grands et larges que nos gobelins et tout aussi inventifs. Ils maîtrisent déjà la poudre et divers engins dangereux ainsi que des préparations alchimiques, qui ont par ailleurs servi à endommager nos dirigeables. Ces créatures naviguent fréquemment dans les fjords de **Raalnig**, à l'est, utilisant pour cela des embarcations renforcées, parfois de belle taille. Ils pratiquent le pillage et le brigandage, à l'instar de leurs congénères.

Sur la rive nord du **lac Vrogs** vit la tribu des **Skuulnards**, des humains à demi sauvage maîtrisant le travail de l'acier. Ils sont grands et forts, et leur peau est presque bleue tant elle est pâle. Leur société simple semble s'organiser autour d'une capitale, **Basdaarg**. Leurs concurrents, les **Vrognards**, sont installés sur la rive sud et sont à peu près identiques. Il est d'ailleurs assez difficile de comprendre comment ses derniers arrivent à se différencier au cœur des nombreuses batailles qui rythment leur quotidien. Les Vrognards ont construit **M'nrukklosg**, une ville pittoresque à l'embouchure d'une large rivière, mais de nombreux villages bordent le lac. Enfin, ces guerriers disposent chacun d'une forteresse, **Oldaroh** au sud et **Slökh** au nord. Ces nordiques brutaux vivent principalement de la chasse et de la pêche, la culture étant très difficile à gérer dans un pays aussi froid. Il est assez rare de distinguer des portions de terre, puisque la plupart du temps tout est figé sous un mètre de glace. Cette région ne semble avoir que deux saisons : l'hiver froid, et l'hiver glacial.

Les Skuulnards sont donc en guerre contre les gobelins du froid et contre les Vrognards, qui eux-même doivent lutter contre les natifs de la région voisine, le **Srölnagud**. Ainsi, chacun joue le rôle de marteau et d'enclume. Le Lac Vrogs est en lui-même un lieu particulièrement dangereux... La faune marine y compte de nombreux requins et mammifères carnivores directement venus de l'océan. Par ailleurs, l'énorme montagne formant un îlot sur ce lac, et que nous avons nommé le **mont des Aîlés**, par défaut d'information, sert de berceau à une espèce rare de petit dragon du froid. Au contraire de leurs congénères de grande taille, ceux-ci sont grégaires et se déplacent en bandes, ce qui les rend tout aussi dangereux, sinon plus, que les dragons connus chez nous. Leurs pouvoirs sont évidemment basés sur une variante animale de la magie de la glace et il convient de s'en méfier.

Nous avons noté la présence d'une ville en ruines à l'extrémité est du lac, qui aurait jadis répondu au nom de la cité d'**Yvuir**. Un vieil ermite local, moins vindicatif que ces congénères, nous a fermement conseillé de ne pas nous y aventurer, car on y trouverait des « esprits mécontents ». Nous n'avons pas voulu en savoir plus. Une rivière descendant des montagnes se jette non loin de là dans le lac, une eau très pure et douce, riche en poissons comestibles. Enfin, les collines et les grandes plaines du **Froid Marais**, autour du lac sont parsemés de petits oasis tempérés, des portions de terre non gelées, arrosées par des sources chaudes. Il y pousse alors une végétation grasse et nourrissante, et on peut y croiser des troupeaux d'herbivores qui servent de nourriture aux nombreux prédateurs locaux. En effet nous avons dénombré sur place des trolls, des ogres bleuâtres, des géants chauves, des monstres laineux au pelage blanc, des fauves de grande taille, des rapaces gigantesques et quelques tribus d'humains sauvages au physique impressionnant.

## Fjords de Raalnig

Un rassemblement d'îlots de grande taille, partiellement gelés, s'étendant vers le nord le long de la côte. Le vent qui souffle de la mer est ici un peu moins froid qu'ailleurs, et certaines îles, exposées à ce dernier, permettent à une abondante végétation locale de pousser. On trouve beaucoup d'oiseaux marins – de tailles diverses, depuis le pic-moule qui tient dans la main jusqu'à la mouette géante capable de menacer nos dirigeables – ainsi qu'une population d'humains à la forte pilosité blonde. Nous avons noté sur la carte les plus grandes de ces îles, dont certaines font plus de cent kilomètres de long. Des vestiges de construction en pierre y sont parfois visibles, mais le vent nous a empêché de nous poser pour les examiner. L'un de nos érudits a émis l'hypothèse qu'il pourrait s'agir de constructions naines.

Les habitants du secteur sont rassemblés autour de la ville insulaire de **Lomph**, au sud de Raalnig. Ils vivent de la pêche et de la cueillette, ainsi que de diverses activités artisanales centrées autour du nautisme. Bien entendu, ils sont généralement occupés à lutter contre leurs voisins des Confins du Givre, lesquels sont forcés d'emprunter les fjords pour naviguer plus loin que leur lac, aussi bien que contre les gobelins du froid, qui font fréquemment croisière autour des îlots pour y trouver de la nourriture ou piller des villages.

Les fjords regorgent de richesses alimentaires et c'est pourquoi on y croise également des équipages de nains du **srölnagud**, remontant depuis leurs falaises pour se procurer du ravitaillement. Ces bateaux sont à l'image de leurs constructeurs : solides, massifs et indiscutablement laids. C'est à se demander comment ils flottent. En examinant ces équipages à la longue-vue, depuis notre position, je me suis fait la réflexion que je n'avais jamais vu autant de nains sur un bateau. Ces marins au physique épais semblent aussi désagréable que leurs cousins fanghiens, mais compte tenu de l'hostilité générale, ils attaquent à vue toutes les autres populations. Enfin, on ne pourra pas leur en vouloir cette fois, puisque ces affrontements semblent constituer l'activité principale de tous les habitants du nord.

Il faut ajouter au tableau divers monstres marins de grande taille, qui s'aventurent parfois jusque là en quête de nourriture. Nous avons ainsi assisté, depuis la voie des airs, à l'attaque d'un mammifère marin sur un esquif comportant plus de quinze membres d'équipage. La bête disposait de mains palmées de presque deux brasses de large ! Et son corps était long comme deux fois l'esquif en question. Ces animaux sont regroupés sous l'appellation de **Vralokniks**, un mot du vocabulaire local que nous n'avons pas compris mais qui doit signifier quelque chose comme « danger ». Un requin de plus de quinze mètres de long a également été vu par notre vigie. Il ne fait pas bon s'éloigner des côtes, quoi qu'il en soit, et du secteur de calme relatif constitué par les îles. En partant plus loin vers l'ouest, on se heurte à la haute mer et à des vagues de plus de dix mètres de haut, que seuls peuvent affronter les navires les plus résistants.

## Srölnagud

Cette région de la côte ouest est assez ingrate, et son seul intérêt semble résider dans la richesse minérale des gigantesques concrétions pierreuses qui forment une barrière sur la côte. On y trouve majoritairement deux peuples. Le pays est traversé par une impressionnante crevasse, un gouffre marin au fond duquel on voit parfois bouger des formes colossales et incongrues, dont la seule évocation me fait encore frissonner. De l'autre côté de cette crevasse s'étend une lande froide, dont la monotonie n'est brisée que par un amas rocheux situé en son centre.

En survolant le massif côtier, nous avons noté à plusieurs reprises des brillances et des couleurs étranges dans la masse rocheuse, indiquant sans nul doute qu'il s'y cache des minerais innombrables. Une importante population de nains vit à l'intérieur de ces aiguilles gelées, et nous pensons qu'ils sont assis sur des gisements comptant parmi les plus fabuleux du continent. La forteresse de **Sjumpsz**, qui donne sur la mer, semble servir de bastion à une cette nation guerrière, et c'est à peu près la seule information que nous avons pu tirer de notre séjour, car le dialogue avec ces mineurs xénophobes est tout à fait impossible. Il faut préciser que nous n'avions aucun ressortissant du peuple nain dans notre équipage (choix que, finalement, nous n'avons regretté qu'à ce moment).

Enfin, nous avons atterri à quelques reprises sur des plateaux rocheux situés hors de portée des autochtones, ce qui nous a permis de récolter des échantillons de pierres précieuses et de gemmes d'une pureté sans précédent.

Il n'est pas difficile de comprendre pourquoi ces gisements sont toujours là, presque inconnus depuis des millénaires. La crevasse à l'est empêche l'accès à ces aiguilles rocheuses sur presque toute leur longueur. De l'autre côté, le territoire donne sur le Grand Large, où les vagues d'une hauteur vertigineuse frappent les falaises sans relâche. Enfin, la triste lande qui permet l'accès à cette zone, pour qui voudrait s'y rendre en marchant, est le territoire d'une curieuse population de demi-géants stupides et vindicatifs, les Srölnais. Ils sont généralement hauts de trois mètres, avec des bras épais comme des arbres et un faciès aburi. Plus évolués que les véritables géants, ils sont capables de construire des habitations et de les rassembler en villages, et l'un d'entre eux, particulièrement étendu, se situe au pied d'une énorme masse rocheuse. Le nom de cette étrange cité semble être **Kasgeklö**. Le dialecte parlé par les Srölnais ressemble à un patois — épuré de ses mots les plus complexes — du langage guttural des barbares des Confins du Givre.

Pour finir, nous avons compris, au terme de notre séjour sur place, que ces demi-géants entretenaient un étrange commerce avec les nains, du moins lorsqu'ils ne se battaient pas contre ceux-ci pour des motifs divers. Les premiers récupèrent ainsi de l'acier, des outils et des objets forgés, tandis que les seconds s'approvisionnent en fourrures, viande et matières premières diverses provenant de la plaine. Il faut croire qu'avec les années, les deux peuples ont fini par se lasser d'avoir à se procurer de tels biens par la force.

Quelques vestiges de villages démontrent que des humains, probablement des nomades, ont essayé de s'installer dans la région... Mais visiblement, les forces en présence étaient bien trop hostiles pour ces derniers. Les Srölnais, par bonheur, semblent se satisfaire de leur terrain de chasse, et les traces de leur présence disparaissent assez vite en s'éloignant de la partie froide du pays, si bien qu'on n'en voit plus trop dans la région des montagnes, vers l'est, non plus qu'en partant vers la frontière sud du pays de **Frugklost**.

La faune est à peu près semblable à celle que l'on trouve autour du Froid Marais dans les Confins du Givre, avec une disparition progressive des plus gros prédateurs laineux à mesure qu'on chemine vers le sud. Ce n'est pas forcément une bonne nouvelle toutefois, car ceux-ci sont remplacés bien vite par leurs équivalents à sang froid, les sauriens. Le climat s'adoucit bien vite en quittant les abords du Srölnagud, lorsque le vent tempéré de la mer cesse de se heurter à la haute muraille qui borde sa côte, chassant ainsi la fraîcheur des vents du nord.

## Pays de Frugklost

Cette région est sympathique au demeurant. Il y fait encore frais et c'est très venteux, mais ce vent marin apporte ici un climat tempéré et humide qui permet à tout un chacun de prospérer. Au sud de la plaine Morose s'étend une vallée s'arrondissant vers l'est, où l'on peut distinguer les premiers contreforts des montagnes du Nord, qui forment comme à leur habitude une frontière naturelle avec d'autres contrées. Leur territoire s'étend de la **plaine Morose** jusqu'à la **plaine aux Aurochs** et au **lac Dantro**.

Une population humaine occupe la majeure partie de ce territoire. Ils sont assez épais, mais sans atteindre le physique impressionnant des gens du nord, avec qui ils ont peut-être une généalogie commune. Ces gens, contrairement à ceux que nous avons pu rencontrer jusqu'alors, n'attaquent pas leurs semblables à vue mais choisissent en général de discuter d'abord. Nous avons pu établir un peu de communication avec eux, et notre linguiste a déclaré qu'ils parlent un dialecte rural, dont une moitié des mots de base viendraient du moriaque de Fangh. Il serait intéressant de savoir comment notre langue a pu traverser la forêt maudite au cours des siècles pour arriver jusque là.

La capitale de la région semble être une ville côtière appelée **Nuglumlaz**, laquelle se trouve positionnée sur un fort piton rocheux le long d'une imposante crique, où a été construit un port à l'abri de la houle du grand océan. Les marins fabriquent ici des embarcations solides et larges, capable d'affronter les éléments. Ils pêchent en général à l'embouchure de la grande crevasse, qu'ils appellent ici la Greind'vasse.

Du point de vue des dangers, le pays de Frugklost n'est pas en reste. À survoler le territoire, on se rend compte qu'il n'est pas possible de construire paisiblement sa maison n'importe où sur le territoire, comme on le ferait chez nous dans certaines régions rurales : ici, chaque habitation fait partie d'un village ou d'une ville fortifiée, aux murs solides et à la position stratégique indéniable. Tous les habitants, ou presque, sont formés au combat de part la rudesse de leur environnement. En effet, cette région peut recevoir la visite des créatures du Srölnagud – et occasionnellement de ses demi-géants – mais aussi les animaux sauvages des montagnes du Nord, de créatures massives provenant de l'océan, ainsi que des bêtes corrompues de la **forêt Maudite de l'Ouest** et des gigantesques sauriens échappés de la **jungle d'Uzgueg**. Ces hommes n'ont pas trop à se soucier de leurs voisins humains toutefois, compte tenu du fait qu'il est très difficile pour quiconque de parvenir en un seul morceau jusqu'à cette région, autrement que par la voie des airs. Par ailleurs, nous n'avons pas trouvé de ruines d'ancienne civilisation par ici, ce qui démontre que le territoire était déjà difficile à vivre auparavant, et depuis toujours.

Les habitants de la région sont capables de fabriquer des arcs étonnants, dotés d'un système à poulie, qui provoquent des dégâts considérables à leurs ennemis. Ces arcs sont nécessaires pour lutter contre la vie sauvage en gardant ses distances. Nous avons ramené l'un de ces appareils, que nous avons échangé contre des gemmes, et l'engin sera donc analysé par nos spécialistes à Waldorg, dans l'espoir de reproduire un jour une technologie similaire.

Parlons un peu des curiosités de la faune. Nous ne reviendrons pas sur les menaces venues du nord, ni sur celles capables de surgir de l'océan, déjà détaillées précédemment. En revanche, nous avons été surpris de constater qu'il existe sur place l'équivalent de notre ouklaf géant, ce saurien carnivore dont nous avons le plus grand mal à débarrasser les plaines de Kwzprtt. Mais ce n'est pas tout. Il y a également, et plus particulièrement le long de la lisière de la jungle, un prédateur deux fois plus gros que l'ouklaf, le gnugnukol. Il ressemble à un dragon terrestre quadrupède capable de se nourrir d'à peu près n'importe qui, ou n'importe quoi. Depuis notre dirigeable, nous avons pu assister à la chasse de l'un d'entre eux, et il s'est avéré qu'il pouvait gober un aurochs adulte en une seule bouchée. En plus des habituelles populations animales des plaines, dont les variétés sont ici plus robustes, le pays de Frugklost recèle également quelques troupeaux de monstrueux herbivores à la silhouette reptilienne. Ces derniers sont capables de se nourrir à la cime des arbres sans quitter le sol, grâce à un très long cou.

Enfin, les populations locales semblent se tenir à distance de la lisière de cette jungle, d'où sortent les sauriens, et se rassemblent donc généralement près de la côte ouest, principalement aux alentours des trois forêts de la région.

## Marais d'Efaizh

La pointe sud-ouest du continent est constituée en grande partie d'un hideux marais, à côté duquel notre marécage au nord de Glargh fait figure de promenade champêtre. Ce pays n'a pas vraiment de nom, car de nombreuses mais petites populations y vivent, ne s'inquiétant aucunement d'une quelconque harmonie entre les peuples.

En partant du sud de la jungle d'Uzgueg on rencontre donc ce marais, dont les habitants sont plus ou moins les mêmes que chez nous : des hommes-lézards et des hommes-amphibiens ne parlant aucune langue connue, farouches mais sans animosité particulière. Il n'est pas aisé d'entamer avec eux la discussion, mais nous y sommes parvenus à force de patience et de calme. Ils furent impressionnés par la vue de nos mercenaires sur montures volantes, car visiblement il ne leur était pas venu à l'esprit de chevaucher de telles bêtes. Ils utilisent en revanche une espèce locale de saurien de belle taille, comme animal de monte ou de trait. Le nom de cette population n'est pas prononçable par nos organes vocaux, nous les avons donc notifiés comme le peuple des hommes-lézards d'Efaizh. Ils entretiennent des relations distantes avec les humains qui vivent aux alentours. D'une manière générale, la vie sauvage est si impitoyable dans la région qu'il n'est pas nécessaire de perdre son temps en querelles.

Au sud de ce marais se trouve un vaste lac au bord duquel nous avons trouvé une gigantesque ruine, partiellement annexée par les hommes-lézards et marquant l'emplacement de l'ancienne cité de **Vurrst**. L'architecture est semblable à celle des ruines d'anciens haut-elfes découvertes plus tard dans la forêt maudite, bâties par les **Kevendaars**. Nous reviendrons sur le sujet ultérieurement. Le lac en lui-même, arrosé par les multiples ruisseaux du marais, est riche en poissons de toutes sortes ainsi qu'en oiseaux, et il en deviendrait paradisiaque s'il n'était cerné par des carnivores avides et puissants.

Une colonie humaine bien installée vit à l'ouest de ce marais, le long de la côte, depuis la forteresse de **Zouf** jusqu'à la ville fortifiée de **Palkizar**. Tout comme les habitants de Frugklost, ils ont l'obligation de vivre retranchés derrière des murs ou d'épaisses palissades, et des tours de guet ont même été érigées pour surveiller les abords des cultures. Le peuple de cette région parle une variante de la langue répandue dans le sud, le *sudiralais*, qui possède quelques caractéristiques du vontorzien. Ils ont la peau légèrement cuirvée, et de plus en plus teintée à mesure que l'on retourne vers l'ouest.

Une population au physique similaire, mais de mœurs différentes, vit à l'est du marais. Ils semblent très mystiques et intéressés par la magie au plus haut point. Leur ville regorge de temples et d'observatoires destinés à l'examen des étoiles. Nous n'avons pas trouvé de route permettant de traverser le marais, il faut donc en conclure que ces deux régions n'entretiennent aucun commerce autre que maritime. La côte ouest, derrière la *jungle de Gnaal*, est par ailleurs propice à la navigation, avec une houle assez faible, et ce jusqu'aux îles de l'*archipel Papoutouh*. Le peuple que nous avons nommé les Mystiques d'Efaizh occupe une grande portion de la côte, depuis **Port Shuibizar** jusqu'à la cité de **Nanlduzar**. Comme leurs voisins, ils doivent lutter en permanence contre la faune impitoyable de la région, ce qui semble compliquer grandement la vie paysanne. Mais pour leur bonheur, ils sont assez férus de pratiques occultes et ont développé, avec le temps, des sortilèges efficaces contre les gros animaux. Nous ne savons pas à l'heure actuelle s'il s'agit véritablement de magie ou de prodiges liés à **Siltipotek**, la divinité qui semble être la plus populaire dans la région. Pour en savoir plus, il nous faudrait apprendre leur langue.

Lors de notre premier contact avec ces mystiques, nous avons été proches de l'affrontement car ces derniers se méfient grandement de tout ce qui vole et qu'ils ne connaissent pas. Ils n'avaient jamais vu de dirigeable goblin jusqu'alors, se sont réjouis curieux du fonctionnement de nos engins et nous leur avons fourni quelques plans ainsi que l'épave d'un dirigeable très endommagé, en échange de denrées diverses. Le ballon, qui avait souffert d'une attaque de mouette géante les mois précédents, ne pouvait plus être réparé.

C'est à cette occasion que nous avons été mis en garde au sujet de l'archipel Papoutouh, dont nous allons parler au chapitre suivant.

## Archipel Papoutouh

On trouve ici un rassemblement d'îles de diverses tailles, mais dont deux font plus de cent kilomètres de long, au climat plutôt doux et humide, et donc recouvertes d'une végétation dense. L'influence du climat océanique est ici particulièrement important. Plusieurs de ces îles, vers l'est, servent de territoire de chasse à une espèce de reptile volant issu des âges anciens, que nous n'avions jamais vu auparavant. Il s'agit du *canéptotrix* si l'on en croit les érudits de la région. Cet animal peut atteindre deux fois la taille d'un ptéranomoran, et il est donc tout à fait redoutable, et presque aussi grand que certains dragons. Contrairement à ces derniers, il ne dispose heureusement d'aucun pouvoir magique, ni d'aucune immunité particulière. Quoiqu'il en soit, la présence de ces monstres dans l'espace aérien n'a pas rendu facile notre exploration de l'archipel. Heureusement, il semblent attachés à cette région chaude, ce qui leur évite de partir chasser trop loin de leur nid. Nous n'aimerions pas les voir traîner près de nos côtes.

Enfin, le principal danger de la région se trouve ailleurs : les plus grandes îles ont été colonisées il y a plusieurs siècles par des brigands de la mer à la peau cuivrée, des pirates issus jadis d'une région proche, qui s'associent à un clan d'elfes noirs particulièrement maléfiques. Les uns comme les autres prospèrent désormais là-bas sans que quiconque ne puisse véritablement les inquiéter. Ces vermines ratissent les eaux jusqu'au **Birmilistan**, toute la côte proche ainsi que les îles de la **mer Sidralnée**, le **golfe de Sungul** et les côtes des **jungles d'Ammonka**. S'appuyant sur le support de nombreux esclaves, y compris pour la procréation, ils peuvent se concentrer sur le pillage, les rapines et le brigandage sans perdre leur temps à gérer de plates histoires familiales. Leurs activités criminelles sont rendues plus dangereuses encore car ils pratiquent une magie mauvaise et inconnue, basée sur les croyances liées au culte du dieu-démon Papoutouh, lequel a donné son nom à la région. On les appelle ainsi les Mages-Pirates. Les pratiques relatives à Papoutouh font dresser les cheveux sur la tête, et d'après ce que nous en avons entendu, pourraient sans peine ritualiser avec les rituels de Tzinntch.

La présence de ces brigands dans la région explique pourquoi la plupart des bateaux des populations voisines, y compris ceux prévus pour la pêche, sont protégés par des boucliers de bois, des armes à longue portée et d'autres dispositifs liés à la sûreté marine. Nombreux et organisés, les Mages-Pirates sont partout. C'est vraiment tenter la chance que de partir sur la mer sans une escorte, et la plupart des convois de marchands s'organisent désormais en deux, trois ou même quatre navires armés pour transporter leurs marchandises à bon port. En conséquence, les pirates ont rassemblé leurs esquifs en autant de petites flottes, et qui peut conduire à de véritables batailles navales. Les peuples pacifiques aux alentours racontent que les disciples de Papoutouh fabriquent de redoutables objets magiques, sans doute avec l'apport de connaissances ancestrales issues du patrimoine culturel et artisanal des elfes noirs.

Enfin, et heureusement pour tout le monde, les Mages-Pirates sont organisés autour de trois grandes villes qui luttent pour imposer leur influence : **Zarul**, **Taat** et **Milzouzar**. Ces coupeurs de bourse perdent ainsi une partie de leur temps en luttes intestines et en affrontements, ce qui a pour avantage de diminuer le nombre de pirates sur la mer. Cet éclatement du pouvoir explique sans doute pourquoi les brigands n'ont pas encore tenté de se regrouper pour piller le continent. D'un autre côté, les forces des peuples du Marais d'Efaizh et de **Fanalzar** n'ont jamais pu monter une armée suffisante pour se risquer au nettoyage définitif des îles Papoutouh.

Il règne sur toute cette région un climat de terreur et de violence qui aurait de quoi décourager le plus hardi voyageur.



## Fanalzar et le Moogh'ul

Pour s'éloigner des dangers de la jungle d'Uzqueg, des natifs de port Shuibizar colonisèrent, il y a presque un millénaire, une île qui leur semblait alors déserte et accueillante, car située à une centaine de kilomètres du continent du centre. La communauté ne tarda pas à constater la présence de nombreux prédateurs, bien que ceux-ci fussent en moyenne plus petits et moins dangereux que leurs cousins continentaux. Les colons restèrent toutefois là-bas et fondèrent la ville de Napâtur, avant d'installer d'autres villages aux alentours, tout aussi fortifiés que ceux du continent.

Enfin, les Fanalziens découvrirent également des ruines enfouies de l'autre côté de l'île, de ce qui semblait être une civilisation orque vieille de plus de deux millénaires, et qu'ils nomment la cité de **Oïnk**.

Nous avons effectué des recherches sur place, et il semblerait que ces orques aient fini par s'entre-tuer, sans doute à cause du manque d'action, de l'absence de populations à tourmenter. L'examen des squelettes de ces derniers nous laisse penser qu'il y avait là des individus plus grand et plus massifs que les orques connus actuellement, sans doute proche des soldats d'élite élevés par l'abominable Gzor. Les armes laissées sur place sont également d'un modèle inusité. Les restes pourris de trois navires brisés, trouvés dans les récifs, laissent imaginer que ces orques ont quitté la terre ferme, pour une raison que nous ignorons, à bord de plusieurs navires humains, et qu'ils ont fini par s'échouer sur cette île et y rester. De toute évidence, ils n'étaient pas assez habiles pour construire de nouvelles embarcations, ni pour les manœuvrer. Ce que nous connaissons des orques aurait tendance à confirmer cette hypothèse.

Nous avons noté sur cette île la présence d'une variété de chauve-souris géante, buteuse de sang, qui semble prospérer aussi dans le sud de la **jungle de Sungul** et le **marais Cendreux**. Le reste la faune forestière correspond à ce que nous connaissons du continent, et nous les détailleront dans les chapitres correspondants.

Au titre des curiosités de la région, le gigantesque volcan **Moogh'ul** étend son influence avec un manque de discrétion caractérisé. Actif et parfois même particulièrement bruyant, il laisse échapper en permanence une colonne de fumée impressionnante, qui parfois peut venir occulter le ciel des îles voisines. Le vent dominant, provenant de l'ouest comme à son habitude, rabat la plupart des cendres sur la langue du continent proche de la **crique des Morues**, infligeant alors à la forêt avoisinante une pluie continue, grise et nocive, qui a donné son nom au proche marais Cendreux. Des espèces animales étranges vivent autour du volcan, ainsi qu'un certain nombre de dragons rouges, lesquels sont connus pour être particulièrement à l'aise avec cet environnement. Ces redoutables chasseurs du ciel volent parfois jusqu'à l'île de Fanalzar pour s'emparer de bétail et d'autres proies faciles. Il est d'ailleurs à noter que nous avons perdu notre deuxième dirigeable lors d'une altercation aérienne contre une famille de ces dragons, et nous n'avons obtenu le salut que grâce à l'appui de nos mercenaires et à leurs montures épiques. L'un des cartographes, ainsi que trois soldats, un ingénieur-pilote et le plus âgé de nos linguistes ont péri dans l'affrontement suite à l'explosion en plein ciel du dirigeable embrasé.

Plus inquiétant, certaines personnes racontent que le cœur du volcan lui-même serait une porte dimensionnelle donnant sur le pays des démons, et qu'on peut parfois distinguer certains d'entre eux parcourir les flancs du volcan, mais nous ne savons pas si nous devons accorder foi aux récits des mystiques de Napâtur — d'autant plus qu'il nous a été très difficile de comprendre leurs explications dans un idiome que nos linguistes avaient encore bien du mal à maîtriser. Ces doyens consomment à longueur de journée des plantes infusées qui ressemblent à s'y méprendre à des drogues chamaniques.

## Mer Sidralnée

Il n'y a pas grand chose à dire sur la mer Sidralnée, car elle est bordée de territoires que nous allons détailler dans d'autres parties du rapport. Nous avons pu noter toutefois que les monstres marins de taille inhabituelle sont généralement moins gros et moins fréquents que dans l'océan. Ils n'attaquent que rarement les bateaux de belle taille. En revanche, la piraterie y est belle et bien présente, surtout dans le sud.

À près de cent cinquante kilomètres au sud de notre côte, on trouve les restes de l'île de **Cúyenor**, plus ou moins détruite à présent et d'une taille presque ridicule. Il semblerait qu'il reste là-bas quelques-uns de nos colons au sein d'une communauté prospère, même si le commerce maritime est désormais endeuillé depuis la prise d'Alaykjdu par les ogres, ainsi que l'installation de ces derniers sur le pourtour de la côte.

Attardons-nous un peu cependant sur les îles situées au centre de la mer Sidralnée, car elles ont une importance stratégique et permettent de comprendre un peu mieux les problématiques locales.

Aussi bien dans l'archipel des **Écailleuses** que sur les **îles Boulfiduf**, tout n'est que roche, sable et végétation rase, presque inexistante. Des terres où la vie a bien du mal à se fixer. Il n'y a tout simplement pas assez de matière organique pour que l'herbe ou les arbres puissent prospérer. Exception faite de la plus grande des îles Écailleuses, en partie verte, on ne trouve sur ces terrains que des cailloux riches en minéraux, en minerai d'acier, en gemmes et en gisements divers. Les populations des côtes voisines le savent, et certains se disputent les concessions depuis des siècles, quand il ne s'agit pas des Mages-Pirates qui décident de s'approprier le fruit du travail des autres. Il n'est pas possible de s'installer durablement sur ces morceaux de rocs, d'autant qu'on y trouve une population de lézards géants aquatiques relativement dangereux — ce sont eux qui ont donné leur nom aux îles Écailleuses. Ces animaux utilisent les creux de la roche pour placer leurs œufs à l'abri, et semblent apprécier de pouvoir se dorner au soleil sur la roche noire. Ils se nourrissent d'animaux marins aussi bien que des humains qui passent à leur portée.

Quoi qu'il en soit, il faut être un bon marin pour s'installer dans la région, ce qui explique sans doute l'absence des nains sur ces gisements. Les mineurs qui travaillent sur place pour extraire les gemmes ou le minerai sont forcés de recevoir de l'approvisionnement par bateau, étant donné qu'on ne peut y conduire ni élevage, ni plantation. Un travail rude et bien rémunéré. Si ces îles étaient plus accessibles et moins dangereuses, il y a fort à parier qu'un comptoir de commerce y aurait été établi par les nains. Mais pour se rendre sur place, il faut prendre un bateau...

La plupart de ces concessions sont lourdement gardées, en raison de la présence des Mages-Pirates dans ces eaux, aussi bien que pour défendre les mineurs contre les grands lézards qui vivent sur place. Il ne fait pas bon s'y montrer sans prendre des précautions extrêmes, car les ingénieurs locaux ont la gâchette facile. Nous avons remarqué de nombreuses armes lourdes sur les tourelles qui défendent ces concessions.

Certains pensent que ces îles ont été vomies par le volcan, dans les âges reculés, au cours d'une explosion titanesque. Une hypothèse que notre géologue n'a pas tout à fait démentie.

## Jungle d'Uzgueg et forêt maudite

Lors de notre voyage, nous avons été fascinés par le survol de cette région. C'est tout simplement la plus immense zone forestière jamais contemplée par des yeux humains. Elle s'étend à perte de vue, et toutes les essences végétales connues s'y entremêlent de manière chaotique, changeant au fur et à mesure des variations de climat ou de biotope. La région la plus chaude et humide, autour du **marais d'Entrugh**, est formée d'arbres gigantesques assez semblables à ceux des jungles d'Ammonka, tandis que la partie proche de notre contrée, aux alentours des ruines de **Kzsuiigh**, est constituée des conifères et des feuillus propres à nos régions, dont l'extrémité jouxte la **forêt d'Ouien**, proche du petit village de Valtordu en Terre de Fangh. Il n'y a aucune route, aucun sentier clairement défini pour traverser ces forêts, car elles ont été délaissées depuis longtemps par leurs habitants et sont désormais hantées par des bêtes aussi fabuleuses qu'ignobles.

Il nous a été assez difficile de nous poser pour étudier les lieux. Les clairières sont rares, et la végétation est généralement si dense qu'il n'est pas possible d'y voir venir le danger. En général, nous avons fait halte dans les nombreuses ruines ou sur des îlots du **Lac Stipal**. Il nous fallait au moins disposer d'assez de place pour laisser nos montures épiques nous défendre, le cas échéant.

Toute la partie nord de cette forêt est parsemée de ruines d'une ancienne civilisation, dont nous ne savons pas grand chose hormis que ce peuple pratiquait la sorcellerie à un niveau élevé. Des statues étranges démontrent qu'ils vénéraient également des démons. Visiblement, ces gens ont mené des guerres, peut-être contre des envahisseurs, ou bien se sont affrontés entre eux... Il faudrait pour le savoir rester assez longtemps sur place, de manière à pouvoir ouvrir une véritable enquête. Quoiqu'il en soit, il flotte une magie mauvaise sous les frondaisons, et de nombreux animaux ou êtres corrompus se disputent le territoire. C'est une corruption chaotique semblable à celle qui anime les créatures autour du château de Gzor, dans nos montagnes. Nous sommes persuadés que ces ruines recèlent de nombreux trésors et pièces de collections, mais pour se les procurer, il faut monter une véritable expédition protégée par une petite armée. Dans les ruines de Kzsuiigh par exemple, un puits qui semblait proposer une eau potable tout à fait correcte s'est en fait avéré servir de tanière à un kraken d'eau douce ! Le soldat qui voulait y puiser de l'eau y a laissé la vie.

Toute la région n'était pas sous l'emprise de ce peuple disparu, et nous avons toutefois noté deux exceptions : les ruines de **Broukovili**, à l'est du lac Stipal, ressemblent à une tentative de construction de village par des gobelins. Ces derniers ont succombé aux attaques répétées des monstres de la forêt, si l'on en croit les nombreux cadavres restés sur place, dans des positions aberrantes. Ces gobelins tentèrent vraisemblablement de copier l'architecture des autres ruines, mais en s'y prenant très mal. Tout ici est de guingois, mal fichu, et on ne cesse de se heurter le front dans les arches des portes. La vraie question est maintenant de savoir comment et pourquoi ces gobelins sont arrivés là.

Autrement, la cité de **Biliniel** semble être le seul endroit vraiment habité de la région : on y trouve actuellement une population mixte de sylvains et de hauts-elfes. Retranchés derrière de hauts murs, vivant en autarcie, il ne leur est pas possible de traverser la jungle pour fuir la région, car des créatures abjectes issues des expériences magiques de l'ancien peuple rôdent dans le voisinage, et sur près de cent kilomètres aux alentours. Pour survivre, ces gens ont organisé une agriculture à l'intérieur même de la cité. D'après les sages que nous avons pu consulter là-bas — et ce sont eux également qui nous ont donné les noms des autres centres d'intérêt de la région — leurs ancêtres ont bâti la cité à une époque où la vie n'était pas aussi difficile. À cette époque, seuls les grands sauriens carnivores de la jungle étaient déjà présents, l'ouklaf et le gnugnukol, et bien que très dangereux ces derniers sont faciles à piéger en utilisant des appâts. Du reste, ils semblent se concentrer près des lisières de la jungle et autour du marais d'Entrugh.

En revanche, nul ne sait vraiment pourquoi et comment des haut-elfes et des sylvains colonisèrent jadis une région aussi hostile. Les érudits locaux nous ont confié qu'il s'agissait sans doute d'une bête coïncidence.

Les sages nous ont parlé de grandes meutes de loups noirs du chaos, d'ours mutants électriques, de dragons des cimes gigantesques et corrompus, de géants de la forêt, mais aussi de plantes redoutables et d'arbres dont les lianes sont autant de tentacules empoisonnés. Quiconque prévoit de traverser cette forêt doit donc se préparer à vivre un cauchemar, jour et nuit.

## Syldérie

Après avoir conclu une boucle de près de deux mille kilomètres dans l'ouest de ces territoires inexplorés, nous avons fait halte en Terre de Fangh pour réparer nos installations, entretenir les deux dirigeables qui restaient en fonction, refaire nos stocks, soigner nos blessures et octroyer un peu de repos à nos hommes fourbus. Notre flotte aérienne n'était plus si importante qu'au départ du voyage, mais nous pensions avoir vu le pire aussi nous avons décidé de continuer ainsi. Nous avons ensuite survolé le **désert des Plaintes** pour mettre le cap au nord une fois de plus. Là, s'étend une contrée de petites montagnes et de collines, qui bien que fraîches sont loin d'être aussi glaciales que les deux chaînes. C'est le début de la Syldérie, région connue pour ses peuples barbares, et qui au final n'a pas grand chose d'autre à offrir.

La Syldérie, c'est un peu l'équivalent de nos terres sauvages de Kwzprtt mais en plus froid, en plus grand et en plus dangereux. Une vaste plaine, cernée de collines et de montagnes, battue par des vents glacés descendant directement de la mer d'Uflood, où les blocs de glace flottent perpétuellement sur les eaux noires dans un ballet nauséeux.

Les barbares locaux sont capables de forger des armes de bonne qualité, et c'est d'ailleurs généralement le seul produit de la Syldérie que nous pouvons trouver en commerce chez nous, car de hardis marchands cheminent parfois jusque là-bas pour s'en procurer. Nous avons réussi à échanger deux haches contre des gemmes de belle taille, et ces dernières ont été confiées à notre retour à nos spécialistes de Waldorg. Nous avons compris que ces nordiques passaient une bonne partie de leur temps à l'abri dans leurs huttes, où ils ont tout le temps nécessaire à l'étude des matériaux et des techniques d'artisanat. En cela, ils diffèrent de nos barbares du sud, lesquels sont quasiment tout le temps dehors à courir la plaine, pour se battre contre un clan voisin ou simplement pour chasser. Les Syldériens sont donc à la fois plus robustes et plus intelligents que nos barbares, ce qui en fait des adversaires à ne pas prendre à la légère. Ils semblent animés par les mêmes instincts toutefois, et mentionnent souvent Crôm, le dieu de la baston. Ils pratiquent également les mêmes jeux stupides, comme le concours du coup de tête.

On notera que certaines de ces tribus sont intégralement constituées de femmes guerrières, les Amazones du froid, utilisant des hommes captifs comme domestiques et géniteurs. Elles ont la réputation d'être aussi belles qu'impitoyables.

Au titre des curiosités, on pourra citer les **dents de Vermoghs**, une vaste zone couverte de gigantesques aiguilles de glace, territoire de chasse de prédilection de ceux qui veulent se procurer des organes des draconiés locaux. Les cornes, les dents et les écailles de ces dragons — les fameux vermoghs, capables de générer de la foudre — servent à la confection d'objets de grande valeur pour ces guerriers. Le **mont Uhaknug**, situé en bordure d'un fjord donnant sur la mer, est également bien étrange dans une zone aussi plate, aussi bien qu'un autre point de rassemblement pour les draconiés, lesquels apprécient de pouvoir nidifier en hauteur. Un immense dragon doré — une bête de près d'un millénaire — vit près du sommet de celui-ci et semble exercer sa suprématie sur ses congénères de plus petite taille. Nous n'avons pas voulu nous en approcher.

Enfin, dans le milieu de la Syldérie on trouve un rassemblement de collines percées de grottes, les **Murgliis**, servant de repaire à une importante communauté de gobelins. Ceux-ci doivent lutter quotidiennement contre les barbares des alentours, avec lesquels ils engagent de fréquents combats pour des raisons tout à fait futiles, aussi bien que contre les nombreux trolls géants qui semblent apprécier la région.

Le caractère nomade des Syldériens est bien ancré, aussi nous n'avons trouvé aucune ville, ni centre d'intérêt capable d'être annoté sur la carte. En effet, le village que vous croisez un jour à tel endroit peut se retrouver, un mois plus tard, à cent kilomètres de là. Leurs constructions sont entièrement démontables et voyagent sur de grands chariots tirés par des animaux laineux au caractère exécrationnel.

Ces plaines à la végétation rare hébergent diverses créatures dangereuses que nous avons déjà pu observer autour des Confins du Givre : des fauves, des ours de grande taille, quelques géants tout à fait stupides, des trolls ainsi que de rares clans d'orques sauvages.

## Plaine gelée du Krönstol

Nous avons continué notre périple pour voir jusqu'où nous pouvions aller en direction de l'est. C'est un plat pays à la végétation encore plus rare que celle de la région précédente, et qui s'étend à perte de vue, contournant la mer d'Uflsoord. Les barbares de Syldérie parcourent souvent ces contrées, poussant généralement jusqu'aux **grottes de Klusg** où vivent des créatures bonnes à chasser ainsi que des gobelins du froid « bons à tabasser », mais ne s'aventurent pas plus loin car d'après ce que nous avons compris de leurs mots, « ça n'a pas grand intérêt ».

En effet, ces derniers voyageant à pieds se trouvent bloqués à l'est par les gigantesques **aiguilles Draköls**, des montagnes curieusement fines, hautes et pointues comme les dents d'un carnivore. Il y règne un froid tout à fait sidérant, et nous avons dû faire un détour par le sud pour les contourner, car même notre équipage volant y a trouvé obstacle. En particulier Xurdunak, le mercenaire qui chevauchait le dragon doré et qui avait pourtant traversé sur son dos les Confins du Givre, a déclaré que malgré son équipement adapté et enchanté, il pensait que « ses yeux allaient geler ». La vie est absente de ces montagnes, et il semble être pratiquement impossible de traverser ce massif par voie terrestre tant les cols sont impraticables.

Au sud de la chaîne, nous avons survolé les **ruines d'Orgvarz**, une ville anciennement construite par les Galzaniens alors qu'ils essayaient d'étendre leur empire. Ce poste avancé n'a pas tenu longtemps face aux éléments et aux menaces venues des **monts Vrogz**, où plusieurs colonies d'orques féroces ont élu domicile. Enfin, de l'autre côté des aiguilles nous avons découvert une immense plaine, le **glacier Arnn**, qui semble continuer jusqu'à l'infini — nous n'avons pas poussé l'exploration plus loin, car il nous fallait revenir sous peu vers des contrées hospitalières. Nous avons tout de même longé les aiguilles à l'est jusqu'à la curieuse forteresse gelée de **Sraa'dal**, autour de laquelle nous avons été fort surpris de voir circuler des silhouettes. Trouver de la vie à cet endroit nous semblait tout à fait improbable, mais pourtant il y en avait !

Un peuple particulier vit ici, des hommes des glaces qui semblent se désigner entre eux comme les Sraas. Ces humanoïdes mesurent plus de deux mètres de haut et sont plutôt minces, avec de longs cheveux épais, leur peau est d'un vert pâle et leurs globes oculaires sont aussi noirs que du charbon luisant, si bien qu'on ne distingue rien de leurs pensées. Ils n'avaient jamais rencontré d'humains et notre apparition soudaine leur a causé un choc. Toutefois, ils ne se sont pas révélés hostiles et nous avons même pensé, à un moment, être pour eux des divinités, car ils ont insisté pour nous offrir toutes sortes de choses : nourriture et objets sculptés dans de l'os. Leur langue est tout à fait incompréhensible.

En plus de leur bastion, les Sraas occupent une grande quantité de grottes situées dans des collines gelées au nord, lesquelles sont également annexées par des gobelins du froid, du même genre que ceux rencontrés au début du voyage à Zuaklividouk, près des Confins du Givre. Naturellement, compte tenu du fait que les gobelins passent leur temps à leur dérober de la nourriture et des objets, ils sont perpétuellement en guerre. C'est d'ailleurs pour cette unique raison que les Sraas ont érigé cette forteresse, à partir de blocs de glace, car avant l'arrivée de ces gobelins, ils n'avaient jamais eu à combattre quiconque.

Les Sraas se nourrissent exclusivement de poisson, de mammifères aquatiques et d'algues qu'ils pêchent sous le glacier, à des profondeurs impensables. Presque tous les objets de leur vie quotidienne sont fabriqués avec les ossements ou les arêtes extraits de ces proies, ou pour ce qui concerne les filins et cordages, avec leurs propres cheveux. Nous avons alors compris qu'une grande partie de ce glacier était en fait un immense lac gelé, sillonné par des espèces animales inconnues vivant dans l'obscurité.

Nous n'avons pu rester bien longtemps sur place, car l'ensemble de notre équipe commençait à trouver le froid vraiment difficile à supporter. Cela était tout à fait regrettable, car au final, et malgré leur apparence tout à fait démoniaque, les Sraas sont sans doute les individus les plus amicaux rencontrés au cours de notre périple. Il est juste dommage que nous n'ayons jamais vraiment pu communiquer autrement que par gestes.

## Galzanie et monts Vrogz

En descendant vers le sud, nous avons survolé les monts Vrogz, où se terrent de nombreux clans orques. Ces derniers semblent avoir la mainmise sur une bonne partie du massif, ayant même réussi à en chasser les nains, lesquels ont été forcés de s'exiler dans des montagnes de plus petite taille, à l'ouest ou au sud de la Galzanie. Les montagnes servent également de terrain de chasse à divers animaux carnivores, ainsi que de pâturage aux habituels herbivores des pentes herbeuses et fraîches. Il ne semble pas y avoir ici les mêmes horreurs que dans les montagnes du Nord, mais cela s'explique sans doute par la modestie du massif.

Au sud de ces monts, la forteresse orque de **Nam-Roduk** délimite l'entrée d'un vaste désert battu par des vents frisquets, ressemblant un peu à notre désert des Plaintes et que les Galzaniens n'ont même pas pris la peine de nommer, tant il leur semble dénué d'intérêt. Quelques constructions étranges émergeant de ces dunes mériteraient toutefois qu'on s'y intéresse.

On entre alors en Galzanie, un vaste empire qui s'étend depuis la ville d'**Uslandia** jusqu'à la plaine de **Sakourvit**, délimitant ainsi un domaine plus large que notre propre territoire. Au sud, il s'étend jusqu'à la ville côtière de Sadortar, qui d'après ce que nous en savons organise parfois du commerce maritime jusqu'à **Waldorg**. Le climat y est semblable au nôtre, bien que légèrement plus frais, et la terre est propice à la culture et à l'élevage. Notre voyage a confirmé que ce peuple parlait principalement notre langue commune, avec toutefois un fort accent. Il serait intéressant de savoir, historiquement, comment cela est arrivé. Nos érudits se pencheront sur les archives de leur bibliothèque si nous parvenons à instaurer une antenne diplomatique dans leur capitale, **Kazelver**.

L'empereur **Bilzouk III** règne avec une grande fermeté sur l'ensemble du territoire, et nous avons noté que ce dernier favorisait le culte d'**Oboulos**. Il en résulte une population industrielle et organisée, avec des nuits courtes et de longues journées de travail. La prospérité est donc de mise, au détriment de la joie de vivre, et les forces armées ne sont pas en reste, car la Galzanie n'a pas que des amis. Lorsque nous avons approché de la première ville, un important dispositif de défense a été mis en place, car les soldats locaux pensaient à une invasion. Après quelques échanges verbaux, nous avons réussi à leur faire comprendre que nous étions pacifiques. Certains d'entre eux avaient déjà entendu parler d'une terre peuplée située à l'ouest de leurs montagnes. Nous avons alors pu rencontrer des dirigeants locaux pour faire le plein d'informations.

Tout comme chez nous, ils ont des donjons servant de base à des individus malsains, des complots, des problèmes avec des créatures diverses errant dans leurs plaines ou leurs forêts, des soucis avec les dieux, des magies avec diverses écoles de magies, des sortilèges dangereux ou parfois complètement inutiles, des démons invoqués par mégarde, ou à dessein. Les elfes noirs sont particulièrement bien intégrés à la population ici, puisqu'on en trouve beaucoup dans les grandes villes et ils ont parfois même leurs propres quartiers, mais on nous a parlé de communautés de sylvains vivant dans la grande forêt centrale et celle, plus en longueur, du **val Cornu**. Il est à noter que ces derniers sont également en froid avec les nains. Dans une certaine mesure, les divinités et cultes Galzaniens sont les mêmes que chez nous, et leur architecture est globalement similaire... La différence principale avec notre pays tient à la constitution de leur gouvernement, qui semble beaucoup plus dur que le nôtre, et au fait que la liberté de pratiquer n'importe quel culte n'est pas forcément quelque chose de bien acquis. D'après ce que nous avons compris, et bien que ça ne soit pas tout à fait officiel, tous les citoyens vénérant un autre dieu qu'**Oboulos** se retrouvent un jour ou l'autre persécutés par les forces de l'ordre, pour des motifs divers.

Enfin, les Galzaniens sont plus ou moins toujours en conflit avec l'**Esturlie** et le **Dandiskar**, ayant pratiquement annexé déjà le territoire de **Fernol**, lequel ne semble pas avoir une grande volonté de résistance. La Terre de Fangh paraît à l'abri du caractère expansionniste de l'empereur Bilzouk III pour le moment, car nous sommes toujours protégés par une chaîne de montagnes difficilement franchissable. Mais cela pourrait changer. Nos dirigeables ont ainsi intéressé les responsables militaires locaux, et nous avons quitté la ville avant qu'il ne leur vienne en tête de les réquisitionner.

## Territoire de Fernol et Caladie

En quittant Uslandia et les Galzaniens, nous n'avons eu qu'à traverser le lac — dont par ailleurs nous n'avons pas réussi à connaître le nom, puisqu'il en a plusieurs — pour nous rendre chez leurs voisins, les Fernoliens. Nous n'avons pas tardé à être guidés par des habitants relativement amicaux jusqu'à la capitale, **Blavine**.

Il s'agit d'un petit pays, en grande partie recouvert par la forêt, et coïncé entre notre chaîne de montagnes de l'est et le grand empire de Galzanie. Il y a quelques années par ailleurs que les Galzaniens, désirant s'approprier les richesses montagnardes, ont envoyé des troupes et des colons chez leurs voisins de Fernol, sans trop se soucier de leur demander leur avis. C'est que certains de leurs gisements de minerai, auparavant exploités dans les monts Vrogz par des nains du pays, sont désormais au mains des orques et qu'ils n'en possèdent pas d'équivalents sur leur territoire. Cela crée ainsi une situation politique assez étrange, où les Fernoliens ne savent trop comment réagir. L'écrasante force militaire du pays voisin ne ferait qu'une bouchée de leur piètres défenses, aussi pour le moment les dirigeants se contentent de dire poliment « servez-vous ». Mais il semblerait que les Galzaniens prennent de plus en plus leurs aises, installant ça et là des garnisons, ou même de véritables villages de colons... Comme si le pays leur appartenait. Nous avons entendu parler de révolte qui gronde, et les dirigeants commencent à sérieusement s'inquiéter, s'attendant à une guerre civile.

Les Fernoliens, par ailleurs, font partie des rares peuples entretenant un commerce régulier avec notre Terre de Fangh, mais il le font presque exclusivement avec les nains blonds des cités minières de l'est, telles que Martenbur. D'après leurs érudits, certains marchands ont réussi à pousser jusqu'au **bois N'talamela**, et même à Waldorg en descendant le **fleuve Syé**. Toutefois, pour se rendre plus loin en Terre de Fangh, ils doivent au choix traverser le désert des Plaintes, qui n'est pas bien gai, ou les collines d'Altrouille avec leurs géants vindicatifs.

Au niveau des menaces, telles que nous avons pu les observer sous d'autres cieux, le territoire de Fernol est assez paisible au demeurant... Le flanc ouest du pays, très montagneux, est sécurisé par des nains, et un lac protège une bonne moitié du flanc est, dont le reste est fendu par une large rivière. Quant au sud, il donne sur un paysage de collines verdoyantes, qui semblent héberger les mêmes semi-hommes que chez nous. Ils ont bien quelques trolls et quelques familles d'ogres dans les contrées les plus sauvages, mais rien de comparable avec les monstres du grand ouest. Ce sont surtout les habitants du nord du pays qui peuvent s'attendre à des rencontres épineuses : des Syltériens en quête de butin facile, des monstres en fuite — généralement poursuivis par les précédent, des créatures errantes descendues de la plaine gelée, des brebiphants qui sont ici nombreux, et même, encore plus simplement, les gobelins pillards des Murgliis profitant d'une météo favorable pour sortir un peu de leurs grottes. C'est pourquoi de nombreux postes avancés ont été construits, au fil des siècles, et disposés sur les contreforts de la chaîne de montagnes au nord de Fernol, avec parfois d'importantes garnisons.

Enfin, encore plus au sud, au bout de cette bande de terre principalement montagneuse, se trouve un petit pays sans prétention, la Caladie. Ses habitants sont assez connus à Waldorg, avec qui ils entretiennent de bonnes relations commerciales, et parfois mêmes culturelles. C'est que la Caladie se trouve juste de l'autre côté du fleuve Syé.

Les Caladiens disposent même de leur petit secteur montagnard, abritant une population locale de nains, de quelques belles forêts, d'une plaine fertile et d'un accès à la mer d'Embarh au port de leur capitale, **Caladorg**. Ils exploitent également les richesses de la verdoyante île **Sulkak**. En définitive, il ne leur manque rien. À vrai dire, il en faudrait peu pour qu'ils fassent partie de notre carte fanghienne, mais ils disposent de leur propre gouvernement et de leurs propres lois, et n'ont jamais prétendu à un quelconque rattachement. Nous savons qu'en notre pays, plusieurs dirigeants se sont eux-mêmes posé la question d'annexer ou pas la Caladie, mais il semblerait que d'autres sujets, plus urgents, se soient imposés à eux.

D'un point de vue strictement pratique, la Caladie n'oppose pas de réelle menace aux voyageurs, enfin pas plus que ce que l'on pourrait craindre en traversant l'un de nos territoires... À l'exception, il semblerait, de la **côte Féroce**, nommée ainsi en raison d'une exceptionnelle densité de requins et de prédateurs aquatiques de grande taille, qui profitent sans doute du courant particulier provenant du **golfe de Sadortar**.

## Esturlie et Dandiskar

La frontière de la Galzanie est plus ou moins délimitée par une large rivière descendant d'une région escarpée jusque dans la mer. Quand on dit « plus ou moins », c'est que les Galzaniens estiment que c'est accidentel, et que par conséquent leur territoire s'étend jusqu'où ils le désirent... Et ils empiètent alors sur leurs voisins, les Esturliens. Ceux-là sont d'un autre acabit que les paisibles Fernoliens : on peut d'ailleurs constater une différence physique, dans le sens où leur peau est un peu plus sombre et leurs paupières différentes, comme légèrement étrécies. Il sembleraient qu'ils soient les descendants d'une peuplade venue du lointain est, il y a bien longtemps.

Bien que deux fois moins nombreux que les Galzaniens, les soldats d'Esturlie défendent leur contrée grâce à une impressionnante ligne de postes avancés, dressés le long du fleuve et jusqu'à la ruine de **Salog**, qui fut le lieu d'une bataille, jadis, et dont il ne reste que les murs. Il nous a été assez difficile d'approcher ces gens, compte tenu du fait que nous provenions du nord, et il nous a fallu déployer des trésors de patience pour leur expliquer que nous n'étions pas des espions volants envoyés par la Galzanie. Fort heureusement ils parlent notre langue, eux aussi avec un accent étrange. Il apparaît que certains d'entre eux commercent régulièrement avec Waldorg et nos cités côtières du sud, par voie maritime.

Le pays d'Esturlie dispose en effet d'une capitale donnant sur la mer, **Estur**, d'une seconde ville d'importance, **Marsturia**, ainsi que de deux belles forêts et de deux fleuves, dont un très long qui les sépare de la contrée voisine, le Dandiskar. La plaine centrale est quelque peu aride, mais les habitants sont bien organisés et savent tirer partie de tous les milieux naturels. Ils sont très efficace à cheval et manient avec un certain brio un modèle d'arc composite que nous ne connaissons pas, ainsi que des flèches lourdes aux effets dévastateurs. Leur principal souci tient à l'absence de région minière sur leur territoire, rendant la récolte de minerai particulièrement ardue. Ils s'en sortent en creusant leur sous-sol, ce qui ne leur simplifie pas la vie, les forçant à acheter à prix d'or les matériaux manquants à leurs voisins du sud.

Les gens de Dandiskar semblent identiques au premier abord, mais d'après ce que nous avons compris « ne partagent pas les mêmes croyances ». En Esturlie, on vénère en général **Quidos**, un étrange dieu de l'équitation, tandis qu'au Dandiskar, c'est **Yashimkur**, « le dieu surveillant la plaine », qui fait l'unanimité. Quoiqu'il en soit, les gens du Dandiskar ne sont pas disposés à céder leur terrain, ni aux Galzaniens, ni aux Esturliens. Leur terrain est à peu près identique à l'Esturlie, mais ils ont accès, en sus, à une zone recouverte de collines rocailleuses, lesquelles sont riches en matières premières minérales. Au sud de leur pays, la grande cité de **Port Fluti** leur permet un accès à la mer d'Embarh, tandis qu'au nord, la capitale **Dandiss** donne sur un grand lac, au bord du fleuve qui traverse le pays. Les uns comme les autres ne sont pas très au courant des usages magiques, disciplines qui leurs paraissent difficiles à contrôler, mais semblent se concentrer sur la prêtrise.

Au centre de la plaine, un curieuse concrétion calcaire percée de centaines de galeries, le **mont Choklah**, semble accaparer bon nombre de légendes locales. On raconte que des démons se servent de ces grottes pour remonter des profondeurs et tenter de renverser Yashimkur, que des créatures maigres à la peau blanche y conduisent des expériences abominables — il s'agit de trogylorks, assurément — ou encore que des insectes géants y prolifèrent en dévorant les inconscients qui s'y aventurent. Il y a sans doute un peu de vrai dans tout cela, mais nous n'avons pas l'occasion, ni le temps, de nous en assurer.

Du point de vue de la faune, on trouve en Esturlie et au Dandiskar des espèces identiques à ce que l'on peut croiser dans nos terres sauvages, avec une étonnante densité d'hippopogriffes dans la partie sud. On mentionnera l'existence ici, et uniquement au Dandiskar, des improbables ruisklins, vers fouisseurs de quelques mètres de long venus de l'est. Ceux-ci affectionnent les milieux arides et peuvent sortir de terre pour vous dévorer à n'importe quel moment. Heureusement ils sont assez rares ici, mais à mesure qu'on s'enfonce vers l'est, semblent proliférer, à partir de la plaine de Sakourvit. Parfois, des animaux très dangereux échappés de la jungle peuvent également se retrouver au sud-est de ces plaines.

Le sud-est du pays jouxte une impressionnante jungle, **les cimes de Kuylinia**. Les Dandiskans pourraient s'y approvisionner si ce secteur n'était défendu par un peuple très au fait des principes de propriété. Nous en parlerons au chapitre suivant.



## Cimes de Kuylinia

La région de Kuylinia n'est qu'une immense jungle, très épaisse et aux arbres d'une hauteur incroyable. Il semblerait qu'une essence végétale endémique, le sécouéla, pousse dans la région. Ces monuments végétaux sont si énormes qu'il faut parfois le concours d'une vingtaine de participants se donnant la main pour enlacer leur tronc.

La jungle, quoi qu'il en soit, semble particulièrement peuplée en insectes et arachnides géants, mais nous y avons observé également de petits sauriens carnivores, des singes colossaux, des fauves, ainsi que plusieurs espèces d'herbivores qui ne doivent leur survie qu'à leur grande agilité. Nous avons noté la présence d'au moins deux essences d'arbres inconnues. Comme toujours, les observations ne sont pas aisées au-dessus des frondaisons, car nous avons très rarement l'occasion de nous poser, de plus dans le cas présent nous étions fréquemment harcelés par des groupes de sauriens volants de petite taille mais extrêmement agressifs, protégeant sans doute leur territoire.

La jungle est le domaine d'une peuplade elfique, les **Kuylisars**, ne ressemblant aucunement à nos sylvains. Certes, ils vivent dans les arbres et y fabriquent des cabanes, mais la rudesse de leur habitat les a formé depuis longtemps à de nombreuses techniques de combat. Luttant constamment pour leur survie, ils apparaissent généralement sales, mal peignés, vêtus de simples pagnes de cuir. Ils sont rapides, méfiants, féroces et incroyablement efficaces à l'arc et à la sarbacane, utilisent des poisons violents, parlent un dialecte elfique qui leur est propre. D'après ce que nous ont raconté les Dandiskans, ils ne sont pas niais non plus. Dans le passé, plusieurs diplomates ont tenté une approche, dans le but d'engager des relations commerciales ou de négocier l'accès à la jungle, mais la plupart du temps ceux-ci ont péri sur place, un flèche dans l'œil ou dans la gorge. Désormais, les deux peuples vivent en gardant leurs distances. Nous avons pu observer, de loin, quelques villages suspendus de Kuylinia, et ils se sont révélés impressionnants. L'espace aérien n'était pas des plus sereins, car ces elfes sont également capables de chevaucher en vol des rapaces à l'enturgure impressionnante, qu'ils ont sans doute apprivoisés au cours des siècles.

Toutefois, les elfes ne sont pas les seuls résidents de la jungle : une population d'hommes-tritons, les **Gluzasks**, semble avoir colonisé tout le sud-est, la zone humide jouxtant deux larges rivières qui partent se jeter dans le **golfe de Bardalken**. Cet emplacement délimite un impressionnant marécage, où les étranges humanoïdes chassent et nagent, vivant dans de curieuses huttes végétales à-demi immergées. Nous ignorons quels rapports ils entretiennent avec les Kuylisars, mais il nous semble évident que ceux-ci ne sont pas amicaux.

Enfin, plus au sud, une petite chaîne montagneuse semble bloquer l'humidité, aboutissant à une zone un peu plus sèche avant de donner sur la mer. Nous y avons observé de nombreux singes, ainsi que d'autres animaux plus ou moins dangereux. Près des côtes subsistent étrangement des villages humains, principalement de pêcheurs, qui profitent d'une paix relative en marge du reste de la civilisation. Ils sont assez ruraux — proches de la sauvagerie, disait notre linguiste — et très méfiants. Certains d'entre eux ont encore des rudiments de langue commune, ce qui nous a permis de communiquer un minimum. Il font tout leur possible pour ne pas s'approcher de la jungle, ce qui constitue sans doute une bonne stratégie de survie. Ces gens ont colonisé également les **îles Sans-Peur**, nommées ainsi pour une raison qui nous échappe encore. Il y a peut-être un rapport avec les crustacés géants et les serpents marins venimeux qui semblent y proliférer.

Les ruines imposantes de **Sankolaad**, situées à cet endroit, sont l'œuvre d'humains qui vécurent là il y a sans doute plus de mille ans. Un ancien d'un village voisin, plus dégourdi que ses congénères, nous a donné le nom des ruines, mais il s'agit peut-être de sa propre invention. Compte tenu de l'architecture des bâtiments toujours en place, avec des toitures pointues et galbées, il semble évident que ce peuple était venu de la mer, et qu'il vénérât d'anciens dieux ou bien des démons oubliés — les statues difformes sont nombreuses. Nous n'avons pas réussi à savoir ce qui a décimé cette population, car la proximité de la mer a rendu possible l'accès à des générations de pirates, lesquels ont systématiquement saccagé les lieux, vidés les poches des cadavres et récupéré la majeure partie du matériel et des biens. Enfin, une ruine aux formes similaires, bien que plus petite, se trouve un peu plus bas dans les îles Sans-peur.

## Pays de Nugh

Nous n'avons pas voulu explorer l'est plus loin que l'entrée de ce pays, principalement parce que nous avions quelques avaries à réparer sur les dirigeables, et que l'équipage de l'expédition commençait à fatiguer. Ici commence en définitive ce que nous appelons « le Grand Est », où les gens parlent une langue vraiment inconnue et où le teint, aussi bien que la stature des gens est différente. Ils sont en moyenne un peu plus petits que nos citoyens. C'est une civilisation tout à fait fascinante et qui mériterait d'être étudiée plus longuement.

En de rares occasions, des navigateurs marchands de ces lointaines contrées ont débarqué à Waldorg pour faire le troc de leurs denrées, tissus, gemmes ou objets d'artisanat, qu'ils échangeaient contre des curiosités de chez nous. Leur monnaie n'est pas la pièce d'or, mais une sorte de petit cercle de métal percé d'un trou, dont la taille varie en fonction de sa valeur et qui semble difficile à calculer, ce qui rend le commerce un peu compliqué. Enfin, ceux du pays de Nugh sont encore quelque peu au fait des coutumes similaires aux nôtres, entretenant quelques rapports avec les gens de Dandiskar et d'Esturlie. L'entrée du pays est marquée par une jungle impressionnante, où l'on retrouve beaucoup de ces fameux arbres sécouélas, mais sans les elfes redoutables qui les habitent. De nombreux villages bordent cette jungle, exploitant avec efficacité ses ressources, et la chasse sportive de la faune locale semble être une activité développée, réservée à des nobles fortunés qui se déplacent au cœur des frondaisons en compagnie d'une véritable armée de serviteurs.

La plus grande ville que nous ayons pu voir avant de mettre le cap sur Waldorg est celle de **Tatanoki**, à l'extrême sud de cette terre. Constituée d'une multitude de constructions légères, vraiment étranges pour nous-autres qui privilégions la pierre et le mortier, elle est située en un milieu relativement aride, et pourtant aussi vaste que prospère. Elle égale sans nul doute Glargh par sa superficie. Des érudits locaux nous ont offert des sommes tout à fait colossales – enfin, il semblerait, mais nous n'avons pas l'usage de leur ferraille – pour acquérir nos dirigeables, nos ingénieurs-pilotes et nos montures épiques. Nous avons refusé, ce qui a constitué un affront de taille, mais nous leur avons laissé quelques plans afin qu'ils puissent espérer reproduire un jour cette technologie gobeline. Il faudra auparavant qu'ils apprennent à déchiffrer notre langue, ce qui leur laisse donc un bon moment avant de pouvoir nous inquiéter. Enfin, la présence du dragon doré à nos côtés les a dissuadé de vouloir s'emparer de nos engins par la force.

Des machines de siège ont été érigées pour protéger la cité, dirigées principalement vers la mer. Il y a sans doute eu dans le passé des actes de piraterie à grande échelle, peut-être même de l'invasion par voie maritime. Les érudits locaux pratiquent également l'alchimie à un niveau assez élevé mais ne semblent pas très au fait des questions purement magiques – enfin, ils en ont entendu parler, mais ne sont pas encore assez curieux pour se lancer. Comme ils ne pratiquent pas l'invocation, ils n'ont pas véritablement besoin de lutter contre des démons errants ou des créatures transnaturelles, au contraire des gens de chez nous. On ne peut que leur souhaiter que ce la continue ainsi. En contrepartie, ils disposent de modèles très efficaces d'armes à poudre et d'engins incendiaires.

Les habitants de Nugh ne sont pas en reste en ce qui concerne les disciplines de combat, et semblent très au fait du manie-ment d'une arme qui fait l'unanimité dans leurs contrées : une sorte de sabre à lame fine et longue, légèrement courbe, et au tranchant très effilé. Il en existe une version plus courte, qui sert de dague. L'acier qui les constitue est très élaboré. Sur les conseils de nos mercenaires combattants, qui ont observé certains des soldats aux entraînements, nous avons rapporté quelques-unes de ces armes à notre état-major, car nous il est clair que nous devrions nous en inspirer pour améliorer notre équipement militaire.

## Archipel Agatto et îles pleureuses

Depuis Tatanoki, nous avons décidé de remonter à Waldorg par l'ouest, en découvrant ainsi une large bande de terre que nous n'avions pas encore pu cartographier. Il nous a fallu traverser plus de deux cent kilomètres de mer d'une seule traite, ce qui s'est révélé éreintant pour nos montures volantes, mais nous avons une idée précise de notre destination. En effet, les résidents de Nugh nous avaient indiqué, principalement par gestes et croquis, qu'un archipel situé à cet endroit pourrait se révéler hospitalier. Il s'agit en fait d'une de leur colonies. Grâce à une lettre de recommandation que nous n'avions pu déchiffrer, les dirigeants de Dazuki nous ont permis d'accéder à leurs installations, en échange de quelques informations sur la cartographie du monde qui les entoure. De notre côté, nous en avons profité pour étudier les environs.

La région est constituée d'une grande quantité d'îles — nous n'avons reproduit sur la carte que les plus grandes — au climat humide, contrastant par ailleurs avec le climat plutôt sec de la côte sud du Birmilistan, le grand pays voisin. Il semblerait que les nuages provenant de l'**océan Otralpique**, poussés par les vents marins, déversent leur pluie sur les îles plutôt que sur le continent qui se trouve juste derrière.

Quoi qu'il en soit, il en résulte un archipel globalement recouvert d'une végétation luxuriante. Quelques espèces animales dangereuses nous ont été signalées, comme ces curieux « singes volants suceurs de cerveau », les botokas. Une espèce endémique résultant d'une évolution aussi étrange qu'incompréhensible. Cependant, il n'y a pas de gros animaux sur ces îles, mais elles sont toutefois cernées par d'importantes populations de ptéranomorphes, de requins et d'animaux marins peu fréquentables, ainsi que par les habituels pirates qui empoisonnent la mer de leur présence. On nous a parlé d'une forte concentration de flibustiers gobelins, lesquels seraient installés dans les ruines de **Poffiz**, un peu plus au nord sur le continent. Les habitants de l'archipel, bien que légèrement à la traîne sur leurs cousins du continent, dont ils partagent évidemment les origines, disposent d'une forteresse et d'une flotte de combat capable de donner du fil à retordre à tous ces malfrats. Ils ont toutefois quelques problèmes pour gérer l'approvisionnement en ingrédients alchimiques et en minerais.

Enfin, la plus grande crainte des habitants de ces îles réside dans la puissance militaire de leurs voisins directs, mais pour le moment, le Birmilistan a toujours eu autre chose à faire que d'envahir ces îles. Nous en parlerons au chapitre suivant.

Une cinquantaine de kilomètres plus à l'ouest se trouvent d'autres îles, qui ont pour nom « les pleureuses », tant les précipitations y sont fréquentes. Un peuple désœuvré semble y avoir construit une ville et quelques villages, autrefois, mais l'ensemble a été envahi par la végétation et abandonné. Les informations concernant ces événements sont rares, mais l'examen architectural indique des constructions humaines. Les quelques personnes circulant désormais sur ces îles sont, au choix, des Birmilistans du sud en quête de ressources, des pirates en escale préparant un mauvais coup, des naufragés revenus à l'état sauvage, des chasseurs de crabes géants ou encore des amateurs d'escargots énormes.

Près des ruines, nous avons croisé une compagnie d'aventuriers du Birmilistan, lesquels recherchaient ici quelque trésor enfoui par des nobles du passé. En approchant de notre bivouac, ceux-ci ont pensé avoir affaire à la tanière d'une créature fabuleuse et féroce... Mais il ne s'agissait que de notre dragon, qui venait de bâiller. Ils ont alors pensé que leur dernière heure était arrivée car ils n'avaient « pas le niveau » pour affronter une telle bête. Mais nous les avons rassurés, et leur avons offert une boisson chaude en échange de quelques informations. Plusieurs heures après leur départ, nous avons constaté l'absence de deux bourses, sournoisement tranchées à nos ceintures. Ce qui démontre que les usages ne changent pas forcément avec les pays.

## Côte de Sk'ka

Nous ne pouvions entreprendre la visite d'un territoire aussi grand que ce désert à ce stade de notre voyage, car nos rations et notre endurance commençaient à se raréfier. Nous avons toutefois survolé l'entrée du pays, après avoir traversé la **passé de Midelus**, qui relie l'océan Otralpique à la **mer d'Alzizbar**. Il s'agit d'un pays complètement différent du nôtre, qui nécessiterait des mois d'observation ainsi qu'un équipement adapté. Il y fait chaud et sec, le soleil est impitoyable et la végétation rare. Qui plus est, les dunes semblent s'étendre à perte de vue, aussi loin qu'on puisse imaginer vers le sud.

Des traces de présence humaine sont visibles le long des côtes. La plupart de ces bivouacs sont des campements de pirates, ou de baroudeurs, abandonnés ou toujours en usage. Certains ont peut-être tenté d'explorer plus avant le pays, mais se sont heurtés à son caractère inhospitalier. Notre dragon a d'ailleurs profité du survol de l'un de ces groupes de malfaîtres des mers pour réduire en cendres leur navire et cracher quelques boules de feu glacé dans leur tentes. L'ingénieur-pilote a par ailleurs déclaré, fort à propos : « ça leur fera les pieds ».

Nous pensions rebrousser chemin rapidement après avoir constaté l'absence totale d'activité à la surface du sol, quand nous avons remarqué la hutte d'un homme seul, à près d'un kilomètre de la plage, et proche d'un petit îlot de végétation. Intrigués, nous avons décidé de nous poser pour lui parler en faisant halte près de son logis. L'homme a tout d'abord été terrifié, comme la plupart des gens à notre rencontre, mais il n'a fallu que quelques paroles de réconfort pour qu'il nous renseigne sur les environs. Il parlait notre langue avec un accent de l'est et nous avons alors appris qu'il était lui-même naufragé d'un équipage marchand venant de Port Fluti, un homme de Dandiskar donc. Abandonné sur place par des pirates, quelques semaines plus tôt, il se nourrissait presque exclusivement de lézard grillé en survivant grâce à l'eau d'une source minuscule. Nous lui avons donc offert une place d'homme à tout faire en échange de son retour sur le continent. Il nous a renseigné sur diverses spécificités locales.

Tout d'abord, il existe un peuple des sables, des hommes-reptiles qui se désignent comme les *Shunn'ghs*, qui ne parlent pas la langue commune et qui ne sortent de terre qu'au crépuscule ou à l'aube. Fouisseurs et nyctalopes, ils vivent la plupart du temps à l'abri dans des grottes sous les sables, se nourrissant d'insectes et de champignons qui font bleuir la langue. Ils sont plutôt pacifiques. Le naufragé avait pu rencontrer certains d'entre eux et engager un semblant de dialogue, il nous a donc mené jusqu'à leur tanière, où nous avons entrepris diverses discussions. Nous avons appris les noms des ruines visibles dans le sable, dont une se trouvait proche et l'autre éloignée : les anciennes villes de **Ng'aash** et de **Kou'ssouk**, si tant est que l'on peut les retranscrire de cette façon. Elles appartenaient à des peuples disparus depuis longtemps, et probablement humains ou humanoïdes. Il conviendrait d'enquêter sur la question. Le bref survol de leur structure, par un soleil accablant, ne nous a pas renseigné précisément sur les détails de leur architecture.

À la nuit tombée, une vie insoupçonnée s'éveille dans le désert : petits mammifères, insectes et reptiles entament une série d'activités qui les emmènera jusqu'au matin, heure à laquelle ils iront se réfugier dans le sable de nouveau. Les animaux ne sont généralement pas grands dans le secteur, mais certains d'entre eux développent des poisons hallucinants de toxicité, du moins pour les organismes humains. C'est ce que nous avons compris des *Shunn'ghs* avant que leur chef, dont je n'ai jamais été fichu de prononcer le nom, ne se mette à ricaner d'inquiétante façon. De toute évidence, les hommes-reptiles sont eux-mêmes immunisés à la plupart de ces poisons, et ça les fait bien rire de voir les touristes s'inquiéter.

En bref, il s'agit d'un territoire entier à découvrir, mais il fera l'objet d'une autre expédition.

Note pour plus tard : prévoir de l'anti-poison.

## Birmilistan

La splendeur des dunes de **Sulaa** au coucher du soleil, la luxuriante **jungle de Zoth**, les impensables **falaises de Brisos**, l'atmosphère étouffante du **marais Cendoureux**, les eaux rouges de la rivière **Nundali** se jetant dans la **baie Sanglante**...

Voici donc l'un des plus grands pays de notre périple, du moins, il semblerait. Le Birmilistan est une fière nation du sud, dont les habitants, à la peau délicatement cuivrée, se vêtent selon une mode chamarrée, parfois outrancière, s'enrubannant dans plusieurs couches de tissu aux teintures vives tels que le lin, le coton et la soie en fonction de leurs moyens. Leur crâne est également ceint de tissu et ils aiment à faire étalage de leur rang social par l'adjonction d'un grand nombre de bijoux. À les entendre ce sont de grands commerçants, des navigateurs hors pair, des politiciens avisés, des mystiques renommés, les meilleurs artisans du continent, de féroces combattants, des mages perspicaces et des bâtisseurs sans rivaux. Ils prétendent que leurs femmes sont les plus belles au monde et sont également quelque peu imbus de leurs personnes...

Ils parlent notre langue commune, avec un très fort accent du sud et sans prononcer certaines consonnes. Chose plus étrange, ils sont très nombreux à vénérer **Bloutos**, l'esprit du tapis, qui est une véritable divinité majeure chez eux. Bloutos représente pour ces gens le bien-être au foyer, la sécurité du logis et toutes ces sortes de choses. Leurs artisans fabriquent par ailleurs de fabuleuses carpettes, rehaussées de tissus précieux, qui rendent parfaitement hommage à leur dieu. Nous avons également remarqué la présence de nombreux lieux de culte pour Adathie, Malgar, Oboulos, Picrate, Slanoush, Lafoune et Youclidh. Il ne fait aucun doute qu'il en existe d'autres, peut-être dans la clandestinité.

Vue du ciel, leur civilisation est impressionnante. Les grandes cités que sont **Grangognar**, **Sulaazar**, **Danlbuzar** et **Birmili** rayonnent littéralement de perfection avec leurs innombrables tours et leurs bannières flottant dans le vent doux, leur maisons soigneusement blanchies, leurs rues rectilignes, leurs temples aux toitures chatoyantes et les statues démesurées qui ornent les places principales. Pour un peu, elles seraient aussi somptueuses que notre belle Waldorg.

On trouve dans cette région des collines, des montagnes de petite taille, des déserts, plusieurs rivières et fleuves, des lacs, aussi bien que des jungles et une longue plaine fertile s'étendant entre les deux massifs rocheux. Ils sont également assez nombreux pour lutter efficacement contre la prolifération d'animaux dangereux, ce qui permet à leurs paysans de travailler en toute quiétude. Il ne manque donc rien à cette civilisation pour s'épanouir... Mais c'est sans compter leur grande fierté. On pourrait craindre en effet que ces Birmilistanais, soucieux d'étendre leur empire, se tournent vers les pays voisins, dont le nôtre qui n'est qu'à quelques jours de navigation... En effet, durant les quelques jours de repos à Birmili, au cours desquels les nobles ont défilé pour admirer nos montures épiques et nos dirigeables, nous n'étions pas rassurés. Tout comme ce fut le cas en Galzanie et au pays de Nugh, ils se sont révélés « très intéressés » par nos engins et leur technologie, multipliant les propositions avec insistance. Mais nous avons beaucoup de choses à leur apprendre sur les contrées du nord, et nous en avons profité pour enquêter à notre tour sur leurs usages. Je signale par ailleurs que nous avons déjoué quelques complots visant à nous empoisonner ou à nous étrangler dans notre sommeil...

Les habitants de ce pays sont si fiers qu'ils passent un temps considérable à s'affronter entre eux, et semble-t-il depuis plusieurs millénaires. Chacune des grandes cités lutte pour accroître son influence sur les autres afin d'imposer son point de vue et ses lois, dans le courant d'intrigues politiques douteuses, de machinations, d'alliances éphémères, d'échanges de procédés interdits, de démonstrations de force, de menaces publiques... Il n'y a donc pas de véritable centre du pouvoir, mais des camps qui se font et se défont au gré des modes et des victoires. La belle cité de Klapsok, par exemple, n'existe plus qu'à l'état de ruines, car elle fut brûlée en intégralité à la suite d'un attentat au composant alchimique mal dosé. L'évocation de ce souvenir suffit à mettre les nobles mal à l'aise.

Enfin, ce pays a de l'avenir et il se révélera dangereux à long terme. Les armes y sont de qualité, les soldats bien nourris, et de nombreuses guildes assurent l'instruction de divers corps de métiers. Qui plus est, leur technologie est à la hauteur de la nôtre. L'aventure semble également être un loisir apprécié là-bas, particulièrement par les jeunes nobles lassés de leur existence oisive. En revanche, on n'y trouve pas de population d'elfes, ni de nains.

## Jungles d'Ammouka et de Sungul

En remontant depuis le Birmilistan, et même si notre séjour sur place n'était pas des plus sereins, nous avons fait l'expérience du changement radical, passant ainsi de la civilisation raffinée du sud vers la sauvagerie totale des forêts pluviales du centre. En effet, c'est à moins de cent kilomètres au nord de Birmili que se trouve la redoutable jungle de Sungul. Elle est bordée de postes avancés aux murailles épaisses, érigées par les soldats birmilistans pour empêcher les créatures de pénétrer plus avant sur leur territoire. Un peu plus au sud, le fleuve est large et tumultueux, mais les animaux les plus puissants ne s'arrêtent pas à ce genre de détail. Cette situation nous a rappelé quelque peu les déboires vécus par les gens du pays de Frugklost.

L'observation aérienne de ces forêts est toujours rendue difficile de part l'épaisseur des frondaisons, mais là-bas également nous avons souffert de la présence d'importants nuages de moustiques. Chaque fois que le soleil se cachait, ces nuisibles surgissaient de la forêt en prenant de l'altitude, pour se précipiter sur nous par milliers. Il nous a fallu calfeutrer les aérations des dirigeables en catastrophe, et les mercenaires montés, n'étant pas à même de le faire, sentaient les bestioles s'infiltrer jusque sous leurs armures pour pomper leur sang. L'un d'entre eux est tombé malade peu après, d'une étrange fièvre qui fait monter aux lèvres de la bave rose. Notre pauvre pilote, piqué quant à lui par une guêpe orange rayé de violet alors qu'il activait un soufflet, s'est trouvé pris de spasmes et de coliques violentes.

Sauriens poursuivant des proies, indigènes à la peau sombre jaillissant des fourrés tels des démons, fauves luttant contre des tentacules sortis du sol, insectes disproportionnés, serpents gigantesques de la couleur du feu, crocodiles monstrueux bâillant au milieu des cours d'eau, herbivores dotés de carapaces blindées, mouches venimeuses, lianes collantes, sables mouvants toxiques, plantes tueuses, araignées ou scorpions de la taille d'un ours, ours de la taille d'un morshleg, dragons des cimes aux couleurs criardes, arbres vivants et vindicatifs, nous avons pensé tout voir au cours de notre décennie d'observation sur la région forestière de Sungul, mais nous savons qu'il y a sans doute beaucoup de détails qui nous ont échappé. Nous revenions fréquemment près des côtes pour faire halte et permettre aux volants de se reposer, car les occasions de le faire dans la jungle étaient très rares.

Au terme de ce périple, et les yeux rougis par le verre de la longue-vue, nous avons déterminé que la région n'était pas hospitalière, et qu'il n'y avait probablement aucun peuple capable d'y instaurer une civilisation digne de ce nom. Nous n'avons décelé là-bas aucune construction plus imposante que les huttes familiales des tribus coriaces.

Il existe pourtant une ville de belle taille, isolée, située sur la côte est de la région de Sungul. Il s'agit d'un port surmonté d'une vaste ville fortifiée par d'énormes rondins, dont l'implantation osée empêche la plupart des animaux de s'approcher, grâce à un ingénieux système de ponts et de fossés. Des gens vivent ici en marge de leurs peuples respectifs et on y retrouve des marins de tous horizons qui ont simplement décidé de jeter l'ancre à cet endroit, pour fuir les ennuis de leur quotidien. Lorsque nous leur avons fait part de nos observations liées à la jungle proche, ceux-ci ont simplement répondu « vous auriez dû nous demander, ça vous aurait évité du travail ». Mais s'ils étaient de bonne volonté, ces gens n'avaient jamais vraiment visité la jungle et n'en connaissaient que la lisière. L'autre particularité de cette ville, c'est qu'elle n'a pas de nom. Certains l'appellent « Le Havre », d'autres « Port-Sungul », d'autres encore « Yakadash ». Il faudra statuer.

Nous connaissons déjà l'orée de la jungle d'Ammouka, le pays où seuls voyagent les aventuriers endurcis, les soldats vétérans ou les randonneurs ignorants. On y trouve des espèces animales ou végétales considérées comme dangereuses, ainsi que le tigre d'Ammouka, réputé pour sa taille. Mais celui-ci nous a semblé bien chétif à côté de ceux de la jungle d'Uzgueg, ou même des spécimens de Sungul... Nos observations sur la région confirment que ces animaux se font plus dangereux à mesure qu'on descend vers le sud. Les populations sauvages, généralement visibles sur le pourtour de la jungle et le long des côtes, se font aussi plus rares. Bien que primitifs, ils considèrent probablement qu'il n'y a aucun intérêt à s'installer dans une contrée aussi difficile. Face à cette nature, l'être humain se sent tout petit, impuissant.

## Grandes îles d'Embarh

Profitions de ce chapitre pour mentionner quelques îles, que nous avons pris la peine de survoler et d'observer à notre retour du Birmilistan. Elles se trouvent fort loin de nos côtes et sont parfaitement inconnues de la plupart de nos citoyens, à l'exclusion de certains navigateurs plus doués que les autres. Nous ne parlerons pas ici de la **Région**, une petite île habitée par nos colons, dédiée au culte de Dlul et située entre **Nubilar** et **Natouk-Uð**. Nous oublierons également toutes les îles déjà bien documentées de la crique des Pirates Mauves telles que **Zombouc**, **Kitnya** et la sordide **Lamenoire**.

Parlons plutôt de l'île de **Mong-bolo**. Celle-ci est habitée par une population étrange de créatures trapues et velues, les bolosiens, ressemblant au croisement improbable d'orques et de singes. Ils ont d'ailleurs les comportements des deux. Malhabiles et pourtant soucieux de leur survie, ces derniers ont réussi à se fabriquer une forteresse étrange à l'est de l'île, construite avec de la boue et des végétaux, fort laide et qui aurait pour nom **Kad Buluk**. Les bolosiens ne sont pas assez doués de leurs mains pour se fabriquer des embarcations correctes et les flots sont ici très houleux, avec un fort courant qui descend le long de la côte vers l'océan. Ils sont également assez méfiants, brutaux, et n'accueillent jamais les voyageurs avec autre chose que des pierres, des lances, des crachats ou des injures incompréhensibles. Nous tenons ces informations d'une ville voisine, située à une dizaine de kilomètres sur la côte et dont le nom est incertain. Ainsi le peuple de Mong-bolo est voué à rester isolé sur son île pluvieuse, dans une promiscuité consanguine malsaine.

Les îles **Adilar** et **Nubilar** se présentent de la sorte : la plus grande des deux ne mesure qu'une cinquantaine de kilomètres de long, mais elles rassemblent presque tous les animaux effrayants des pays voisins à l'exception peut-être du grand saurien de l'ouest, le gnugnukol, dont nous n'avons pas observé la présence. Ces jungles ne sont pas constituées de grands arbres, ou du moins pas d'aussi imposants que sur le continent, mais elles sont tout de même relativement profondes et riches en végétaux colorés (des plantes potentiellement dangereuses). En approchant de la première des îles pour nos observations, notre flotte aérienne était déjà la cible d'une famille de grands goélosaures affamés, lesquels ont surgi sans prévenir de grottes situées dans les falaises avec l'intention d'éventrer nos dirigeables. En survolant les plages, nous avons vu des crabes géants lutter contre un énorme lézard pataud, dans l'espoir de lui dérober la carcasse d'un animal indéterminé. Un peu plus loin, un gigantesque primate bleu, perché à la fourche d'un arbre, achevait de fracasser une panthère de la jungle contre le tronc. En nous voyant passer, le géant a éjecté dans notre direction, peut-être par défi. Non loin de là, nous avons été inquiétés par un draconidé volant, orange et mauve, d'assez grande taille et de nature inconnue, qui n'a toutefois pas voulu défier notre dragon doré. Ces anecdotes violentes constituent la vie quotidienne des deux îles, pour notre bonheur nous n'étions pas piétons. Cette nature hostile explique sans doute pourquoi nous n'avons découvert sur place aucune trace de population humanoïde. Au mieux, quelques carcasses de bateaux, esquifs pourris échoués dans les récifs alentours, témoignent de l'inconscience de certains navigateurs.

**Natouk-Uð**, enfin, se trouvait déjà répertoriée sur certaines de nos cartes maritimes comme « l'île à éviter à tout prix, quelle que soit les conditions météo ». Notre mission toutefois impliquait de récolter des informations sur les zones réputées dangereuses et ce point de détail nous a coûté un dirigeable, un griffon, sept vies ainsi qu'une partie des objets précieux récupérés au cours de notre voyage. En effet, c'est en approchant des côtes que nous avons cru à une hallucination lorsque deux animaux, bien plus grands que notre dragon doré, ont décollé de pitons sur la falaise. Un couple de sauriens volants et agressifs d'un genre inconnu, aux mâchoires énormes, nous prenait pour cible. Le dragon doré est parvenu à les mettre en déroute, non sans quelques blessures. Une partie de l'expédition a péri dans l'incident, mis en pièces par les monstres, en plein ciel. Après une pause très brève dans une crique, nous sommes repartis sans en savoir plus.

Quoi qu'il en soit, cette grande île perdue au beau milieu de la mer, à la sortie du golfe de Sadortar, n'est rien d'autre qu'un énorme caillou surmonté d'une épouvantable forêt, qui fait passer la jungle de Sungul pour un sympathique lieu de villégiature. C'est seulement à la suite de cet incident que le dernier de nos linguistes, lequel voyageait avec moi, a compris pourquoi le nom de l'île, **Natouk-Uð**, lui disait quelque chose. Il s'agit d'une expression vontorziennne qui signifie « les ombres vous tuent ». Les anciens *savaient*.