

ATLAS DES MONDES CONNUS

KYRDIRÊM

Au sud d'Ashann, à l'ouest de la Porte Hélydienne, s'étend Kyrdirêm, une vaste enclave montagneuse prisonnière d'un hiver qui ne connaît ni saison ni répit.

Glaciers, plateaux enneigés et vallées figées recouvrent les vestiges de Lòhrêm, ancien royaume eldoron disparu lors d'une glaciation surnaturelle. Sous plusieurs mètres de glace dorment encore routes, murailles et fondations, tandis que certains arbres demeurent dressés au milieu des étendues blanches, emprisonnés par le gel.

Près de huit siècles après la catastrophe, le froid n'a jamais quitté ces montagnes. Les cartes représentent ainsi Kyrdirêm comme une immense contrée gelée, presque dépourvue de vie et parsemée de ruines. Pourtant, loin des regards du monde extérieur, les Tryll'skr se sont établis dans ses cavernes.

Terres & climat

Kyrdirêm occupe un massif de hauts plateaux et de vallées entourés de reliefs abrupts. Autrefois couverte de forêts et parcourue de nombreux lacs, la région est aujourd'hui presque entièrement ensevelie sous la neige et la glace.

Les anciens plateaux forment désormais les Landes de Givre, d'immenses étendues blanches balayées par des vents capables d'effacer toute trace de passage en quelques heures. Les tempêtes peuvent durer plusieurs jours et faire disparaître entièrement l'horizon. Rochers, tours effondrées et vestiges de constructions surgissent ponctuellement de la glace avant d'être de nouveau ensevelis.



La glaciation possède une particularité remarquable : elle demeure largement confinée aux anciennes terres de Lòhrêm. Aux frontières du massif, la transition est parfois brutale. Quelques centaines de pas peuvent suffire pour quitter des versants rocheux et pénétrer dans un paysage entièrement pris par un froid surnaturel.

Dans les vallées subsistent les anciens lacs de Lòhrêm. Leur surface est recouverte d'une épaisse couche de glace, mais leurs profondeurs demeurent liquides. L'attikamek, poisson parfaitement adapté aux eaux glaciales, y est particulièrement abondant.

La végétation est rare. Lichens, mousses et quelques plantes résistantes survivent dans les fractures rocheuses et les secteurs protégés des vents. Parmi elles poussent les baies de givre, fruits translucides particulièrement nutritifs dont certaines préparations possèdent des propriétés médicinales ou toxiques.

Sous les montagnes s'étend un vaste réseau de cavernes naturelles, de fractures, d'anciennes mines et de galeries. Les températures y restent très basses, mais plus stables qu'à la surface. De petits mammifères, des reptiles cavernicoles et diverses espèces adaptées à l'obscurité y trouvent refuge. Au sud, les montagnes s'abaissent brutalement vers la mer. Les falaises, récifs et courants rendent les côtes difficiles d'accès et empêchent presque tout débarquement.

Cités & lieux remarquables



Ugla, la capitale

Dans les profondeurs du massif se trouve Ugla, principal foyer permanent des Tryll'skr. Plus qu'une véritable cité, le lieu forme un ensemble de cavernes, de galeries et de salles souterraines reliées entre elles.

Les habitations sont aménagées directement dans la pierre et la glace. Bois, os, peaux, fibres et cordages s'intègrent aux structures existantes, dont certaines remontent à l'ancien royaume de Lòhrêm.

Les ruines de Lòhrêm

Les vestiges de l'ancien royaume eldoron sont dispersés dans tout Kyrdirêm. Routes, ponts, fortifications, tours et demeures apparaissent sous différentes formes selon l'épaisseur de la glace.

Certaines constructions sont presque entièrement préservées, tandis que d'autres ne laissent émerger qu'une arche, une porte ou le sommet d'une muraille. Plusieurs galeries et bâtiments ensevelis restent encore inexplorés.

La Gueule de Lòhrêm

À l'est du massif, la Gueule de Lòhrêm constitue l'un des principaux passages terrestres reliant Kyrdirêm aux terres conduisant à Adalsweyr.

Le froid y devient rapidement intense et les chemins se divisent entre les reliefs. Certains voyageurs rapportent également des phénomènes de désorientation difficiles à expliquer, renforçant la réputation inquiétante du passage.

La Gorge Froide

Au nord s'ouvre la Gorge Froide, un vaste réseau souterrain traversant une partie du massif avant de rejoindre les plaines d'Ashann.

Cavernes, gouffres et boyaux rocheux s'y succèdent autour de plusieurs cours d'eau souterrains. Certaines portions portent encore les traces d'anciens aménagements eldorons, mais les effondrements et le gel ont transformé une grande partie du réseau en véritable labyrinthe. Les eaux qui circulent sous le massif continuent d'en modifier lentement les passages, provoquant crues, fractures et poches de glace instables.

Les Miroirs

Plusieurs anciens lacs de Lòhrêm forment aujourd'hui les Miroirs, vastes surfaces de glace presque parfaitement lisses reflétant le ciel et les sommets environnants. Ils constituent les principales zones de pêche de l'attikamek. Leur traversée reste cependant dangereuse : fissures, crevasses et poches d'eau peuvent se dissimuler sous une surface apparemment uniforme.

Population



Kyrdirêm est généralement considéré comme inhabité par les peuples du reste d'Hélyngard. Cette réputation est entretenue par son isolement, son climat extrême et la difficulté de traverser ses montagnes.

La région abrite pourtant les Tryll'skr, établis principalement dans les cavernes et les vallées les plus isolées. Leur présence demeure volontairement dissimulée aux voyageurs et leurs communautés sont réparties entre foyers permanents et refuges utilisés lors des déplacements liés à la chasse ou à la pêche.

Les accès aux principales zones habitées sont discrètement surveillés. Les étrangers sont généralement détournés avant de pouvoir découvrir les communautés souterraines, ce qui contribue à maintenir l'image d'une contrée abandonnée.

Seuls les Mai'kaans entretiennent des contacts réguliers avec les habitants de Kyrdirêm et préservent le secret de leur existence.

Pouvoir & institutions

Kyrdirêm ne possède ni royaume ni autorité territoriale centrale. Les communautés tryll'skr sont organisées en clans occupant différentes parties du massif.

Chaque clan gère ses déplacements, ses ressources, ses zones de chasse et la protection de ses refuges. Lorsque la sécurité de Kyrdirêm l'exige, plusieurs communautés peuvent néanmoins coordonner temporairement leurs actions.

La principale défense de la région repose moins sur des fortifications que sur son environnement. Tempêtes, passages souterrains, reliefs difficiles et connaissance précise du terrain permettent aux habitants de surveiller ou de détourner ceux qui s'aventurent trop profondément dans leurs terres.

Économie & échanges

Les ressources de Kyrdirêm sont limitées par son climat. La pêche, la chasse et la récolte constituent l'essentiel des moyens de subsistance.

L'attikamek, pêché sous la glace des Miroirs, représente l'une des principales ressources alimentaires. Les baies de givre complètent cette alimentation et sont également utilisées dans différentes préparations.

Les cavernes fournissent petits mammifères et reptiles, tandis que peaux, os et autres matières animales servent à la fabrication d'outils et d'objets courants. Le bois, beaucoup plus rare dans les hauteurs, est utilisé avec parcimonie.

Les échanges extérieurs sont presque exclusivement assurés avec les Maï'kaans. Les habitants de Kyrdirêm fournissent notamment poissons, préparations issues des baies de givre, peaux et ressources propres aux montagnes. Ils reçoivent en retour tissus, cuir travaillé, outils, épices et matériaux difficiles à obtenir dans les Landes de Givre.

Ces échanges prennent la forme de troc et se déroulent dans des lieux éloignés des principaux foyers habités. Pour les Tryll'skr, une transaction s'achève lorsque chacun repart avec quelque chose dont il avait besoin.



Origine de la contrée

Kyrdirêm correspond aux terres de l'ancien royaume eldoron de Lòhrêm, autrefois établi dans les montagnes du sud d'Ashann. Routes, forteresses et communautés occupaient alors des vallées verdoyantes protégées par les reliefs du massif.

Une catastrophe d'origine surnaturelle provoqua une glaciation soudaine du royaume. Les survivants abandonnèrent les montagnes et Lòhrêm disparut sous la glace.

Le phénomène ne s'est jamais dissipé. Les ruines de l'ancien royaume demeurent ainsi prisonnières du paysage actuel, tandis que les Tryll'skr ont progressivement fait de cette contrée gelée leur territoire, auquel ils donnèrent le nom de Kyrdirêm, la Lande de Givre.

Particularités

Un hiver sans fin

La permanence de la glaciation constitue la principale singularité de Kyrdirêm. Plusieurs siècles après la disparition de Lòhrêm, aucune évolution notable du climat n'a été observée et la glace reste largement confinée aux anciennes limites du royaume. La nature exacte du phénomène demeure inconnue du reste d'Hélynggrad.

Un territoire habité que les cartes disent désert

L'isolement de Kyrdirêm est autant naturel qu'entretenu. Les difficultés d'accès, les tempêtes et la réputation des ruines suffisent à décourager la plupart des voyageurs.

Ceux qui poursuivent leur route peuvent être désorientés ou détournés avant d'atteindre les zones habitées. Ainsi, malgré la présence durable des Tryll'skr dans le massif, Kyrdirêm demeure officiellement, pour une grande partie du monde connu, un immense tombeau de glace.

Les étoiles de Kyrdirêm

Lorsque le ciel est dégagé, les étoiles constituent d'importants repères au-dessus des Landes de Givre. Les Tryll'skr connaissent particulièrement bien leurs constellations et les utilisent pour s'orienter lors de leurs déplacements, notamment durant les expéditions de pêche et les traversées des étendues glacées.

Cette connaissance est étroitement liée au Kyr'Ohka, mais son usage est avant tout pratique dans une région où les tempêtes peuvent effacer les pistes et où peu de repères subsistent à la surface.

Le sceptre de la Première Chasseresse

Dans les profondeurs de Kyrdirêm est conservé un objet ancien lié aux origines de la contrée actuelle. Il se présente sous la forme d'une longue lame claire fixée à une hampe de bois par des fibres et des lanières.

Les Tryll'skr le conservent comme le sceptre de leur Première Chasseresse sans connaître la véritable nature de la lame qu'il porte. À l'insu de ses gardiens comme du reste d'Hélynggrad, celle-ci serait la Lame de Vêren, Gardienne du Souffle Premier, l'une des Sept Reliques d'Astramad recherchées à travers le monde.

« La nuit observe. Les étoiles se souviennent. Uglâ enseigne. »