

Catalunya Cthulhiana

n°2

Les Abîmes de Collioure

Il est des lieux où le vent, la pierre et la mer conspirent à engendrer une étrange atmosphère, où chaque murmure du rivage semble porteur d'un secret ancien et maléfique. **Collioure**, hameau endormi au bord de la Méditerranée, est l'un de ces lieux. Ses ruelles tortueuses et son port minuscule, flanqué de collines escarpées, offrent au voyageur une impression de beauté rustique, mais aussi une sourde sensation d'inquiétude.



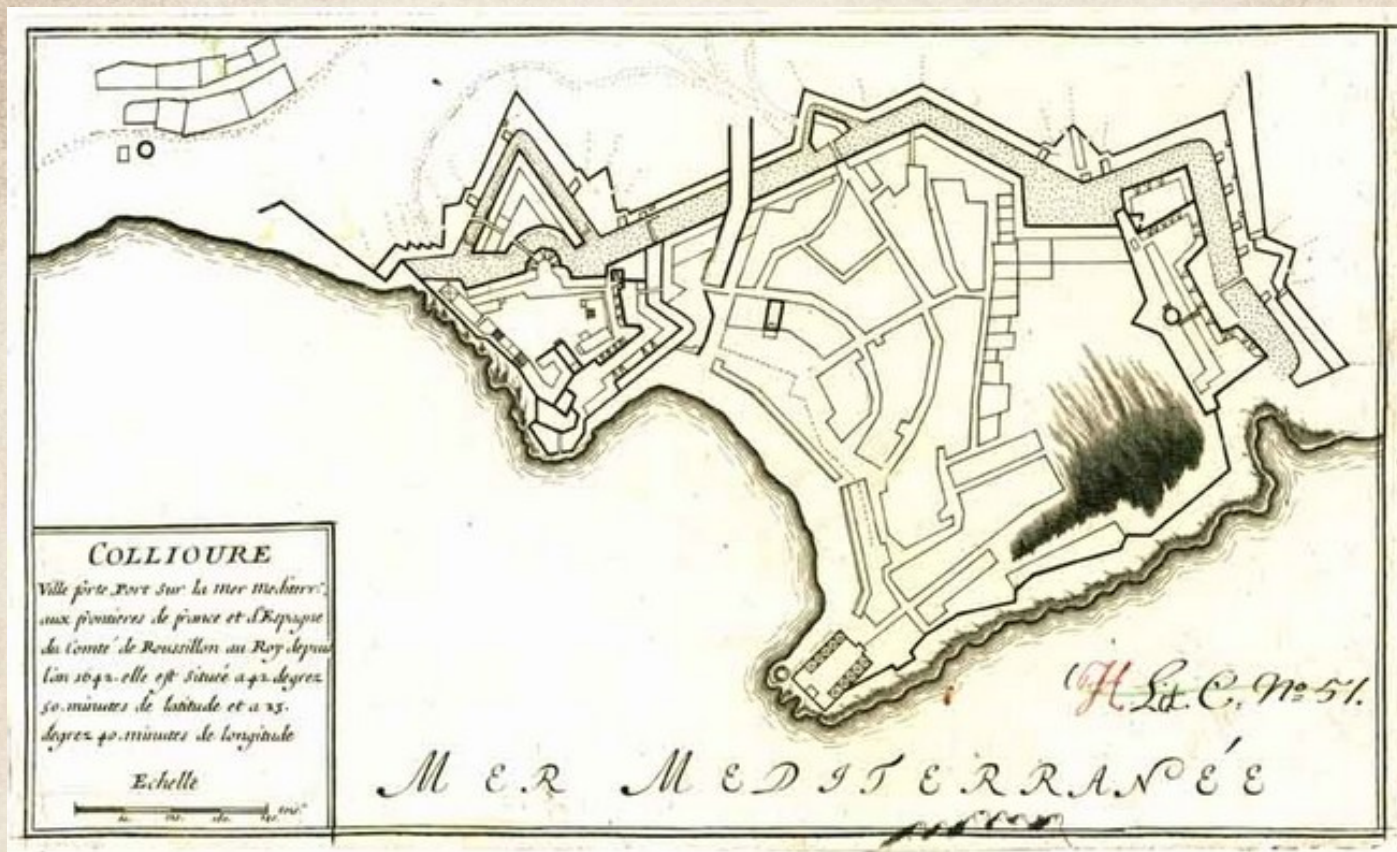
Dès l'approche, la silhouette massive du **Château Royal** projette une ombre sinistre, et l'église **Notre-Dame-des-Anges**, avec son clocher solitaire érigé comme une sentinelle, semble veiller sur des mystères que le commun des mortels préférerait ignorer. Les anciens du village murmurent que ce clocher, autrefois simple tour défensive, fut érigé sur les vestiges d'un autel bien plus ancien – une plateforme sacrificielle dédiée à des divinités obscures, venues de la mer.

Collioure, avant de devenir ce pittoresque repaire d'artistes et de poètes, aurait été un lieu de rites impies, célébrés dans des grottes marines aujourd'hui inaccessibles ou scellées par l'érosion du temps. On parle encore, dans les tavernes enfumées, des **Voûtes du Dragon**, cavernes immergées que seuls les plongeurs les plus téméraires osent explorer. Ces grottes, selon les légendes, abriteraient des sculptures cyclopéennes et des inscriptions incompréhensibles, vestiges d'une race antédiluvienne dont la mémoire hante encore la région.

Le poids de l'Histoire

Les archives les plus anciennes mentionnent à peine Collioure, comme si ses habitants avaient cherché à en effacer les traces. Pourtant, il existe des fragments épars qui évoquent des tragédies récurrentes. En 1346, par exemple, un navire de pêche entier aurait disparu





sous un ciel clair et sans vent. Les survivants de l'équipage racontèrent que la mer elle-même s'était ouverte, avalant hommes et bateau dans une gueule sombre et grouillante de formes indescriptibles.

De tels récits se retrouvent, encore et encore, dans les rares documents qui échappèrent aux autodafés religieux. Les **Chants de Llorenç**, un poème épique du XIV^e siècle écrit en catalan ancien, relate les batailles entre les habitants de Collioure et des "êtres mi-humains, mi-poissons, surgis de l'abîme". Ces créatures, qu'il nomme les **Obrims**, exigeaient des offrandes humaines en échange de la clémence des flots. Si l'histoire est vraisemblablement allégorique, elle n'en reste pas moins glaçante lorsqu'on la relit à la lumière des disparitions modernes.

La Tramontane et ses secrets

La Tramontane, vent capricieux qui souffle avec une violence déchaînée, semble elle-même animée par une intention maligne. Les marins évitent de prendre la mer lorsque ce souffle glacé descend des montagnes, mais les plus superstitieux prétendent qu'il transporte des murmures, incompréhensibles mais terrifiants. Certains habitants du village racontent avoir entendu,

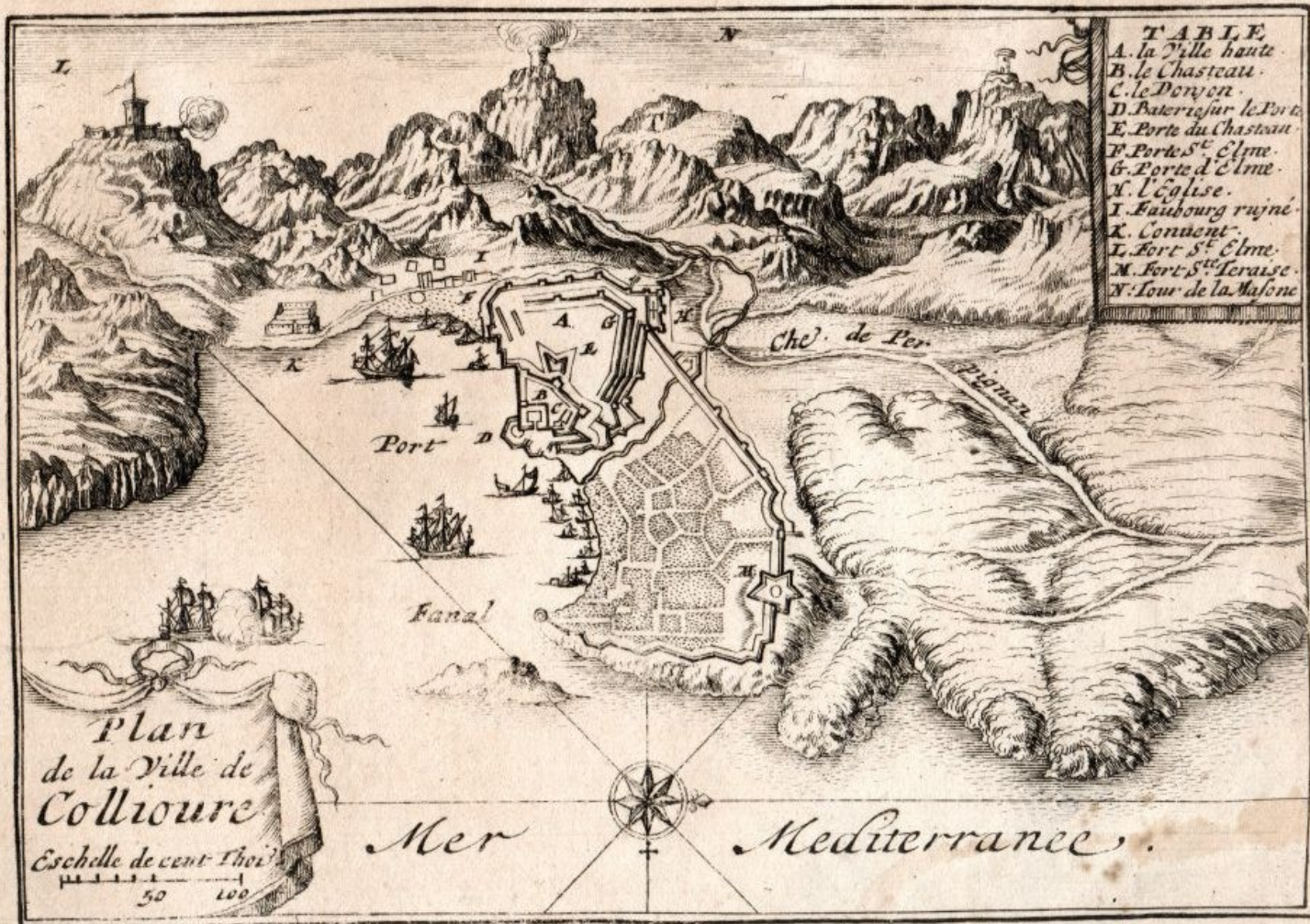
au cœur des tempêtes nocturnes, une langue qui n'appartient à aucun peuple connu – un enchaînement guttural et liquide qui, selon eux, serait l'écho d'un culte oublié.

On prétend que ce vent est une manifestation de l'entité connue sous le nom de **Gorgovath**, un dieu des profondeurs dont l'influence s'étendrait des sommets enneigés des Pyrénées jusqu'aux abysses marins. Gorgovath serait le maître des **Simiots**, ces créatures simiesques décrites dans les légendes locales, qui serviraient d'intermédiaires entre l'humanité et les horreurs marines.

Une Beauté Trompeuse

Pourtant, malgré ces récits inquiétants, Collioure demeure séduisante aux yeux des profanes. Les artistes, insensibles au mal qui semble imprégner chaque pierre, y affluent depuis des décennies, séduits par les couleurs vives et la lumière irréaliste qui baigne la région. Mais cette lumière, si éclatante, ne semble-t-elle pas être une moquerie des ténèbres sous-jacentes ?

Des visiteurs égarés disparaissent encore parfois, et les habitants, interrogés, répondent par des



haussements d'épaules ou des sourires discrets. Ceux qui creusent trop profondément dans le passé de Collioure finissent souvent par quitter précipitamment le village, rongés par une terreur inexplicable. Quant à ceux qui restent... leur regard change, comme si quelque chose d'indicible les avait marqués.

Collioure n'est pas un simple village côtier. C'est une énigme, un gouffre déguisé en havre, où l'homme ose à peine contempler les vérités qui s'y dissimulent. Car ici, sous les flots et les pierres, le passé n'est jamais vraiment mort, et les murmures des abysses ne sont jamais loin.

Extrait 1 : La venue des Obrims

(Introduction des créatures et leur apparition près de Collioure)

« En lo jorn d'una nit estranya,
quan la lluna plena brillava roja com sang,
del fons de la mar alçaren-se,
los Obrims, d'ulls foscs e cossos d'escata,
amples com los vaixells del comte.
Llur veu era com trons, llurs passos com
tempesta,
e demanaren sang de viu humà,
o la mar devoraria la terra. »

(Traduction : "Au jour d'une étrange nuit, / quand la pleine lune brillait rouge comme le sang, / des profondeurs de la mer s'élevèrent, / les Obrims, aux yeux sombres et aux corps d'écailles, / larges comme les navires du comte. / Leur voix était comme le tonnerre, leurs pas comme la tempête, / et ils réclamaient le sang d'un vivant, / ou la mer dévorerait la terre.")

Extrait 3 : Le prix de la victoire

(Après des batailles sanglantes, une trêve est conclue, mais au prix de lourds sacrifices.)

« La terra plorà, los cors batien lentes,
mas la pau tornava, amarga e freda.
Cada any, en la nit dels vents,
los pescadors porten carn e sang
a l'indret de les roques mortes,
pregant que los Obrims no tornen. »

(Traduction : "La terre pleurait, les cœurs battaient lentement, / mais la paix revenait, amère et froide. / Chaque année, dans la nuit des vents, / les pêcheurs apportent chair et sang / au lieu des rochers morts, / priant pour que les Obrims ne reviennent pas.")

Extrait 2 : La résistance des hommes

(Les pêcheurs et les habitants de Collioure refusent de céder aux exigences des Obrims.)

« E Llorenç, fill del vent e del mar,
alçà sa espasa, cridant als cels:
"No serem esclaus dels monstres!
Morts abans que servents de l'abisme!"
Amb fusta e ferro, amb llances de foc,
combatriem los éssers foscos. »

(Traduction : "Et Llorenç, fils du vent et de la mer, / leva son épée en criant aux cieux : / 'Nous ne serons pas esclaves des monstres ! / Mieux vaut mourir que servir l'abîme !' / Avec du bois et du fer, avec des lances de feu, / nous combattons les êtres sombres.")

Extrait 4 : La malédiction des Obrims

(Le dernier chant évoque une prophétie sur le retour des créatures.)

« Quan la Tramuntana parla amb crits de boig,
e la mar creix fins a menjar les platges,
els Obrims despertaran, plens de ràbia.
Els homes oblidaren, mas los monstres no.
Sang crida sang, e la mar no oblida. »

(Traduction : "Quand la Tramontane parle avec des cris de fou, / et que la mer monte jusqu'à dévorer les plages, / les Obrims se réveilleront, pleins de rage. / Les hommes ont oublié, mais les monstres non. / Le sang appelle le sang, et la mer n'oublie pas.")



Gorgovath, le Souffle des Abysses

Je n'oublierai jamais cette vision, si tant est qu'elle puisse être appelée ainsi, car mes yeux eux-mêmes refusaient de saisir pleinement l'ampleur de l'horreur. Le vent hurlait à travers les gorges, une force presque vivante, et la mer, en contrebas, bouillonnait d'une agitation surnaturelle. Alors que le ciel noir se déchirait sous la fureur de la Tramontane, je crus entrevoir l'ombre immense de ce que les anciens textes appellent Gorgovath.

Cette entité, si toutefois ce terme suffit à cerner son essence, semblait née du chaos primordial, un amalgame incohérent de vent et d'eau, de brume et de ténèbres. Sa forme était changeante, insaisissable, comme si elle défiait toute tentative de la fixer dans la réalité. D'immenses tentacules d'écume s'élevaient et retombaient avec des éclats semblables à des hurlements, tandis que des spirales de vent tourbillonnaient autour de son noyau central, un abîme grouillant d'yeux vacillants et de reflets luminescents. Ces yeux, innombrables et épars, ne regardaient pas tant qu'ils dévoraient, sondant mon âme avec une intensité insupportable.

Autour de lui, la nature elle-même se pliait à une volonté insondable. La mer montait en un mur d'eau impossible, comme si les flots eux-mêmes répondaient à un appel ancestral. Le vent portait des murmures, des syllabes gutturales d'une langue que nul homme ne pourrait prononcer sans perdre la raison. Ces sons, si ce n'est des mots, semblaient invoquer une puissance venue d'un temps où l'humanité n'était pas encore née.

Un détail, cependant, me hante plus encore que cette vision d'ensemble. Je crus distinguer, parmi les vagues et les courants d'air, une multitude de formes plus petites. Des silhouettes grotesques et indistinctes se mouvaient à la périphérie de Gorgovath, comme autant de serviteurs informes qui dansaient au rythme de son souffle cosmique. Ces créatures, ces choses, semblaient le nourrir, apportant avec elles des offrandes impies : des corps – humains ou non – arrachés aux rivages et aux montagnes voisines.

Je ne peux expliquer ce que j'ai vu, car cela dépasse les mots, tout autant que cela défie la logique. Gorgovath n'est pas simplement une force ou un être. C'est un concept vivant, un gouffre animé par une volonté étrangère, dont l'existence elle-même constitue une insulte à la fragile raison de l'humanité.

— Extrait du carnet de l'érudit égaré



Gorgovath (Grand Ancien)

Le Vent Murmurant, Seigneur des Profondeurs et des Cimes

Gorgovath est une entité qui lie deux mondes opposés : la mer et la montagne. Son essence semble se manifester à travers les vents violents qui déferlent sur Collioure et les Pyrénées, en particulier la Tramontane. Les anciens cultistes de Gorgovath le décrivent comme une créature à l'apparence changeante, tantôt liquide, tantôt éthérée, comme si son corps était constitué de vents tourbillonnants et de vagues en furie.

Lieu de culte principal : Les grottes marines sous Collioure, les hauteurs ventées des Pyrénées.

Quand Gorgovath se manifeste physiquement – ce qui est rare – il est décrit comme une silhouette amorphe, oscillant entre un gigantisme monstrueux et une fragmentation en myriades de formes indistinctes. Des tentacules aquatiques se mêlent à des vrilles de brume et de vent, et son centre semble abriter une multitude d'yeux luisants, qui apparaissent et disparaissent dans un tourbillon perpétuel.

Gorgovath

Le Vent Murmurant, Seigneur des Profondeurs et des Cimes

FOR	130	CON	150	TAI	250	DEX	15
INT	90	POU	180	PV	200		

Imp : +4D6

Carrure : 5

MVT : 10 / 30 en volant

PM : 36

COMBAT

Attaques par round : 1

Option de Combat rapproché : Comme son cousin Ithaqua il peut piétiner, cogner ou écraser ses adversaires. Il possède des griffes qui ignorent la protection des armures. Une fois par round, il peut saisir un investigateur à portée de main. Ce dernier est alors automatiquement immobilisé.

Vent Maudit (Tramontane) : Gorgovath peut provoquer un vent d'une puissance surnaturelle, soufflant à 120 km/h ou plus, qui désoriente, étouffe et blesse ceux qui y sont exposés. Effet : 1 dé de Malus aux tests de perception et de déplacement.

Dommmages : 1d6 par round à cause de débris projetés et d'un manque d'air pour respirer.

Combat rapproché 80 % (40/16) ; impact

Vent maudit (Tramontane) 100% (50/20), spécial (cf. ci-dessus)

Protection : 15 (sa substance est quasiment intangible et résistante aux attaques physiques non magiques).

Sortilèges : : tous les sorts d'appel et de contact

Perte de Santé Mentale : 1D10/1D100 points à la vue de Gorgovath dans sa forme physique

Capacités spéciales :

Avatar de la Mer et des Montagnes : Gorgovath peut se manifester simultanément en plusieurs endroits

proches, créant l'illusion qu'il est omniprésent. Cela lui permet de manipuler ses serviteurs à grande échelle.

Lien avec les Simiots : Les Simiots, ces créatures légendaires à l'apparence simiesque, seraient ses serviteurs terrestres. Dotés d'une intelligence limitée, ils agissent comme des cultistes fanatiques ou des gardiens de ses sanctuaires.

Mythes et Légendes

Gorgovath est censé être une manifestation fragmentaire d'une entité plus grande et incompréhensible, un éclat de pouvoir lié aux profondeurs de la Méditerranée. Il serait endormi depuis des éons dans une faille sous-marine située non loin de Collioure.

Rituels

Les adorateurs de Gorgovath pratiquent leurs cérémonies dans des grottes marines isolées ou sur des sommets balayés par le vent. Les sacrifices incluent des enfants et des animaux, jetés dans les vagues ou exposés aux tempêtes. Les rites consistent à chanter dans un langage guttural, censé "calmer" la colère de Gorgovath.

Représentations

Les représentations antiques de Gorgovath sont rares, mais des gravures et des idoles montrent une créature informe, entourée de vagues et de rafales. Ces artefacts, souvent taillés dans un matériau noir et brillant, émettent parfois un sifflement étrange, comme un vent miniature.

Les anciennes tribus primitives vivant dans les contreforts des montagnes pyrénéennes auraient gravé une série de spirales entremêlées sur des menhirs, chacune se terminant par une figure humanoïde difforme avec des griffes ou des crocs. Ces figures représenteraient les esprits du vent, servant un maître invisible. Le tout serait entouré de symboles de mort : des os, des arbres déracinés, et des éclairs stylisés. Des traditions orales anciennes ont longtemps évoqué comment le vent emportait les âmes des vivants dans une caverne sans fond.

Liens avec le Mythe de Cthulhu

Dagon et Hydra : Les sectes marines vénérant Dagon pourraient voir en Gorgovath un allié ou un rival. Il partage leur obsession pour la mer, mais il contrôle également les éléments aériens.

Shub-Niggurath : Les Simiots, liés à Gorgovath, pourraient être une émanation de la progéniture de Shub-Niggurath, réinterprétée localement comme des esprits des montagnes.

Cthulhu : Gorgovath pourrait être un élément de l'influence grandissante de Cthulhu à l'approche de son réveil.



Exploitation en scénario

Enquête : Les joueurs découvrent que la Tramontane souffle de manière anormale depuis plusieurs semaines, coïncidant avec des disparitions à Collioure. Leur enquête les mène à une secte isolée dans une grotte marine.

Confrontation : Les joueurs doivent interrompre un rituel destiné à réveiller l'avatar de Gorgovath, mais cela pourrait nécessiter d'affronter des Simiots ou de négocier avec des Profonds.

Échec possible : Si les joueurs échouent, la Tramontane devient un phénomène permanent et destructeur, dévastant Collioure et menaçant la région entière.

Gorgovath porte plusieurs noms en catalan et dans des langues mortes anciennes.

En catalan :

El Vent Murmurant ("Le Vent Murmurant")
El Senyor dels Abismes ("Le Seigneur des Abysses")
L'Etern Bufador ("Le Souffleur Éternel")
La Fúria dels Cims ("La Fureur des Sommets")
El Portador de Foscor ("Le Porteur de Ténèbres")

En latin ancien :

Dominus Abyssorum ("Le Seigneur des Abysses")
Auster Furens ("Le Vent Furieux")
Tenebris Portator ("Le Porteur des Ténèbres")
Deus Insanorum Fluctuum ("Le Dieu des Vagues Folles")

Noms pré-latins (ibères ou ligures) :

Gorgobaeth : racines en proto-basque ou ibère, combinant *gorg-* ("grottes" ou "profondeurs") et *baeth* ("souffle" ou "force").

Iluvobar : Du préfixe *ilu-* ("ombre" ou "ciel") et *-bar* ("mer"). Cela évoquerait un être liant ciel et mer.

Adurnat : Racine ibère liée à l'eau (*adour* ou *adur*), signifiant "celui qui habite les eaux sombres".

Noms wisigothiques :

Wintozmur : Du gothique *windaz* ("vent") et *murz* ("sombre"), signifiant "le Vent Sombre".

Gulthamar : Composé de *gultha* ("sacrifice") et *mar* ("mer"), un nom qui pourrait désigner un dieu vénéré par des rituels sanglants.

Sivrolg : Dérivé de *sivrs* ("tempête") et *olg* ("ancienne loi"), suggérant une force ancestrale gouvernant les tempêtes.

Noms plus anciens (du néolithique ou langues proto-européennes) :

Arghuma : Dérivé d'une racine proto-indo-européenne *argh-* ("briller" ou "éclatant") et *uma* ("destruction"), signifiant "le brillant destructeur".

Vazyryn : Basé sur *vaz-* ("vent" ou "souffle") et *-yrn* ("infini"), qui pourrait signifier "le vent éternel".

Tragmyn : Un nom archaïque des premières langues méditerranéennes, évoquant un être lié à la mer et aux montagnes (*trag-* pour "rochers" et *myn* pour "mer").

Ces noms pourraient être intégrés comme suit :

Écrits anciens gravés dans la pierre : "Gorgobaeth repose dans l'abîme, qu'il reste endormi sous la mer éternelle."

Chants cultistes : "Oh, Thramundaz, que ton souffle guide nos âmes vers les cieux et les profondeurs."

Fragments retrouvés dans des langues presque incompréhensibles : "Iluvobar thu xalme untorn – Seigneur de l'Ombre et des Flots, réveille-toi."



SIMIOTS

Race inférieure de serviteurs

... Un monstre affreux, aux longues dents fourchues Aux pieds velus, à l'œil sanglant, aux mains crochues, qui d'une aile invisible, avec un sifflement, sur la sombre cité s'abattit pesamment.

(Henri Tolra de Bordas)

Carac.	Moy.	Jet
FOR	75	(2d6+8)x5
CON	55	(3d6)x5
TAI	70	(3d6+3)x5
DEX	75	(2d6+8)x5
INT	60	(3d6)x5
POU	65	(2d6+6)x5

Points de vie moy. : 15

Impact moy. : +1D4

Carrure moy. : +1

Points de magie moy. : 13

MVT : 10 (capable de voler)

Attaques par round : 2

Morsure 45%, dégâts : 1D10 ;

Coups de griffes 70%, dégâts : 1D8+Impact ;

Griffer une victime tenue 80%, dégâts : 2D8+Impact.

Protection : 2 points de peau

Sorts : voler - invisibilité - invoquer Gorgovath—
Invocation des Murmures—Hurlement de la Tramontane.

Compétences : Chasse organisée (70%), Pister (50%),
Se Cacher (60%)

Perte de Santé mentale : 1/1D8

Origine cosmique et lien avec Gorgovath

Les Simiots, dans leur horreur primitive, seraient probablement une race inférieure *créée* par Gorgovath ou par une force associée (comme Ithaqua).

Les Simiots ne seraient pas simplement des créatures terrestres ou démoniaques, mais des êtres façonnés par les vents cosmiques de Gorgovath, *un mélange grotesque de matière animale et d'essence surnaturelle*. Leur apparence simiesque serait une sorte de moquerie de l'évolution humaine, un rappel cruel de l'insignifiance des mortels face aux forces anciennes.

Dans les textes oubliés du monastère de Vallespir, on murmure que les Simiots furent engendrés lorsque Gorgovath, dans sa colère, "*souffla sur la terre pour la contaminer*". Les vents de la Tramontane auraient transformé des animaux ordinaires en ces créatures monstrueuses, condamnées à hanter la région comme des serviteurs éternels.

Ils obéiraient à Gorgovath, transmettant ses volontés aux cultistes ou agissant comme messagers des ténèbres, enlevant des enfants ou collectant des âmes pour ses rituels impies.

Pouvoirs et sorts

Le lien avec Gorgovath se manifeste dans leurs capacités :

Sorts spécifiques à Gorgovath :

Invocation des Murmures : Les Simiots appellent le souffle de Gorgovath pour troubler leurs proies (effet : jets de SAN pour les victimes, malus aux compétences).

Hurlement de la Tramontane : Un cri suraigu qui convoque une brise tranchante et désorientant, infligeant des dégâts légers (1D3) et un malus temporaire à DEX.

Vol et invisibilité : Ces capacités reflètent leur nature surnaturelle, mais pourraient être recontextualisées comme une "fusion" temporaire avec les vents de Gorgovath.

La Tramontane, ou le Souffle du Dieu Endormi

Il est, au-dessus des montagnes, un souffle ancien que les hommes nomment **Tramontane**. Elle descend sans prévenir, du nord et des cieux, avec une violence que les mortels n'ont jamais tout à fait pu apprivoiser. Pour les météorologues, elle est une affaire de pression atmosphérique. Pour les anciens, elle était bien plus que cela : **la voix des morts, la fureur d'un dieu, l'annonce de l'abîme.**

En Roussillon, on dit encore : "*Quan la tramuntana bufa, els vells recorden i els joves s'esgarriren.*" (Quand la tramontane souffle, les vieux se souviennent et les jeunes frissonnent.)

Car elle ne se contente pas de faire claquer les volets ou de balayer les pins. Elle **porte des voix**, des soupirs anciens. Les chiens hurlent, les bêtes se terrent, les hommes deviennent nerveux, agités, insomniaques. Des disparitions se produisent parfois, dans les nuits les plus ventées. On évoque alors la "nuit du sifflement", lorsque le vent se met à parler — ou à chercher.

On raconte dans les villages du Vallespir que **la Tramontane est le souffle de Gorgovath**, un ancien que nul n'a jamais vu, mais que tous pressentent, dès lors que les rafales font trembler la terre. Ce vent, disaient les sorcières, n'est pas seulement air en mouvement : il est **la mémoire du monde**, et parfois, **son jugement**.

Dans les archives d'un curé d'Arles-sur-Tech, on trouve une note étrange, griffonnée en latin tremblant : "*Spiritus septentrionalis — non est ventus, sed vox. Voce magna loquitur, et nomen eius ignotum.*" (Le vent du nord — ce n'est pas un vent, mais une voix. Elle parle à haute voix, et son nom est inconnu.)

Peut-être la Tramontane n'est-elle pas un simple phénomène naturel, mais une entité à part entière — **l'aile invisible** de Gorgovath, son messenger, ou même **son corps dissous dans l'air**. Quoi qu'il en soit, nul n'ose la défier. Et quand elle souffle, il est sage de ne pas sortir... de ne pas parler trop fort... et de ne pas écouter les murmures qu'elle porte avec elle.

"No és només un vent... és una presència."

Il y a des vents qui caressent, et d'autres qui mordent. La Tramontane, elle, vous mange de l'intérieur.

Dans la plaine du Roussillon, on dit qu'elle souffle plus de cent jours par an. Et quand elle souffle, elle ne le fait pas à moitié : des rafales à 90 ou 100 km/h, des toits qui frémissent, des arbres qui plient, et des pensées qui vacillent. Elle a son règne en hiver, mais son règne est long. Et ceux qui vivent dessous n'ont d'autre choix que de composer avec elle.

Les anciens parlent de la règle des 3, 6, 9 : Quand elle se lève, c'est pour trois jours. Si elle dépasse ce seuil, ce sera pour six. Et si elle franchit encore cette barrière, ce sera pour neuf. Neuf jours de hurlements dans les branches, de volets qui claquent, de nerfs qui grincent.

Effets sur la santé mentale : règle spéciale

Dans une campagne de *Catalunya Cthulhiana*, la Tramontane peut devenir un facteur d'usure psychique, une sorte de pression invisible mais constante.

Exposition prolongée à la Tramontane :

- Après 3 jours consécutifs de vent, les investigateurs doivent effectuer un test de SAN.
- Échec : perte de 1 point de SAN par jour supplémentaire, due à l'épuisement nerveux, l'irritabilité, les troubles du sommeil et les hallucinations auditives (murmures portés par le vent).
- Succès : le personnage tient le coup, mais commence à développer des tics, des migraines, ou une tension latente.

Autochtones catalans :

Les personnages nés et élevés dans la région bénéficient d'un dé de bonus à leur jet, voire sont totalement immunisés s'ils ont une bonne CON et un solide bon sens paysan. Ils disent simplement : "*C'est rien, c'est la Tramontane.*"

Effet surnaturel :

Lorsqu'un culte lié à Gorgovath est actif, la Tramontane ne se contente plus de souffler — elle chuchote, elle observe, elle cherche. Dans ce cas, la perte de SAN peut grimper à 1D3 par nuit, surtout si les investigateurs sont proches d'un site de rituel ou d'un lieu ancien lié à l'entité.

Une arme ou un avertissement ?

La Tramontane n'est pas seulement un vent. C'est le souffle du Dieu Endormi, la signature de Gorgovath dans le ciel. Quand elle hurle, les anciens ferment leurs volets et récitent des prières oubliées. Les enfants, eux, ne dorment plus, et les chats se terrent sous les lits.

Peut-être est-ce une simple turbulence atmosphérique.

Peut-être est-ce un avertissement, ou un rappel.