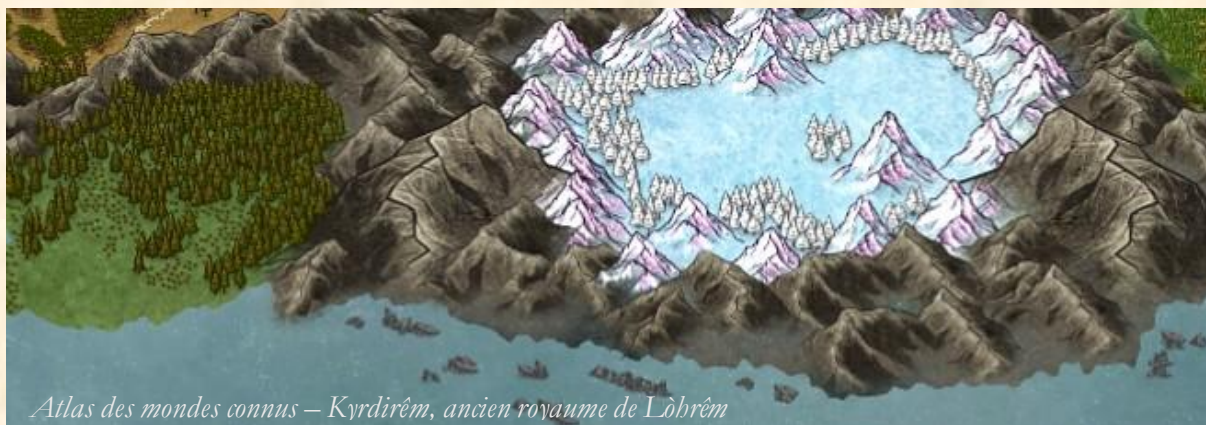


KYRDIRÊM

LA LANDE DE GIVRE

Lorsque les Tryll'skr posèrent le pied sur les rivages d'Hélynggrad, ils ne savaient pas encore qu'ils deviendraient les gardiens d'un sanctuaire oublié. Peuple parmi les plus jeunes d'Hélynggrad, ils trouvèrent refuge en 1-384, sur les vestiges figés de l'ancien royaume de Lòhrêm.

Ce qu'ils découvrirent alors était à la fois sublime et terrifiant : un massif montagneux emprisonné dans une étreinte éternelle de glace et de neige. Des forêts de conifères fossilisés se dressaient comme des monuments silencieux, figés dans un instant de mort parfaite. Chaque arbre semblait témoigner d'un drame ancien, gravé dans la glace elle-même. Pourtant, Lòhrêm n'avait pas toujours été ainsi.



Autrefois, ce royaume était un haut plateau verdoyant, prospère et généreux, niché au cœur des montagnes. Mais cette époque prit fin lorsque des elfes des montagnes, trop curieux et trop naïfs, mirent la main sur une relique antique, dissimulée dans les profondeurs d'une caverne. En tentant de s'en emparer, ils déclenchèrent un sceau de protection ancestral. En un instant, l'hiver s'abatit sur le royaume. Un froid surnaturel, cristallin, figea la terre, l'eau et la vie elle-même. Lòhrêm devint un tombeau glacé.

Depuis lors, Kyrdirêm, ainsi renommé plus tard, demeure une contrée implacable, soumise à un gel enchanté perpétuel. Le climat y façonne un territoire aussi hostile qu'énigmatique, où chaque pas rappelle la fragilité de l'existence.

Au nord, l'accès au massif se faisait autrefois par les Plaines d'Ashann, via le défilé de la Gorge Froide. Ce passage vital reliait jadis Lòhrêm aux autres terres d'Hélynggrad, accueillant caravanes et voyageurs. Après l'incident, la gorge fut engloutie sous des couches de neige surnaturelle, devenant presque infranchissable. Seuls les plus téméraires osent encore y risquer leur vie.

À l'est, les anciens sentiers escarpés de la Gueule de Lòhrêm ont disparu sous les glaces. Les bornes de pierre, autrefois guides fidèles, ne sont plus que des spectres ensevelis sous la neige. C'est par ce passage que les survivants Eldorons, anciens habitants de Lòhrêm, furent lors de l'effondrement du royaume en 1-354. Contraints à l'exode, ils traversèrent le pont d'Adalsweyr,

chef-d'œuvre d'artisanat astérien, pour trouver refuge dans les Chaînes d'Acier d'El'Dêrath. Aujourd'hui encore, Lòhrêm demeure figé dans une désolation éternelle. Glaciers, pics enneigés et plaines de gravats témoignent silencieusement de sa grandeur passée. Les rares aventuriers qui s'y aventurent parlent de murmures portés par le vent, comme si la terre pleurait ses jours perdus.

C'est dans ce décor figé que les Tryll'skr arrivèrent, après avoir survécu à la Grande Chasse. Naufragés sur les rivages ouest d'Ashann, ils entreprirent la Longue Marche, traversant la forêt de Mazzagath, puis les cols montagneux, jusqu'à atteindre le massif gelé. Habités aux climats extrêmes, ils s'acclimatèrent rapidement à l'hiver mordant et adoptèrent ces terres comme leur nouveau foyer. Lors de leurs explorations, ils découvrirent, au sud-est, une canopée glacée : un dôme formé autour de la relique. Fascinés, ils s'y établirent et nommèrent ce lieu Ugla, en l'honneur de l'esprit de la chouette, leur Loa protecteur.



C'est elle qui les avait guidés dans leurs heures les plus sombres, et ils gardèrent le secret de la relique comme un trésor sacré. Les cavernes de Lòhrêm devinrent leur refuge. Ils y bâtirent une cité souterraine, un réseau de galeries où pierre et glace s'entrelacent en un chef-d'œuvre de résilience. Les vestiges pétrifiés de l'ancien royaume furent préservés et transformés en lieux de culte dédiés aux Esprits.

Si la majorité des Tryll'skr vivent à Ugla, certains clans demeurent nomades, parcourant les Landes de Givre pour chasser et pêcher. Leurs campements temporaires parsèment les plaines, rappelant étrangement les huttes félidériennes. Grâce à leurs chouettes, compagnons sacrés et guides infailibles, les chasseurs traquent une faune adaptée aux profondeurs glacées : batraciens gelés, lézards robustes et petits mammifères cavernicoles. Les déplacements y sont périlleux. Les Tryll'skr utilisent des traîneaux rudimentaires, guidés par leur connaissance des couloirs naturels abrités des tempêtes. Sans guide expérimenté, traverser Kyrdirêm est une condamnation à mort. La magie Vaudou'n, dérivée de l'Agrégation, protège notamment la Gueule de Lòhrêm. Un enchantement renforce le froid et raréfie l'oxygène de cette caverne, plongeant les intrus dans un état hallucinatoire et végétatif.

Dans les Plaines Gelées, autrefois des lacs, les Tryll'skr pêchent l'Attikamek, un poisson abyssal devenu essentiel à leur survie. Cette ressource précieuse attira plus tard l'attention des Félidériens, donnant naissance à des échanges réguliers : poissons contre tissus, épices et peaux chaudes. Ils cueillent également les baies de givre, fruits translucides et nutritifs, utilisés autant comme remèdes que comme poisons redoutables pour les étrangers.

La société tryll'skr est clanique et matriarcale. Chaque clan est dirigé par une Chasserresse des Ombres, figure spirituelle et politique, maîtresse du Vaudou'n et intermédiaire entre les Loas et les vivants. La succession se fait par le rituel sacré de la Voie des Mânes, au terme duquel la nouvelle élue reçoit le Ruk'shah, masque sacré gravé de runes.

Forgés par la glace et le silence, les Tryll'skr ont appris à dompter Kyrdirêm sans jamais chercher à le soumettre. Leur économie repose sur le troc, leur culture sur l'équilibre, et leur survie sur la coopération. Ainsi, Kyrdirêm demeure un sanctuaire glacé, protégé par la nature, la magie et la vigilance de ses gardiens. Un territoire où la glace n'est pas seulement une malédiction, mais une mémoire vivante et un serment.