

BESTIAIRE

En parcourant ces lignes, n'oubliez jamais que les créatures extraordinaires ou terrifiantes que vous croirez ici ne sont pas les créations d'un imaginaire débridé... Ces animaux chatoyants, ces prédateurs redoutables qu'on croirait sortis d'un film d'horreur, aux mœurs parfois abominables, existent bel et bien, et pas dans une lointaine galaxie ou un pays perdu... Ils sont là... Dans le pré, derrière chez vous, dans votre jardin... Si vous voulez les voir, il suffit de vous baisser... et de vous imaginer un instant plus petit, tout petit... aussi petit qu'un Sink...

Pour chaque animal cité ici, nous donnerons d'abord le nom sink, puis l'équivalent en français et enfin le nom latin (le nom savant).

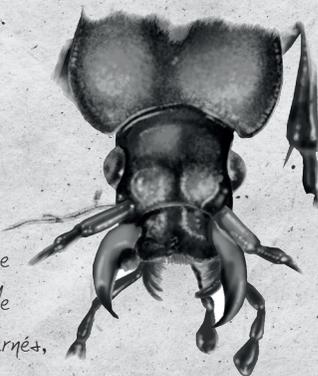
Une petite illustration accompagnera le portrait de chaque animal, pour vous présenter le rapport de taille avec un de nos Sinks, afin que vous ayez une idée précise de la place qu'ils occupent en Praérie.

Bon voyage...



Brillepinces

(Carabe doré
Carabus auratus)



Il est beau, hein, avec sa carapace émeraude métallisée et ses pattes rouges... Quand on le surprend en train de courir dans les hautes herbes ou dans les champs retournés, on croirait voir un véritable bijou.

Ne vous laissez pas abuser. Le carabe doré est un redoutable prédateur, de bonne taille, sans cesse en chasse, rapide et redoutablement outillé.

Autant les Sinks le redoutent, autant ils admirent ce maître chasseur dont le totem est un des plus puissants et respectés chez les traqueviandes. Si un chasseur parvient à le vaincre pendant Pritchass, il s'assure le respect et l'estime de tous.



Chantepattes

(Grillon champêtre - Gryllus campestris)

Cet habitant de Praërie aussi, vous le connaissez. Si tant est que vous habitiez près d'un champ, il doit certainement peupler vos journées et vos soirées de son chant familier, à la saison des amours, quand il appelle madame.

Un animal sympathique, rassurant... Le grillon du logis.

Pas pour les Sinks en tout cas. Car peut-être l'ignorez-vous, mais le grillon, apparenté au cafard, est omnivore et fait ventre indifféremment du végétal comme de l'animal... Y compris de Sinks si d'aventure ils ont le malheur de croiser son chemin...





Coursedents

(La cicindèle champêtre - *Cicendela campestris*)



C'est un coléoptère qui mesure de dix à quinze millimètres. Mais ne vous laissez pas abuser par sa petite taille. C'est une prédatrice insatiable, capable de voler.

Sa larve, prédatrice aussi, se cache dans le sol pour se jeter sur ses proies. Les Sinks la nomment voramp.

Les Sinks vénèrent la cicindèle autant qu'ils la craignent, elle est l'emblème du Doigt de Traqueviande. Elle représente, dans l'esprit des chasseurs, toutes les qualités dont ils doivent faire preuve en dehors de Forroc : rapide et redoutable, prompt à l'attaque comme à la retraite, insaisissable et mortelle. Ceux qui gagnent le droit de porter son totem sont honorés et respectés par leurs pairs.

Dracaille

(Lézard vert - *Lacerta viridis*)



Il est beau, avec sa robe d'écaillés vertes pailletées de jaune et sa tête turquoise, quand c'est la saison des amours.

Le lézard vert est à son petit cousin des murailles ce que le lion est au matou domestique... Un géant.

Sachez qu'on a vu des lézards verts grands de quarante centimètres (queue comprise). Autant dire qu'il ne vaut mieux pas laisser son doigt traîner trop près. Pour les Sinks, les dracailles, créatures d'effroi, gardiens du Mur des bords du monde, sont des êtres de légende, que seuls quelques chasseurs égarés, revenus pour mourir à Forroc, le regard hanté d'une terreur abjecte, ont entrevus. Les prêtres les évoquent pour dissuader quiconque de s'approcher du Mur.

(Songez que pour un Sink, un lézard vert, de par sa taille et son aspect, est un véritable dragon qui ne fait qu'une bouchée d'eux, et encore, en matière d'amuse-gueule.)





Flappejour

(Flappevert Flappeteu ; Flappejaune...)

Les Sinks rangent, sous ce patronyme générique (avec mille variantes) tous les papillons de jour.

« Tout est bon dans le flappevole », voilà qui pourrait être un dicton sink, et rien ne serait plus vrai.

Les flappejours sont inoffensifs et se laissent facilement piéger, surtout durant Brûlage, où ont lieu les danses nuptiales.

Leur chair, aromatisée par le pollen des plantes que ces carapattes consomment immodérément, est succulente.

Leurs ailes enfin, par leurs couleurs chatoyantes, permettent de confectionner des habits magnifiques qui rendraient fous de jalousie les plus grands couturiers du monde. (Les robes et parures chamarrées des douventres, par exemple, sont confectionnées dans des ailes de flappejour).



Flappenit (Papillon de nuit)

Comme vous vous en doutez déjà si vous avez lu ce qui précède, les flappenits sont tout simplement les cousins nocturnes des flappejours.

La chasse aux flappenits est encore plus facile que celle de leurs homologues diurnes, puisqu'il suffit de les attirer à l'aide d'une bonne source de lumière.

On pourrait croire que les couleurs fanées ou passées, voire l'absence de couleurs, de la robe des flappenits en font des proies moins convoitées par les Sinks... On se tromperait lourdement. Certains spécimens, en effet, cachent sous leurs ailes des teintes très vives et d'autant plus prisées, car très rares.

De plus, leurs robes discrètes sont très appréciées des chasseurs qui s'en confectionnent des capes pour mieux se dissimuler des prédateurs lors de leurs sorties.

Enfin, leur abondante « fourrure » soyeuse sert à confectionner manteaux, capuches ou couvertures pour se protéger du froid.





Flottemort

(Les araignées d'eau - *Gerris lacustris*)



• Qui n'a jamais vu les gerris patiner à la surface d'une mare, d'un étang ou d'une rivière au cours paisible ? Leurs glissades curieuses, cette étrange manière qu'ils ont de se déplacer à la surface sur leurs interminables

pattes, fascinent toujours petits et grands.

Le nom d'« araignées d'eau » est cependant un abus de langage, les gerris ne sont pas des arachnides, mais des insectes, apparentés aux punaises. Ils n'ont donc que six pattes et pas de crochets à venin.

On les croirait inoffensifs, frêles et étroits comme ils sont... On a grand tort.

Les Sinks, eux, savent quels redoutables prédateurs ils font, qui attendent qu'un insecte ou une autre petite créature tombe à l'eau pour venir la harponner de leur rostre et la vider de sa substance.



Grouillecroche (La scolopendre)

A ne pas confondre avec le mille-pattes, inoffensif.

C'est un des prédateurs les plus craints par les Sinks.

Tout d'abord pour sa taille (une scolopendre adulte mesure jusqu'à dix centimètres), son aptitude à se faufiler partout, à la faveur de la nuit, et la puissance de ses crochets à venin capable de foudroyer n'importe quel insecte (ou Sink). Vous en avez peut-être déjà vu, un ruban annelé et orangé, plein de longues pattes, à la tête armée de deux crochets, le tout assez répugnant, qui vit dans les endroits sombres...

Eh bien voilà, c'est la scolopendre.

Attention, évitez de toucher, ça mord et ça fait mal.





Langmort

Sous ce doux sobriquet évocateur,

les Sinks cataloguent une bonne part des batraciens, grenouilles et crapauds confondus.

Pour eux, même la plus petite des reinettes est un redoutable prédateur, une outre de peau verte dotée d'une gueule énorme où vous guette une langue gluante et extensible, le tout monté sur de longues jambes capables de bonds foudroyants.

Cachée dans les ajoncs ou immergée sous la surface, laissant seulement ses yeux dépasser de l'onde, la plus modeste des reinettes a tôt fait de happer les imprudents qui passent à sa portée.

Nombre de chasseurs, ayant égaré leurs pas aux abords de Vivagues ou de Profondagues, ont disparu dans la panse de ces voraces petits batraciens.



Léviargent (Truite fario)

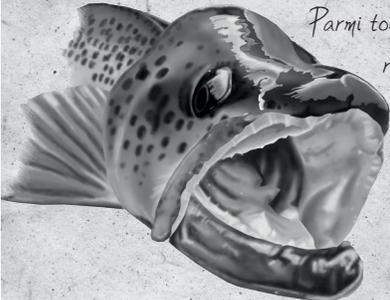
Parmi toutes les terreurs aquatiques des Sinks, il en est une qui renvoie les autres au rang d'anecdotes... Le léviargent, la truite fario.

Je vous vois déjà sourire : « Une truite ? Il n'y a guère moins effrayant. Appétissante, oui, quand on l'accommode d'amandes ou d'un peu de lard, mais effrayante... »

Seulement, si nous mesurons, comme les Sinks, moins de cinq millimètres, c'est nous qui deviendrions appétissants... pour la truite.

Pour notre peuple microscopique, le léviargent est une créature mythique.

Imaginez donc ce monstre gigantesque, cuirassé d'argent, à la gueule comme une grotte de chair, bordée de stalactites d'ivoire prêts à vous broyer en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, et vous obtenez une sorte de Moby Dick des ruisseaux...





Lumventre

(Le ver luisant, ou luciole
Lampyris noctiluca)



Cet insecte qui volette la nuit en émettant une petite lumière jaune-vert et qui enchante toujours les enfants et les adultes. Il est totalement inoffensif, car ne se nourrissant pas sous sa forme adulte (sa durée de vie est d'un mois). Sa larve, par contre, elle, se nourrit spécifiquement d'escargots et vit trois ans sous terre avant la nymphose. Pour les Sinks, les lumventres captifs ont une grande utilité... Il n'y a pas plus écologique comme réverbère.

Les langdieux l'ont adopté comme totem, car le lumventre apporte la lumière dans les ténèbres. Celle de la connaissance et des Haoms.

Nagecroque

(Le dytique bordé
Dytiscus marginalis)

Parmi les nombreux carapattes prédateurs qui hantent les flots calmes de Profondagues, le nagecroque est un des plus redoutables, par sa vivacité et sa voracité.

Insectes tombés à l'eau, larves de libellules, alvins, têtards, même deux fois plus gros que lui, tout lui fait ventre. Ses deux crochets transpercent ses proies pour mieux les vider de leur substance, en quelques instants à peine.

Face à un tel fauve, cuirassé en diable, dans son élément, terriblement vélocité et mesurant plus de trois centimètres, un Sink tombé à l'eau n'a aucune chance.

Même sa larve, hideuse, plus gloutonne encore que l'adulte, se nourrit de la même manière et peut mesurer, elle, plus de huit centimètres de long.





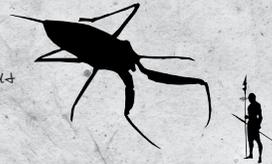
Nagepince (La nêpe cendrée - *Nepa cinera*)

La nêpe cendrée appartient à la famille des hétéroptères, les punaises, ce qui en fait donc un insecte suceur s'alimentant par un rostre piquant.

Ce sont les êtres vivants (têtards, alvins, insectes, Sink...) qui font les frais de son appétit.

La fonction fait l'organe, comme on dit; et ses longues pattes, dites « ravisseuses », servent à saisir les proies de la nêpe pour les porter au rostre perforateur qui leur inoculera son venin dissolvant.

Vous qui trouvez la nêpe un peu effrayante, malgré sa petite taille, imaginez-la du point de vue des Sink, surtout si vous venez de tomber à l'eau...



Nage suce (La notonecte glauque - *Notonecta glauca*)

Ce prédateur de la famille des hétéroptères (les punaises) est particulièrement redouté des Sink.

Vous l'avez peut-être déjà rencontrée, nageant à l'envers sous la surface des eaux calmes grâce à ses deux longues pattes en forme de rames.

Attention! Ne tentez pas de l'attraper. Comme son cousin le réduve, elle possède un rostre acéré grâce auquel elle perce ses victimes pour les liquéfier de l'intérieur et en aspire le contenu, comme vous le feriez d'un milk-shake.

Sa piqure est particulièrement douloureuse pour un humain, alors je vous laisse imaginer ce qu'elle peut faire à un Sink...

Et non contente d'être une nageuse hors pair, la notonecte sait aussi voler pour changer de point d'eau.



Ombronge

(Le pompile commun - *Anoplius viaticus*)

Petite guêpe noire et orange, guêpe impressionnante, à laquelle vous n'avez sûrement jamais prêté attention, et vous avez eu grand tort !

Car le pompile commun, sous des dehors modestes, et quoique se nourrissant exclusivement de végétaux, est un redoutable chasseur d'araignées qu'il va provoquer dans leurs terriers, puis paralyser de son aiguillon pour les emmener dans son nid et les abandonner vivantes comme nourriture pour ses larves...

Ces larves servent aussi lors des sacrifices. On leur offre à dévorer des condamnés immobilisés dont l'agonie est particulièrement longue et atroce. En effet, la larve d'ombronge, en goinfre avertie, ne dévore les parties vitales de ses proies qu'en dernier pour éviter qu'elles ne pourrissent et ne s'empoisonnent.



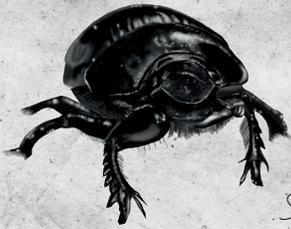
Plumort

Sous ce qualificatif, les Sinks rangent indistinctement tous les animaux à plumes, en particulier les moineaux, les rouges-gorges ou les corbeaux, auxquels ils sont le plus souvent confrontés.

Oubliez le gentil petit oiseau que vous avez coutume de voir sur le rebord de votre fenêtre. Du point de vue d'un Sink, même

un moineau n'a rien de sympathique, c'est un goinfre gigantesque au bec meurtrier et un danger omniprésent dès qu'on sort de Forroc. Un seul moineau, tombant du ciel sur une main de chasseurs, peut la décimer en moins de quelques secondes.





Pousscott



Sous ce nom cocasse se cache en fait un des carapattes les plus sympathiques de Praërie : le bousier.

Car le bousier, non content d'être un père tranquille et végétarien, est une véritable aubaine pour le petit peuple de Praërie.

En effet, avec son trotinement pataud, il est bien mal outillé pour fuir et les chasseurs n'ont guère à fournir d'efforts pour le traquer...

En plus d'un naturel placide, ce petit coléoptère pacifique est un travailleur infatigable à la force herculéenne. Les Sinks l'utilisent donc comme animal de bât, dans les champs de champignons, ainsi que pour de multiples autres tâches harassantes.

Sa carapace robuste, noire aux beaux reflets bleu métallisé, même si elle n'est pas très prisée des traqueviandes pour son manque de prestige, sert à fabriquer nombre de boucliers et de pièces d'armures. Sa viande, si elle n'est pas des plus goûteuses, reste néanmoins consommable quand on n'a rien d'autre à se mettre sous la dent.

Enfin, sa larve, coprophage, est très utile pour recycler les déchets de la communauté. Pourtant, se faire traiter de « pousscott », à Forroc, n'est guère flatteur. Il n'y a pas de justice.

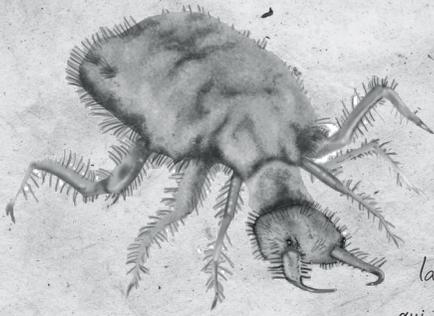
Rougevolmort



Le sphex à ailes jaunes est un redoutable prédateur, qui, à l'instar des autres sphex, passe l'essentiel de ses journées, à l'âge adulte, à chasser des proies pour les offrir en pâture à ses larves. C'est un véritable chirurgien et un virtuose de la pique dont le dard et le venin paralysent ses victimes en trois coups précis. Le sphex n'a plus alors qu'à les ramener à son nid. Fort heureusement pour les Sinks, ce « docteur »

meurtrier, qui offre ses « patients » involontaires à sa progéniture affamée, n'opère... que les grillons. Comme beaucoup d'insectes, en effet, le sphex à ailes jaunes est hyperspécialisé et ne s'en prend qu'à un type de proie.





Sabledent

(Larve de fourmilion
Myrmeleon formicarius)

En plus d'être irrémédiablement moche, la larve de fourmilion est une véritable vorace qui, pour capturer ses proies, creuse un entonnoir dans le sable. Là, enterrée au fond de son piège, elle attend qu'une fourmi ou un Sink (ou tout autre petit habitant de Prairie du même gabarit) vienne à passer et glisse au bord de l'entonnoir. Si besoin est, elle l'aidera à y tomber d'une bonne giclée de sable, pour qu'il glisse vers le fond, juste entre ses puissantes mâchoires qui s'empresseront de ne faire de lui qu'une bouchée. Charmant non ?



Sabrepattes

(Mante religieuse - *Mantis religiosa*)

La mante religieuse, ainsi prénommée à cause de la manière dont elle tient ses pattes repliées, est, elle aussi, un terrible fauve de la Vertijungle particulièrement crainte des chasseurs. En effet, sa couleur et la forme de son corps la rendent très difficile à détecter sur les tiges des herbes, et on ne la découvre souvent que quand il est trop tard. Elle est tellement gloutonne qu'il lui arrive de dévorer le mâle après l'accouplement et qu'elle ne laisse rien de ses proies.





Sabrequeue

(Le scorpion languedocien -
Buthus occitanus)



Cette espèce de scorpion de taille modeste (cinq ou six centimètres queue comprise), que vous avez peut-être déjà aperçu si vous fréquentez le sud de la France, est un redoutable chasseur, mais sa piqûre, pour l'homme, n'est pas plus douloureuse et dangereuse que celle d'une guêpe.

La journée, il affectionne les endroits sombres et frais (dessous de pierres, fissures de mur...) et ne sort qu'aux heures sombres pour traquer ses proies.

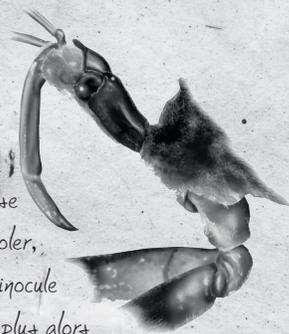
Redoutable, il les débusque sans coup férir aux vibrations qu'elles produisent en se déplaçant, les saisit avec ses pinces et les foudroie grâce à son aiguillon empoisonné.

Les Sinks redoutent particulièrement le sabrequeue, tant à cause de sa taille que de sa force, de sa résistance aux coups (son armure est quasi impénétrable) et de son poison. Peu sont les chasseurs à avoir eu le dessus dans une rencontre avec un sabrequeue. Ceux qui passent la nuit dehors sont donc particulièrement vigilants et, la plupart du temps, fuient à son approche.

On n'a pas souvenir d'un chasseur ayant obtenu comme totem celui du sabrequeue, les exaltés qui s'y sont essayés... ne sont jamais rentrés à Forroc.

Sucemort (La punaise assassine *Rhinocoris iracundus* - ou réduve.)

Voici un des fauves les plus redoutables de Praërie. La punaise assassine est un prédateur particulièrement rapide, capable de voler, qui paralyse ses proies grâce à son rostre perforateur et leur inocule sa salive digestive qui les liquéfie de l'intérieur. Le réduve n'a plus alors qu'à aspirer le contenu de son infortuné repas. C'est un carapatte particulièrement redouté par les Sinks, mais un totem très honorable... si on survit à sa rencontre.



Ventrecroche (Lycose de Narbonne - *Lycosa narbonensis*).

Les araignées en général. Dans notre histoire, celle qui nous intéresse est la lycose de Narbonne (*Lycosa narbonensis*). C'est la plus grosse araignée de France, cinq centimètres pour le corps seul. Sa morsure peut être très douloureuse.

Pour un Sink, c'est un véritable monstre géant.

Elle vit, comme son nom l'indique, dans le sud de la France et creuse des terriers qu'elle rehausse d'un petit monticule de soie et de brindilles, elle en jaillit pour saisir ses proies quand celles-ci passent à sa portée.



Volmort (Guêpe poliste - *Polistes gallicus*).

Très répandue en France. Je suis presque sûr que vous avez déjà vu ses nids en « papier mâché ». Elle vit en société, est carnivore (mais aime aussi le sucre des fruits) et possède un dard venimeux dont elle sait faire usage pour chasser ou quand elle se sent menacée. (Certains d'entre vous, qui l'ont « coincée » par mégarde, en ont sûrement fait la douloureuse expérience.)

Une seule piqure de son aiguillon suffit à foudroyer dans l'instant le plus robuste des traqueviandes.

Ce n'est pas un hasard si la société des fillvolmorts, construite en réaction à l'oppression dont les femmes sont victimes chez les Sinks, prend modèle sur celle de ces insectes sociaux.



Vrombemort

(Aeshme bleu-vert - *Aeshna cyanea*)



Peut-être un des prédateurs aériens les plus redoutables parmi les carapattes. Vous l'avez certainement déjà remarquée, cette grande libellule vert et bleu qui sillonne les abords des étangs ou des plans d'eau. Parfois, peut-être l'avez-vous surprise posée sur une branche où elle revient régulièrement avant de repartir en chasse. Elle est belle, avec ses couleurs éclatantes.

Les Sinks, eux, sont beaucoup moins réceptifs à sa beauté. Elle est vive, très rapide, voit dans toutes les directions grâce à ses énormes yeux qui lui couvrent le crâne, et a un appétit d'ogre.

Sa larve, qui vit sous l'eau, et que les Sinks nomment mortmasque, est carnivore et aussi gloutonne que sa mère.



GLOSSAIRE

Brillepince : le carabe doré.

Brilleronge : la chrysis flamboyante.

Brûlage : l'été.

Cachecroche : la tomise, l'araignée-crabe.

Carapatte : pour les Sinks, le mot carapatte désigne toutes les créatures dotées d'une carapace et de plus de quatre pattes, les insectes, les arachnides ou les myriapodes.

Chantepattes : le grillon.

Cornepince : lucane.

Cornetête : scarabée rhinocéros.

Coursedents : la cicindèle champêtre, un insecte prédateur.

Craquezeaux : il s'agit de la chute où les eaux de Profondagues se déversent dans le cours du Vivagues (le ruisseau qui traverse Praërie).

Detsang : dette de sang ou obligation d'un chasseur envers un autre Sink.

Doigt : ce mot possède une double signification puisqu'il peut désigner une des castes constituant la société sink, ou un des membres d'une main de chasse (un groupe de cinq chasseurs).

Douventre : ce mot aussi possède une double signification puisqu'il désigne les femmes dans la société sink, mais aussi le Doigt dans lequel elles sont regroupées avec les enfants de moins de sept ans.

Dracaille : le lézard vert, le gardien du Mur.



Praërie

Écorciel : le chêne vert qui pousse au sommet de Forroc.

Fillvolmor : le second peuple de Praërie, presque uniquement composé de femmes, dont la société est basée sur le modèle des guêpes polistes.

Flappejour : les papillons de jour.

Flappenuit : les papillons de nuit.

Flappevole : les papillons.

Flottemorts : les gerris, les araignées d'eau.

Forroc : la ville forteresse des Sinks, le centre de leur univers.

Furiage : la fin de l'été, la saison des orages.

Gramond : le monde des Haoms, notre monde, celui des géants que les Sinks méritants, selon leur croyance, regagnent après leur mort... Le paradis.

Grouillecroche : la scolopendre.

Grouillepinces : les fourmis.

Haoms : les dieux des Sinks, leurs ancêtres, ceux qui foulèrent Praërie aux pieds, nous en sommes.

Langanc : la langue ancienne, le français, qui n'est plus comprise ni parlée que par les langdieux.

Langdieux : ce mot désigne indifféremment les prêtres de la religion des Haoms, que l'on nomme aussi lumventres à cause de leur totem générique, la caste dirigeante de Forroc, et le Doigt auquel ils appartiennent.

Langmorts : les batraciens (grenouilles, crapauds...).

Léviargent : la truite fario.

Lumeventres : ce mot désigne les lucioles, mais peut également être employé en parlant des langdieux, les porteurs de lumière, qui portent des robes et des casques façonnés dans leurs carapaces.

Main : peut désigner l'organe, mais aussi un groupe de cinq chasseurs.

Malamour : l'amour exclusif d'un homme pour une douventre. Pour





Glossaire

les langdieux, il s'agit d'un sentiment égoïste et dangereux qui met en péril toute la société sink et qui doit être sévèrement réprimé.

Mortpoils : les rongeurs (campagnols, mulots, musaraignes).

Moupattes : les chenilles.

Mur : la frontière de Praërie (en fait un muret de pierres sèches qui entoure le champ), derrière laquelle, selon les langdieux, s'étend Outremond, le grand néant hanté par les démons. Le Mur protège Praërie et les Sinks de l'anéantissement.

Nagecroque : le dytique bordé.

Nagepinces : la nèpe cendrée.

Nagesuce : la notonecte glauque.

Ombronge : l'anoplie.

Outremond : le grand néant hanté par les démons qui s'étend au-delà du Mur.

Piquevol : le moustique.

Plumorts : les oiseaux.

Pouce : l'assemblée des représentants élus de chaque Doigt, dirigée par le venrabl du Doigt de Langdieux.

Pousseccrott : le bousier.

Praërie : le champ dans lequel se trouve Forroc, le monde des Sinks.

Prichass : la première chasse en tant que pouce (chef) d'une main de chasse pour un jeune traqueviande. C'est à cette occasion qu'il devra affronter et terrasser un prédateur pour s'approprier son totem.

Profondagues : la mer de Praërie (en fait un étang formé par une petite retenue sur le cours de Profondagues).

Rampracailles : les serpents.

Sabledent : la larve de fourmilion.

Sabrepattes : la mante religieuse.

Sabrequede : le scorpion languedocien.



Sinks : le peuple des humains miniatures de Praërie.

Sombrage : l'hiver.

Sucemort : le réduve ou punaise assassine.

Sucevert : la punaise verte.

Tempas : les cinq périodes (Sombrage, Bourgeonnage, Brûlage, Furiage, Roussage) qui composent un cycle (une année) pour les Sinks. Pour eux, chacune d'elle correspond environ à dix de nos années.

Traqueviande : ce mot désigne à la fois les chasseurs et le Doigt auquel ils appartiennent.

Ventrecroche : les araignées.

Ventripaille : les pucerons.

Vertjungle : la mer d'herbe qui couvre une grande part de Praërie et entoure Forroc.

Violfill : c'est ainsi que les fillvolmorts appellent les Sinks.

Vivagues : le ruisseau qui traverse Praërie.

Volmorts : les guêpes polistes.

Vrombemort : les libellules (il existe des variantes).

Vromiel : l'abeille.

Vrompeur : le frelon.

Vrompoil : le bourdon.