

Encyclopédie
Anarchique du Monde de

ROY



Encyclopédie
Anarchique du Monde de Troy

V o l u m e P r i m e

Textes

ARLESTON

Dessins

TARQUIN

Couleurs

LYSE



ازمادی

TABLE DES MATIÈRES

I. FLÂNERIE A ECKMÛL

Eckmül : une ville, un port	page 9
Plan de la ville d'Eckmül.....	page 10
Quelques quartiers typiques	page 12
Les plus célèbres places et rues d'Eckmül	page 12
Les folles années d'Eckmül	page 13
De somptueuses réceptions	page 13

II. ECKMÛL SIÈGE DU POUVOIR

Une zone d'influence considérable	page 15
Grunde, l'insoumis de Klostope	page 15
Organisation de l'exécutif	page 16

III. ÉTERNEL CONSERVATOIRE

Le Conservatoire d'Eckmül, temple de la sagesse	page 17
Un enseignement circonstancié	page 18
Les Huit Enchantements Majeurs du Conservatoire	page 18
La Charte d'Eckmül	page 19

IV. LES DIRIGEANTS D'ECKMÛL

Lignole le Manipulateur	page 21
Plomynthe le Couard	page 21
Bascréan le Crétin	page 21
Thanos le Traître	page 22

V. À PROPOS DE LA MAGIE

La magie, phénomène remarquable	page 23
Les relais de la magie	page 24
Le pouvoir de Thanos	page 24
Le Magohamoth, essence du grand secret	page 24

VI. FLÂNERIE EN SOUARDIE

La Souardie, patrie du plouc	page 27
Glinin, la ruralité souriante	page 27
La forge, haut lieu d'échanges culturels.....	page 28

VII. FLÂNERIE DANS LES BARONNIES

L'Hédulie, terre et cailloux	page 31
Des barons belliqueux	page 33
Classer les soixante-dix-sept Baronnies	page 33
La soixante-dix-huitième Baronnie	page 35
Des tournois codifiés	page 35
Épreuves oubliées	page 35
Naviguons sur le Stronze	page 36
Le monstre du Loch Ténébreux	page 37

VIII. FLÂNERIE AU DARSHAN

Un empire millénaire	page 41
L'art de gérer un harem	page 41
Le Palais des Dieux	page 43
C'est haut et c'est froid	page 43
Xhiatyr l'Incomparable	page 44
Sparshōng le Terrible	page 45
Cathe la Pourpre	page 46
Avoghaï le Double	page 46
Xulody la Merveilleuse	page 46
Shlikāh la Révérée	page 47
Swoōg le Baveux	page 49
Un pouvoir troll ?	page 49
Autres dieux majeurs	page 50
Quelques dieux en vrac	page 52
Magie et Religion	page 53
La réincarnation au Darshan	page 53

TABLE DES MATIÈRES

IX. LES TROLLS, PREMIÈRE APPROCHE

Le troll, une créature taquine	page 55
Le troll, un ami recommandable ?.....	page 55
Eau et trolls, l'incompréhension mutuelle	page 56
Flottabilité des trolls	page 56
La piraterie en mer du Ponant (et la sexualité trolle)	page 57
Un point de marine flibustière	page 58
Les trolls blancs du Darshan	page 58
Grand-père Tetrâm.....	page 59

X. PETITS MÉTIERS

l'Haruspice, devin des entrailles	page 61
Sage rural, une bonne planque	page 62
La médecine, vaste rigolade	page 62
Dresseur de vierges : une tâche délicate	page 62
Les héros : une tradition qui dure	page 62
Tresseur de poils de troll	page 63

XI. ANECDOTES

LIÉES À L'ÉPOPEE DE LANFEUST

Flottabilité des nains	page 65
Cixi avait-elle grossi ?.....	page 65
Un "L" qui veut dire-eu Lanfeust	page 66
De la repousse des membres	page 66
Épées et rochers.....	page 66
Mathone du Roc Gisant.....	page 67
Que faisait Or-Azur là-haut ?	page 67
Bras d'honneur	page 67
Dragons blancs : le dernier chic.....	page 68
La première nuit de Cixi.....	page 69
Les mixtures de Lignole.....	page 69

XII. FICHES PRATIQUES

Recette du Crabe Farci d'Hédulie	page 71
Table de correspondance des heures	page 72
Calendriers	page 73
Les deux cents ans d'une ère.....	page 73
Le Chant des Partisans d'Eckmül	page 76
Précisions monétaires	page 76
Investigation vestimentaire	page 77

Avertissement au lecteur en quête de rigueur.

Cette encyclopédie est composée de façon assez atypique. En effet, les sujets abordés ne le sont pas d'une façon fidèle à l'habituel protocole universitaire. En un mot, ce que vous avez entre les mains est à peu près aussi bien organisé que le Grand Marché de Xingdu. Et encore, le lendemain d'un typhon féroce. Par exemple, nous ne traiterons pas ici des animaux et diverses créatures évoluant à la surface, sous la surface, dans les airs ou dans les mers de Troy. Ces plus ou moins gentilles bêtes font l'objet d'un Bestiaire détaillé, troisième volume de cette Encyclopédie Anarchique. Un ouvrage de référence que je vous engage à vous procurer au plus vite. La géographie a globalement été traitée dans la Cartographie Illustrée. Un ouvrage de référence que je vous engage à vous procurer au plus vite. Pourtant, il nous arrivera d'évoquer quelques notions géographiques, pour préciser tel ou tel point de détail. Les trolls, enfin, sont abordés ici de façon très incomplète, mais ils sont l'objet du second volume. Un ouvrage de référence que je vous engage à vous procurer au plus vite.

Il y a, par ailleurs, une délicate polémique à laquelle je tiens à répondre. On m'a parfois reproché un manque de rigueur dans mes recherches historiques. Le mois dernier encore, mon éminent et estimé collègue Scrofule-l'Élargisseur-de-Diptères a

mesquinement mis en garde ses étudiants contre les "fantaisies" que, selon lui, contiennent mes ouvrages. Je trouve cette attitude surprenante, voire choquante. Surtout de la part d'individus qui prétendent enseigner l'étude des comportements dans une civilisation entièrement dédiée à la magie. Certes, notre credo demeure "l'Histoire, les Faits, le Réel", et nos analyses ne doivent point trop s'éloigner de ce terrain de réalité. Mais qu'est-ce que la réalité ? Je vous demande de méditer cette profonde pensée de Xgröw, philosophe troll du premier millénaire : "Mes amis, il faut se rendre à l'évidence : le réel n'est qu'une illusion due à un manque de substances distillées. Rendez-moi mon cruchon ou je fous sur la gueule à tout le monde."

Signalons que tous les commentaires, articles et notules regroupés ici sont extraits des "Notes biographiques et sociologiques sur l'Épopée d'un Apprenti Forgeron", par le vénérable mystagogue Grangougnard de Khouen. 8 volumes, Presses Universitaires du Conservatoire. Eckmül.

Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter une agréable lecture, et surtout, bonne chance. On ne sait jamais, des fois que vous tentiez de mettre en pratique certains de nos conseils...



CHAPITRE I : Flânerie à Eckmül

ECKMÜL : UNE VILLE, UN PORT

Pourquoi commencer cet ouvrage par Eckmül ? Parce que j'y suis né, et j'y habite. Et que c'est joli. En dehors même de la présence du Conservatoire, point sur lequel nous reviendrons, Eckmül est une agglomération de toute première importance. On y compte près de deux cent mille habitants humains, ce qui en fait la cité la plus peuplée du continent. Son port est le point d'attache de la plupart des navires commerçant sur la mer du Ponant, et les équipages trouvent de quoi reconforter leur foie et leurs passions charnelles dans les nombreux estaminets enfouis au cœur des étroites ruelles de la vieille ville. Ah, la Taverne du Marin Soulagé, rue du Pont-aux-Galantes ! Je lui dois tant de mémorables soirées ! Et l'auberge du Dalmopède Endormi, où l'on mange sans doute les meilleures Vlorouilles de la planète ! L'intense vie nocturne du vieil Eckmül a de tous temps inspiré les poètes en quête d'écoulements corporels et de maladies vénériennes. Écoutons Lumparol-Luth-Facile, qui déclamait avec emphase :

“Ô fière cité d'Eckmül
Nuit de fête éternelle
Qui partout sa toile tisse
De toutes les chaudes-pisses
C'est avec les plus belles
...”

(Il manque ici le dernier vers, une rime en “ul”, mais il serait malséant de citer Lumparol-Luth-Facile dans son intégralité).

Mais revenons sur le pavé de ma chère cité. Dès le lever du soleil, le visiteur fasciné se fraie un passage entre les étalages de poissons fumés ou salés, de viande fraîche ou avariée, de fruits ou de légumes. Il admire des échoppes d'artisans, des bijoutiers, des ferronniers, des cordonniers, des verriers, des potiers, des tonneliers, des barbiers, des selliers, des chapeliers, des armuriers, des médecins, des assassins, des nécromanciens, des sculpteurs, des tatoueurs, des dresseurs (d'animaux ou de femmes), des brasseurs, des brocanteurs, des embaumeurs, des apiculteurs, des fourreurs (de femmes ou d'animaux), des fleuristes, des harpistes, des philologues, des proctologues, des œnologues, des astrologues et des agences d'intérim matrimonial, plus communément appelées bordels.

Les dames du tout-Eckmül se promènent avec une nonchalance très étudiée entre les boutiques de soieries colorées du Darshan et de fanfreluches aguichantes, près du marché aux animaux de compagnie. Les marchands des trois mers déversent leurs articles exotiques sur des tréteaux mal équarris. Les marins se réveillent avec la gueule de bois. Les paysans et maraîchers des faubourgs amènent en ville les légumes cueillis à l'aube, encore frais de rosée. Les boulangers inondent les rues d'odeurs sublimes de pain frais et croustillant. Et tout ce monde attire un grand nombre de mendiants et de coupeurs de bourses.

Comme dans la plupart des établissements humains, le plus important des commerces reste celui de l'alcool. Des dizaines de chariots chargés de fûts et de barriques en provenance de l'arrière-pays franchissent tous les matins les portes de la ville pour alimenter les tavernes et les boutiques. Les débardeurs extraient des cales des navires les tonneaux remplis de vins mystérieux ramenés de l'autre bout du monde. On trouve à Eckmül tout ce que l'homme a réussi à faire fermenter depuis l'aube des temps, des liqueurs des Monts Locaces aux vins bleus du Darshan, en passant par les bières lourdes et noires des campagnes souardes. Le vin ordinaire le plus courant est le Gris de Klostoppe. Les taverniers disent en riant que si un fleuve de vin gris partait de Klostoppe, il serait asséché bien avant d'arriver à la mer.





1.

Le quartier de Fond de Ville.

C'est la plus ancienne partie d'Eckmül, sans doute l'établissement primitif de ce qui fut jadis un simple village de pêcheurs. Ruelles étroites et tortueuses, façades louches, tavernes enfumées, prostituées unijambistes : Fond de Ville est un quartier où il ne fait pas bon s'aventurer seul lorsqu'on est étranger à la cité. C'est pourtant l'endroit le plus pittoresque d'Eckmül, et les touristes qui y survivent en gardent un excellent souvenir.

2.

Le quartier de Pointe Large.

Ici l'on trouve les maisons raisonnablement bourgeoises du vieil Eckmül. Ce n'est pas le grand luxe, mais les façades respirent une certaine aisance. Construit avec goût il y a plusieurs siècles, cet ensemble occupe toute la base de la Pointe du Large. C'est un endroit tout à fait comme il faut : les maisons closes y sont cossues et discrètes, et les jeunes gens bien élevés.

3.

Les Hauts d'Eckmül.

C'est ici que s'étalent les plus belles et les plus riches villas de la cité. On y trouve de véritables petits palais faits de marbre rose et de mauvais goût. Les dorures et les moutons enrubannés côtoient les hordes de serviteurs acheminant les petits fours destinés aux nobles soirées. La vue y est superbe : on domine l'Anse des lointains, le Conservatoire, et l'ensemble du port. C'est ici que Cixi avait choisi de s'établir, avant le départ de Lanfeust pour le Darshan.

4.

Le quartier des Marchés.

C'est une vaste zone qui englobe trois des principales places d'Eckmül et couvre une bonne partie de la ville, des quais de l'Anse des Lointains jusqu'aux murailles du Conservatoire. Comme son nom l'indique, c'est là que l'on trouve les milliers d'échoppes proposant tout ce qui peut se vendre et s'acheter sur la mer du Ponant et les autres.

5.

Le quartier du Bras Pourpre.

C'est un endroit complètement à part dans Eckmül. Loin des rues animées et cosmopolites du centre ville, le Bras Pourpre forme une sorte de village, de la place du Vieux Marché aux Grèves Roses. Calme et reposant, ce secteur est très prisé des fonctionnaires retraités et des sages atteints de gâtisme.

6.

Le quartier des Merveilles.

Contrairement à ce que son nom pourrait laisser croire, ce coin d'Eckmül n'a vraiment rien de merveilleux. C'est un sinistre alignement d'entrepôts et de dépôts, où sont stockées les marchandises non périssables venues par mer comme par terre. Plus une cargaison a des chances de prendre de la valeur avec le temps, plus elle restera longtemps stockée ! On croise dans ce quartier de solides débardeurs aux épaules carrées. Ne plaisez pas avec eux, ils ne sont guère intelligents et très susceptibles.

7.

Le Faubourg des Tanneurs.

Jouxtant le quartier des Merveilles, le faubourg des Tanneurs est l'endroit le plus nauséabond d'Eckmül. On y trouve les nombreux artisans spécialisés dans le traitement des cuirs, des peaux de poisson et des fourrures. C'est là que l'on se débarrasse des cadavres encombrants, et la rumeur prétend que certains tanneurs se sont spécialisés dans la confection d'objets de luxe en cuir humain. Les déchets et les bains de tannage exhalent des fumets que le vent malicieux porte parfois jusqu'au centre ville. Le pavé de la vieille cité se couvre alors du vomi des passants délicats.

8.

Les Paluds.

À la limite nord de la ville, le long des Grèves Puantes, on trouve de petits marécages peu à peu aménagés en marais salants par des paysans courageux et entreprenants. La plupart du temps sous le vent des tanneries, puisque le zéphyr souffle beaucoup plus fréquemment du sud que du nord, les salins ne sont pas un endroit agréable. Pourtant, c'est

cet arôme de décomposition animale qui donne au sel d'Eckmül son parfum inimitable, tant recherché par les gastronomes.

9.

Le Faubourg des Maraîchers.

Tout l'est d'Eckmül est couvert de petits carrés de terre soigneusement bêchés. Des maraîchers en blouse colorée y récoltent avec amour toutes sortes de petits légumes frais que leurs femmes vont porter aux différents marchés de la ville, dès le lever du jour. Leur production écoulée, les plus jeunes et les plus jolies complètent leur revenus par des activités annexes liées au flux d'hormones qui envahit les veines du marin qui regagne la terre.

LES PLUS CÉLÈBRES PLACES ET RUES D'ECKMÜL

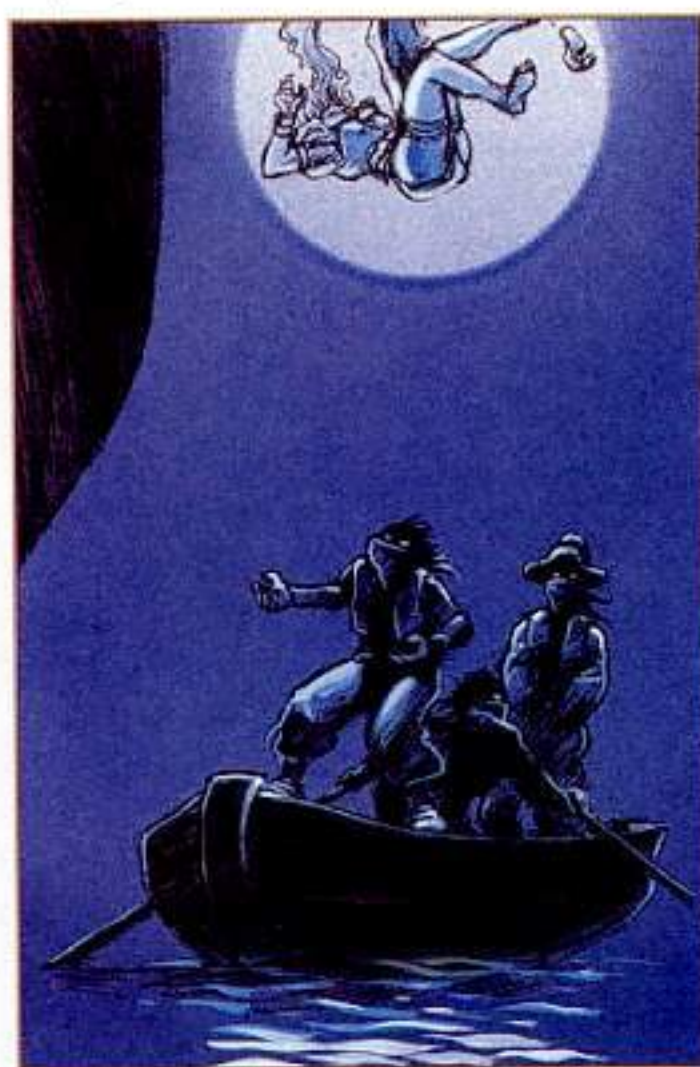
Rue du Pont aux Galantes
Rue de la Vlorouille Enfouie
Rue du Trésor
Rue du Verre Siffleur
Rue Malandrins
Rue du Pas du Pétaure
Rue Flomynthe d'Axone
Promenade de la Belle Xia
Rue du Sampang
Rue Flamochard
Rue de l'Anguille d'Or
Rue Pavé Clos
Rue Belles Fleuries
Allée du Renouveau
Rue Puits au Dragon
Rue Four Braiseux
Rue aux Flâneries Incertaines
Impasse des Impuissants
Rue du Conservatoire
Rue Elixir
Rue du Boiteux
Rue Vance l'Ancien
Rue Palme Morne
Rue Fumée Heureuse
Rue Porte Alice
Rue des Voiles
Rue de la Tour à Feu
Rue Verte Crapule
Place des Monnaies
Place aux Vins
Place Fontaine Moussue
Place Fikret
Place du Vieux Marché
Place aux Sueurs
Place Irisée

S'il fut une période particulièrement insouciant et heureuse dans l'histoire de notre belle cité, elle correspond sans aucun doute aux années précédant la prise du pays par Thanos. Certes, et on le sait aujourd'hui grâce au recul que confère l'histoire, les grands bouleversements qui allaient se produire étaient déjà en germe. Mais nul alors, dans le commun des citoyens, n'en avait conscience. Les arts ne montraient aucun signe de décadence, le commerce était florissant. Les maraîchers vendaient leurs fruits, les tisserands leurs étoffes, les filles leurs charmes et les sages leur savoir. À tous points de vue, la situation politique semblait stable. Et dans les Hauts d'Eckmül, la fine fleur de la bourgeoisie et de l'aristocratie rivalisait en fêtes, banquets et réceptions.

On se souvient particulièrement du jour où le très en vue homme d'affaires Narh Bartapy invita tous ses amis sur son yacht. Ils devaient assister à un formidable feu d'artifice, tiré depuis le luxueux navire amarré au milieu de la baie. Les mets étaient exquis, l'ambiance divine, les musiciens doués. À minuit, l'orchestre fit résonner le roulement de tambour annonciateur des grandes choses, puis le silence se fit. Nobles passagers et belles dames rejoignirent le château arrière pour assister au spectacle. Les premiers feux furent allumés, et des sillages dorés déchirèrent les cieux pour exploser en une première gerbe de lumières chatoyantes. Mais quelques escarbilles rebelles retombèrent malencontreusement à la proue du bateau, là où se tenaient les tireurs et leurs réserves de fusées aux couleurs merveilleuses. Constatant cela, les artificiers les plus expérimentés sautèrent immédiatement à l'eau.

Les badauds massés sur le port purent ce jour-là assister au spectacle fantastique d'un yacht en flammes, d'où partirent simultanément les plus beaux feux d'artifice jamais créés à Eckmül. Un incroyable et gigantesque embrasement de sons et de lumières. Les éclairs de bleu, de rouge, d'or et de blanc, illuminaient les belles dames hystériques,

en robe du soir ou à demi-nues, qui se jetaient du pont pour échapper aux flammes. Des marins, reconnaissant là une occasion d'être charitables et de se faire du bien, sautèrent dans leurs barques. Ils tournèrent leurs foulards sur l'avant de leur visage, sans doute pour se protéger de l'inhalation de fumées toxiques, et peut-être un peu pour ne pas être reconnus. Ils s'approchèrent du somptueux bâtiment en perdition. Ils repêchèrent les plus jolies des femmes et les violèrent entre leurs filets nauséabonds avant de les ramener à quai, délestées de leurs bijoux mais pour la plupart heureuses. Les hommes,



pour leur part, durent rentrer au port à la nage. À l'exception des jeunes et beaux Lord Hetay et Lord Yvair, qui furent secourus par un groupe de fameux loups de mer que les femmes n'intéressaient point. Aucun des deux lords n'osa plus jamais paraître en ville par la suite.

Narh Bartapy resta seul, accroché au mat de son yacht embrasé, silhouette agitée de soubresauts convulsifs, hurlant dans les flammes des malédictions qui aujourd'hui encore terrorisent la Guilde des Artificiers.

DE SOMPTUEUSES RÉCEPTIONS.

Les soirées de Cixi furent assez courues, à leur époque, et une foule de jeunes gens en vue s'y pressaient régulièrement. La maîtresse des lieux papillonnait d'un groupe à

l'autre en compagnie de sa sœur. Elle exhibait des robes et des parures sans cesse différentes, sans parler des bijoux toujours plus somptueux. Mais bien entendu, les réceptions les plus spectaculaires étaient celles de l'ambassadeur du Darshan. Fēh-Rērĥ avait un don pour le divertissement de ses invités. Il dénichait, on ne sait comment, les plus surprenantes des attractions. Un haruspice venait éviscérer quelques animaux, des dresseurs de pétaures présentaient des ballets, des funambules sur dragons pirouettaient et virevoltaient. On se souvient encore du soir fameux où trois cents danseuses à dénuder furent offertes aux messieurs, alors que des trolls enchantés gavés d'aphrodisiaques prenaient en charge la concupiscence des dames.

Et puis, bien sûr, il y eut la plus célèbre des réceptions de l'ambassadeur, commencée en plein été en prévision du printemps nouveau. Elle dura dix mois et six jours. Durant toute la fête, les invités ne quittèrent pas la fabuleuse demeure sise au cœur des Jardins Luxuriants. Les domestiques étaient organisés en quarts, et le service se poursuivait à toute heure du jour ou de la nuit. Cinq orchestres se succédaient chaque jour, et jamais le silence ne se fit. Plusieurs tonnes de nourriture arrivaient chaque matin aux cuisines. Soixante-neuf marmitons se relayaient pour emballer dans du papier doré les testicules de dragonneau confits et les disposer sur des plateaux d'argent en petites pyramides artistiques. Trois des participants, dont le plus jeune fils du sage Plomynthe, moururent d'indigestion. Six charrettes de linge étaient blanchies quotidiennement. Entre le huitième et le dixième mois de fête, soixante et onze jeunes femmes ressentirent les douleurs de l'enfantement et mirent bas. Il naquit trente-cinq filles, trente-deux garçons, et quatre demi-trolls qui n'eurent aucun mal à sortir. En l'honneur de leur hôte, toutes les jeunes mamans prénommèrent leur enfant Fēh, qu'il soit garçon ou fille, à l'exception de quatre qui leur donnèrent pour nom Grōōwg, Sgūūrĥ, Xgnāāf et Kgōūgnk.

Les plus âgés des bambins rampaient déjà entre les buffets et sous

l'orchestre, lorsque vint le jour du printemps. À l'exception des morts, tous les invités étaient encore là, et la fête prit fin en apothéose, lors d'un grand bal masqué. Fatigués mais heureux, tous virevoltaient au son des bombardes et des trompettes musquées. L'exploit des invités fut homologué dans le Grand Livre des Absurdités d'Eckmül, et me fait toujours rire.



CHAPITRE II : Eckmül siège du pouvoir

UNE ZONE D'INFLUENCE CONSIDÉRABLE

Notre structure politico-sociale semble souvent étrange aux visiteurs venus des autres continents. Quelle est l'influence exacte d'Eckmül ? Certaine, mais difficile à déterminer avec précision. C'est vrai qu'il existe, de fait, une unité des territoires magiques. Bien entendu, il convient de rappeler que ce n'est pas le territoire qui engendre la magie, mais le fait que des sages y aient élu domicile. On rencontre, dans ce que nous appellerons la zone d'influence d'Eckmül, divers pouvoirs politiques locaux : chefs de village, bourgmestres, conseils autogestionnaires, etc... En revanche, on ne trouve pas d'institution politique régionale : pas de roi, d'empereur, de cruelle souveraine ou de tsar bedonnant. C'est en réalité le Conservatoire d'Eckmül qui assume de façon détournée la charge politique. La zone soumise aux directives d'Eckmül est géographiquement très étendue, puisqu'elle couvre la majeure partie du continent

La pratique est assez simple : le Conservatoire se contente de maintenir la paix dans sa zone d'influence, et les territoires qui désirent en faire partie acceptent en échange un pouvoir local aussi peu dénué d'humanité que possible. Le Conservatoire se fait obéir grâce à son arme absolue : il menace de retirer ses sages de tout village ayant des intentions belliqueuses ou conquérantes. Ainsi pri-

vés de magie, les agresseurs ont peu de chances de nuire vraiment à des voisins qui eux, sont encore capables d'utiliser leurs pouvoirs.

Bien entendu, des individus ou des groupes mal intentionnés tentent parfois de retenir des sages contre leur gré afin d'exercer à loisir leur magie. La consigne des sages est alors de tout faire pour mettre fin à leurs jours : leur suicide privera le mal intentionné de ses capacités de nuisance. En pratique, les sages ne sont que des hommes et ils ne s'exécutent que rarement. Dans tous les sens du terme. Ils tentent plutôt de raisonner les agresseurs. Ceux-ci comprennent rapidement que le Conservatoire a tout à fait les moyens de dépasser sa vocation

purement culturelle et spirituelle et de s'impliquer un peu plus dans les réalités du siècle. En particulier lorsqu'arrivent d'Eckmül des émissaires dont les pouvoirs peuvent être de rendre leurs interlocuteurs impuissants, tout en augmentant considérablement le volume de leurs testicules, ou de leur provoquer des rages de dents.

GRUNDE, L'INSOUMIS DE KLOSTOPE

On se souvient par exemple des événements de Klostope, une ville importante au sud des Monts Locaces. Importante à plusieurs titres : par sa taille, mais aussi par sa production vinicole. Le Gris de



Klostope est plus qu'un cru, c'est une institution ! Toujours est-il que plusieurs sages de la région, dévoyés par un potentat local du nom de Grunde, étaient ouvertement entrés en rébellion contre Eckmül. Ils revendiquaient, au nom de Grunde, une totale autonomie de la ville et de ses armées. Leur souhait était d'être autorisés à incendier, piller et violer dans les bourgades voisines. Intentions qui avaient l'avantage d'être claires, bien que moralement contestables.

Eckmül refusa de transiger et une terrible guerre s'engagea. Grunde s'empara d'un territoire de superficie non négligeable et y appliqua avec soin son programme. Mais un des sages du Conservatoire parvint à mettre la main sur un paysan souard dont le pouvoir était de faire disparaître les sons. Le paysan fut invité à s'engager dans l'armée de Grunde afin de s'en approcher. Il se faufila jusqu'à la tente de commandement et entoura le roitelet d'une bulle de silence. Grunde ne pouvait plus entendre ses lieutenants ni leur transmettre des ordres autrement que par écrit. Il s'affola et l'organisation de son armée en souffrit rapidement.

Après quelques semaines de silence et de gesticulations frénétiques, Grunde capitula. Il regagna piteusement Klostope et dut livrer à Eckmül les neuf sages corrompus. Habituellement, les érudits répugnent à la violence. En l'honneur de Grunde et de ses acolytes, ils firent pourtant une exception. Les neuf traîtres furent entraînés devant les étudiants, enchaînés dans les amphithéâtres du Conservatoire et torturés durant de longues semaines. Dans un but purement pédagogique, bien entendu.

ORGANISATION DE L'EXÉCUTIF

Comme nous l'avons vu, les sages d'Eckmül possèdent indéniablement des prérogatives politiques. Il existe en théorie un Conseil des Érudits, mais il se réunit tout à fait épisodiquement. Et encore, tout le monde est rarement réveillé en même temps. En pratique, le pouvoir est laissé entre les mains d'un

conseil restreint, formé de trois individus. Le grand conseil ne délibère que lorsqu'il s'agit de remplacer l'un des trois. À l'époque de l'aventure de Lanfeust, le conseil restreint était composé des érudits Lignole le Vénérable, Bascréan le Fougueux et Plomynthe l'Irrésolu. Nous ferons plus loin un portrait, concis et bien brossé de chacun. Suivant les époques, ce triumvirat a fonctionné de façon plus ou moins efficace. Il faut bien reconnaître que le plus souvent, l'un des trois membres prend rapidement l'ascendant sur les deux autres. On se souvient en particulier du très autoritaire Rysta Fuquatou, seul maître des territoires d'Eckmül : les deux autres membres du conseil restreint avaient choisi de partager leur temps entre de copieux banquets et des siestes tarifées par des jeunes filles aux volumineux appâts.

CHAPITRE III : Éternel Conservatoire

LE CONSERVATOIRE D'ECKMÛL, TEMPLE DE LA SAGESSE

Le Conservatoire existe depuis des millénaires, et la plomberie des sanitaires a rarement été refaite. Quoi qu'il en soit, c'est sans aucun doute l'institution la plus respectée de Troy.

On y enseigne de nombreuses disciplines, mais son objet premier est bien sûr de former les sages qui iront relayer les champs de magie jusque dans les plus lointains villages. Ils passent plusieurs années à l'internat du Conservatoire, durant lesquelles ils s'initient à l'histoire, à

la cartographie, aux lettres, aux sciences, aux langues mystiques, à la biologie, et parfois aux jeux de hasard. Ils apprennent à canaliser leur énergie, à élargir les champs de leur conscience, à maîtriser les flux de magie, à faire le mur, à soigner la gueule de bois, à prendre du plaisir sans engrosser les jeunes femmes et à détester la nourriture de la cantine. Le Conservatoire est également un lieu de recherche. Les plus grands spécialistes de sujets aussi différents que l'adduction d'eau dans les métropoles du sous-continent darshanide ou la sexualité des moustiques dans les environs de Jaclare y poursuivent leurs travaux.

C'est évidemment au Conservatoire que se trouvent les plus belles bibliothèques de la planète. Il y a la Bibliothèque Centrale, la Principale, la majeure et neuf Bibliothèques Annexes. Il faut avouer que bon nombre d'érudits prennent un grand plaisir à la publication de leurs travaux. Les sept presses de l'Imprimerie Universitaire tournent jour et nuit. Les deux cents employés du département reliure travaillent suivant le système des quarts. Plusieurs tonnes de papier sont absorbées chaque semaine, et les fabricants d'encre peinent à fournir. Un directeur administratif épris d'économie décida un beau jour de limiter le



nombre de publications officielles, mais il n'eut jamais l'occasion de faire appliquer sa circulaire. Il trouva la mort lors d'une mystérieuse chute dans le grand escalier de la section scientifique. Quelques témoins affirmèrent avoir vu s'éloigner rapidement un petit groupe d'érudits ricanant dans le col relevé de leur cape, mais l'enquête, elle, ne fut pas poussée plus loin.

UN ENSEIGNEMENT CIRCONSTANCIÉ

Dans chaque ville ou village, le sage en exercice est chargé de repérer les garçons aptes à devenir à leur tour des sages. Les garçons car en effet, pendant très longtemps, cette mission était uniquement confiée à des représentants de la gent masculine. Nul texte ne l'imposait, mais la tradition en avait ainsi décidé. On ignore pourquoi une telle discrimination fut si longtemps en vigueur, mais il fallu attendre de nombreux siècles avant que les jeunes filles soient admises à poursuivre des études au Conservatoire.



On se souvient encore de la première damoiselle à être devenue sage. Il s'agissait de Lissoloth-Oreilles-Pointues, une charmante jeune fille originaire de Gemman. Son père, Fusuth-Oreilles-Plates, l'un des cinq sages alors en exercice dans ce port important, avait reconnu en elle toutes les qualités requises pour faire un bon sage. Il résolut donc

d'outrepasser la tradition et d'emmener sa fille à Eckmül. Cependant, soucieux de ne point choquer, il recommanda à Lissoloth d'user d'un léger subterfuge : se faire passer pour un garçon. La jeune fille coupa ses cheveux, tendit le menton en avant, et fit tout son possible pour s'exprimer d'une voix grave. Elle parsemait sa conversation de jurons aptes à faire rougir un soldat de la garde. Elle fut découverte lorsqu'un de ses professeurs, un bel homme plus tenté par la compagnie de ses semblables que par celle des demoiselles, se mit à lui faire une cour assidue. Afin d'échapper aux avances de plus en plus pressantes de l'importun, Lissoloth fut contrainte de lui révéler qu'elle n'était pas un gentil garçon, mais une vilaine fille. L'affaire fit scandale et Fusuth fut vertement tancé. Cependant, nul n'ayant eu à se plaindre du travail de Lissoloth, elle poursuivit son cursus et devint officiellement la première sage-femme du Conservatoire ! Depuis, d'autres l'ont imitée sans avoir à se déguiser, et des toilettes pour femmes ont été installées partout car les filles ne font pas pipi debout. Mais laissons là Lissoloth et revenons à l'enseignement prodigué à Eckmül.

Dès son arrivée au Conservatoire, le jeune postulant au titre de sage est pris en main jusque dans les aspects les plus intimes de son existence. On lui explique comment s'habiller, comment se comporter, comment rester calme avec les enfants. On vérifie son niveau de culture générale et on remédie aux lacunes éventuelles. Puis on attaque l'enseignement de la magie en lui-même : concentration consciente, concentration inconsciente, maîtrise des flux. Enfin, on apprend à utiliser les Huit Enchantements Majeurs. Ce point sera développé plus bas. À l'issue de deux années d'études, le postulant est convié à la grande cérémonie collective d'Acceptation : il accepte de renoncer à son pouvoir pour devenir un relais de magie. Il y a, à ce moment, des tas d'encens exotiques à faire brûler, et on doit réciter des formules très compliquées. En réalité, tout ce cérémonial est surtout destiné à donner un peu de solennité à la cérémonie, histoire de marquer le coup. Parce qu'en fait, l'Acceptation n'est qu'une question

de volonté profonde. Une fois la cérémonie, et donc leurs études, terminées, les étudiants, ou plutôt devrais-je dire les tous nouveaux sages, s'égaient dans les rues les plus mal famées d'Eckmül. Il s'en suit une beuverie monumentale que tous les taverniers du port attendent chaque année avec impatience.

LES HUIT ENCHANTEMENTS MAJEURS DU CONSERVATOIRE

Ils se prononcent en Quesh-Tubhär à Gwynn, la langue des enchantements (mise au point par le sémillant sémiologue Quesh de Gwynn et son assistant, le docteur Tubhär, vers l'an 13 du Morsuret).

- Comment enchanter un troll.

Matériel : au moins trois brase-ros portatifs d'argent ouvragé, de l'encens d'Ambone, du courage.

Formule : ゆめむ まみ むねたせ くらせくめ
ゆめゆつめ

La formule doit être déclamée d'un ton légèrement plaintif, sans trop insister sur les gutturales. Une danse vive et alerte renforce durablement l'effet de l'enchantement. Faire très attention à la prononciation des deux dernières syllabes. Si l'accent tonique est mal placé, le troll ne restera enchanté que quelques minutes, et son retour à l'état normal risque de vous surprendre.

- Comment faire sourire un percep- teur de taxes indirectes.

Matériel : une hache, un poignard effilé, des aiguilles de trois pouces de long, une cor-dette de métal tranchant, deux fers portés au rouge.

Formule : はつーくしこ だ ひ へふつく
けひつくつへけく

*Tout comme le troll, le percep-
teur de taxes indirectes doit impérativement être immobilisé avant de procéder à l'enchantement. Dès qu'il est privé de sa liberté de mouvement, pronon-
cer la formule rapidement et d'un coup : le percep-
teur ne pourra retenir ses muscles faciaux qui vont se rele-
ver, d'une oreille à l'autre. Utiliser alors le matériel que vous avez apporté pour effacer ce sourire niais de sa face de rat.*

- **Comment créer un quignon de pain sec et un pichet d'eau fraîche.**

Matériel : un pichet d'eau fraîche, un quignon de pain.

Formule : こどくさ けこ ま ひすせしゆめ
ゆませす

Bon, soyons francs, il ne s'agit pas à proprement parler d'un enchantement mais plutôt d'un tour de manipulation. Mais attention, ce n'est pas facile de cacher un pichet d'eau fraîche dans sa manche.

- **Comment provoquer un état qui passe communément pour la mort.**

Matériel : sept mouches à troll vivantes, une pinte d'eau de vie. (La pinte d'eau de vie est indispensable pour donner au sage le courage d'aller capturer sept mouches sur un troll vivant).

Formule : せ ゆほふ けすつぞせ くれはまどみ
むふし

Faire sécher puis piler les mouches à troll jusqu'à obtenir une fine poudre moirée. La faire inhaler à la victime, en lui racontant par exemple qu'il s'agit d'un nouvel aphrodisiaque pour pétaure. (Attention, il s'agit là d'un enchantement très puissant. Ne pas oublier de faire siffler correctement les nasales, sinon vous ne provoquerez pas la catalepsie, mais bien le décès du sujet sur lequel vous vous exercez).

- **Comment arrêter le temps.**

Matériel : une demie écaille de dragon de mer, un sigasfrin en argent massif, un pétaure femelle gravide au pelage roux, un petit mortier en bois de vigne, une Darshanide vierge, deux mesures d'eau du lac Pellucide.

Formule : しまみみ せ すゆめへ はぞけ
せれしけ

Il convient de signaler un léger détail technique qui fait que cet enchantement n'a pas pu être réalisé depuis très, très, très longtemps : malgré toutes les recherches entreprises, personne ne sait plus ce que c'est qu'un sigasfrin. L'enchantement n'en continue pas moins à être enseigné à chaque génération d'étudiant du Conservatoire.

- **Comment marcher sur l'eau.**

Matériel : une couronne d'épines, une croix de chêne nain d'Ansacre, quatre clous à demi rouillés, des petits pains au sésame, douze disciples, une paire de bonnes chaussures de marche.

Formule : しとや ませつ すしたくーべ めめめ
C'est un exercice de difficulté mineure, qui permet d'épater les gogos sans trop se fouler. Le genre d'attrape-nigauds avec lequel il serait facile de fonder une religion, par exemple.

- **Comment apaiser un homme en colère.**

Matériel : trois pétales de rose, un solide gourdin.

Formule : しゆ まひまぞこ せすくたし てぞまは
Il est conseillé d'utiliser le gourdin en premier lieu, et ensuite seulement de glisser un pétale de rose dans chaque narine de l'homme que l'on veut calmer, et un sur la langue. Si ce n'est pas suffisant, répéter plusieurs fois la formule en balançant de grands coups de gourdin sur le haut du crâne.

- **Comment ne jamais se perdre dans une bibliothèque.**

Matériel : une livre de petits cailloux blancs.

Formule : しはみ まや どぞてつせすくしけたこ
Cet enchantement est dû à l'ingéniosité de Kouyon-le-Distrain, un estimé collègue qui avait tendance à toujours oublier où il se trouvait. Hélas, il oubliait aussi les formules : son cadavre desséché fut découvert derrière le rayonnage MCXXIV de la section Géologie du Delpont, au sixième étage de l'aile ouest de la Bibliothèque Annexe du Conservatoire.

LA CHARTE D'ECKMÜL

Dans les couloirs du Conservatoire, vous entendrez souvent évoquer la Charte. Par des gens qui ne l'ont pas lue, d'ailleurs. Car pour être franc, personne ne la lit jamais. Excepté bien sûr des gens très ennuyeux, mais personne ne les écoute lorsqu'ils en parlent. La charte est un gros volume assez verbeux et confus de plus de sept cents pages, couvertes d'une écriture minuscule. Y sont consignés en détail les objectifs du Conservatoire, comme permettre à chacun d'utiliser sa magie sans gêner le voisin, les idéaux philosophiques et politiques de ses créateurs (justes mais ennuyeux), les règles qui doivent régir la vie du sage, et les menus de la cantine des étudiants. On murmure dans les classes que le choix de cuisiniers aptes à rendre

infect n'importe quel matériau comestible est une des obligations inscrite dans la charte.

CHAPITRE IV : Les Dirigeants d'Eckmül



LIGNOLE LE MANIPULATEUR

Lignole, vieillard d'une culture et d'une intelligence remarquables, aimait à se faire passer pour un gâteux inoffensif. Pourtant, ses petits yeux ne perdaient rien de ce qui se passait autour de lui, et son ouïe était beaucoup plus fine qu'il ne le laissait paraître. Dans sa jeunesse, il avait renoncé au pouvoir de faire souffler le vent, un atout majeur qui lui aurait permis un formidable destin de capitaine de marine. Pourtant, son engagement envers Eckmül primait sur tout, et c'est sans hésiter qu'il était devenu sage. Depuis, il consacrait son existence au bien de ses concitoyens.

Il avait fait toute sa carrière de sage et d'érudit à Eckmül même, conformant des modèles d'analyse historico-politique, et en avait déduit que le meilleur moyen de protéger l'institution des divers dangers qui pouvaient la menacer, était de prendre discrètement le pouvoir. Bien

entendu, il n'était qu'un des trois membres du conseil restreint, mais son âge et son art de la duplicité lui permirent longtemps de manœuvrer ses deux condisciples. Individu haï par les uns, adoré par les autres, il restera dans l'histoire du Conservatoire comme l'un des grands dirigeants que ce monde ait compté.

PLOMYNTE LE COUARD

Plomynthe était le modèle même de l'homme inutile, parvenu à obtenir un poste important parce que deux factions désiraient chacune imposer un candidat, et que tout compromis était impossible. Le grand conseil avait décidé d'élire un individu neutre qui ne dérangerait aucun des deux partis en présence, un homme sans grande envergure qui pourrait facilement être démis de ses fonctions dès que l'accord se serait fait sur un candidat plus sérieux. Le choix se porta sans hési-

tation sur Plomynthe, un petit responsable de la comptabilité, devenu miraculeusement directeur administratif, grâce à la chute dans un escalier de son prédécesseur. Connue pour sa haute opinion de lui-même et sa mollesse en toutes choses, il semblait faire l'affaire. Mais les deux factions ne parvinrent jamais à trouver un accord, et comme rien d'important ne se passait alors à Eckmül, les érudits se désintéressèrent de l'élection et retournèrent à leurs chers travaux. Dans l'indifférence générale, Plomynthe put conserver une fonction qui n'aurait dû être que temporaire, malgré un incident concernant sa santé que nous évoquerons plus bas. À l'origine, le pouvoir auquel il avait renoncé était la faculté de dénombrer les abeilles d'une ruche d'un coup d'œil : rien de vraiment important, sauf pour les apiculteurs. De l'avis général, il est d'ailleurs regrettable que Plomynthe n'ait pas été apiculteur.

BASCRÉAN LE CRÉTIN



Bascrean, l'élément le plus inattendu du trio dirigeant à l'époque de Lanfeust, était un érudit encore assez jeune, fougueux et impétueux, et parfois d'une vue assez courte sur les événements du monde. Il avait renoncé au pouvoir de faire disparaître les nœuds du bois pour s'impliquer dans la vaste carrière de sage, suivant l'exemple de son frère, le brillant Thanos. Plutôt bon élève, plutôt du genre qui retient bien que du genre qui



THANOS LE TRAITRE

Bascreán occupait au poste de Vénérable le fauteuil laissé vacant par son frère, l'incongru Thanos. Ce brillant érudit, dévoré par la soif de puissance et de pouvoir, avait tenté de renverser le conseil afin d'y imposer son autorité unique. La manœuvre avait été déjouée par Lignole qui, fin psychologue, se méfiait des gens qui aiment les beaux vêtements. Employant en toute illégalité les services d'un télépathe, Lignole avait pu percer à jour les plans de Thanos : l'ambitieux érudit avait l'intention d'assassiner ses deux compagnons du conseil restreint. Il évita donc le verre de vin empoisonné que Thanos lui servit et laissa

imaginer beaucoup, il avait rédigé une thèse remarquée sur la nécessité de convertir à l'usage de la magie tous les continents de Troy. Il faisait partie de la faction des Théologiens, qui considéraient que la magie était un don divin, et qu'il était du devoir d'Eckmül de la partager avec tous, quitte à l'imposer par la force si nécessaire. Face à eux, les Pragmatiques, dont Lignole était le chef de file, récusait la mystique des Théologiens, et soutenaient que tant que tout allait bien, il n'y avait pas de raison d'aller embêter ses voisins. Après la prise du pouvoir par Thanos, Bascreán rejoignit les rangs de la résistance, mais il n'y survécut pas très longtemps.



Plomynthe boire le sien, afin d'avoir une preuve de la trahison de Thanos. Plomynthe s'écroula, visage dans son assiette, au beau milieu du réfectoire. Lignole put faire accuser officiellement Thanos. Le hasard voulut que Plomynthe ne mourut point, grâce à l'intervention d'un médecin de l'est qui connaissait tout des techniques vomitives. Il resta cependant de longues semaines éloigné de toute activité suivie, sa diarrhée lui interdisant de trop s'écarter des lieux où elle pouvait en toute quiétude s'exprimer.

Thanos confondu fut déclaré traître à Eckmül. Il pratiqua rapidement le Rituel de Renonciation et parvint à échapper à la garde du Conservatoire, grâce à son pouvoir de délocalisation. Il commença alors la carrière de forban que l'on sait, avec le but avoué de se venger d'Eckmül. Parallèlement, il se mit à intriguer dans les Baronnie, usurpant l'identité du baron Averroës. Son activité de pirate lui permettait de recueillir les fonds nécessaires



pour faire d'Averroës la première puissance militaire des Baronnie. On sait ce qu'il advint par la suite.



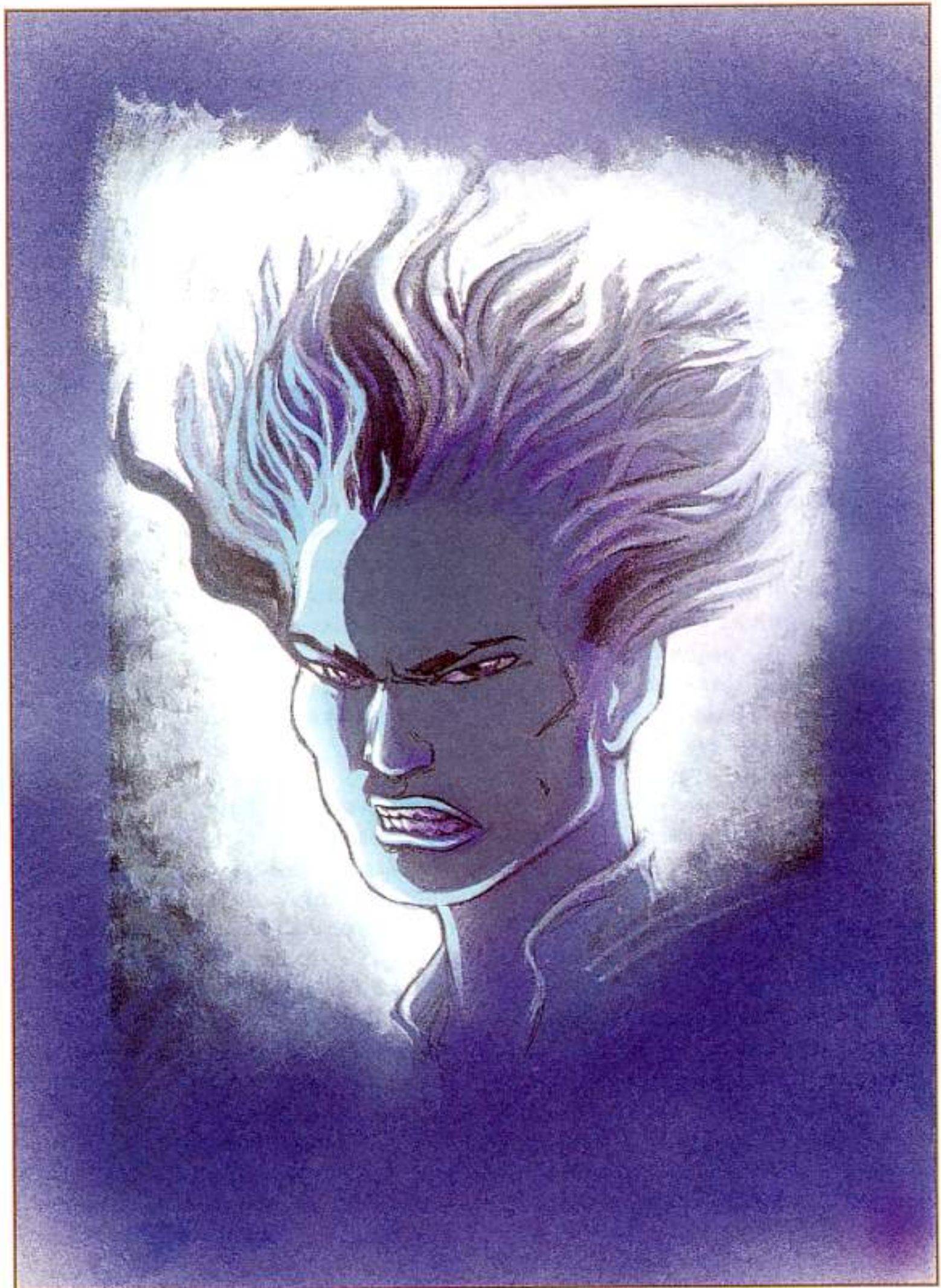
CHAPITRE V : À propos de la Magie

LA MAGIE, PHÉNOMÈNE REMARQUABLE

Il est bon de rappeler que chacun de nous possède des pouvoirs magiques. Moi-même, par exemple, lorsque j'étais jeune, je ne ratais jamais la mayonnaise. C'est admirable, non ? Hélas, comme chaque sage, j'ai dû renoncer à mon pouvoir pour exercer ma noble destinée. Mais connaissez-vous bien l'étendue de certains pouvoirs ?

Les pouvoirs peuvent être simples, c'est-à-dire utilisables n'importe où et n'importe quand, ou sujets à condition. Le pouvoir de guérison que possède C'ian, par exemple, ne fonctionne que la nuit. Son père, le sage Nicolède, a tenté l'expérience consistant à l'enfermer dans une cave hermétique à toute lumière, mais le pouvoir ne s'est pas laissé abuser par la supercherie et a refusé de produire le moindre effet. Certains pouvoirs ne se déclenchent que périodiquement, au printemps, ou lorsque le sujet a les cheveux courts ou lorsqu'il se tient à cloche-pied. Il n'y a pas de règles précises. On raconte qu'un petit garçon avait une force extraordinaire, mais qu'elle le quittait dès qu'il était enrhumé.

Dans tous les cas, l'utilisation d'un pouvoir a deux effets secondaires : on constate l'apparition d'un phénomène lumineux de couleur variable, et les cheveux du sujet se dressent bizarrement sur sa tête. Les jeunes femmes aux longs cheveux doivent toujours faire attention à ce qui se trouve au-des-



sus d'elles avant d'avoir recours à la magie. Cet effet annexe a en revanche un aspect pratique lorsque la chevelure est envahie de parasites : on demande alors aux personnes infestées de se concentrer sur leur pouvoir, les cheveux prennent leur position verticale et l'épouillage se passe tout à fait proprement.



LES RELAIS DE LA MAGIE

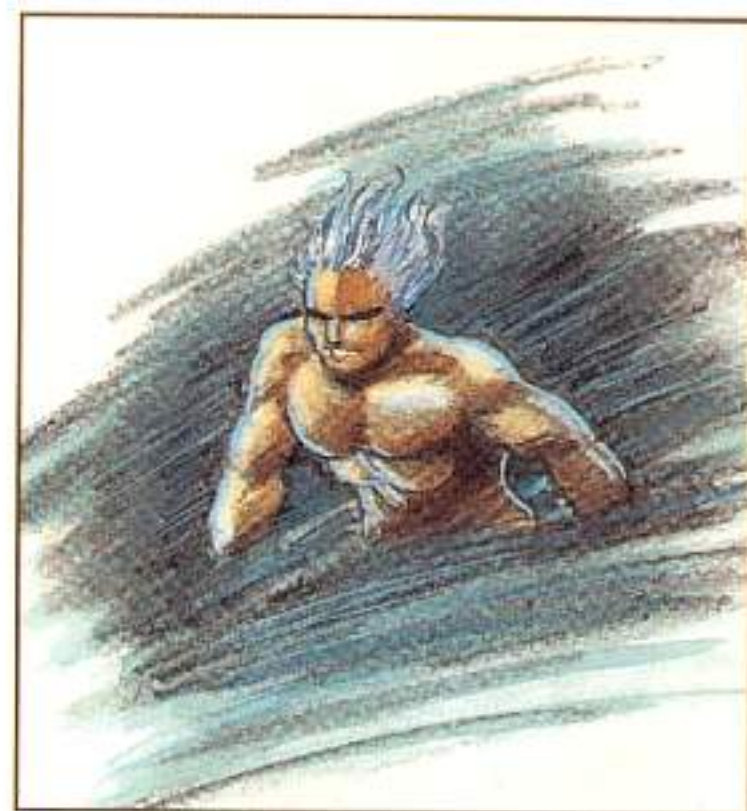
Les sages d'Eckmül, à l'origine, sont des hommes comme les autres, possédant un pouvoir. Mais leur apprentissage les dépossède de cette faculté. Il est en effet impossible de conserver l'usage de son pouvoir et de relayer la magie. Un personnage comme Thanos, par exemple, avait renoncé à sa faculté de délocalisation, lorsqu'il était au Conservatoire. Après avoir trahi et renoncé à servir Eckmül, il a cessé de relayer la magie et a retrouvé l'usage de son pouvoir. En effet, leur fonction de transmetteur du champ de magie absorbe toute l'énergie thaumaturgique des sages. Un sage accomplit donc un véritable don de lui-même à la société lorsqu'il décide de porter la bure. Lorsque, comme Thanos, il désire recouvrer la plénitude de son pouvoir, il redevient un citoyen ordinaire

et a besoin de la présence d'un autre sage pour s'amuser à changer les chevaliers en crapauds, faire pousser les haricots jusqu'aux nuages ou faire apparaître des petits pois sous le matelas des princesses. On a cependant vu des exceptions et on parle encore au Conservatoire d'Eckmül d'un enseignant qui obtenait des résultats exceptionnels : il avait le don de paralyser son auditoire pour la durée des cours, sans pour autant l'endormir. Il était fort peu chahuté.

Quoi qu'il en soit, attention ! N'oubliez jamais la plus importante de nos règles : si vous vous éloignez à plus de quelques lieues d'un sage, vous perdez tous vos pouvoirs ! La surface d'émission de magie couverte par un sage est variable, et dépend de la puissance intrinsèque de celui-ci. On admet généralement qu'un rayon d'environ deux lieues est une bonne moyenne. On a connu le cas de Flutralet-le-Pédant, qui générait un champ de magie de plus de 20 lieues ! Hélas, il est mort à 27 ans et deux mois, sans doute épuisé par un tel exploit. Certains sages ne parviennent pas à émettre à plus de quelques coudées. Ils ne sont généralement pas envoyés dans les campagnes, où ils ne seraient guère utiles. On leur trouve de petits emplois à Eckmül, au Conservatoire, comme assistants cuisiniers ou bibliothécaires en chef. Les accidents de terrain, reliefs montagneux ou autres, n'interviennent pas et ne perturbent en rien l'émission du champ d'un sage.

LE POUVOIR DE THANOS

Le pouvoir de Thanos, la délocalisation, est assez rare pour que l'on s'arrête un instant sur son fonctionnement. Pour se transférer, Thanos doit tout d'abord être dans le champ de magie généré par un sage d'Eckmül. Il n'est pas nécessaire, en revanche, qu'un sage soit présent à son point d'arrivée. Ensuite, il doit se concentrer sur l'image du lieu où il désire se rendre. Ce détail, extrêmement important, signifie qu'il ne peut aller qu'à des endroits qu'il connaît déjà, et dont l'image est gravée dans son cerveau.

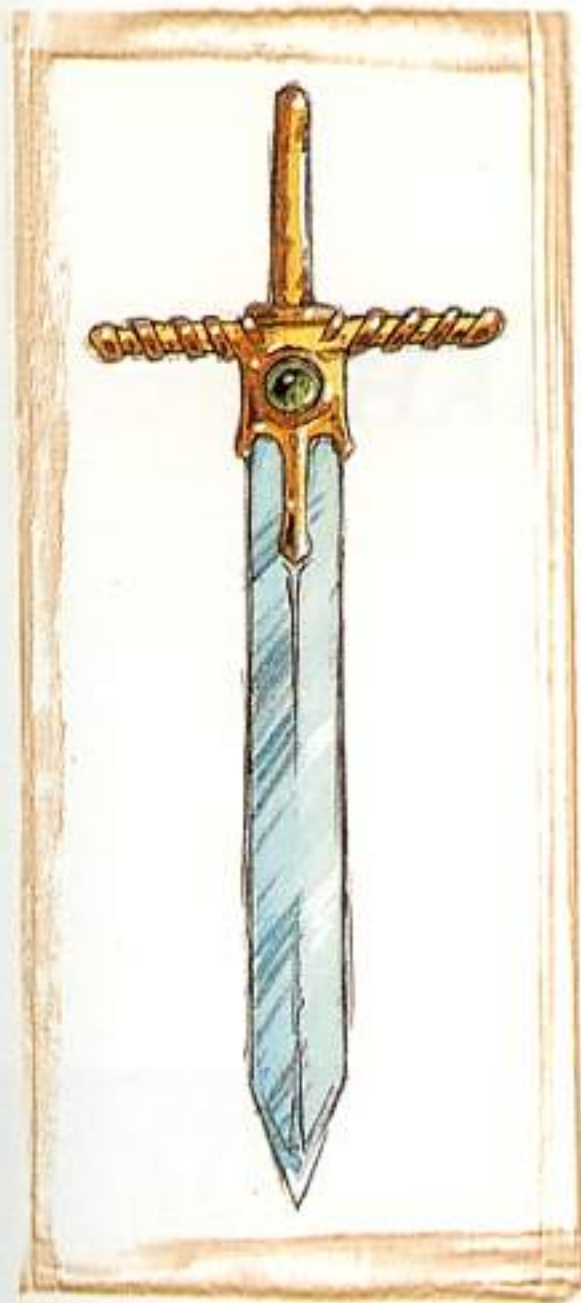


La délocalisation de Thanos ne s'applique qu'à lui-même : il ne peut emporter aucun objet, aucune arme, aucun vêtement. Mais on peut considérer que Thanos a beaucoup de chance, en comparaison par exemple avec Tabrel de Marule. Ceux qui ont connu le pauvre Tabrel s'en souviennent, lui aussi possédait un pouvoir de délocalisation. Mais son pouvoir ne s'étendait qu'à la matière vivante. Ainsi, à chaque saut, Tabrel laissait derrière lui ses ongles, ses dents, son système pileux et toutes ses peaux mortes. Je crois que c'est à cause de cette histoire d'ongles que Tabrel a toujours refusé de serrer des mains, qu'il a perdu tous ses amis, et qu'il a dû renoncer à une brillante carrière politique. Tabrel était par ailleurs affligé d'une haleine fétide, et les mauvaises langues disent que ça n'a pas arrangé les choses.

LE MAGOHAMOTH, ESSENCE DU GRAND SECRET

Également appelé l'Animal Fabuleux, le Magohamoth est selon toutes les recherches menées par le Conservatoire d'Eckmül, la source de toute magie sur Troy. Pourquoi ? Comment ? Le fait-il exprès ? Est-ce simplement un animal ? L'affaire est longtemps demeurée un mystère. Est-il domestique ? Ah ah, laissez-moi rire ! De nombreux héros, depuis des siècles et des siècles, se sont lancés à la recherche du Magohamoth. Certains sont parvenus au terme de leur quête, d'autres au terme de leur vie.

On raconte encore, dans les tavernes du port d'Eckmül, l'histoire du preux Stymore qui revendit



un jour son étalage de primeurs, réunit ses économies, et partit dans les contrées glacées des Mille Lacs

gelés du grand Nord, persuadé d'y trouver le Magohamoth. Il vécut longtemps dans un village indigène, non loin de la côte. Avec eux, il chassait les buffles de mer, énormes mammifères couverts de graisse dont on tire beaucoup d'huile. Il prit les habitudes de ses hôtes et se mit à mâchonner régulièrement un lichen hallucinogène aux puissants effets.

Un jour, sous l'emprise de la drogue, il crut voir le fabuleux animal et se mit à courir vers la grève, nu dans la neige. Il s'enfonça dans la mer glacée jusqu'au nez. Ce qu'il avait pris pour le Magohamoth n'était autre qu'un petit navire marchand de Gemman, venu acheter des fourrures et vendre de l'alcool. Le capitaine recueillit Stymore et lui sauva la vie. Stymore vit en lui la source de toutes les magies : le Magohamoth s'était déguisé en homme pour influencer sur le destin des mortels. Stymore voulut devenir l'esclave du capitaine. Ce dernier lui trancha la tête trois années plus tard, exaspéré par sa trop grande dévotion.

Des voyageurs prétendent avoir croisé le Magohamoth au hasard de leurs déambulations. Les descriptions de la Bête sont aussi variées que fantaisistes : avec des poils ou des écailles, volant ou munie de sept-cent-soixante-dix-sept pattes, plus grande qu'une montagne ou de la taille d'un insecte, plongeant au plus profond des mers ou tapie dans une sombre grotte... Enfin, nous connaissons tous aujourd'hui la vérité ! Le Conservatoire d'Eckmûl a longtemps conservé précieusement une relique : un globe de cristal contenant l'air expiré par le Magohamoth. Nul ne sait quel paladin des temps anciens put se procurer cette Respiration, mais son origine n'a jamais été mise en doute. Jusqu'au jour où apparut ce fragment d'ivoire, enchâssé dans le pommeau d'une épée... Mais vous connaissez cette histoire.

CHAPITRE VI : Flânerie en Souardie



LA SOUARDIE, PATRIE DU PLOUC

L'aventure du jeune Lanfeust a commencé en Souardie. Mais bien peu de nos contemporains connaissent réellement la Souardie ! Contrée un poil rébarbative et essentiellement agricole, elle n'est guère l'objet de ruées touristiques, contrairement à la côte de Rierdale ou aux îles du Ponant. Le paysage souard est assez plat, principalement composé de champs de céréales et de quelques forêts de feuillus à l'écorce malléable. On y récolte des fèves, des graines, des tubercules, et toutes sortes d'aliments qui permettent de faire des farines épaisses et des soupes

fadasses et roboratives. Les jeunes citadins désignent habituellement les habitants de la Souardie par le terme "ploucs", mais l'appellation correcte est "Souards".

Le Souard est de caractère paisible. Il aime sa famille, ses troupeaux et ses aubergistes. Il s'habille de toile grise ou beige, et se met au travail dès le lever du soleil. Lorsqu'avec son épouse, il rentre des champs à la tombée de la nuit, il se campe au comptoir de la taverne pour laisser à sa femme le temps de filer à la maison préparer le repas. En effet, le Souard est un galant homme. S'il titube à la sortie de l'estaminet, on sait qu'il est l'heure pour les enfants d'aller au lit. Tous savent

qu'il faut aller se coucher lorsque tombe le Souard. Sinon, le climat de la Souardie est tempéré : chaud l'été, froid l'hiver, et tiède entre les deux.

GLININ, LA RURALITÉ SOURIANTE

Le village de Glinin est situé dans la partie orientale de la Souardie. Ici les champs de blé font souvent place à une agriculture plus diversifiée, de type bocage pré-montagnard à tendance plouc. Plusieurs légendes locales expliquent l'origine du village. La plus communément admise raconte l'histoire du maraîcher Glin, chassé de chez lui par sa femme pour avoir été trop



galant. En effet, Glin, campé au comptoir de la taverne, avait surestimé le temps nécessaire à la préparation d'un repas. Il était arrivé chez lui au milieu de la nuit, soutenu par trois amis encore assoiffés. Sa femme, d'humeur certaine, s'était emparée d'un balai et avait poursuivi le pauvre homme jusqu'à ce qu'il ne soit plus qu'une silhouette se découpant sur la lune, loin au-delà des collines.

L'exilé erra quelque temps, puis s'installa près d'une petite rivière ombragée pour y planter de l'orge, du houblon, et ériger une cuve à fermentation. Il fraya avec une nymphe de la rivière. Chacun sait que les nymphes sont d'un caractère exquis, et qu'elles ne sont que peu exigeantes en terme de galanterie souarde. L'union de Glin et de la nymphe engendra une fille. L'année suivante, une seconde fille naquit. La troisième année également, la quatrième aussi. À l'âge de 70 ans, Glin se retrouva père de 29 filles, toutes aussi charmantes que douces et aimantes. Il vendit les plus jeunes et avec l'argent obtenu, paya des messagers pour annoncer dans tous les villages que des belles cherchaient un mari. Quelques centaines d'hommes se présentèrent. Chacune des filles se choisit sept maris, un pour chaque jour de la semaine, et le village de Glinin prit réellement naissance.

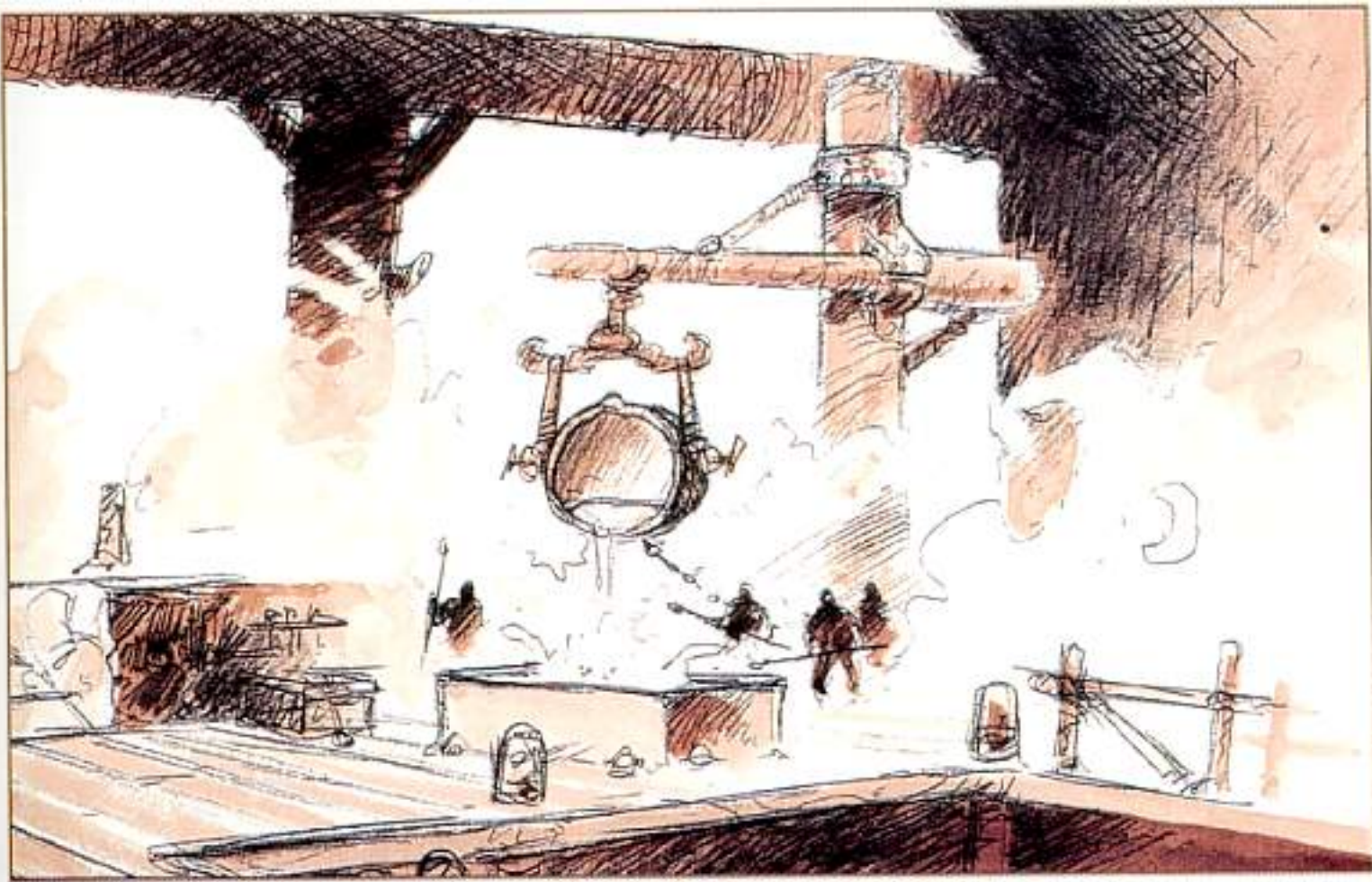
On raconte que les hommes qui n'avaient pas été choisis se tournè-

rent vers la rivière afin d'y trouver d'autres nymphes. Certaines, curieuses des choses de la nature humaine, se laissèrent capturer et engrosser, mais la plupart préférèrent fuir devant cette horde de mâles visiblement en état de vive excitation érotique. C'est une des raisons pour lesquelles il n'y a plus aujourd'hui de nymphes dans la région de Glinin.



Dans les villages comme Glinin, l'atelier du forgeron est un point central, un lieu de passage pour tous. Le paysan vient faire ferrer ses bêtes, le mari jaloux vient faire ferrer l'intimité de sa femme, la femme vient faire réparer ses lourdes marmites de cuivre ou demander discrètement un double des clefs de son ferrage. Le guerrier vient affûter son épée, le bûcheron acheter ses haches et le pêcheur ses hameçons. Et parfois l'inverse. Le forgeron est donc un homme populaire dans son village, et respecté de tous. On se demande quel genre de forgeron serait devenu Lanfeust, s'il n'avait pas été entraîné dans sa formidable aventure ? Sans doute un type bien gentil, serviable, et un peu maladroit. Pas très différent de celui que nous connaissons, en somme !

Jusqu'à la venue du chevalier Or-Azur, l'événement le plus étrange survenu dans la forge de maître Gramblot fut l'arrivée d'un garde du port de Gemman, en armure de parade. L'homme avait depuis longtemps négligé l'entretien et le graissage quotidien de son armure, et les pimpantes plaques de métal articulées avaient rouillé sous la fine pluie d'automne. Après une longue journée de voyage, le garde s'était retrouvé coincé dans sa carapace de métal. Il avait mis trois jours à atteindre Glinin sans pouvoir faire un mouvement ni changer de pose. L'arrivée de cette statue bringuebalante sur sa selle avait amusé les gamins du village, qui lui avaient jeté des cailloux. C'est un truc de gamin de village, ça, jeter des cailloux. Dès qu'il se passe quelque chose, on jette des cailloux. Je me suis toujours demandé pourquoi. Mais bon, revenons à notre affaire. Nous avons donc ce pauvre bonhomme tout coincé sur sa monture, l'armure résonnant du bruit des gravillons gros comme le poing que les enfants malicieux projetaient de toutes leurs forces. L'aubergiste de Glinin, toujours à l'affût d'un bon client, avait eu la bonté d'âme de disperser les petits monstres, d'arrêter la monture et de faire porter le chevalier chez Gramblot. Une



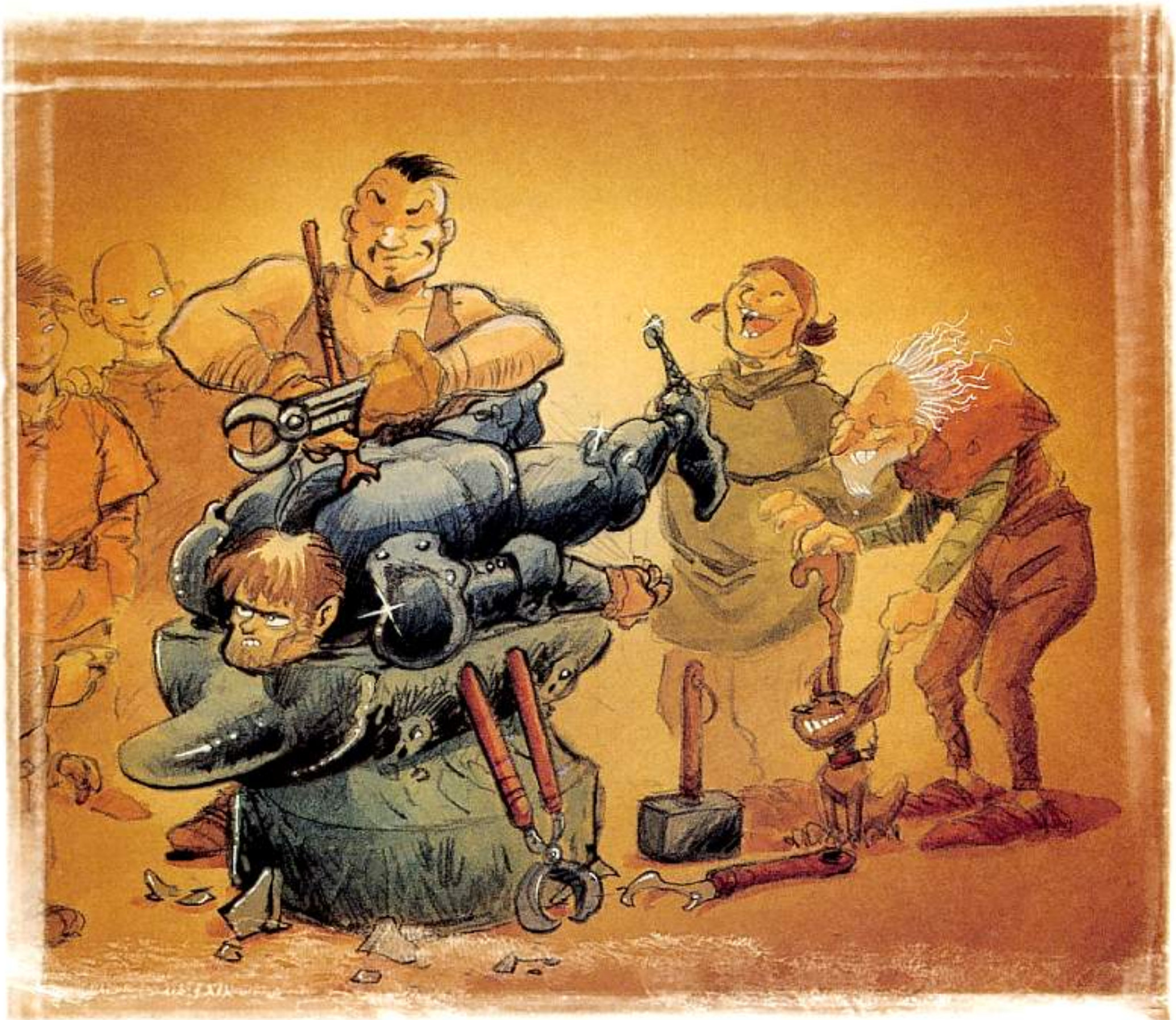
grandes carafes de vin gris de Klostopé. Il fit même appel aux services intimes de Lavana-doigts-agiles, la jeune et jolie chambrière de l'auberge. Et lorsque Gramblot vint lui présenter sa note pour son intervention salvatrice, l'homme avait déjà dépensé tout le contenu de sa bourse. L'aubergiste, qui s'était fait payer chaque consommation au fur et à mesure, affichait un large sourire moqueur. Gramblot, habituellement paisible, tapotait nerveusement le manche de son marteau. C'est depuis ce jour que maître Gramblot et maître Panyce, l'aubergiste, ne s'adressent plus la parole.

fois son fou-rire calmé, le forgeron avait découpé chaque pièce de la belle armure pour libérer l'infortuné garde, sous les quolibets de tout le village venu assister au spectacle.

Affamé et épuisé, le malheureux garde resta trois jours à l'auberge,

pour se remettre de sa mésaventure. Il s'y prélassa dans des bains aux huiles parfumées de Carnabon ou de Gource. Il fit bombance de volaille rôtie, de steaks de pétaure nain, de fruits exotiques et de sauces pimentées. Il commandait les meilleurs chapons et vidait de

Que devint le garde ? Il regagna comme il put Gemman, engoncé dans les treillis de métal que Gramblot avait rageusement forgés autour de lui. Lorsqu'il quitta le village, les gamins lui lancèrent de nouveau des cailloux. Allez savoir pourquoi !



CHAPITRE VII : Flânerie dans les Baronnies



L'HÉDULIE, TERRE ET CAILLOUX

Bordée de trois mers, l'Hédulie est une grande excroissance du principal continent de Troy, sorte de bubon brumeux et baronneux. La terre d'Hédulie est caillouteuse, venteuse, ennuyeuse, propice aux animaux laineux, aux murets de pierre sèche, aux manoirs hantés, aux instruments de musique assimilables à des armes cruelles, aux parapluies, et à l'alcoolisme rampant. Et même parfois à l'alcoolisme qui ne rampe pas. Le Nord de l'Hédulie est glacé, le Sud est frisquet. Sa surface est divisée en 77 Baronnies aux frontières sans cesse en mouvement. L'Hédul est un homme de caractère fier et ombrageux, noble et sans reproche, à l'exception bien sûr des médecins, des chevaliers félons aux moustaches fines et pointues et des grands vizirs. Mais les grands vizirs sont



généralement des Darshanides en visite officielle, ils n'ont donc rien à faire dans un paragraphe consacré aux Héduls.

Le paysan hédul est un brave homme, la paysanne hédule est une brave femme. Leurs enfants sont de braves garçons et de braves filles. Les Héduls sont bien braves. Ils travaillent dur pour nourrir leur baron et leur baronne, leurs chevaliers et leurs demoiselles, leurs sous-officiers et leurs bonnes femmes, leurs soldats et leurs bordels militaires de campagne, ainsi que leur famille quand il reste quelque chose. Le plus souvent, ladite famille se résume à sa plus simple expression. En effet, les garçons de plus de treize ans sont soldats, et les filles de plus de treize ans sont dans les bordels militaires de campagne. Des filles tentent parfois de se déguiser en garçons pour devenir soldats, mais elles sont générale-



ment démasquées au cours de la visite du régiment au bordel militaire de campagne, auquel cas, contrairement à leur équipement réglementaire, elles n'en ressortent pas.

Contrairement aux autres habitants du continent, les Héduls refusent la magie. Elle peut parfois être tolérée dans certaines Baronnie mais le plus souvent, les objets associés à la magie sont des fagots de petit bois bien sec surmontés de bûches, un poteau et des cordes. Et il y a toujours un excité pour agiter une torche en dénonçant des diableries. Pourtant, les Héduls, comme tous les habitants de Troy, possèdent à l'état latent un pouvoir. Mais la magie ne fait pas partie de leur culture : il ne leur vient pas à l'idée de développer ce pouvoir ni de l'utiliser, même lorsqu'ils sont en présence d'un sage d'Eckmûl. De leur point de vue, le sage n'est rien d'autre qu'un excellent combustible.

DES BARONS BELLIQUEUX

Les barons d'Hédulie ne font pas la guerre par plaisir, mais pour maintenir les traditions et préserver un équilibre social qui a fait ses preuves. Toute la difficulté de l'exercice consiste à ne pas vaincre trop vite ses voisins. Comme disait Aulin-Flamboyant, quatre-vingt-septième baron du nom et excellent stratège, c'est pas rigolo de jouer tout seul. Les barons se réunissent parfois pour s'affronter lors de grands tournois. C'est alors l'occasion de trêves, personne ne se bat, excepté sur les pelouses. Certains barons peuvent lancer des défis personnels, mettant en jeu leurs terres et leurs châteaux. Dans ce cas, ils s'affrontent à mort, sous l'œil attentif des soldats, heureux de voir pour une fois le patron faire le boulot lui-même.

Un conseil des Baronnie existe en théorie, mais les barons ont rarement eu à faire face à un ennemi commun, et, avant l'affaire Averroës, le conseil ne s'était pas réuni depuis le jour lointain où le baron Brahuin avait proposé une expédition de toutes les forces disponibles contre les dieux respon-



sables du mauvais temps. Sa motion avait d'ailleurs été rejetée, et Brahuin fut retrouvé assassiné quelque temps plus tard, sans doute par des adorateurs du dieu de la pluie. Il existe parfois des alliances entre barons, dans le but de terrasser un adversaire commun, mais en raison du caractère ombrageux des intéressés, elles ne durent jamais très longtemps. Bien sûr, l'histoire a surtout retenu la coalition fameuse contre Averroës, mais nous aurons l'occasion d'en reparler.

CLASSER LES SOIXANTE-DIX-SEPT BARONNIES

Longtemps, les barons d'Hédulie se sont affrontés dans l'acier et le sang pour savoir dans quel ordre devaient être classées et présentées les Baronnie. Bien que peu sachent lire, chacun voulait figurer en tête de la liste. Plusieurs nomenclatures furent proposées, notamment par le sage Vice-Duc Slopaïa des Ardeurs. Ce brave homme, plus très jeune et affligé d'une élocution répétitive, avait conçu un système complètement novateur, d'une incroyable modernité : l'ordre alphabétique. Hélas, il ne fut pas écouté, l'usage courant voulant qu'on se concentre rarement sur le discours d'un bête un peu gâteux.

Certains voulaient classer les Baronnie suivant leur superficie. D'autres préféraient l'ordre décroissant de leur sommet le plus haut : les barons des contrées planes se mirent à construire des tours démesurées. On envisagea

alors le nombre d'habitants : certains dirigeants rendirent la fornication quotidienne obligatoire. Finalement, le critère qui fit l'unanimité fut la production annuelle, en bocaux de six pintes, de fruits à l'eau de vie. Depuis, les barons ne se battent plus au sujet du classement. Ils ont trouvé d'autres motifs pour se massacrer. Par contre, on observe dans plusieurs contrées une nette surproduction de bocaux de fruits à l'eau de vie, les consommateurs étant un poil lassés. Les plus écœurés jettent les fruits mais boivent tout de même l'eau de vie. Depuis, on connaît les soixante-dix-sept Baronnie dans l'ordre où elles sont présentées dans notre volume Cartographie Illustrée du Monde de Troy. Que je vous conseille une fois de plus de vous procurer au plus vite





En des temps reculés, l'Hédulie comptait une Baronnie supplémentaire, Moite-Broussaille. La nature en avait fait un petit paradis au climat avenant, humide et chaud. Une légende rapporte même qu'il y coulait une source de miel. Mais Moite-Broussaille excitait la convoitise du baron voisin, Rive-Dure. Un beau jour, le petit triangle de forêt touffue fut pris d'assaut par le baron de Rive-Dure. À la tête d'une colonne fortement armée, il parvint à forcer l'entrée du territoire jusque-là préservé. Il y eut une grande effusion de sang, mais son premier assaut fut vaillamment repoussé et Rive-Dure recula. Sa retraite fut de courte durée, et profitant d'un relâchement des défenseurs, il put de nouveau pénétrer dans Moite-Broussaille, s'enfonçant un peu plus profondément que la première fois dans les forêts tant désirées. Durant plusieurs heures, les combats firent rage, chacun prenant à son tour l'avantage. Rive-Dure avançait, reculait, avançait, reculait, et la conclusion de la bataille semblait lointaine. C'est une manœuvre assez rusée qui permit à Rive-Dure de s'imposer et de conclure le combat. Il retourna le problème dans tous les sens et prit la décision de renoncer à une attaque frontale. Son idée était de contourner la forêt et de s'insinuer à travers les collines jusqu'à l'ennemi.

Il guida sa colonne puissamment armée vers un canyon si étroit que les hommes durent forcer le passage pour conserver l'alignement réglementaire. Se voyant pris à revers, les défenseurs laissèrent échapper un cri de désespoir. En quelques manœuvres simples, Rive-Dure fut maître de la situation et put laisser exploser sa joie : Moite-Broussaille lui appartenait. Ce fut la fin de la soixante-dix-huitième Baronnie.



DES TOURNOIS CODIFIÉS

La tradition des tournois remonte à la plus haute antiquité des barons héduls. En effet, les premiers barons avaient remarqué qu'il est lassant de se faire sans cesse la guerre, et que parfois une petite détente ne fait pas de mal. Ils convinrent donc que pour se changer les idées, entre deux batailles bien sanglantes, rien ne valait une bonne bagarre devant les dames. Les tournois sont pour celles-ci l'occasion de se parer de leurs plus beaux bijoux et de dépenser plein de sous en robes neuves. Les barons leur pardonnent une telle prodigalité, puisque les dames leur expliquent qu'il s'agit avant tout de faire honneur à l'étendard de la Baronnie. Il y a donc deux affrontements : celui qui oppose des hommes couverts de ferrailles et celui qui oppose des dames drapées dans des soieries. L'un fait moins de bruit que l'autre, mais ça n'est pas toujours le moins violent.

Le plus réputé des tournois est celui de Culhaig, et il attire régulièrement les plus vaillants chevaliers d'Hédulie. Il est aujourd'hui composé de sept épreuves très codifiées : la Joute à la lance de 19 pieds, le combat à la masse d'armes, l'affrontement à l'épée, le duel de haches, la course de chars, le concours de poésie et le tir à l'arc sur adversaire impassible. Pour cette dernière épreuve, l'usage des pommes et des enfants est strictement prohibé.

ÉPREUVES OUBLIÉES

À l'époque de Lanfeust, le Grand Tournoi de Culhaig comptait sept épreuves. Pourtant, les annales gardent trace d'épreuves pratiquées en des temps plus anciens, puis retirées du programme. Une des premières épreuves à disparaître fut le lancer de hache à trois pas sur adversaire nu. Le premier à jouer gagnait toujours, ce qui manquait



de suspense. Les courses de pétaures connurent un vif succès pendant plusieurs siècles, mais elles furent supprimées à la demande de certains barons aux oreilles sensibles qui ne supportaient plus les chants des concurrents.

L'épreuve de torture sur serfs fut assez longtemps un des moments forts du tournoi, mais elle dut être abandonnée car au fil des années, le public venait de plus en plus nombreux, les gradins étaient de plus en plus larges et hauts, et de loin on ne profite pas d'une torture dans des conditions satisfaisantes. L'épreuve de dressage de trolls ne fut inscrite au programme qu'une fois. Le troll ayant dévoré tous les candidats, il fut décidé, l'année suivante, de ne pas la reconduire. L'épreuve de broderie, instituée à l'instigation de la précieuse baronne Willemnia Ocre-Jade, n'a jamais franchement connu le succès qu'elle aurait mérité. Enfin, le combat de catch de baronnes dans la boue fut abandon-

né lorsque nombre de barons ne trouvèrent plus à se marier.

NAVIGUONS SUR LE STRONZE

Principal fleuve des Baronnie, le Stronze connaît depuis toujours un important trafic de bateaux de commerce et d'agrément. De Tour-Morne, son embouchure, jusqu'aux cataractes de Culhaig, où il cesse d'être navigable, de gros navires munis de roues à aube et propulsés par des batraces, permettent au voyageur d'apprécier la beauté des paysages, la cuisine du bord, les multiples échoppes de commerçants et artisans typiques et les jeux organisés par les délicieuses hôtesse de la compagnie. Les marchandises achetées à bord sont exemptes de taxes, profitez-en pour acquérir bijoux et alcools. L'un des plus agréables de ces bâtiments est sans nul doute le Heduly Princess, à bord duquel les voyageurs esseulés

découvrent l'âme sœur, et les couples en difficulté trouvent un second souffle.

Rendons ici hommage à son merveilleux équipage en commençant par le seul maître à bord, le Commandant Stube Ling, sévère mais juste, si propre à comprendre les détresses de l'âme humaine malgré son short ridicule. Comment ne pas évoquer le représentant de la minorité colorée, l'ineffable aubergiste de bord, Izak, grand gaillard à la peau brune, aux cheveux fous et aux dents écartées, toujours prêt à vous servir un vin gris de Klostoppe mélangé à un peu de sang de dragon pour vous remonter le moral. On s'attache également à l'officier Gouffre, un peu gaffeur mais si sympathique, toujours prêt à vous



balancer à l'eau par mégarde. En cas de bobo, on consulte le médecin de bord, si efficace lorsque vous n'êtes pas malade, et surtout la charmante hôtesse, Julimaque Koïlle, que chacun à bord rêve de violer avec raffinement à chaque fois qu'elle anime les activités thermales du pont supérieur. Ah, oui, quel merveilleux navire ! Irremplaçable Heduly Princess ! À bord, chaque membre d'équipage s'emploie à faire de vous un client unique et donne l'impression de cirer vos chaussures en permanence ! Vos bottes brillent ! C'est d'ailleurs de là que lui vient son surnom de Lave-Bottes.



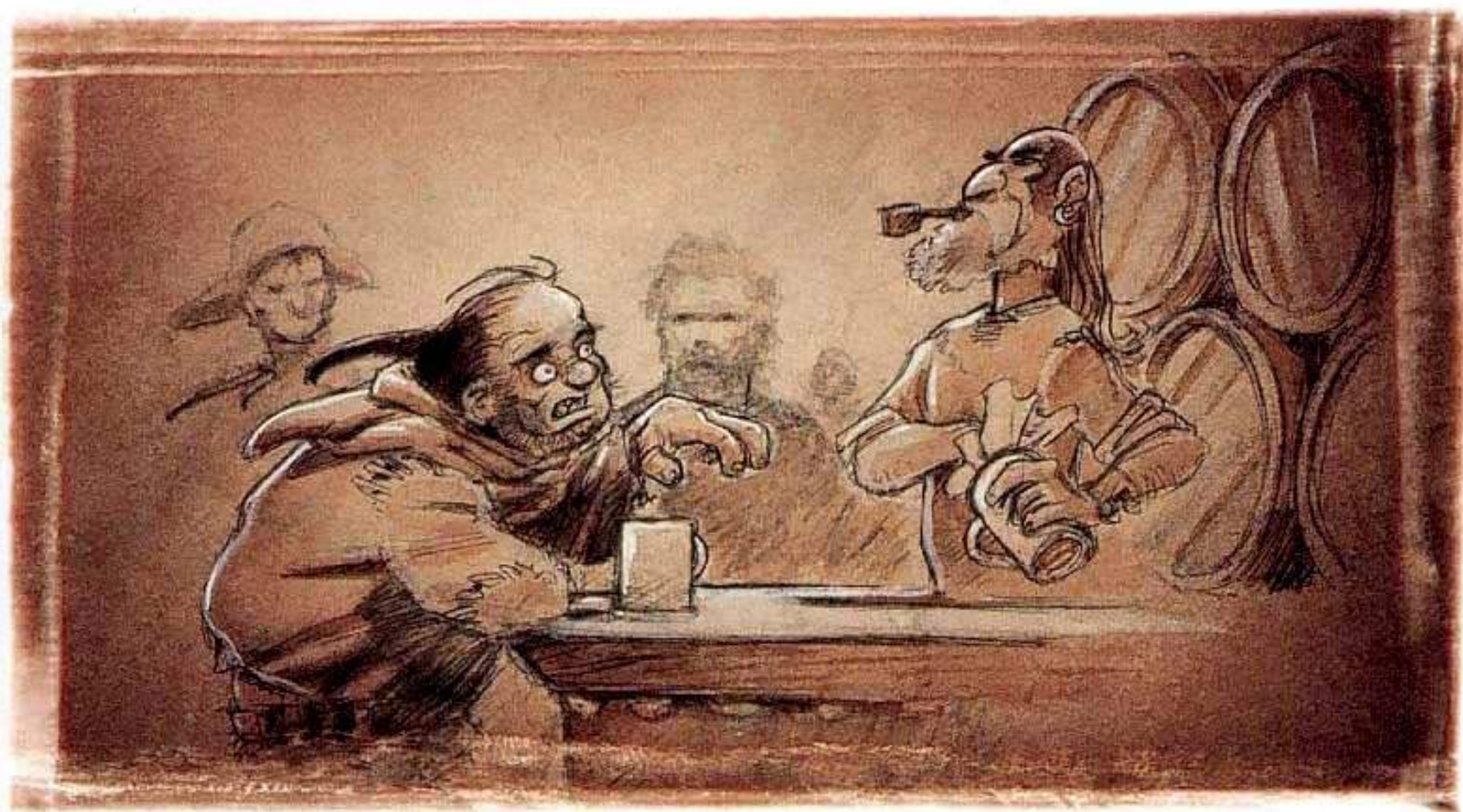
Le ciel bas et lourd qui pèse sur les têtes, genre couvercle, le vent du large fouettant la lande, l'ombre des tours d'Or-Azur reflétée à la surface d'un Loch dont les eaux semblent être faites de plomb fondu : il faut avouer que l'ambiance qui règne autour du Loch Ténébreux se prête aux dérives de l'imagination populaire. Ainsi donc, depuis la nuit des temps, on raconte le soir autour des feux de tourbe séchée, l'histoire du monstre qui hante les profondeurs glacées de ce bras de mer refermé. Maudite horreur des temps oubliés, tapie dans la boue, sommeillant jusqu'à ce que la chute d'Or-Azur

avouer qu'il ne s'agissait que d'une sordide masure rongée d'humidité et recouverte d'un toit de chaume moisi. Seuls les pieds dans l'eau étaient authentiques, c'était bien le cas, excepté lorsqu'il se tenait debout sur une chaise. Nous verrons plus tard que ce détail a son importance.

Une nuit, à l'issue d'une soirée durant laquelle il avait dû fréquemment se rendre aux toilettes des Armes du Baron, estaminet où le patron brassait lui-même une bière aux vertus diurétiques reconnues de tous, une nuit donc, notre brave barbier avait décidé de rentrer chez lui en coupant au plus court. C'est-à-dire en longeant la rive. Son attention fut rapidement attirée par

champ de vision du consommateur.)

Terrifié, le barbier pataugea jusqu'à son coquet cottage et claqua la porte derrière lui. Il vécut alors l'événement le plus extraordinaire depuis le jour où un chauve lui avait demandé de le coiffer avec la raie au milieu : le monstre se glissait sous sa porte ! Le barbier sauta sur une chaise (vous voyez que c'était important) et se mit à l'abri des mâchoires acérées qui claquaient à quelques centimètres de ses mollets. Il réfléchit longtemps, se demandant comment un animal de cette taille avait pu se glisser par un si mince interstice. La question le préoccupait tant qu'il finit par s'endormir, assis sur le dossier de sa chaise.



sonne enfin l'heure d'aller au turbin faire son boulot de monstre. Les récits concernant de sporadiques apparitions de la bête sont fréquents, et il court d'étranges histoires le soir, entre deux pintes de bière et une partie de fléchettes, le long des comptoirs enfumés des tavernes environnantes.

On se souvient en particulier de la triste mésaventure survenue au barbier du bourg Moapalmhoo, insignifiante localité sise de l'autre côté du lac. L'homme demeurait dans un coquet cottage "pieds dans l'eau" avec vue sur le Loch. C'est en tout cas ainsi qu'il se plaisait à décrire son logis, répugnant à

une ombre immense qui s'étendait sur le Loch, masquant la lune et quelques étoiles. Incrédule, il vit une tête aux mâchoires puissantes, "plus grosse qu'un coquet cottage", se dresser jusqu'à croquer la lune. Et il compta dix-huit anneaux qui serpentaient au-dessus de la surface. (On se demande comment le monstre pouvait à la fois croquer la lune et la masquer, mais il est généralement admis que le barbier faisait alors preuve d'une figure de style destinée à égayer son récit. De même, les gens raisonnables estiment à neuf le nombre réel des anneaux : la bière des Armes du Baron a une curieuse tendance à multiplier les objets situés dans le

Lorsqu'il fut réveillé par les rayons du soleil perçant à travers les incertitudes du toit, la bête avait disparu. L'eau sur le sol de sa chambre était redevenue calme et normale. Il tapota la surface du bout du pied, méfiant : le monstre s'était peut-être caché sous l'armoire ? Encouragé par le paisible clapotis, il posa un second pied dans l'eau et traversa franchement la pièce jusqu'à l'étagère où il rangeait les infusions contre la gueule de bois. Il venait de prendre une importante décision : augmenter le prix de ses coupes afin d'acquérir au plus vite un nouveau logis. Il déménagea sept mois plus tard vers le haut du bourg et put passer toutes les autres



nuits de sa vie allongé dans son lit. (Ou parfois sous une table des Armes du Baron.)

Les témoins affirmant avoir vu le monstre sont légion, et tous d'aussi bonne foi et honnête moralité que le barbier du bourg Moapalmhoo. On décrit le plus souvent une bestiole de la taille d'un Castel, couverte d'écailles luisantes, de la forme d'un serpent à pattes, de la couleur d'un dilifule mâle. Une ou deux fois furent mentionnés des petits yeux méchants et vicieux, un peu comme ceux d'un employé des impôts. Nous ne tiendrons pas compte du témoignage d'un autre des clients des Armes du Baron : le monstre

dont il fit la description ressemblait plus à un pétaure rose qu'à une antique malédiction. Quoi qu'il en soit, attirés par la rumeur, de nombreux voyageurs vinrent visiter les bords du Loch Ténébreux. Des peintres posaient leur chevalet sur la rive, préparaient toiles et pinceaux et attendaient, parfois des jours, une apparition du monstre pour pouvoir le saisir en quelques coups de pinceaux et apporter enfin aux incrédules une preuve irréfutable de l'existence de la bête.

En conclusion, j'attire l'attention du bienveillant lecteur sur un point de détail qui, personnellement, me trouble assez. J'espère que comme

moi, vous aurez noté la contradiction entre la légende et les nombreux témoignages. En effet, la coutume prétend que le monstre dort jusqu'à la chute des tours d'Or-Azur. Or, de nombreux témoins affirment l'avoir aperçu avant cette date. Ils peuvent mentir, bien sûr, mais je ne voudrais pas porter le discrédit sur tant de mes honorables frères humains. J'en déduis donc, et c'est je pense une découverte capitale pour la science en général et la monstrologie en particulier, que la bête du Loch Ténébreux était un dragon somnambule.



CHAPITRE VIII : Flânerie au Darshan



UN EMPIRE MILLÉNAIRE

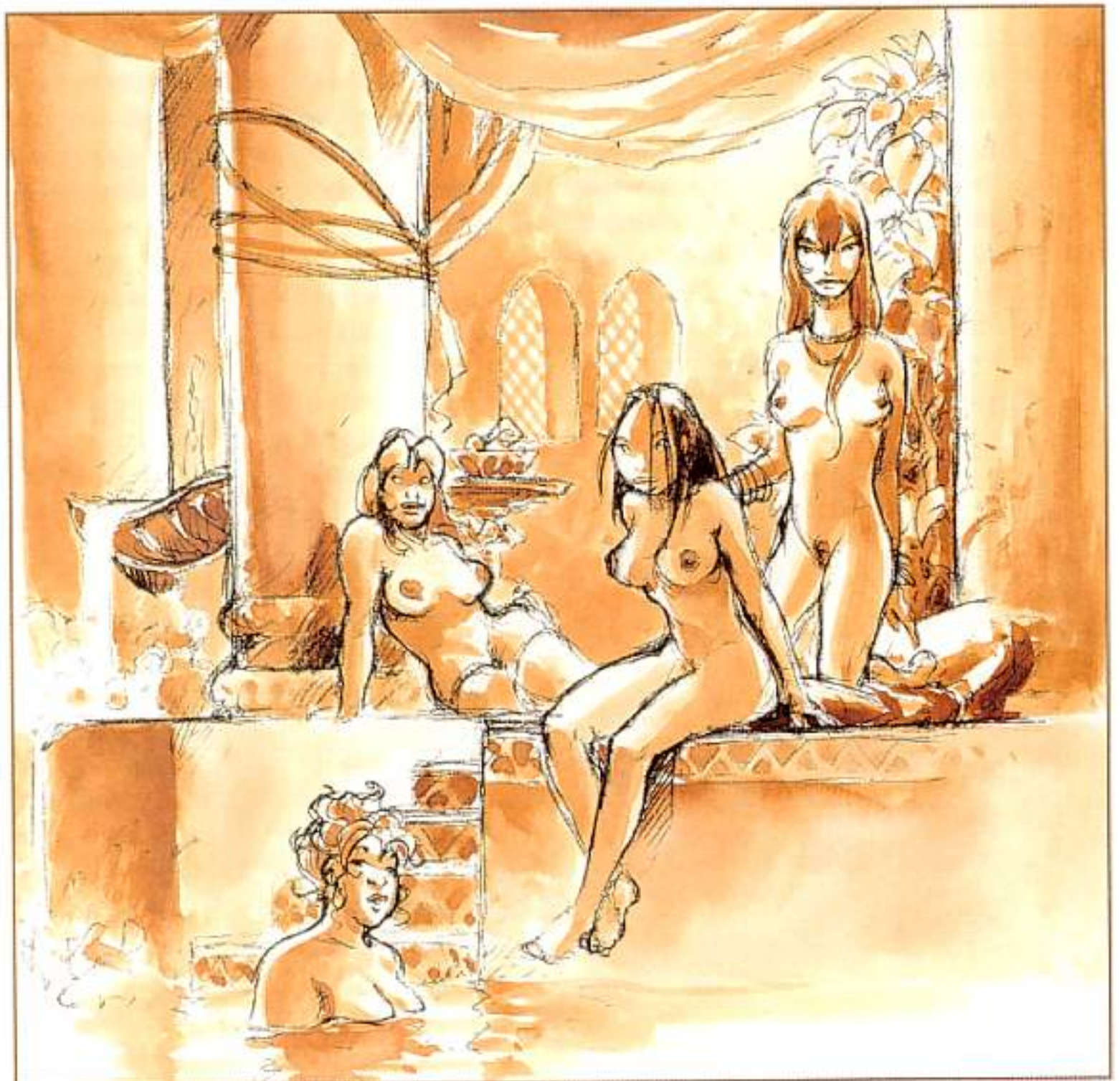
L'empire darshanide est sans conteste le plus étendu des états organisés de Troy, puisque la zone d'influence d'Eckmül n'est pas en soi un état. Le Darshan est le lieu d'éclosion d'une très ancienne et admirable culture, basée sur la culture des fleurs et le marchandage des vases. Depuis des temps immémoriaux, la société darshanide semble ne pas avoir évolué, fixée dans des rituels sociaux et religieux qui sont immuables. Nous ne reparlerons pas ici des innombrables marchés de Xingdu, la capitale, longuement évoqués dans la Cartographie. Nous allons surtout nous attacher à développer tout ce qui concerne le Palais des Dieux,

grâce à l'aide de mon estimé collègue Flourche Verboxile. Mais avant tout, examinons un point qui peut sembler un détail, mais qui est primordial dans l'existence d'un Shāh : la gestion des obligations matrimoniales.

L'ART DE GÉRER UN HAREM

Les traditions du Darshan imposent au Shāh un harem de 99 épouses. Et quand on sait les ennuis qu'on

peut avoir avec une seule femme, imaginez le calvaire du pauvre homme ! Enfin, là n'est pas notre propos. Quoi que, si, justement. On se souvient encore, dans les archives du Palais de Xingdu, de la Révolte des Épouses qui frappa le malheureux Xinfu III, dit Le Gourmand. Ce Shāh, qui vivait il y a fort longtemps, avait, avant de monter sur le trône, la réputation d'être un prince très coureur de jupons. Chaque jour, il tentait de nouvelles conquêtes. Chaque jour, les jeunes filles se succédaient dans son lit et



en ressortaient heureuses. Mais le vieux Shāh mourut, et le jeune homme fut appelé à monter sur le trône millénaire.

On imagine donc aisément avec quel soin méticuleux Xinfu-le-Gourmand choisit chacune de ses 99 épouses. Il s'enquit des femmes les plus belles, les plus sensuelles, et les plus expertes. La cérémonie du mariage du Shāh et de son nouveau harem fut magnifique. Parées de leurs plus somptueux atours, les jeunes filles étaient ce qu'il y avait de plus désirable au monde. La célébration fut suivie d'une nuit de noces assez mouvementée. C'est à ce moment que Xinfu commença à entrevoir les problèmes qui allaient se faire jour. Chacune de ses 99 épouses, choisie pour l'enthousiasme de son caractère, était une jeune femme exigeante dont il fallait satisfaire les besoins. Dans un premier temps, le Shāh envisagea un roulement hebdomadaire, ce qui exigeait tout de même de lui près de quinze prestations chaque jour. Un travail à plein temps, comme le fit remarquer un vieux conseiller d'un air réprobateur.

Vaillant, le jeune souverain se mit à l'ouvrage. Le plus incroyable de l'affaire est qu'il parvint à tenir près de deux semaines avant de sombrer dans le coma. Exsangue, fiévreux, délirant dans son sommeil, Xinfu n'était plus que l'ombre de lui-même. Les médecins s'affairaient jour et nuit à son chevet, prescrivaient des fortifiants et

toutes sortes d'extraits de racines exotiques. Après onze jours de sommeil ininterrompu, le jeune homme rouvrit les yeux. Une semaine plus tard, il pouvait de nouveau se tenir debout. Et dès la fin du printemps, il visitait de nouveau les grandes salles richement décorées du harem. Mais les règles avaient changé. Il avait été décidé que chacune des épouses bénéficierait une fois par mois des attentions du Shāh, ce qui limitait le jeune souverain à trois ébats quotidiens. Une moyenne tout à fait raisonnable pour un homme en bonne condition physique.

Très vite, il fut évident que les épouses n'étaient point satisfaites par cette solution. Certes, comme il est de coutume dans les harems, elles trouvaient entre elles des palliatifs à la trop rare intervention de leur époux, mais les sens de ces jeunes femmes demandaient beaucoup plus, et une vraie présence virile leur était indispensable. Ce fut le début de la Révolte des Épouses. Une délégation des plus hardies se porta au devant du Shāh, et le mit en garde. Faute de prestations plus fréquentes, les jeunes femmes ne pouvaient garantir au

Shāh une fidélité sans faille. Pour prouver leurs dires, elles parvinrent à circonvenir plusieurs gardes du palais, et les murs millénaires du harem virent pour la première fois se dérouler des orgies hors de la présence du Shāh.

Excédé, et à deux doigts d'envisager l'homosexualité ou pire encore, la monogamie, Xinfu décida de divorcer. Le harem fut mis en vente. De mémoire de marchand, jamais un lot aussi exceptionnel n'avait été proposé ! Hélas, le prix de 99 jeunes femmes aussi belles et aussi ardentes était si élevé qu'aucun acheteur ne se présenta. Les épouses, toujours aussi avides d'un nouveau mari, gémissaient de dépit. Le Shāh, toujours soucieux des dépenses de l'empire, eut alors une idée qui allait satisfaire ses épouses et son conseiller au trésor. Il fonda le Dictérion de Shlikāh. Dans cette maison commune annexée au temple de la déesse des plaisirs, les 99 jeunes femmes furent installées dans des chambres spacieuses et confortables où chacun pouvait se rendre et, moyennant quelques pièces d'or, assouvir ses désirs avec les plus désirables femmes de l'empire. Jamais le trésor royal ne fut plus florissant que sous Xinfu-Le-Gourmand. Pour sa part, il décida de ne point reprendre de harem, et devint un client du Dictérion parmi tant d'autres.





LE PALAIS DES DIEUX

Notule : dans plusieurs des paragraphes suivants, nous avons utilisé le texte de la merveilleuse causerie que nous prodigua le sage Flourche Verboxile devant un amphithéâtre conquis. Flourche est l'un des grands spécialistes mondiaux du Darshan et plus particulièrement du Palais des Dieux. À vrai dire, il est à peu près le seul à s'intéresser à la question. Je me flatte d'avoir moi-même fait partie de l'assistance, et j'ai bien rigolé.

Mes amis, je vous remercie d'être là si nombreux aujourd'hui. Je sais que vous êtes venus, non pas dans l'espoir de me voir déraiper ou perdre la raison, comme il a pu m'arriver par le passé, mais bien dans le but de vous cultiver. Seul le savoir compte, et c'est bien de le savoir, sachons-le. Euh... Enfin, bon. Le Palais des Dieux va constituer le thème principal de notre étude du jour, ce qui devrait nous occuper une bonne semaine. En effet, cet endroit merveilleux est le haut lieu de multiples paradoxes amusants. On ignore, par exemple, si ses murs, son architecture démentielle, sont authentiquement réels ou non ! Je m'explique : ont-ils été bâtis par la main de l'homme, ou par sa pensée ? Le palais est-il, comme les dieux, dépendant de la foi qu'on lui porte ? Les murs, les tours, les grandes salles et les multiples escaliers cesseraient-ils d'exister en cas d'athéisme galopant ? C'est un mystère non résolu. Toutes les informations que je possède à ce jour me viennent de quelques

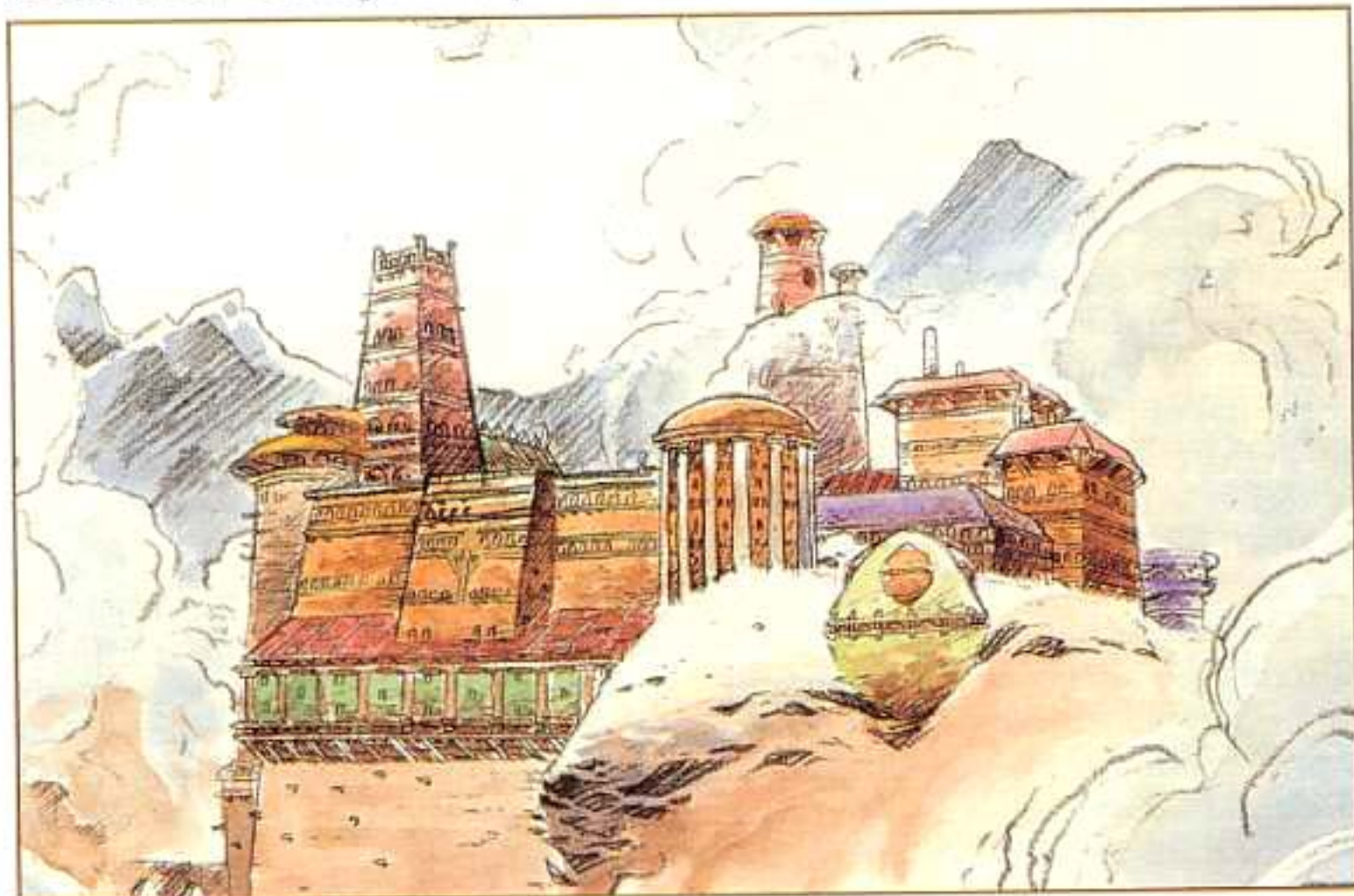
esclaves évadés du palais, et il m'est difficile de déterminer jusqu'à quel point leur témoignage est fiable. D'autant que certains boivent, et que d'autres ont un accent épouvantable. Enfin, faisons semblant de croire ces pauvres bougres et écoutons ce qu'ils ont à nous dire !

C'EST HAUT ET C'EST FROID

Le Palais des Dieux est situé au sommet du mont Laïsthan, dans les chaînes enneigées du Haut-Darshan. En règle générale, les humains qui s'y aventurent n'en reviennent jamais : ils sont tout simplement gardés comme serviteurs. Et on leur demande de croire encore plus fort que les autres, histoire de rassurer certains dieux mineurs ! Ceci dit, il est assez facile de croire à un type, enfin, une créature pleine de dents et de griffes, qui vous

regarde à moins d'une coudée de ses petits yeux reptiliens. Généralement, non seulement on y croit, mais en plus on s'esquive pour lui laisser le passage. Parmi tous les humains qui servent au Palais des Dieux, quelques-uns tentent régulièrement de rejoindre les plaines pour échapper aux risques du métier d'esclave. N'oublions pas que certains dieux sont anthropophages, et que la plupart des humains ont horreur de servir de nourriture. Même à des dieux.

Je me souviens par exemple de l'histoire de Bourbouget, le trappeur. Ce brave homme traquait le Klipüet à fourrure argentée à la limite du col de Chīmz, lorsqu'il tomba en arrêt devant des traces fantastiques. Devant lui, dans la neige, se découpaient les larges empreintes caractéristiques d'un Ouältry Dcherätt, monstre rarissime, presque légendaire, dont le foie à lui seul est un



trésor inestimable. En effet, un foie d'Ouâltry, correctement séché et pilé, donne deux à trois livres d'une poudre miraculeuse dont chaque gramme est vendu l'équivalent d'un an de salaire d'une prostituée douée. Selon les apothicaires, la prise d'une pincée de cette poudre, délayée dans un fond de lait de dragonne, permet d'effacer sur un organisme même très atteint, les ravages causés par des années d'abus d'alcool. Inutile de dire que toute la noblesse darshanide a régulièrement recours à une petite cure, et que personnellement je suis acheteur de toute quantité que quiconque pourra me fournir.

Mais refermons cet aparté et revenons à notre bon Bourbouget. Face aux traces d'Ouâltry, le brave trappeur imagina sa fortune faite, et il se lança immédiatement à la poursuite de la bête. Durant plusieurs jours et plusieurs nuits il ne dormit point, suivant pas à pas les empreintes miraculeuses. Hélas, le sixième jour, alors qu'il venait de trouver un petit tas d'excréments encore fumants, une terrible tempête de neige enveloppa les sommets.



Bourbouget dut se terrer sous une corniche. Lorsqu'il put en émerger plusieurs heures plus tard, les traces avaient été couvertes. Mais surtout, le trappeur réalisa qu'il avait suivi le monstre sans se préoccuper de marquer son chemin, et qu'il était perdu, loin de ses territoires de chasse habituels. Un vent vif et glacé chassait petit à petit nuages et brumes, et aucun des sommets qui se découvriraient n'avait quoi que ce soit de familier. Une écharpe de brouillard arrachée à la montagne, révéla tout à coup un incroyable



spectacle : un fatras impensable de bâtiments colorés, de dômes, de tours, de colonnades et de ponts franchissant des abîmes. Un instant, Bourbouget se demanda s'il avait poussé, sans s'en rendre compte, jusqu'aux monastères perchés d'Oxbère. Mais non, les monastères étaient beaucoup plus au nord. Il n'y avait, hélas, qu'une possibilité : il était au Palais des Dieux.

Frigorifié et affamé, le trappeur dut se résoudre à venir frapper au lourd vantail. Une vieille femme lui ouvrit, et une heure plus tard, il portait la livrée rose et safran des serviteurs de Shlikâh, déesse des plaisirs. Deux jours plus tard, il était enthousiasmé par son nouveau travail, il trouvait ça fantastique. Après une semaine, il ressentit quelques signes de lassitude. Dès la fin du premier mois, il était totalement épuisé et commençait à comprendre que sa vie était en jeu. Il résolut donc de s'évader, avec quelques esclaves personnels de Swoög, dieu des trolls, qui ne tenaient pas non plus à s'éterniser dans les lieux... Pour des raisons que l'on comprend.

Une nuit, le petit groupe se faufila par la poterne sud, chacun muni d'un long plat métallique destiné à servir les bretzels géants. Sitôt parvenus à l'extérieur, ils grimpèrent par deux dans les plats et laissèrent ces luges improvisées dévaler les pentes du mont Laïsthan. En quelques minutes, ils avaient mis plusieurs lieues entre eux et les dieux endormis. Mais, au détour d'un rocher, la luge de Bourbouget percuta une masse informe qui stoppa net sa progression. Son compagnon fut éjecté par delà la falaise,

alors que le trappeur se retrouvait tout l'avant du corps planté dans la neige, les pieds battant l'air. Cet accident fut la providence de Bourbouget. En effet, les autres fuyards étaient attendus au fond de la vallée par Swoög, qui, gueule ouverte, les laissa s'enfourner entre ses crocs puis recracha les plateaux à bretzels avant de rentrer dormir.

Bourbouget, lui, passa inaperçu. Il lui fallut plusieurs minutes pour se dégager de sa gangue neigeuse, puis il se crut gravement blessé. En effet, les reflets de la lune révélaient sur la neige une longue traînée sanglante. Pourtant, il n'avait mal nulle part. Ce sang était donc celui d'un autre. Il réalisa petit à petit que la masse qu'il avait heurtée n'était pas un rocher, mais quelque chose de beaucoup plus mou. Un corps. Celui d'un Ouâltry Dcherätt, un mâle adulte d'une belle taille que le plateau métallique avait proprement décapité. Remerciant les dieux pour cette chance, aussi paradoxal que cela puisse sembler, il se mit à éviscérer l'animal, jusqu'à en extraire un foie de plus de vingt livres ! Deux semaines plus tard, nourri de la viande du Ouâltry, portant son foie gelé sur le dos, Bourbouget regagnait la ville de Khore. Il se fit un peu arnaquer sur la vente du foie miraculeux, mais il devint tout de même un homme riche. C'est son témoignage direct, que j'ai recueilli d'un proche qui avait bien connu le petit-fils d'une de ses maîtresses, qui nous permet de mieux connaître et comprendre la vie quotidienne des dieux du Darshan.

XHIATYR L'INCOMPARABLE



Xhiatyr



Xhiatyr

C'est le plus ancien et le plus puissant des dieux. Et aussi, il faut bien l'avouer, le plus gras. Xhiatyr est le dieu des Marchands et des Voleurs. Comme tous les commerçants (et certains plombiers), il semble au premier abord sympathique et affable, mais comme certains commerçants (et tous les plombiers), il peut se montrer fourbe et impitoyable. On dit que ses quatre bras, et les quatre mains qui vont au bout, sont sans cesse en mouvement. De sa belle voix grave et d'une main, il vous salue. Dans la seconde, on trouve les marchandises qu'il tient à vous fourguer, alors que la troisième s'empare déjà de votre bourse. Quant à la quatrième main, toujours en retrait, elle tient un poignard prêt, pour le cas où.

Xhiatyr possède d'immenses pouvoirs, et une influence en proportion. En effet, chaque matin, tous les marchands darshanides consacrent quelques secondes à des rites en l'honneur de Xhiatyr, afin de s'assurer que la recette de la journée sera bonne. Et comme tous les Darshanides sont un peu marchands, Xhiatyr est de loin le plus honoré des dieux. Il a donc une considérable influence sur ses congénères, et aucune décision divine d'importance n'est prise sans son accord. Il préside le SDDDTTP, (Syndicat Des Dieux De Tout Premier Plan), d'un quatuor de mains fermes. Il sait s'élever pour défendre sa corporation à chaque fois que celle-ci est menacée. Par ailleurs, Xhiatyr est célèbre pour ses collections de bijoux de mauvais

goût et son amour pour la pizza au crabe bleu. Le simple fait d'imaginer pouvoir avaler un truc pareil prouve bien l'essence divine de Xhiatyr.

SPARSHÖNG LE TERRIBLE

Le plus craint et redouté des dieux est Sparshöng, dieu de la Juste Violence. À demi reptilien, c'est un guerrier invulnérable et incorruptible, paré de blanc et d'acier. Il soutient les nobles causes et les dignes vengeance jusqu'à leur impitoyable conclusion. Jamais il ne s'abaissera à un acte qui ne soit pas



Sparshöng

parfaitement droit et loyal, mais jamais il ne comprendra le sens de mots tels que pitié, pardon ou compassion. Il tranche sans hésiter les têtes, les bras, les jambes, et les éléments mâles destinés à la reproduction. Sparshöng fait peur, c'est vrai, mais à juste raison. Il se déplace toujours muni de Justice, son immense épée au tranchant aussi fin et glacé qu'une feuille de papier. Ses jugements sont sans appel. Mais il se sert parfois également de Loyauté, sa masse d'armes à dix-huit pointes, de Fidélité, sa hache à double tranchant, de Probité, son poignard au fil enduit de poison, de Droiture, son arc courbe aux flèches de feu, d'Équité, sa lance à trois lames, d'Intégrité, son fouet à boules d'acier, et de Brocolis, son dragon de chasse dressé pour aller chercher le journal le matin.

Car, il faut bien l'avouer, le grand Sparshöng est parfois un peu pantoufflard. C'est vrai, il n'a pas toujours été comme ça. À certaines époques, on l'a vu tellement exalté qu'il perdait ses écailles de rage, plusieurs fois par jour. Mais depuis quelques siècles, on dirait qu'il a un petit coup de blues. Bien sûr, on peut toujours compter sur lui pour l'exécution d'un traître ou d'un félon, mais on a l'impression que le cœur n'y est plus. Il décapite mécaniquement. Lors du supplice de Goral l'Infâme, il y a cent cinquante ans, Sparshöng est bien venu, et il a arraché d'une main le cœur du monstre, mais on sentait qu'il avait l'esprit ailleurs. Alors certains observateurs se sont demandés si le Dieu Terrible n'était pas tombé amoureux... Et une question reste en suspens : de qui ?

Eh oui, de qui ? Parce que bon, on fait ceux qui ne veulent pas savoir, mais tout le monde adore les potins ! Tiens, si je vous disais par exemple que le sage Kroklaan, professeur de littérature armalienne comparée au Conservatoire d'Eckmül, si je vous disais donc que ce digne homme au-dessus de tout soupçon moral, rôde souvent du côté des cuisines, vous vous demandez pourquoi ? Et si je rajoute qu'une jeune et jolie serveuse aux yeux de biche, à la poitrine laitière et à la jupe courte, omet souvent de porter une culotte, et qu'elle laisse



sans cesse tomber toutes sortes d'objets, et qu'en plus elle les ramasse sans plier les genoux, vous commencez à saisir le sens du mot potins ? Bon, alors pour revenir à Sparshōng, si vous voulez mon opinion, ce type a une petite dans la tête. Et dieu ou pas, ça lui fait mouliner les neurones façon fruits trop mûrs. Après sage réflexion, je pense même pouvoir révéler ici le nom de la belle après qui Le Terrible soupire. Selon toute vraisemblance, il ne s'agirait rien moins que de Cathe la Pourpre. Et là, compte tenu de leurs caractères, si vous voulez mon avis, c'est pas gagné !

CATHE LA POURPRE

C'est une superbe femme aux cheveux de nuit, vêtue de sang et d'acier. Cathe est la déesse des Colères Inappropriées, des Mouvements d'Humeur, des Vengeances Mesquines et des Assassins sans

Préméditation. Contrairement à son confrère et néanmoins soupirant Sparshōng, elle n'intervient que rarement dans les nobles causes. Sa spécialité serait plutôt les emportements injustifiés, les petits meurtres vils, les vengeances minables. Bien sûr, ce n'est pas très joli tout ça, mais il en faut aussi ! Et croyez-le ou non, Cathe a plus d'adorateurs que Sparshōng. À se demander si, quelque part, l'âme humaine ne serait pas un poil corrompue...

Les armes favorites de Cathe sont la délation, le mensonge, et le poison. Elle aime également beaucoup confier des tâches annexes à de délicieuses créatures insectoïdes couvertes de poils rêches, de dards, de mandibules, de pinces, et de toutes sortes de choses parfaitement horribles. La voix de la déesse est un grincement insupportable, et chacun de ses mouvements lascifs révèle d'atroces tatouages imprégnés des plus noirs cauchemars. Elle ne rêve que de bains de sang, d'éviscérations raffinées et de lames finement aiguisées. Bonne chance, Sparshōng !

AVOGHAI LE DOUBLE

Dieu de la Mort et de la Vie, Avoghai gère les réincarnations. C'est un dieu double, ambigu, il est l'existence et le néant. Mais mon bon monsieur, comme disent les philosophes qui ont beaucoup réfléchi à tout ça dans le dedans de leur



tête, il n'y a pas de mort sans vie, ni de vie sans mort. Alors on s'y fait. Généralement, c'est tout de même avec un tantinet de fatalisme qu'on abandonne son existence à Avoghai. Les Darshanides les plus croyants lui font une confiance aveugle, mais la grande majorité de la population a un peu l'impression de participer à un grand tirage au sort. En effet, comment être sûr de la qualité de sa prochaine incarnation ? Bien sûr, les plus pieux espèrent se retrouver en pachas, entourés de boissons fraîches, de gâteaux sucrés et de filles nues. Mais, après tout, les pachas ne sont pas très nombreux, dans ce monde. Alors imaginez que vous ayez été un peu maladroit lors de vos prières, que vous ayez prononcé une invocation avec un accent moqueur, les conséquences peuvent être terribles ! Eh oui ! Il vaut mieux éviter d'énervier Avoghai si on ne veut pas être réincarné en morpion dans l'intimité d'une vieille entraîneuse de taverne du bas-port de Gource.

XULODY LA MERVEILLEUSE

Quelle merveille que le romantisme ! Quelle merveille que l'amour ! Quelle merveille que de joyeux bambins aux joues roses gazouillant dans des berceaux en dentelles pastel ! Oh oui, comme tout ce que nous devons à Xulody, déesse de l'Amour Romantique et de la Reproduction, est merveilleux !



Cathe la Pourpre

dernier que je n'oserai pas répéter, mais qui résume bien tous les autres. À croire qu'on pourrait se lasser du romantisme, non ?

SHLIKĀH LA RÉVÉRÉE

La déesse de la Luxure et des Plaisirs est Shlikāh, demoiselle aux formes débordantes et aux appétits dignes de sa charge. Sa crinière rousse, ses yeux profonds, ses oreilles éveillées, sa poitrine fière, sa croupe accueillante et son tempérament fougueux, font d'elle l'un des bijoux du Palais des Dieux. Jamais dieu ou déesse n'a été mieux imprégné des devoirs de sa charge. Jamais une mission ne fut remplie avec autant de zèle. Nous comprenons sans peine que Shlikāh ait tout fait pour récupérer Hébus après l'attaque du train : elle ne connaissait jusqu'alors des trolls que les étreintes sommaires des trolls blancs, et on lui avait dit que leurs cousins des forêts de chez nous étaient nettement plus doués. Ce qui est manifestement confirmé, vu le temps que la belle a passé avec Hébus. Et les sourires que les deux tourtereaux affichaient en permanence. Et le fait que durant plus d'une semaine, personne n'a vu Shlikāh s'asseoir.

Shlikāh, outre l'usage intensif qu'elle fait de ses esclaves comme des autres dieux compatibles avec son anatomie, se préoccupe beau-

coup de l'éducation des jeunes filles darshanides. Il lui arrive souvent d'intervenir directement dans les affaires des mortels, soit pour donner des conseils, soit pour prendre du plaisir. Les deux peuvent même être compatibles. Et, comme nous avons pu le constater dans l'affaire qui bloquait la succession du Shāh Zedong, elle attache la plus grande importance à l'obtention du plaisir par les deux parties. Des fois, elle attache des gens aussi, mais c'est pour leur bien.

Shlikāh adore également se projeter dans les rêves des Darshanides endormis. Elle est ainsi à l'origine de bien des émois nocturnes. C'est après l'avoir découverte au cœur de leurs songes que les adolescents, pas toujours boutonneux d'ailleurs, commencent à regarder leurs petites camarades d'un œil différent et envisagent des jeux jusqu'alors ignorés. Les nombreux temples qui lui sont consacrés sont à l'image de ses appartements : luxueux, voluptueux, et toujours encombrés d'une foule extrêmement pieuse. Bien sûr, il y a toujours des esprits chagrins pour appeler ça des partouzes géantes, mais c'est en réalité un acte de foi religieuse, ni plus ni moins. Et personnellement, j'irais bien prier un coup.



Xulody la Merveilleuse

Nous ne cessons de nous esbaudir et de rendre grâce à cette frêle et diaphane créature au visage d'ange et aux ailes de libellule ! Des milliers d'ouvrages pour jeunes filles racontent les fabuleuses rencontres inspirées par Xulody. Comme tout cela est extraordinaire ! Bon, en pratique, d'après ceux qui l'ont fréquentée, il faudrait peut-être avouer que Xulody est un poil... ennuyeuse. Mais c'est sans doute très exagéré ! Bien que pour être honnête, les mots qui soient le plus souvent revenus étaient : barbante, rasoir, assommante, fatigante, soporifique, pénible, bassinante, et un



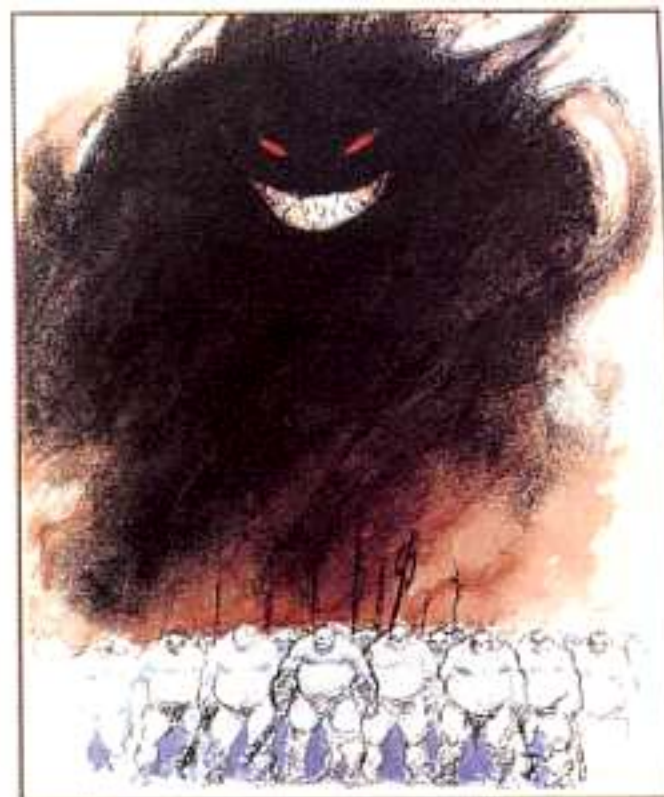
Shlikāh la Révérée



Swoûg n'est pas gentil. Mais vraiment pas du tout. Et, bien qu'il soit un dieu, il est à peu près aussi bête que les trolls qu'il dirige. Il ne faut point oublier que, comme tous les dieux du Darshan, Swoûg n'existe que parce que les trolls blancs l'ont créé, et croient en lui. Ou alors parce que les hommes croient que les trolls ont un dieu. tout ça n'a jamais été très clair. Swoûg possède donc une intelligence équivalente à celle de tous les trolls blancs réunis, et une méchanceté égale. Il vit pourtant avec ses semblables, au Palais des Dieux. Mais il est méprisé par ses collègues de travail et il mène ses intrigues à part. Ses objectifs sont simples et connus de tous : faire en sorte que ses trolls boulotent le plus d'hommes possible, se reproduisent et deviennent de plus en plus nombreux jusqu'à dominer le Darshan, voire le monde dans son ensemble. Plus ses adorateurs seront nombreux, plus il sera puissant. Plus les adorateurs des autres dieux auront été digérés, moins ils seront puissants. Un calcul un peu

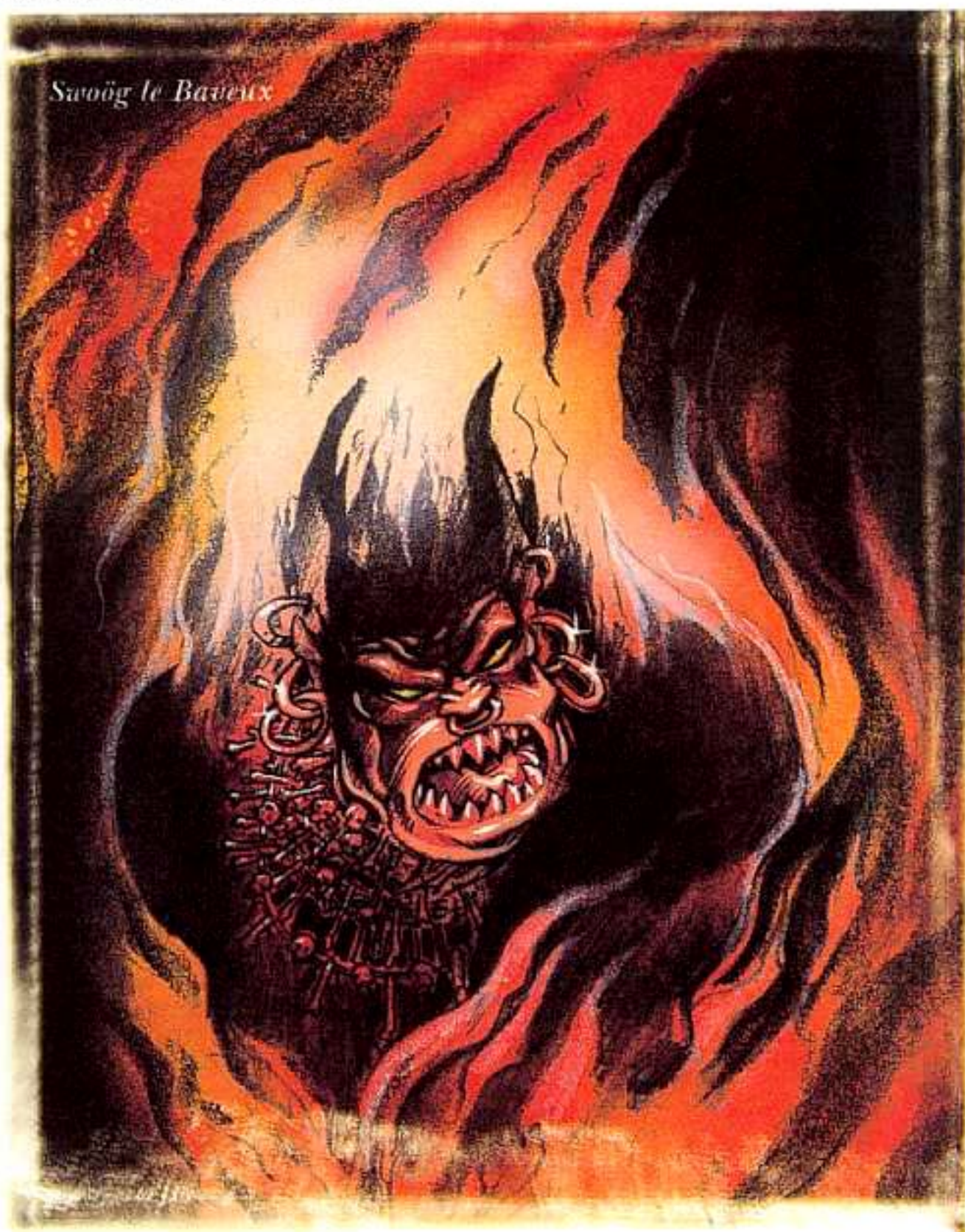
primaire que les autres habitants du Palais des Dieux s'efforcent, depuis des millénaires, de contrer. Ce n'est pas une tâche aussi simple qu'il pourrait sembler : certes, Swoûg est un crétin, mais c'est un crétin méchant et acharné. Xhiatyr œuvre discrètement mais avec constance pour empêcher la réalisation de ses plans. Et puis de toute façon, les trolls sont trop bêtes pour devenir maîtres du monde ! Enfin, j'espère.

Swoûg est un dieu assez à part. Il ne fait ni partie des dieux des humains, ni des dieux des animaux : il est le dieu des Trolls. Son caractère est calqué sur celui de ses protégés, les trolls blancs du Darshan, qui, s'ils sont un peu plus petits que nos trolls des forêts, sont tout de même assez différents. En effet, le troll blanc est aussi méchant, baffleur, cruel et terrifiant que le nôtre, mais il est totalement dénué de sens de l'humour. Vous me direz, vu ce qu'est l'humour troll, il ne perd pas grand chose... Enfin, toujours est-il que Swoûg ne possède pas une once de recul sur lui-même, alors que ça lui ferait le plus grand bien..



UN POUVOIR TROLL ?

L'existence de Swoûg soulève en réalité un autre problème, extrêmement intéressant. N'oublions pas que, comme tous les dieux du Darshan, il est une création magique de l'inconscient collectif troll. Ce qui implique nécessairement que les trolls blancs soient affectés par la magie du Magohamoth. Alors, dans ce cas... Pouvons-nous être certains que nos trolls des montagnes ne possèdent aucun pouvoir ? Jusqu'ici, seuls les demi-trolls enfants possédant du sang humain ont montré quelque aptitude à la magie. Toutes les expériences portant sur des trolls de race pure ont échoué. Je crois qu'il est vraiment urgent d'entreprendre des recherches plus poussées dans ce domaine. J'ai moi-même quelques idées sur le sujet, et plusieurs de mes étudiants sont prêts à m'assister dans mes travaux. C'est donc pourquoi je prie instamment le Grand Conseil du Conservatoire de bien vouloir augmenter sensiblement les crédits alloués à mon département de recherche, qui pour le moment sont vraiment dérisoires. Comment voulez-vous effectuer un travail convenable alors que les frais de copistes atteignent déjà la moitié de notre budget ? Mes amis, cette situation ne peut plus durer ! Hier encore, nous avons dû renoncer à l'achat de trois ouvrages essentiels, et malgré la qualité de ses prestations dans tous les domaines, ma jeune secrétaire n'a pas bénéficié d'augmentation depuis deux ans ! Alors je vous en supplie, pour l'avenir de la science et pour que ma secrétaire continue à se montrer compréhensive, débloquez des crédits !



Süng-Halkh l'Imprévisible. Assez curieusement, le dieu de l'Avenir et des Possibles, Süng-Halkh, nous apparaît sous les traits d'un enfant espiègle. Il s'occupe de choisir



Süng-Halkh l'Imprévisible

pour chacun, à chaque seconde, entre les multiples voies qui ouvrent vers des futurs différents. Et y'a du boulot. De nombreux Darshanides tentent de le prier pour influencer leur avenir, mais on n'est jamais certain du résultat. Lorsqu'on ne voit aucune modification notable, on se dit qu'en fait, ça aurait pu être pire, qu'on aurait pu se faire renverser par un Hrullor emballé, et que Süng-Halkh a dû correctement faire son boulot !

Ghân-Jaäh le Ligneux. Le dieu de la Fertilité Végétale est Ghân-Jaäh un être mi-humain mi-végétal. Il est surtout prié par les arbres, les fleurs et les herbes, qui, il faut le reconnaître, s'ils sont discrets, savent être efficaces aussi. Leur discours évoque principalement des histoires



Ghân-Jaäh le Ligneux

Badwäh l'Humide



de pollen, de pistil, d'étamines, et autres obscénités sur lesquelles je ne m'étendrai pas plus. Rendez-vous compte, il est même parfois question de participation des insectes aux ébats torrides de certaines plantes ! On est là bien loin des principes sains que nous enseigne Shlikäh !

Badwäh l'Humide. Le dieu des Eaux est Badwäh. Créature semi-marine qui vit beaucoup dans les piscines du Palais des Dieux. Des serviteurs lui amènent des daphnies tous les jours. Son pouvoir est immense, et les marins comme les mariniers n'oublient jamais les ablutions rituelles avant d'embarquer. Certains Darshanides particulièrement pieux se fendent même de quelques dévotions avant de traverser un pont, au cas où le courant se gonfle subitement. Il gouverne les océans, les lacs, les rivières, les baignoires et les verres d'eau.

Sphax le Discret. Le dieu de la Diplomatie est Sphax, on le connaît déjà. Il n'est pas très puissant, et possède des pouvoirs limités. En effet, les diplomates sont nettement

moins nombreux que les marchands, par exemple. Mais Sphax est un malin, et il dispose de réseaux d'information exceptionnels. Il aime beaucoup sa forme de dragon blanc, sous laquelle il apparaît le plus souvent. Mais il lui arrive de prendre des traits humains lorsque la situation l'exige. Cependant, même sous sa forme humaine, ceux qui ont l'œil perçant n'auront aucun mal à le recon-



Sphax le Discret

naître ! Comme tout diplomate, on ne sait jamais vraiment pour qui travaille Sphax. On se demande même si lui le sait !

Hanklüm Gros Marteau. Lors de son passage au Palais des Dieux, Lanfeust aurait pu l'appeler "colègue", lui taper sur l'épaule et lui offrir une boisson anisée vendue au mètre dans certaines régions de Souardie méridionale. En effet, Hanklüm est le dieu du Feu et de la Forge. Aussi compétent en matière de ferrage de buffles qu'en confection de fines lames, c'est sans aucun doute un grand professionnel. Seul problème, chez lui, il fait chaud. Très chaud. Pas le même genre de chaud que chez Shlikāh, mais chaud, quoi !

Clysthër l'Inconsulté. Clysthër est le dieu Guérisseur traditionnel. En son nom, on a recours à des méthodes assez classiques de saignées, lavements, infusions de



Clysthër l'inconsulté

déjections canines et autres emplâtres à base d'herbes et d'entrailles d'animaux broyées. Notons que Clysthër est un alcoolique notoire, et qu'il parle une langue connue de lui seul. En pratique, la plupart des dieux préfèrent soigner leurs cors aux pieds ou aux tentacules chez Anth Ybhio, dieu des Sciences.

Anth Ybhio le Consulté. Dieu de la Recherche, des Sciences, et de la Vapeur, Anth Ybhio a développé une véritable passion pour la médecine. Inventeur d'équipements fantastiques, il a mis au point le système dit de la Consultation, avec longue attente garantie. Bien sûr, comme il est un dieu puissant, il peut soigner n'importe quoi d'un claquement de doigts, mais il aime bien les méthodes plus longues et contraignantes, comme les régimes, par exemple. Ça, on peut le dire, Anth Ybhio développe une véritable



Anth Ybhio le Consulté

passion pour les régimes. Il est l'inventeur du Régime Pétaure, où le patient ne doit se nourrir que de poils de pétaures mâles, du Régime Associé, qui consiste à s'empiffrer énormément de tout jusqu'à ce qu'on le vomisse, et du Régime Absolu, qui consiste à ne rien manger. Il est beaucoup plus consulté pour ses soins que pour ses régimes.



Hanklüm Gros Marteau

Khöl-Tran, déesse de la Musique, est une délicieuse créature à la voix d'or qui vit entourée d'instruments, et que l'on soupçonne parfois d'être sourde comme un divin pot.



Fu-Yit, est le dieu des Tuyaux et des Plombiers mais il n'est jamais là lorsqu'on a besoin de lui. Ou alors beaucoup plus tard, et de toute façon c'est très cher.



Khönoposs, dieu des Messages et des Grèves Surprises, est un type assez gentil, mais qui se perd tout le temps. Il a un sens de l'orientation tout à fait déplorable, doublé d'une tendance à boire un verre à chaque pli distribué.



Rōq, dieu des Cailloux de plus d'un pouce de diamètre, est un type assez minéral. Dans l'ensemble, il ne bouge pas beaucoup et ne fait guère parler de lui.



Rkrzzziik est la déesse des Dentistes et des Bourreaux. On la consulte en cas de carie ou de prisonnier récalcitrant à faire avouer. Et avec elle, il faut bien le dire, même les caries avouent.



Gōnk- Hour, dieu des Belles Lettres, passe des heures sur les plus hautes terrasses du Palais des Dieux à déclamer de magnifiques poèmes de sa composition. Les autres dieux évitent généralement ces terrasses, certains ont même suggéré d'en condamner l'accès pendant qu'il était en haut.



Shüntem- Ylion, dieu des Tonneaux Pleins, est, comme le veut sa charge, saoul depuis plus de neuf mille ans. Et personne n'a envie d'être là le jour où il entamera sa gueule de bois...



Tybōon, dieu de la Viande Saignante, est l'un des seuls à être adoré tant par les humains que par les trolls. Un jour, Swoōg en prit ombrage et un violent conflit opposa les deux divinités. Xhiatyr, sur une suggestion de Sphax, proposa de régler le problème en rendant les trolls végétariens. Swoōg renonça aussitôt au conflit.



Fōhfyleh, dieu de la Viande Bien Cuite, qui lui n'a jamais eu d'ennuis avec Swoōg. C'est un dieu méprisé par les vrais gastronomes. À vrai dire, peu de fidèles s'intéressent réellement à lui de façon suivie.

Byaktōl, dieu des Boutons sur le Nez, est l'ennemi intime des adolescents. Il prend un malin plaisir à intervenir dans leur vie à chaque fois que c'est possible, de préférence juste avant un premier rendez-vous avec une belle jeune fille au teint rose et aux longues jambes.

Larākroft, déesse des Labyrinthes, dont les symboles rituels sacrés sont le carré, la croix, le rond et le triangle. Ses adeptes se remarquent à l'agilité de leurs doigts sans cesse en mouvement, et à la quantité de chips qu'ils sont capables d'engouffrer en conservant le regard fixe.

Ouloulouh, dieu du thé trop chaud, est souvent invoqué, volontairement ou non. Il arrive qu'on le confonde avec Waïlle, déesse des assauts à rebours. Les deux peuvent être invoqués simultanément, si une jeune femme laisse un jeune homme s'immiscer en sa croupe pendant qu'elle boit son thé. Mais soyons francs, c'est rare.

On pourrait ainsi continuer pendant des heures, puisque, suivant les moments, le Palais du Mont Laïsthan compte en moyenne entre deux et trois mille dieux !

Les questions religieuses au Darshan nous ramènent au plus profond de nos croyances et de nos connaissances sur la nature intrinsèque du Magohamoth. Pourquoi et comment deux peuples, deux continents, perçoivent la magie de façon si différente ? Les Darshanides diffusent leurs pouvoirs de façon collective, et sans même le vouloir,

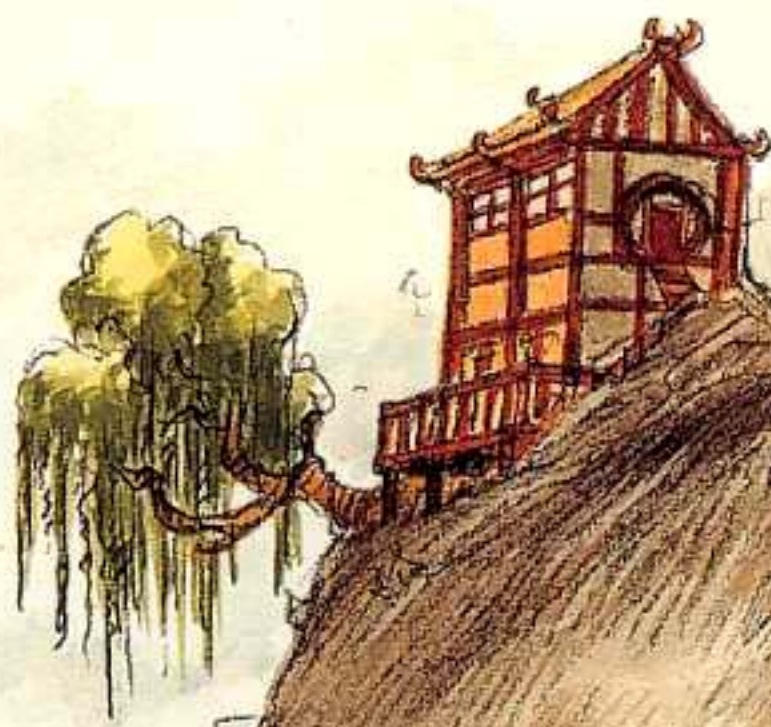
créent des dieux. Nous, nous disposons chacun de façon arbitraire et aléatoire, d'un pouvoir individuel. Il est urgent de trouver des réponses à ces questions. Une fois de plus, je ne peux que répéter ma demande : allouez plus de crédits à mon département de recherche ! C'est incroyable de songer qu'aujourd'hui encore, un universitaire de mon rang ne dispose que d'une seule secrétaire ! Certes, il m'est toujours possible d'utiliser la scien-

ce de certains de mes étudiants, mais hélas trop peu de jeunes femmes songent à embrasser la carrière de sage. Et, toutes les études l'ont prouvé, un scientifique de haut niveau travaille mieux dans un environnement féminin. Et c'est bel et bien mon cas.

LA RÉINCARNATION AU DARSHAN

Bon, les Darshanides croient à la réincarnation. c'est d'ailleurs le boulot principal de leur dieu Avoghaï. Mais franchement, aujourd'hui, là, maintenant, je m'en tamponne les flumules. Il y a beaucoup plus grave ! Il faut pousser les recherches ! C'est pourquoi, Messieurs, je vous demande pour financer mes travaux, de redéployer des crédits inutiles, comme par exemple ceux destinés à mon méprisable collègue le Docteur Psonay-le-Verbeux. Un enseignant tel que lui, défendant des théories si stupides et infantiles, ne devrait en aucun cas pouvoir bénéficier des largesses du Conseil. Il est même passablement scandaleux qu'on lui confie la responsabilité de jeunes gens destinés à devenir l'élite d'Eckmül ! Savez-vous, mes amis, que j'ai surpris Psonay, il y a quelques jours, en train de lire dans les toilettes du réfectoire des magazines comme "Eckmül Boum Boum" et "Frivolités Souardes" ? Je ne cherche pas ici à nuire à la réputation d'un excellent confrère, bien entendu, mais tout de même ! Il faut foutre ce type dehors ! D'autant qu'il ne m'a pas rendu mes revues. Non, ne vous levez pas ! Écoutez-moi ! Il me faut de l'argent ! De l'or ! Je n'ai pas fini ! Je veux une secrétaire neuve ! Mais enfin, mes amis, où allez-vous ? Restez ! Attendez !

Je cesse à partir d'ici de citer mon estimé collègue Flourche Verboxile, et je le remercie de cette passionnante contribution à mon ouvrage.



CHAPITRE IX : Les Trolls, première approche

Nous nous contenterons ici de digresser sur quelques points concernant nos amis les trolls. Une étude plus détaillée est l'objet du second volume de cette Encyclopédie Anarchique.



LE TROLL, UNE CRÉATURE TAQUINE

Les trolls sont-ils des animaux ou des créatures proches de l'homme ? C'est un grand débat théologique, et il convient de soulever quelques points de détail avant de se faire une opinion. À l'état naturel, le troll est un être solitaire, sanguinaire, barbare, cruel, anthropophage, répugnant, impitoyable, extrêmement féroce et dangereux, pour tout dire assez bestial. Enfin, c'est en tout cas ce qu'il aime à faire croire aux hommes. Une étude plus détaillée montre que ce comportement peut être beaucoup plus subtil

qu'il n'y paraît. On reconnaît un troll sauvage à son manque de courtoisie, au tronc d'arbre qu'il utilise comme massue et aux dents qu'il vient de planter dans votre jambe, la sectionnant net à mi-cuisse. Il pousse d'horribles grognements et adore chasser, même s'il n'est pas motivé par la faim. Au contraire, après un bon repas (une vierge crue, par exemple), il aime faire un peu d'exercice et il n'est pas rare de le voir se lancer dans une petite tuerie digestive.

Son alimentation se compose principalement de viande rouge, généralement prélevée à même la victime hurlante, et il raffole particulièrement de la chair des enfants et des jeunes filles. Mais il n'en trouve pas tous les jours, et son régime habituel comprend plutôt du loss, du buffle, du paysan ou du dragon. Il craint les légumes presque autant que l'eau et considère comme une indécence l'idée même de propreté. Il mange sans délicatesse, recrachant autour de lui les os qu'il suce avec application pour en extraire la moelle. Et plus que tout, il tient à ses mouches qui sont à la fois de véritables amies et un bon indicateur de son statut social pour les autres trolls.

LE TROLL, UN AMI RECOMMANDABLE ?

Bien que sauvage, le troll présente quelques signes de civilisation et d'intelligence. Il est pudique, et dissimule sa virilité démesurée sous une peau de bête. Il chante pour



séduire sa femelle avant de l'entraîner dans les buissons. Il polit les silex tranchants de sa massue jusqu'à ce qu'ils soient plus coupants que les dagues de Lurchan. Il fabrique des colifichets de plume et d'os pour se protéger des pouvoirs magiques des humains, et la plupart sont efficaces. Le problème, dans ce cas, est d'un autre ordre : chaque gri-gri le protège contre un pouvoir déterminé, et les types de pouvoirs sont aussi nombreux que variés. Certains trolls, méfiants, portent ainsi plusieurs centaines de babioles, ce qui devient parfois encombrant. En réalité, le troll sauvage est donc tout à fait civilisé, de son point de vue, du moins. Il vit



dans des villages où l'on enseigne dès l'enfance au trollilion les rudiments de la sauvagerie, afin de ne pas altérer son image de marque auprès des humains.

Les trolls peuvent être enchantés : les enchantements sont enseignés aux sages lors de leurs études au Conservatoire d'Eckmül. La seule véritable difficulté est d'immobiliser le troll afin de procéder au rituel : un simple "au pied !" suffit rarement. Une fois prononcées les formules appropriées, le troll devient un individu d'une exquise politesse et d'une indéfectible fidélité. Il continue à ne pas se laver et

à manger des humains, mais uniquement lorsque son maître l'y autorise. Le troll enchanté n'est pas un autre être : il se souvient parfaitement de sa vie sauvage et ne regrette rien de ce qu'il a pu jusqu'alors commettre. Il est juste incapable de mettre en pratique la plupart de ses envies et se sent mystérieusement obligé de respecter certaines conventions sociales, comme par exemple de ne pas mordre les gens dans la rue. Ce qui ne l'empêche pas d'en mourir d'envie. Si l'enchantement se rompt à l'occasion d'un choc particulier, ou s'il n'est pas renouvelé avant sa date de péremption, le troll retrouve sa nature gaillarde et se fait un plaisir de commencer par mettre en pièces son ancien maître.

EAU ET TROLLS, L'INCOMPRÉHENSION MUTUELLE

Les rapports entre l'eau et les trolls ont toujours été étranges et conflictuels. En effet, on peut attribuer à l'eau deux fonctions principales : laver et être bue. Mais un troll a horreur de se laver, principalement de peur de perdre ses mouches. Un troll propre est un individu honteux qui se jette au sol pour se rouler dans la boue et la poussière avant d'être vu par ses congénères. On aura d'ailleurs remarqué que sous la pluie, le troll est un rien bougon.

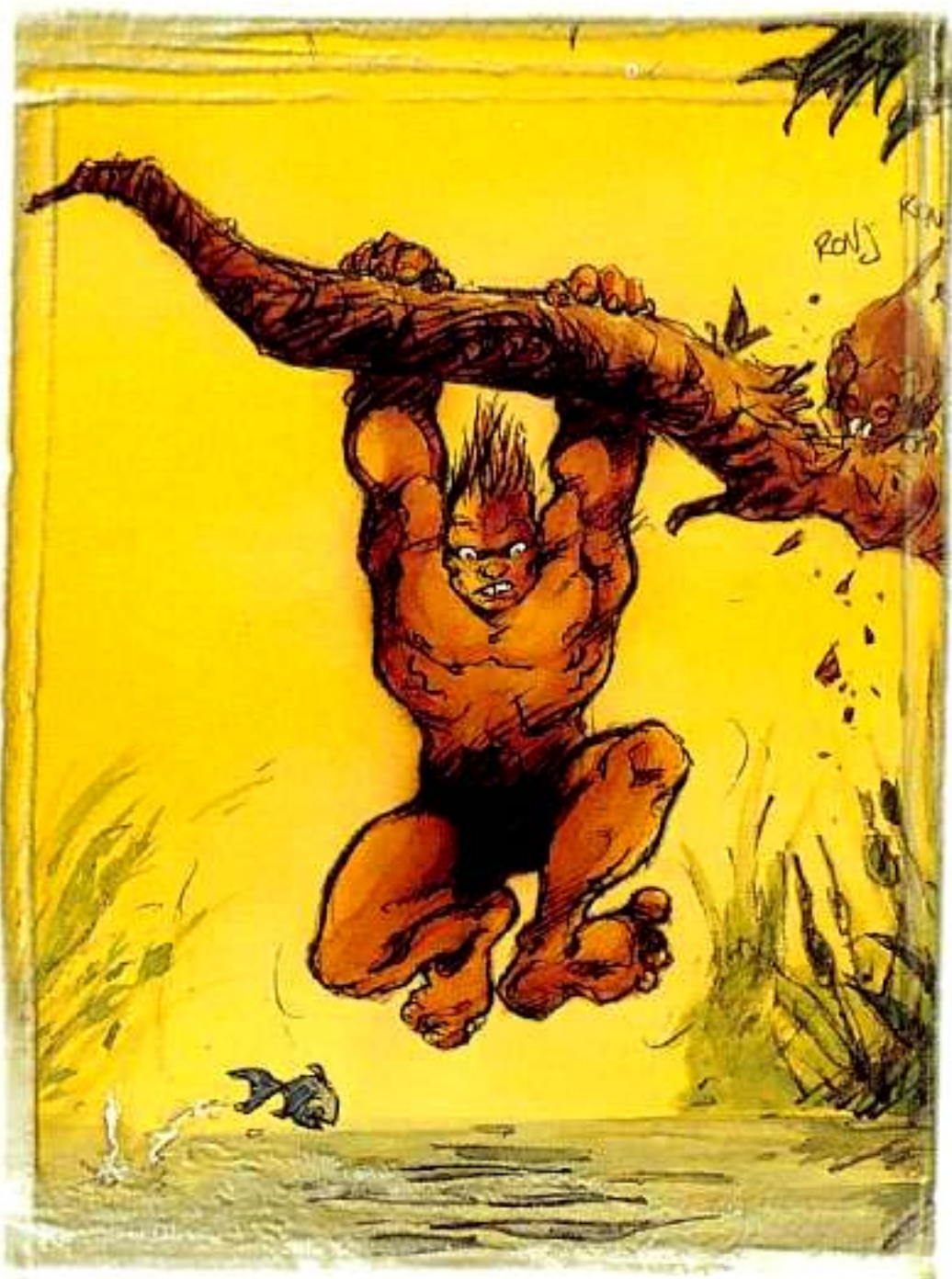
En ce qui concerne la boisson, l'eau est considérée comme un expédient à n'utiliser qu'en tout dernier ressort, après l'urine et le Fernet-Branca, et uniquement si la survie en dépend. Un troll s'hydrate normalement en buvant du sang ou de l'alcool. Il existe même une boisson fortement alcoolisée, à base de sang fermenté et de charogne, que les trolls nomment tout simplement Tafia.



Bien sûr, en certaines circonstances, un troll peut être amené à boire de l'eau pure. Dans ce cas, il se prépare psychologiquement, se concentre, et respire un grand coup très fort. Puis, grimaçant, il approche l'eau de sa bouche, retient sa respiration, et avale d'un coup. Il secoue alors violemment la tête, réprime un haut le cœur et dit quelque chose comme "Bêêêrk !". Souvenez-vous du moment où nos amis remontaient en bateau le fleuve Stronze. On comprend aisément qu'Hébus ait pu être brusquement réveillé par quelques gouttes d'eau pure sournoisement glissées dans son gosier, et que le choc physiologique et psychologique ait été suffisant pour menacer de rompre l'enchantement de Nicolède. On connaît des trolls, de santé fragile, morts d'avoir trop bu d'eau pure. Le troll assoiffé perdu dans la forêt n'hésitera pas entre une mare et un ruisseau : l'eau croupissante, verdâtre ou brunâtre, dans laquelle se sont décomposés des générations de poissons, d'insectes et de batraciens, aura ses faveurs. Bien qu'une très vieille légende prétende qu'il y eut, il y a fort longtemps, un troll qui savait nager, précisons qu'aucun troll n'a jamais figuré en finale des jeux aquatiques inter-Baronnies.

FLOTTABILITÉ DES TROLLS

Un Troll ne flotte pas, il coule en beuglant. Amusez-vous à faire l'expérience, chez vous, vous verrez. (Il est conseillé d'utiliser un troll enchanté).





LA PIRATERIE EN MER DU PONANT (ET LA SEXUALITÉ TROLLE)

Les pirates ne sont pas très nombreux dans les eaux proches d'Eckmûl. À dire vrai, Thanos est le premier pirate à travailler en mer du Ponant depuis le fameux flibustier Kraham, deux siècles plus tôt. Kraham fut un redoutable adversaire pour les navires marchands, les caboteurs de Rierdale ou les transocéaniques commerçant avec le continent du Darshan. Son rapide trimaran géant pouvait courser n'importe quel brick lourdement chargé, et son équipage était célèbre pour sa cruauté et sa rapacité. Tous les capitaines craignaient alors de rencontrer ce géant rouquin, que l'on disait fruit des amours coupables entre un troll et une humaine à l'intimité particulièrement accueillante.

La vérité sur les origines de Kraham, nous le savons aujourd'hui, était toute autre. Son père, un authentique baron d'Hédulie, menait une guerre contre son voisin de Chestre, lorsqu'il perdit dans un bois touffu le contact avec ses troupes. C'était un petit homme grassouillet mais un excellent combattant, un baron courageux et sûr de lui. Il ne perdit pas confiance, et certain de son invulnérabilité, se

proposait de partir seul à l'assaut de Chestre. Il ne lui restait qu'à retrouver sa route. Il chevaucha plusieurs heures dans les forêts profondes avant d'apercevoir une grotte qui semblait habitée. Sans doute un ermite, pensa-t-il. Si la nourriture risque d'être frugale, au moins pourrai-je me réchauffer auprès d'une bonne flambée !

Il s'avança sans crainte jusqu'au centre de la caverne avant d'entendre, provenant d'un coin sombre, des gémissements aussi inquiétants qu'étranges. On eût dit le lancinant crissement d'une marmite en cuivre contre les écailles d'un dra-

gon, entrecoupé de fortes respirations. Ses yeux s'habituant à l'obscurité, il distingua, assise contre une paroi, une forme rousse et velue, munie de deux jambes entrouvertes et dodues entre lesquelles fourrageait une patte rageuse. Le baron, sentant qu'il allait bientôt atteindre les limites de sa bravoure, recula doucement vers l'ouverture. Mais son armure laissa échapper un grincement de métal corrodé et la femelle troll interrompit ses exercices de plaisir égoïste pour se relever brusquement.

En deux enjambées, elle avait saisi le petit baron et épluchait soigneusement les diverses pièces de son armure en couvrant de baisers les parties dénudées. Et là, le hasard intervint d'une façon biologiquement surprenante : il se révéla que le petit baron grassouillet était doté d'organes reproducteurs d'une ampleur qui l'avait fait considérer comme un monstre par toutes les femmes qu'il avait approchées (et qui avaient remis aussitôt leur robe en hurlant). Il n'y avait tout de même pas de quoi faire grosse impression face à une trolle, mais la voluptueuse créature décida qu'elle se contenterait de ce que le petit homme avait à offrir. Profitant de l'obscurité de la grotte, la femelle troll se livra sur le baron à des pratiques stimulantes, prenant bien garde à ne pas refermer les dents. Puis elle le plaqua contre elle et se mit à remuer lascivement le bassin, cassant trois côtes au baron. Celui-ci fermait les yeux, en proie à des sentiments contradictoires. Il réalisait l'horreur de la situation mais ne pouvait s'empêcher de prendre plaisir à sentir pour la première fois de sa vie l'ensemble de sa virilité convenablement entouré.

Au petit matin, le baron à demi nu se glissa loin de la caverne où ronflait encore la trolle, sans même laisser un mot d'adieu. Treize mois plus tard, Kraham voyait le jour sur un lit de feuilles putrides. Il quitta la grotte maternelle à l'âge de trois ans, rendu méfiant par les regards affamés que lui lançait sa mère. Sa partie troll lui rappelait que sa



partie humaine devait sembler comestible à ses congénères. Méfiance exagérée, si par ailleurs on examine l'éducation que le troll Tetrâm donna à la jeune Waha. Recueilli dans un village de pêcheurs, Kraham y vécut jusqu'à sa seizième année et apprit les manières des hommes. Puis il assassina ses parents adoptifs, vendit ses sœurs à des marchands d'esclaves et acheta son premier trimaran.

Il mourut le jour où Eckmül dépêcha contre lui une corvette à bord de laquelle se trouvait un sage et un maraîcher dont le pouvoir était de faire des trous dans la coque des bateaux.

UN POINT DE MARINE FLIBUSTIÈRE

Bien qu'il n'y ait pas un grand rapport avec les trolls, je profite de ce que nous évoquions la carrière d'un célèbre pirate pour vous gratifier d'un aparté concernant la flibuste. Pour des raisons assez mystérieuses, les pirates prennent grand plaisir à effrayer les honnêtes navires marchands. Afin d'être rapidement reconnus et identifiés, ils respectent presque toujours un très ancien usage des frères de la côte : remplacer la traditionnelle voile de toile par une aile de dragon. Celle-ci, d'une robustesse et d'une solidité sans égales, se replie facilement le long du mat, directement taillé dans l'os principal. Pour garder toute sa souplesse et ne pas être fragilisée par le sel marin, l'aile de



dragon doit être régulièrement graissée avec du lard de chapon pansu. C'est une des raisons pour lesquelles les pirates effectuent parfois des raids terrestres en direction des poulaillers.

LES TROLLS BLANCS DU DARSHAN

Contrairement à son cousin, encore assez répandu dans nos montagnes, le troll blanc du Darshan vit habituellement en bandes sauvages. Physiquement, outre son pelage blanc, il se distingue du troll commun en ce qu'il est plus petit, et moins puissant. Culturellement, les différences sont encore plus grandes. Si l'on peut reconnaître un certain degré de civilisation à nos trolls, malgré tout le mal qu'ils se donnent pour le cacher, ce n'est pas le cas des trolls blancs du Darshan. Leur organisation sociale est assez proche de celle d'une meute de lycans, et leur simplicité intellectuelle est telle que leur dieu est contraint de leur livrer lui-même quelques pièces de tissus et quelques massues : ils sont incapables de les fabriquer eux-mêmes. Ils ne connaissent point le feu et, preuve de leur manque d'éducation trolle, ne craignent pas l'eau. Enchantés ou non, ils restent des êtres frustes et primaires. Il m'est arrivé une fois de tenter de jouer une partie d'échecs contre l'un d'eux, et je dois dire que j'ai eu beaucoup de peine à expliquer au petit animal que le plateau de jeu ne se mangeait pas.

Il est d'ailleurs inexact de dire qu'un troll du Darshan est enchanté. Des sages d'Eckmül ont plusieurs fois tenté de leur appliquer les sorts habituels, et aucun n'a fonctionné. Au Darshan, les trolls sont maîtrisés grâce à un accord passé avec leur dieu, le terrible Swoög. Le Darshanide ayant capturé un troll effectue plusieurs sacrifices en l'honneur de Swoög et en échange, le dieu impose l'obéissance à sa créature. L'accord peut être temporaire ou définitif, suivant l'importance du sacrifice. Ce contrat, comme tous les contrats, peut être rompu sans préavis par l'une des deux parties, la plus puissante, c'est à dire Swoög. En ceci, le dieu troll est assez comparable à un éditeur normal.



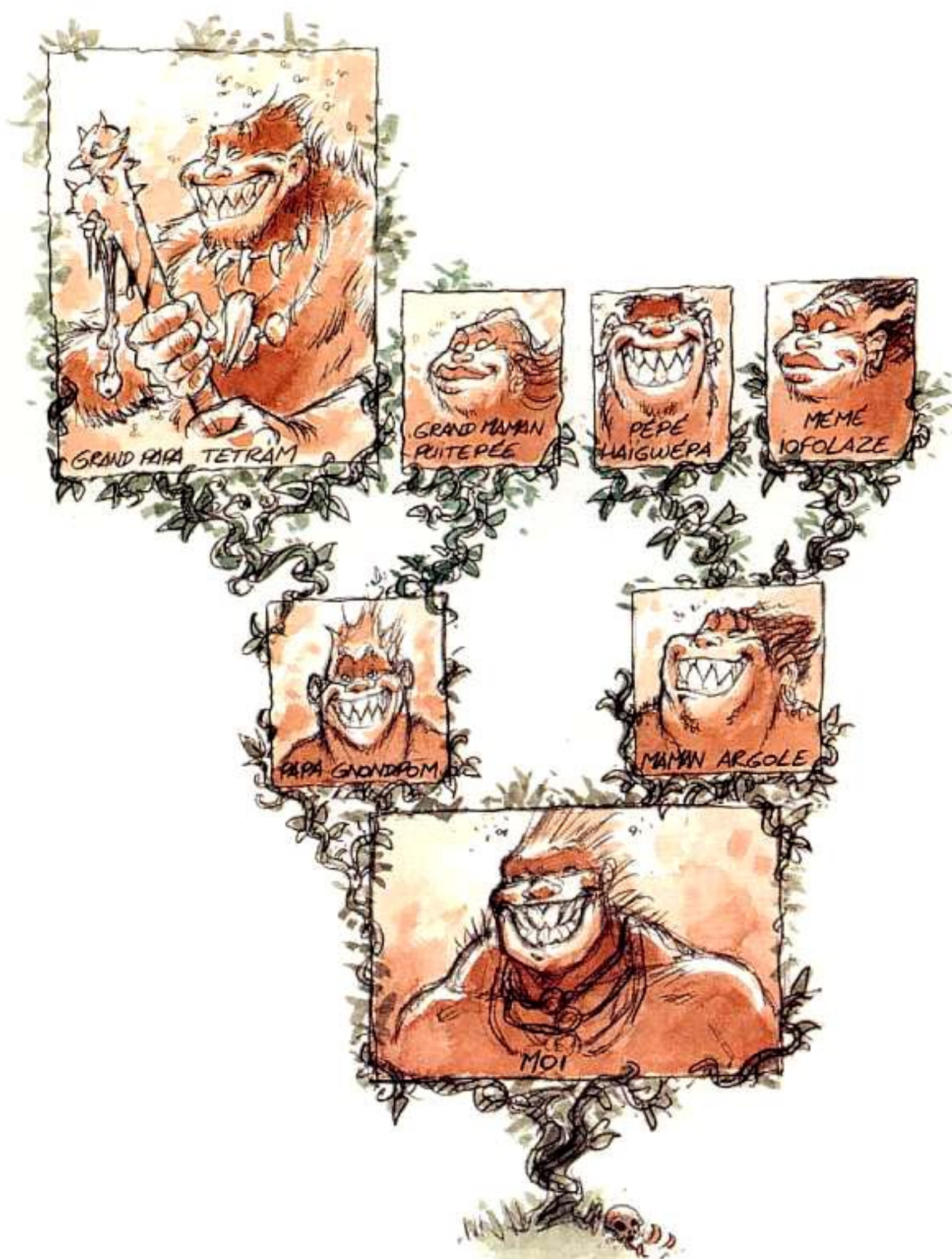
Les plus attentifs ont pu s'en apercevoir, Hébus le troll aime à citer son grand-père, un troll resté fameux sous le nom de Tetrâm (ou Teutrâm, suivant les retranscriptions). Les récits sur Tetrâm sont nombreux mais assez contradictoires. On sait qu'il vivait un peu plus de deux siècles avant Lanfeust (n'oublions pas que les trolls ont une longévité deux à trois fois supérieure à celle des humains). À son époque, les trolls habitaient de charmants petits villages typiques, et menaient une vie paisible de pillages et de massacres.

Tetrâm, combattant de légende, fut le premier grand résistant de la

Guerre d'Extermination des Trolls. Il possédait, disent les chroniqueurs de l'époque, une stature exceptionnelle : il était aussi haut que cinq hommes et un nain. Sa massue, un tibia de pétaure couvert de dents de dragon, était plus lourde que la conscience d'un collecteur de taxes. Sa mâchoire était munie de trois rangées de dents longues comme des épées. Sans parler de son poil soyeux, de son œil luisant et de sa truffe fraîche.

Mais je suis aujourd'hui en mesure de rétablir toute la vérité. Après des années de longues et patientes recherches, j'ai pu reconstituer la véritable histoire de Tetrâm, et je présenterai bientôt à mes collègues du Conservatoire le fruit de mes travaux. Une chose est certaine :

les chroniqueurs ont un peu exagéré. Il est beaucoup plus probable que Tetrâm ait été un troll tout à fait ordinaire, sentant mauvais sous les bras, et vaguement plus hargneux que les autres. Fait extraordinaire pour un troll, il avait adopté un bébé humain femelle, non pas pour l'engraisser en attendant les fêtes (rappelons que les trolls sont des chasseurs-cueilleurs et non pas des pasteurs-agriculteurs), mais tout simplement pour l'élever comme une vraie petite trolle. Tetrâm n'était pas spécialement grand, mais plutôt beau pour un troll. Il combattit avec acharnement la Phalange de Tueurs de Trolls lancée à ses trousses, et sa pugnacité en fit un être de légende.



CHAPITRE X : Petits Métiers

L'HARUSPICE, DEVIN DES ENTRAILLES

Les véritables haruspices sont assez peu nombreux, et leurs pouvoirs sont souvent mis en doute. En effet, il n'est pas rare qu'un quelconque employé des abattoirs municipaux, fatigué d'un travail harassant et doué de quelques dons de comédien, décide d'améliorer son revenu en abusant de la crédulité des femmes abandonnées. On trouve fréquemment sur des panneaux des réclames du type "si ton mari, ta femme, t'a quitté, chance amour et examens, virilité, retour de l'être aimé, Monsieur Endwyn, grand haruspice voyant, paiement en plusieurs fois". Le stratagème peut sembler grossier, mais les escrocs trouvent toujours des clients.

Cependant, il existe aussi des haruspices consciencieux et capables de prédire les fragments d'avenir inscrits dans les entrailles de divers êtres vivants. Signalons à ce propos que la lecture d'enfants de moins de cinq ans, si elle est instructive, est dans tous les cas réprouvée par la morale. Un bon haruspice sait ouvrir son sujet de façon à ne pas tronçonner d'un coup de couteau des séquences d'événements, et il peut souvent prédire des choses surprenantes. Notons pour exemple la mésaventure survenue à un cordonnier d'Eckmül qui accepta de se faire prédire l'avenir par une lecture de ses propres entrailles. L'haruspice l'ouvrit, et vit, clairement inscrit sur le foie, que le pauvre homme allait prochainement mourir des suites d'un coup

de couteau dans le ventre. Le cordonnier eut un dernier spasme alors que l'haruspice cherchait à saisir la rate pour voir s'il pouvait y

trouver une information complémentaire, et la prédiction s'accomplit.

Animation de vos soirées ?
Faites appel aux services d'un professionnel, un

HARUSPICE

Pour l'amusement des petits et des grands, il ébèntre debant
bons des animaux vivants, et prédit leur avenir à vos invités.

LECTURE A TOUTE HEURE
SUR ANIMAUX, ESCLAVES OU ÉPOUSES



Soirées privées, séminaires, parties fines, anniversaires,
banquets,
mariages, baptêmes, sacrifices humains

AMBIANCE ASSURÉE

Tarifs à étudier en honnête concertation.
En ayant recours aux services d'un Membre Certifié de la Guilde des Arts
Divinatoires,
vous avez une garantie de qualité de service:
Couteaux aiguisés sur mesure, ébèntation suivant la norme Z-89,
nettoyage des viscères après lecture.

Si un sage d'Eckmül est un homme partout respecté, c'est une chose particulièrement vraie dans les villages. Le sage, outre son rôle de relais de la magie, y assume une fonction sociale de la toute première importance. Il est le plus souvent l'instituteur des enfants, le confident des épouses, parfois un peu le guérisseur, et dans tous les cas le conseil vers qui l'autorité locale se tourne en cas de problème. Le sage rural est généralement un homme marié qui passe la moitié de son temps libre le nez dans de vieux grimoires, l'autre moitié à musarder dans la campagne et à prendre des notes sur la faune et la flore dans des petits carnets de cuir noir. En effet, même éloigné du Conservatoire, un sage songe toujours à publier ses travaux, à laisser son nom dans le Grand Index de la Bibliothèque. Celle-ci regorge donc d'ouvrages aussi passionnants que "mœurs de l'oiseau-tambour dans le bocage bas-armalien" ou "de la pousse du blé en terrain calcaire semi-montagneux".

LA MÉDECINE, VASTE RIGOLADE

On trouve généralement sur Troy deux types de médecins : les charlatans et les escrocs. Les escrocs sont de loin les moins dangereux. Ils se contentent de laisser la maladie suivre son cours, jusqu'à sa conclusion naturelle, et ils obtiennent des taux de guérison assez satisfaisants. Leur pharmacopée est constituée de petites boules de sucre aux couleurs vives et au goût toujours déplaisant. Plus un remède est mauvais à avaler, plus il peut être vendu cher.

Le charlatan est beaucoup plus dangereux. Il cherche à soigner son malade. Le patient doit donc absorber des médicaments actifs, généralement des poisons violents destinés à tuer les démons qu'il a dans le corps. D'un point de vue médical, le taux de réussite est élevé : les démons trépassent la plupart du temps. Du point de vue du malade, le bilan est plus contestable. Nombre d'entre eux refusent de se réjouir à l'idée que leur mort



entraînera celle du démon, et que c'est guéris qu'ils atteindront l'autre monde. Il arrive parfois que les démons résistent aux poisons. Le médecin doit alors faire appel à la chirurgie pour les extraire. Le plus souvent, ils se logent sous le cœur ou entre les poumons. Après avoir ouvert la cage thoracique, c'est à la main que le praticien doit traquer le mal. Il arrive assez souvent qu'avant même l'intervention, à la simple vue du matériel chirurgical, le patient meure d'autre chose.

Le plus inquiétant, en ce qui concerne la médecine, c'est qu'elle remet en cause les plus précieuses de nos valeurs, comme par exemple l'amitié. Il n'est pas rare, en effet, qu'un ami vous glisse dans la conversation : "Ah, j'ai vu le Docteur Gagnure, il est fofoormidable. Tu devrais aller le voir pour tes problèmes de dos." Laissez-le tomber, ce n'est pas un ami mais juste un type qui a l'intention d'épouser votre veuve et de boire votre cave.

DRESSEUR DE VIERGES : UNE TÂCHE DÉLICATE

Sur l'île de Chufroc, au nord du Delpont, poussent des jeunes filles absolument sublimes. Elles sont les fruits du métissage entre les peuples sillonnant la mer du Ponant, et comme toujours, le mélange des sangs donne les plus beaux résultats. Elles suscitent la convoitise de tous les hommes et éveilleraient le désir chez le plus blasé des libertins sybarites. Mais la

morale de l'endroit est très stricte, et une jeune Chufroque doit rester vierge jusqu'à 25 ans, âge auquel elle est mariée au meilleur parti qu'ont pu lui trouver ses parents. Or à partir de l'adolescence, le sang d'une jeune fille normalement constituée est porteur de toutes sortes d'hormones, des substances qui provoquent des émois et font faire des bêtises. Surtout lorsque de beaux jeunes gens au verbe délicat se pavanent en prenant des poses avantageuses.

Les insulaires de Chufroc ont donc recours à des dresseurs de vierges. Ces hommes, choisis parmi l'élite de la population pour leur haute moralité, ont en charge une partie assez difficile de l'éducation des jeunes femmes. Ils leur apprennent à profiter de tous les plaisirs de leur corps sans jamais mettre en péril leur virginité. Les dresseurs doivent payer de leur personne lors de séances réellement éprouvantes, et ils sont admirés par tous. Une vierge bien dressée doit conduire un homme au plaisir en moins d'une minute, de façon à ce qu'il n'ait pas le temps de songer à s'attaquer à son plus précieux trésor. Elle dispose pour cela de plusieurs artifices qui lui ont été fermement inculqués. Les jeunes hommes de Chufroc et les marins de passage mettent un point d'honneur à tester régulièrement la qualité du dressage.

LES HÉROS : UNE TRADITION QUI DURE

Régulièrement, des jeunes hommes de toutes conditions se présentent à Eckmül, une épée à la main, pour devenir héros. Naïvement, ils pensent que le plus important, pour être élevé à cette condition, est d'avoir un comportement héroïque. Ils prennent donc l'air viril et impassible et se curent les ongles avec leur épée lorsque les dragons les attaquent. À la première occasion, ils courent délivrer les damoiselles en détresse, déterrer des trésors et pourfendre des monstres. De temps à autre, l'un d'eux tente même de sauver le monde, par désœuvrement. Bien entendu, c'est une profession dans laquelle il y a beaucoup de déchets, et peu de héros atteignent l'âge de la retraite



dans un état physique satisfaisant. Pourtant, tout ceci n'a guère d'importance. Contrairement à ce qu'imaginent tous ces jeunes gens exaltés, ce n'est pas l'exploit qui fait le héros.

En effet, un héros ne saurait exister sans un historien, ou à la limite un ménestrel, un baladin pour chanter ses exploits. Il est donc primordial, lorsqu'on veut s'assurer d'une belle carrière de héros, de vérifier que chaque exploit est correctement transcrit en vers. Une mélodie tantôt triste et romantique, tantôt entraînante, est généralement du meilleur effet. On connaît quelques héros qui ont eux-mêmes écrit leur musique, d'autres qui ont rédigé leur saga : c'est une façon prudente de procéder. Un ménestrel professionnel hésite souvent à enjoliver et exagérer autant qu'il est nécessaire. Un héros digne de ce nom se doit d'avoir au moins deux ou trois ballades jouées dans les tavernes chaque soir, sinon il sombre dans l'oubli.

TRESSEUR DE POILS DE TROLL.

Évidemment, le tressage en lui-même n'est pas l'aspect le plus délicat de cette noble profession, bien peu représentée. Le plus difficile, on s'en doute, est de prélever la matière première. Il est fortement déconseillé de tenter d'arracher ses poils à un troll sauvage. Si l'on tient à survivre, en tous cas. C'est pourquoi la plupart des tresseurs aujourd'hui en activité travaillent avec du troll enchanté d'élevage. Le poil est moins coriace, plus soyeux, mais il demeure pourtant extrêmement robuste. Une corde tressée en poils de troll est réputée comme étant d'une solidité à toute épreuve, c'est ce qui fait son prix.

CHAPITRE XI : Anecdotes liées à l'épopée de Lanfeust

FLOTTABILITÉ DES NAINS

Au vu de l'aventure survenue à Lanfeust, juste avant la tempête qui projeta son navire contre les côtes d'Hédulie, on m'a parfois demandé pourquoi le pirate nain qui jusque-là tenait la barre avait connu une telle mésaventure. Je dois rappeler à ces étourdis un détail d'importance : à l'état naturel, le nain coule.



Certes, celui-ci avait le pouvoir de marcher sur l'eau, mais il commit l'imprudence de s'éloigner du champ de magie généré par le sage Nicolède, et redevint un nain ordinaire, sans grande flottabilité. D'ailleurs, il ne viendrait à l'idée de personne, par exemple, de construire un bateau en nains : le bois est beaucoup plus sûr. Par contre, un nain qui remue bras et jambes peut nager et rejoindre la côte. Celui-ci ne s'en priva point.

CIXI AVAIT-ELLE GROSSI ?

C'est un mystère aujourd'hui encore, au même titre que l'énigme du Masque d'Or ou la Cité Perdue de



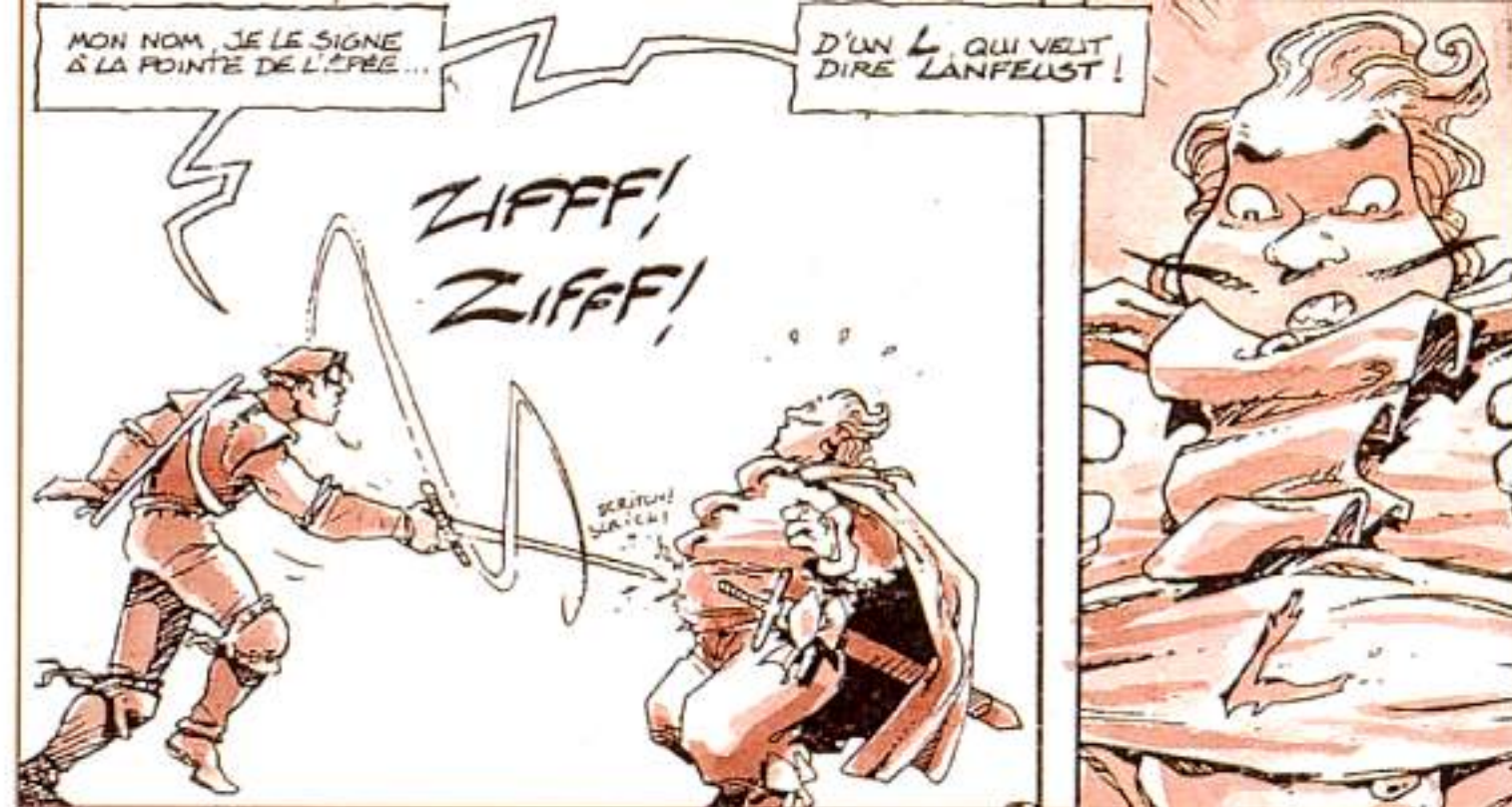
Haggare. L'histoire de Lanfeust nous rapporte que lors de son séjour au Castel Or-Azur, la charmante Cixi, seconde fille du sage Nicolède, présenta sa cambrure dénudée au regard de Lanfeust. Elle prétendait alors s'inquiéter pour sa ligne et cherchait à obtenir l'avis de notre héros sur les variations quantitatives de ses rotundités. Était-ce un simple stratagème de sa part pour provoquer chez le mâle la sécrétion de toutes sortes de substances exotiques, ou avait-elle vraiment raison de s'inquiéter ? Si l'on analyse son régime alimentaire dans les jours précédant la question, on constate que la petite troupe était restée plus d'une semaine chez Rognar le Rebouteux, absorbant une nourriture simple et roborative à base d'hydrates de carbone. Certes, nos amis avaient fait de l'exercice, mais on ne peut écarter l'hypothèse d'une légère prise de poids, infime variation aux yeux d'un homme, catastrophe effroyable pour la propriétaire du croupion. Ceci plaide donc pour la sincérité de Cixi. Mais attention ! N'oublions pas que Cixi est une fille ! Aurait-elle exhibé ce que seules les chaises voient de près si elle n'avait pas été certaine de sa

perfection ? On ne peut répondre oui que dans le cas où l'on admet que Cixi ne considérait pas Lanfeust comme un amant potentiel, c'est-à-dire qu'on ne peut pas répondre oui.

On le voit, le problème est complexe, et il y a fort à parier que l'affaire restera à jamais un mystère. Onze ouvrages ont déjà été consa-



crés à ce sujet, dont certains dus à la plume de nos plus éminents chercheurs, et l'affaire passionne toujours autant le public. Personnellement, mon opinion se résume en peu de mots : j'aurais bien voulu voir.



UN "L" QUI VEUT DIRE-EU LANFEUST

Comme nous le montre le récit de sa rencontre avec le baron Bugrenne, Lanfeust a choisi de signer son nom d'un "L", à la pointe de l'épée, sur le ventre dodu des déplorables portant ceinture de soie. Pourquoi un "L" ? Plusieurs hypothèses ont été émises, "L" lettre mystique, "L" symbole de l'épée victorieuse dans le Tarot d'Armalie, "L" pour "Lalalère", cri de victoire et humiliation pour l'adversaire... Mais la vérité est maintenant connue.

seiller en communication suggéra à Lanfeust de se contenter du "L", parce que le "Z" était déjà pris.

DE LA REPOUSSE DES MEMBRES

Les plus attentifs d'entre vous l'auront sans doute remarqué, l'histoire de Lanfeust nous rapporte que plusieurs fois au cours de combats, le jeune homme eut des membres tranchés. Il s'agit généralement de bras ou de jambes, bien que des rumeurs malveillantes, évoquant des blessures plus humiliantes pour

aux étudiants ricaneurs que, quand bien même les rumeurs stupides évoquées plus haut auraient eu le moindre fondement, nul doute que C'Ian ait prêté une attention toute particulière à la bonne remise en état des parties lésées. Rappelons qu'elle projetait alors d'être un jour mère de nombreux enfants.

On m'a souvent demandé dans quel état avaient repoussé bras et jambes de Lanfeust. D'après les témoignages les plus fiables, il semble que se soient formés, sous l'effet de la magie de C'Ian, des membres parfaitement neufs, n'ayant jamais servi, exempts de toute cicatrice, et



dont les ongles étaient propres. Le seul regret qu'ait un jour émis Lanfeust à ce sujet est que le pouvoir de C'Ian ne s'étendait pas jusqu'à faire repousser les vêtements et les chaussures, et qu'il lui fallait toujours rechercher dans le tas de jambes tranchées pour retrouver la



On sait que durant plusieurs mois, notre jeune ami s'exerça sur des mannequins à tracer, à la pointe de l'épée, le mot "LANFEUST". Mais le S était trop difficile à faire. Alors il essaya "LAN", mais Nicolède, le voyant signer, pensa qu'il accusait son adversaire d'être trop "LENT" (ce qui était normal de la part d'un mannequin), et que par ailleurs l'orthographe de Lanfeust laissait à désirer. Heureusement, un con-

la virilité de notre apprenti forgeron, aient couru chez des étudiants du Conservatoire. Mais franchement, ce n'est pas malin d'induire en erreur ses petits camarades de première année.

Fort heureusement, la douce C'Ian se trouvait présente lors de ces combats. Elle put, grâce à son don, soigner Lanfeust, refermer ses blessures et faire repousser les extrémités sectionnées. Signalons d'ailleurs



première, celle sur laquelle était sa botte.

ÉPÉES ET ROCHERS

Depuis l'aube des temps, les rochers et les épées semblent affligés d'une étrange attirance réciproque. Lancez une épée en l'air, il y a neuf chances sur dix pour qu'elle retombe la pointe la première dans un



rocher et y reste fermement plantée. Pour la sortir de là, longtemps après votre mort, il faudra un type avec un destin compliqué. Signalons qu'on trouve parfois une variante, l'épée plantée dans l'enclume. Mais cette pratique se perd, et c'est une bonne chose. Rien ne vaut un bon granit en guise de fourreau. Goufralle le Flatulent, sage observateur des lois de la nature et auteur proluxe (consulter les salles 45, 46, 47 et 48 de la Bibliothèque du Conservatoire), a émis l'hypothèse que le granit pourrait contenir de si nombreux cristaux de fer, que la présence des épées pourrait s'expliquer par un simple phénomène d'attraction magnétique. Personnellement, je n'y crois guère. Je dois même avouer que ces dérives rationalistes au sein de notre res-



pectable institution m'inquiètent un peu. Si des scientifiques parviennent à distiller leurs idées farfelues jusqu'ici, où va t-on, je vous le demande ! Mais assez parlé politique, revenons à notre sujet.

Il n'est pas rare qu'en se promenant en forêt, entre Qolin et les contreforts des Monts Locaces, on trouve de ci de là, au milieu d'un champ ou derrière un buisson, des rochers à épées qui attendent leur héros. Longtemps, les paysans de cette région ont d'ailleurs cru que les épées poussaient dans les rochers. Mais ils ne sont jamais parvenus à organiser une cueillette efficace, et ils sont toujours paysans. À l'appui de cette croyance, notons que l'on trouve parfois des dagues plantées dans des cailloux, et même, si on est très observateur, des cure-dents plantés dans des graviers.

MATHONE DU ROC GISANT

Parmi les plus célèbres rochers à épée, citons le spectaculaire Roc Gisant, bien connu des habitués du fleuve Pellucide, puisque situé sur la petite île Nautaque. Cette masse granitique de forme caractéristique, longue de plusieurs dizaines de pieds, évoque vaguement la forme d'un gigantesque troll allongé dans une position grotesque. Au centre de ce qui tient lieu de poitrine, se trouve fichée une immense épée plus haute que deux hommes. La légende veut que cette épée soit celle du héros Uliat, qui en des temps aujourd'hui oubliés, avait terrassé un demi-dieu troll, Mathone. Pour échapper à la mort, Mathone, sentant la lame s'insinuer en lui, s'était pétrifié, changeant son corps en une impénétrable masse de granit. Aujourd'hui, Mathone attend le héros qui retirera la lame afin de pouvoir reprendre vie, piétiner des cités et ravager le monde. Quelques adorateurs du demi-dieu troll tentent parfois de retirer l'épée du rocher, mais heureusement peu de candidats ont la bonne taille.

QUE FAISAIT OR-AZUR LÀ-HAUT ?

Une question a longtemps tarabusté les historiens spécialistes de la



quête de Lanfeust : pourquoi le Chevalier Or-Azur s'était-il réfugié au sommet d'un mégalithe, quelques heures avant ce qui devait être son grand duel contre le baron Sixte Averroës ? Dans la famille Or-Azur, on a toujours prétendu qu'il s'agissait d'une retraite préparatoire ayant pour but d'obtenir une concentration maximale avant réparation de l'honneur du blason. Mais généralement on préfère éviter le sujet.

Ce sont les récentes fouilles du sage archéologue Derosh Noblelong qui ont enfin apporté la bonne réponse. Après avoir longuement recherché le bon mégalithe, il mit à jour les restes fossilisés de rognures d'ongles, prouvant sans doute que l'hypothèse émise à l'époque par Hébus était la bonne : le Chevalier était tout simplement victime d'une frousse incontrôlable.

BRAS D'HONNEUR

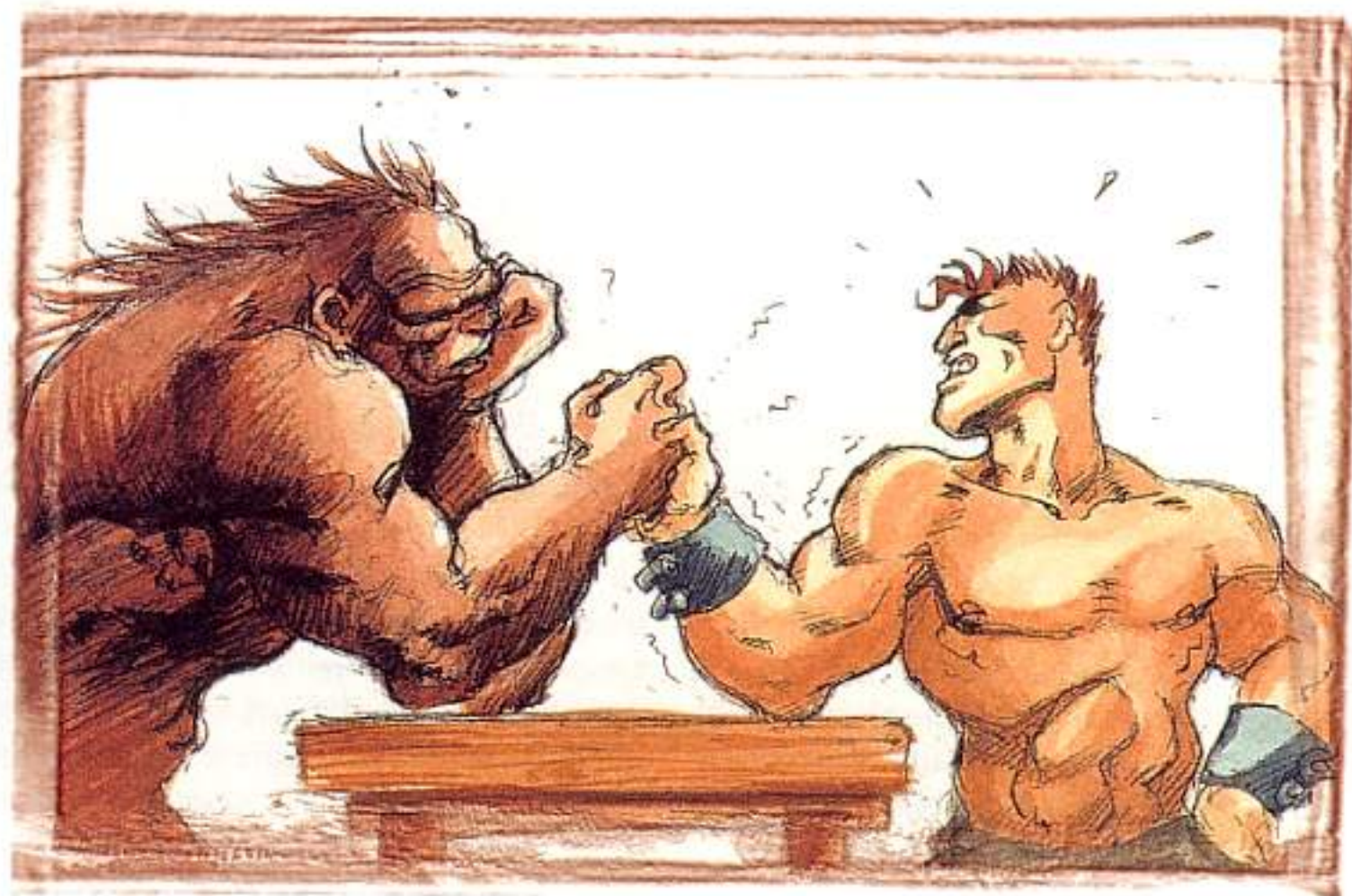
Je vais ici me permettre une digression concernant l'une de mes passions : le Bras-de-Fer. On imagine rarement à quel point une distraction aussi noble et virile peut apporter d'intenses satisfactions. En premier lieu, le Bras-de-Fer est un

sport hardi, et il convient de savoir choisir un adversaire à la hauteur. Il n'y a aucune gloire à vaincre un maigrelet rachitique, un enfant mal nourri ou un vieillard décharné. Pour être plus précis dans mes exemples, permettez-moi de préciser que jamais le vénérable Lignole ne fit un opposant convainquant. Si vous désirez prouver au monde votre vaillance et votre virilité, n'hésitez pas à tenter le bras de fer contre un troll. Il y va de votre honneur.

marc du Darshan, une adolescente à la chair tendre, quelques mouches supplémentaires... Dans tous les cas, faites en sorte qu'il se montre compréhensif. Lorsque vous êtes bien certain que tous les termes de l'accord ont été parfaitement saisis par les deux parties, vous pouvez vous installer face à face, ou plutôt mufler à visage, et commencer le tournoi. Après avoir simulé l'effort le plus intense, une légère défaillance vite surmontée, après avoir sué et grogné pour éviter que

permettait de montrer à tous son prestige et son rang social. Une dame osant descendre en ville sur un banal dragon brun ou verdâtre était méprisée et perdait rapidement ses meilleures amies. Plusieurs commerçants malins virent rapidement qu'il y avait là un formidable filon à exploiter, connaissant le peu d'importance que les dames de cette condition attachent aux factures qui seront présentées à leurs maris. On vit fleurir des échoppes de dragonniers, spécialisés dans la fourniture et la pose d'accessoires aussi indispensables que les nacelles à toit ouvrant, les boucles de selle en alliage, les lunettes de vol teintées, et les bandes de cuir bleu à poser le long des flancs.

L'origine de cet engouement remonte à Lord Tressil. De retour d'un voyage d'affaires, le noble gentilhomme avait offert à son épouse, une très jeune mais fort belle personne, quelques galets décoratifs. Ils avaient été peints, expliqua-t-il, par un des plus brillants artistes des îles du Ponant. La dame avait, avec une indéfectible sûreté de goût, disposé ses galets dans une coupe soigneusement placée sur un napperon brodé, au milieu du buffet du petit salon jaune. Il est des choses que seules les femmes savent faire. Un matin, alors qu'elle venait vérifier l'alignement des rideaux avec le canapé pastel, Lady Tressil ne put réprimer un hurlement d'horreur. Encore une chose que seules les



Il y a plusieurs manières de jouer. On peut d'abord, si on en a les moyens, tuer le troll et ensuite seulement commencer la partie. On peut aussi tenter de se barder d'une armure rigide, dont tout le côté forme un bloc. Ce n'est pas toujours une bonne idée. N'oubliez pas qu'en se pliant, le métal va broyer vos os et vos chairs. On peut aussi, bien sûr, tenter tout simplement de se battre en y mettant toutes ses forces. De nombreux manchots se souviennent encore du jour où ils ont essayé.

Personnellement, j'ai mis au point une technique dont je suis assez fier. Elle me permet à chaque coup de vaincre un troll au Bras-de-Fer. Ce truc infallible, je vais aujourd'hui vous le confier. C'est la corruption. Il suffit, avant le match auquel vous aurez convié vos amis et quelques dames à épater, de prendre le troll à part. Trouvez un terrain d'entente, promettez-lui quelque chose dont il ait vraiment envie : deux ou trois tonneaux de

le troll ne s'endorme, concluez. Quelle formidable sensation que de lire la stupéfaction et le respect sur le visage de vos amis, lorsque votre poigne implacable aplatit la grosse papatte poilue sur le bois de la table ! Quelle victoire que d'imaginer les dessous liquéfiés des belles dont vous briguez les faveurs ! Vous n'avez plus alors qu'à claquer des doigts négligemment devant l'une d'elles en lâchant un simple "toi, viens", et elle vous suivra languissante dans l'obscurité complice d'une alcôve.

Un dernier conseil, cependant. Après le combat, tenez toujours la promesse que vous avez faite au troll. Ils sont très pointilleux à ce sujet.

DRAGONS BLANCS : LE DERNIER CHIC

Les dragons blancs furent très en vogue durant quelques décennies. Cet animal, surtout utilisé comme dragon d'appoint par les femmes,

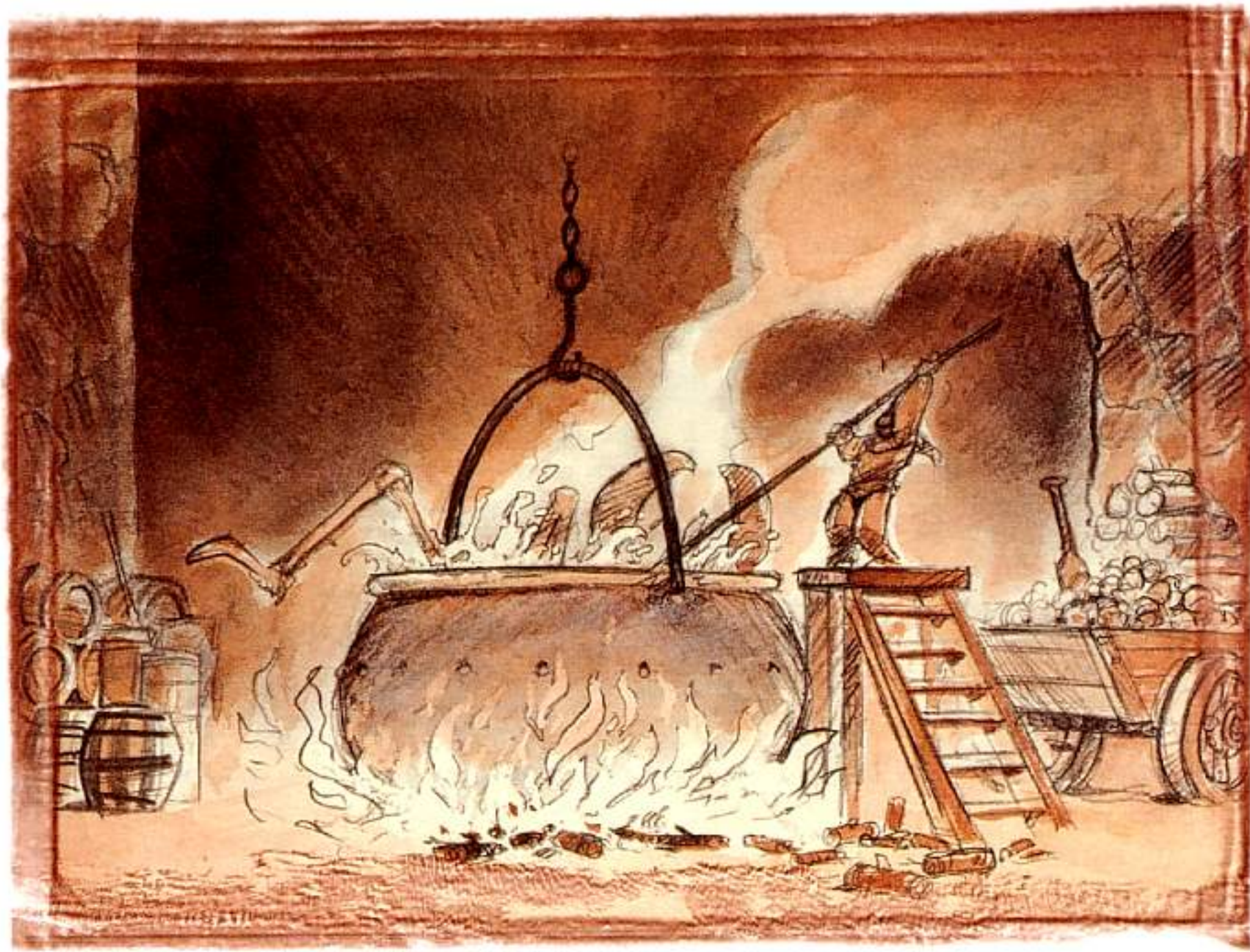


Bronze. Mais l'inconvénient de la vie d'étudiant, c'est les cours du lendemain matin. Studieux et appliqué, Lignole passa plusieurs semaines à éplucher de nombreux grimoires dans la bibliothèque principale du Conservatoire. Ses recherches furent couronnées de succès, et il remit à la mode quelques recettes secrètes de mixtures oubliées. Grâce à elles, le lendemain des plus terribles fêtes, il parvenait toujours à conserver un aspect vaguement humain. Au fil des années, il confectionna des élixirs de plus en plus simples et de plus en plus efficaces : avec quelques herbes soigneusement bouillies, toute trace de gueule de bois disparaissait immédiatement. C'est grâce à cet art, transmis plus tard à son élève Nicolède, que Lanfeust et ses amis purent se sortir d'un mauvais pas à Rivière-Gelée.

Le plus célèbre cocktail de jeunesse de Lignole est resté "l'Axanagre Slam", ou "Gigue des Morts". En voici la composition : une pinte de sang de basilic, deux onces de foie de pétaure pilé en pâte, quelques gouttes de bave de servante en chaleur, une demi-pinte de sueur de zombie frais, trois oignons pilés (pour l'haleine), casser un œuf de dragon des sables sur la mixture, se boucher le nez, avaler d'un coup, ne pas vomir. Ce n'est pas par là que doit être évacué le précipité stomacal. Par contre, il est plus prudent de se tenir à proximité de toilettes et d'avoir veillé au préalable à ce qu'elles soient convenablement pourvues en papier hygiénique. Vous savez tout, alors bonne fête !



CHAPITRE XII : Fiches Pratiques



RECETTE DU CRABE FARCI D'HÉDULIE

Pour un banquet de 70 à 80 convives :

Un crabe de taille moyenne
Un buffle musqué
777 livres d'oignons
Une charrette de carottes
Deux cuves de court-bouillon
16 barattes de beurre
8 sacs de farine
Un tonnelet de marc du Darshan
Un demi jus de citron
Un petits bois de 9 arpents.

Commander à votre chaudronnier une marmite d'acier de 24 coudées de diamètre et de trois pouces d'épaisseur. Au besoin, lui fournir de vieilles armures à fondre.
Marchander avec le chaudronnier.
Descendre sur une plage.
Attraper le crabe : il s'agit de bien lui

faire comprendre que c'est lui qui doit être mangé, pas vous. Si le moindre doute subsiste, insistez bien sur cette notion.

Boire la moitié du tonnelet de marc du Darshan.

Plonger le crabe vivant dans le court-bouillon porté à ébullition. Sa carapace prend alors une belle couleur bleu profond, et ses pinces tentent de découper le métal. Vous saurez à ce moment si votre chaudronnier est un homme de confiance.

Boire le reste du tonnelet du marc du Darshan.

Entretenir le feu jusqu'à ce que le petit bois derrière votre château soit entièrement rasé. Normalement, à ce moment, la chair du crabe est cuite : souple, mais pas trop ferme. Sortez-le de la marmite et plongez-y carottes et oignons, qui continueront à cuire grâce aux braises.

Laisser tiédir le crabe, puis l'évider à

l'aide d'une hallebarde. Prendre soin de ne pas abîmer la carapace, elle permettra de confectionner une présentation originale qui épatera les amis.

Mixer un boeuf musqué à la hache (après avoir enlevé les cornes), et mélanger sa chair à celle du crabe. Remettre le hachis dans la marmite : les légumes doivent être cuits, et une partie de l'eau s'est évaporée.

Incorporer le beurre, puis la farine. Remuer doucement avec une rame de galère. Lorsque l'ensemble a un aspect compact (vous devez pouvoir marcher dessus sans vous enfoncer plus haut que les genoux), ajouter le demi jus de citron.

À l'aide de la rame, tasser le mélange à l'intérieur de la carapace. Décorer de feuilles de salades et de raisins frais, et régalez-vous !

TABLE DE CORRESPONDANCE DES HEURES.

Sur Troy, comme partout, il existe divers moyens pour connaître l'heure : cadrans solaires, sabliers, observation des heures de défécation de

certaines animaux, et surtout clepsydres. Ces délicats mécanismes, actionnés par l'eau, peuvent atteindre un degré de précision hallucinant. Je possède personnellement une clepsydre qui ne s'est pas déréglée d'un battement de cils en

plus de vingt années ! Et pourtant, malgré tous ces miracles de la technique moderne, ma femme fait toujours trop cuire le rôti de shrink à la Mornay. C'est consternant. Il y a des jours, comme ça, où j'ai envie de pleurer.

	À Eckmül	Aux Baronnies	Au Darshan
• Lever du soleil	Heure Infâme	Heure du Duel Vespéral	Heure de la Rosée Gracile
• Début de matinée	Heure Cruelle ou aussi Heure de l'Enclume	Heure de l'Exercice Viril	Heure du Thé Vert de Gulashong
• Milieu de matinée	Heure de la Bouse	Heure du Pas Vigoureux	Heure de la Fleur Délicate
• Fin de matinée	Heure de la Prime-Chope	Heure de l'Épée Valeureuse	Heure des Érudits Taquins
• Mi-journée	Heure du Boudin Grillé	Heure de la Ration Vaillante	Heure des Délices Collatoires
• Début d'après-midi	Heure de Ronfle Crapule	Heure de la Hache Vibrante	Heure de la Plume Raffinée
• Milieu d'après-midi	Heure des Justes Affaires	Heure du Combat Vertueux	Heure du Thé Ocre de Nastirho
• Fin d'après-midi	Heure du Rôt.	Heure de la Charge Victorieuse	Heure du Luth Délicat
• Coucher du soleil	Heure de l'Après-Rôt.	Heure de l'Archer Virtuose	Heure du Naufrage Sublime
• Début de soirée	Heure du Festin	Heure de l'Extinction des Vœux	Heure des Danses Élégantes
• Milieu de soirée	Heure des Chasses Paillardes	Heure du Novice Vaseline	Heure des Courtisanes Voluptueuses
• Fin de soirée	Heure du Tabouret Darshanide	Heure du Lieutenant Vermoulu	Heure des Amants Papillonnants
• Mi-nuit	Heure des Variantes Astucieuses	Heure de la Garde Vigilante	Heure des Coussins Parfumés
• Cœur de nuit	Heure des Derniers Exploits	Heure de l'Attaque Venimeuse	Heure des Lunes Flamboyantes
• Fin de nuit	Heure de la Paupière Lourde	Heure de l'Éveil Vivifiant	Heure des Lunes Pâles



Notons que la dénomination des heures est très révélatrice de chacune des cultures. Analysons ça ensemble, si vous le voulez bien. Il semble qu'à Eckmül on soit porté sur une certaine paillardise, puisqu'il n'est question que de nourriture, de boisson, et d'activités qui avaient à l'origine comme but la reproduction. L'horloge des Baronnie, elle, est résolument à l'heure militaire, jusque dans les douloureuses pratiques nocturnes. Au Darshan, comme toujours, le langage est fleuri et chatoyant, mais la réalité qu'il recouvre est somme toute assez proche de celle d'Eckmül !

CALENDRIERS

Nous connaissons le calendrier d'Eckmül dont je vous rappelle le fonctionnement : chaque année est dédiée à un animal, et les années sont groupées en ères de 200 ans. L'aventure de Lanfeust a donc commencé à la 32^{ème} ère, année de l'Armoise, ou plus simplement en l'an 32 de l'Armoise. Et l'an 33 de l'Armoise, c'est 200 ans plus tard !

Au Darshan, nous sommes en l'an 6523

après que le héros Manth-Godon a, une nuit où il s'était introduit dans le palais de Xingdu, secrètement honoré consécutivement les seize concubines du vieil empereur Leh-Shoump, étant ainsi à l'origine des seize grandes familles parmi lesquelles se recrutent encore aujourd'hui les empereurs. (En réalité, les concubines étaient dix-sept, mais l'une d'elles ne prenait son plaisir qu'en étant soumise à des pratiques qui ne favorisent guère la reproduction).

Chaque Baronnie a son propre calendrier, commençant à la naissance du nouveau baron, et remis à zéro à sa mort. On ajoute devant, le numéro du baron depuis la création de la Baronnie. Prenons un exemple, ce ne sera pas plus clair mais on aura le mérite d'avoir essayé. Le baron Foudre-Hardi, 109^{ème} du nom, a 36 ans. Pour les habitants de Foudre-Hardi, nous sommes en l'an 10936. ce qui correspond à l'an 13219 de Coeur-Couillu. Évidemment, c'est un peu le bazar, mais ça marche depuis très longtemps. Ce système a en outre l'avantage de fournir une saine occupation comptable aux amateurs d'histoire comparative.

LES DEUX CENTS ANS D'UNE ÈRE

Voici maintenant une ère complète d'Eckmül, dans son ordre de déroulement :

Année du Dragon
Année de la Grimule Couronnée
Année de la Dryade
Année du Korgolet Cruel
Année du Meutol
Année du Lycaon
Année du Chapon Pansu
Année de l'Arkgne
Année du Boeuf Musqué
Année du Sootif
Année du Pétaure
Année du Moustique
Année de l'Armoise Feluxile
Année du Buffle Musqué
Année du Nawakmorphe
Année du Hrullor
Année du Zyflore Piailleur
Année du Loss Bleu
Année du Cheyrek
Année du Glipuvare Sournois
Année du Fakosh Palmicaudal
Année de la Mouche
Année du Troll
Année du Morpion
Année du Flinko
Année du Vorace

Année du Frelon-Double-Dard
Année du Glalup
Année du Sheer
Année du Galinotte Rousse
Année du Shrink
Année du Dilifule
Année du Crabe Nain
Année du Phoque Zébré
Année du Dalmopède Pisciforme
Année de l'Aragrese
Année du Gultipède Mielleux
Année du Flomatan à Double Crête
Année du Wampa Fridahoum
Année du Makrut à Crête Noire
Année du Pakoulin des Akkoules
Année du Ouältry Dcherätt
Année du Funyg-Dents-de-Sabre
Année du Klipüet à Fourrure Argentée
Année du Barikoul
Année du Shil-Shil
Année du Wirschewer Bariolé
Année d' l'Abeille Pourpre
Année du Flugivaleur des Hauts Fonds
Année de la Langouste de Souardie
Année de la Dorinthe Mordorée
Année de l'Ondine Exotique
Année du Morsuret
Année de la Vlorouille
Année de l'Amynlpode Féroce

Année du Montardul
Année du Palorffe
Année du Gluviard Double-Natatoire
Année du Mincholet
Année du Vruggle des Bois
Année du Munifice Ailé
Année du Dalide
Année du Pectore
Année du Sonkal Batifoleur
Année du Boo
Année du Vruggle des Steppes
Année du Neckhan Tardif
Année du Koloz Murtiforme
Année du Longard
Année du Derod Soyeux
Année du Lakiel
Année du Malon Six-Dards
Année du Sertin Diamanté
Année du Bortolin
Année du Taxia Promeneur
Année de l'Opo Bleu
Année du Biancre Pourpre
Année du Scorbelot
Année du Xin-Xin
Année du Tarmolage Bec-Cornu
Année du Musardin
Année du Frazoot Sauvage
Année du Mlurot Barbare
Année du Walgoret
Année du Bolborol Somnolent
Année du Shinshore
Année du Fundol Goinfrard



Année du Pinovole
Année du Gyh-Ol Frugivore
Année du Dörsh Touffe-Moite
Année du Vitandieu
Année du Kortiel Gratteur
Année du Pokre
Année du Moamry Longue-
Queue
Année du Shōtar
Année du Noraflon Oeil Unique
Année du Stomakol Burbescent
Année du Gougal Courreur
Année du Blinquet
Année du Piondar à Jarretelles
Année de l'Orgalide
Année de l'Azurolle
Année du Goa Gobe-Glouton
Année du Bulquaret
Année de l'Acace Rayé
Année de la Pintade Huppée
Année du Crabe Géant
Année de l'Addax
Année du Murmon Royal
Année du Rolume des Îles
Année du Wantoobal
Année de l'Aptémorchaede
Commun
Année du Barasingaa
Année du Roble à Gorge Blanche
Année du Bubale des Neiges
Année du Karazootile
Année du Flongol des Marais
Année du Diracolt
Année du Karboo à Col Mou
Année du Céphalogruphe
Année du Khashal
Année du Lardulon Casse-Noix
Année du Gochirelle
Année du Myxos
Année du Stulpaz
Année du Baman Moucheté

Année du Dhume
Année du Moulouroucoulipili
Palmiste
Année du Kartin Fouisseur
Année du Réalme Merveilleux
Année du Boklot à Bosse
Année du Dioze Pèlerin
Année de l'Amusoire Rose
Année du Ghorkar Double Queue
Année du Chaco des Montagnes
Année de la Harpie des Neiges
Année du Pique-Buffle
Année du Basilic Cendré
Année du Jakar
Année du Kranshull
Année du Gymnole Flacide
Année du Kyoga
Année du Lacode Ocellé
Année du Zorylle Longues
Oreilles
Année du Liavre à Collerette
Année du Mapusal Tacheté
Année du Xoutre Marin
Année du Machairod
Année du Visogne à Collier
Année du Musqual Nain
Année du Nez-Percé
Année du Caroncule Jaune
Année du Perce-Berceau
Année du Sangalore à Grosse
Queue
Année du Merfapruste du Désert
Année du Plande Satiné
Année de l'Oustao Lippu
Année du Gougou
Année du Kaibar
Année du Krymargue Ventre
Blanc
Année du Rhinomorphe
Année du Klartoxylerque
Multiplutiel

Année du Typhalme
Année du Dunk
Année du Taïrol
Année du Vrilupun Spectral
Année du Tyrnodops Cuivré
Année du Gopan Motteux
Année du Woomarde Duveuteux
Année du Snapothèque
Année du Kegoyo Ronfleur
Année du Izborkon des Bois
Année du Todino
Année du Neyrol
Année du Bacunche
Année du Pylorel
Année du Roilard
Année du Wulpode
Année du Kol-Pek
Année du Zarmylx Long-Cou
Année du Fonkoret
Année du Muoltarol
Année du Revolge
Année du Dulmiate
Année du Föhd Brise-Bois
Année du Sup-Sup
Année du Jaastar
Année du Mystode
Année du Ponard Reniflard
Année du Saploie
Année du Mefige
Année du Bugnord
Année du Tako
Année de l'Irkel Puant
Année du Talo-Tala
Année du Musraquet
Année du Tapromulle
Année du Xorgil Délicieux
Année du Qortum
Année du Srance Gratte-Merde

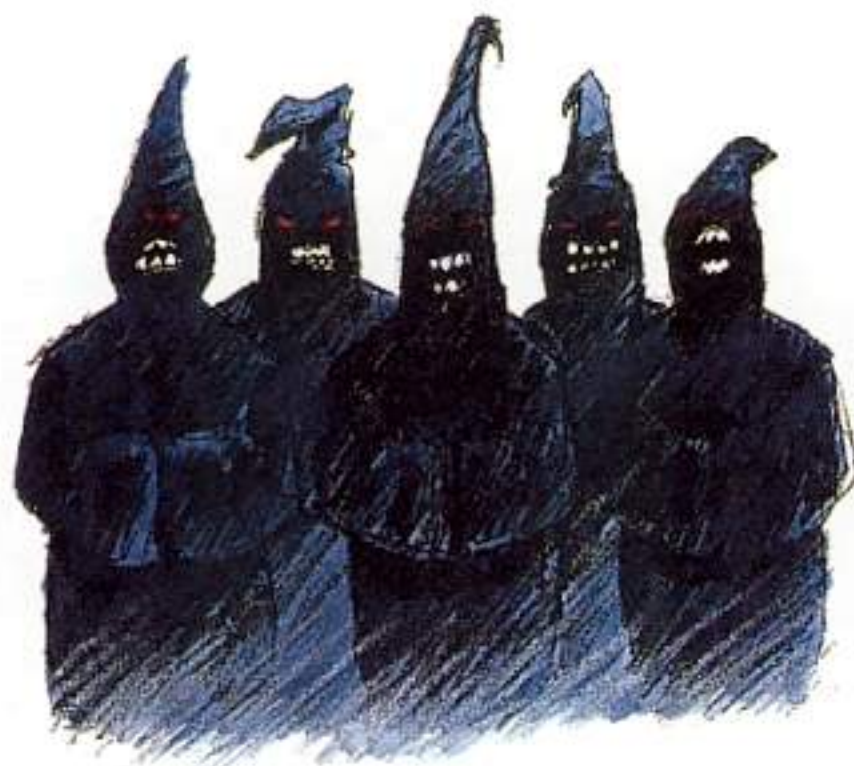
Cet hymne, devenu très populaire dans les temps qui suivirent la prise de pouvoir par Thanos, est aujourd'hui encore considéré comme un des principaux symboles de la résistance d'Eckmül à la dictature. Quelques indices peuvent nous laisser penser qu'il a été composé par l'haruspice lui-même.

Ami entends-tu dans nos rues
Karaxaru
La plainte du soldat qui pue
Karaxapu
Averroës nous l'envoya
Karaxaya
La Résistance le liquéfia !
Karaxafia !
Floc Floc, font ses bottes
Bzz Bzz, font les mouches
Snif Snif, font les passants
Baron félon va te torcher !

Si tu as chié dans ton armure
Karaxamure
Cache-toi et rase les murs
Karaxamur
Eckmül aura raison de toi
Karaxatoi
La Résistance un jour vaincra !
Karaxacra !

Floc Floc, font ses bottes
Bzz Bzz, font les mouches
Snif Snif, font les passants
Baron félon va te torcher !

Karaxaché !



PRÉCISIONS MONÉTAIRES

À Eckmül, la pièce de valeur la plus élevée est le Dragon de Platine, mais peu d'entre elles sont en circulation. On trouve souvent des Dragons d'Or, dont la valeur est douze fois moins élevée. Des Dragons d'Argent : il en faut vingt-cinq pour faire un Dragon d'Or. Quant aux pièces de cuivre et de

bronze, je vous invite à vous reporter au tableau ci-dessous. Le prix d'une journée de travail d'un ouvrier est d'environ un Dragon d'Argent, une chope de bière vaut un Dragon de Cuivre et un pain d'une livre coûte six Bronzes. La prestation d'une demoiselle experte dans une taverne à marins du port varie entre dix et vingt pièces de Bronze suivant la fraîcheur de la dame et l'exotisme de ses spéciali-

tés. Un flacon de vin gris de Klostoppe coûte vingt-cinq Bronzes, soit plus d'une journée de travail d'un ouvrier ou une heure de travail d'une fille. Une volaille de taille moyenne vaut entre deux et trois Dragons d'Argent. Faites vos calculs : les ouvriers d'Eckmül ne mangent pas tous les jours de la viande arrosée de gris de Klostoppe. Mais les proxénètes, si.

Dragon de Bronze



Dragon de Cuivre..... 3 pièces de Bronze



Dragon d'Argent..... 20 pièces de Bronze



Dragon d'Or..... 500 pièces de Bronze



Dragon de Platine..... 6000 pièces de Bronze.



Dans un constant souci de véracité scientifique, de nombreux chercheurs se sont posés une question cruciale : Cixi n'a-t-elle essayé que deux modèles différents de sous vêtements lors de sa visite du marché de Xingdu ? Aujourd'hui, grâce

aux recherches d'une vie de mon éminent collègue le Sage Mourdurier-le-Priapique, nous sommes en mesure de présenter une communication de la plus haute importance. En effet, le parcours de Cixi d'échoppe en magasin a pu être retracé, et chaque pièce vestimentaire ou décorative qui fut ce jour là l'objet des attentions de

la jeune fille a été retrouvée. Nous notons par ailleurs que curieusement, nulle étude comparable n'a été effectuée concernant les chaussures essayées par C'Ian.

Voici donc, à la demande générale, une présentation des modèles concernés.



1.
"Ode d'une Nuit".

Délicieux ensemble coordonné, bordé de dentelles de Questie. On notera l'originalité de la coupe, effectuée suivant les dessins du Maître de Harem Filinus-l'Incomplet.

2.
"Amourette de Rosée".

Entièrement en soie d'arkgne sauvage, ce modèle unique séduira les plus prudes par la douceur de ses textures et le soin méticuleux de ses finitions. Notez la hardiesse du fuchsia décliné en broderies multiples. Un diadème orné de saphirs du Delpont rehausse une symphonie de tons pétillants.

3.
"Séduction Fruitée".

Toujours très en vogue, ce modèle s'affirme comme un classique indémodable. Affiné en cuir de Gulashong, rehaussé d'or, il mettra en valeur les courbes les plus subtiles de l'éternel féminin. Bracelets d'argent et pierres d'Exècre se marieront à la perfection avec la finesse des lanières en peau d'Hébal vernies.

4.

"Chant du Crépuscule"

Cette nouveauté hardie nous est proposée par un jeune créateur, Dyme de Strèche. On sent ici la force des inspirations traditionnelles, mêlée à une frivole insouciance qui appelle l'exaltation. La fluidité des formes et l'élégance veloutée des matières donnent à l'ensemble une originalité des plus sensuelles.

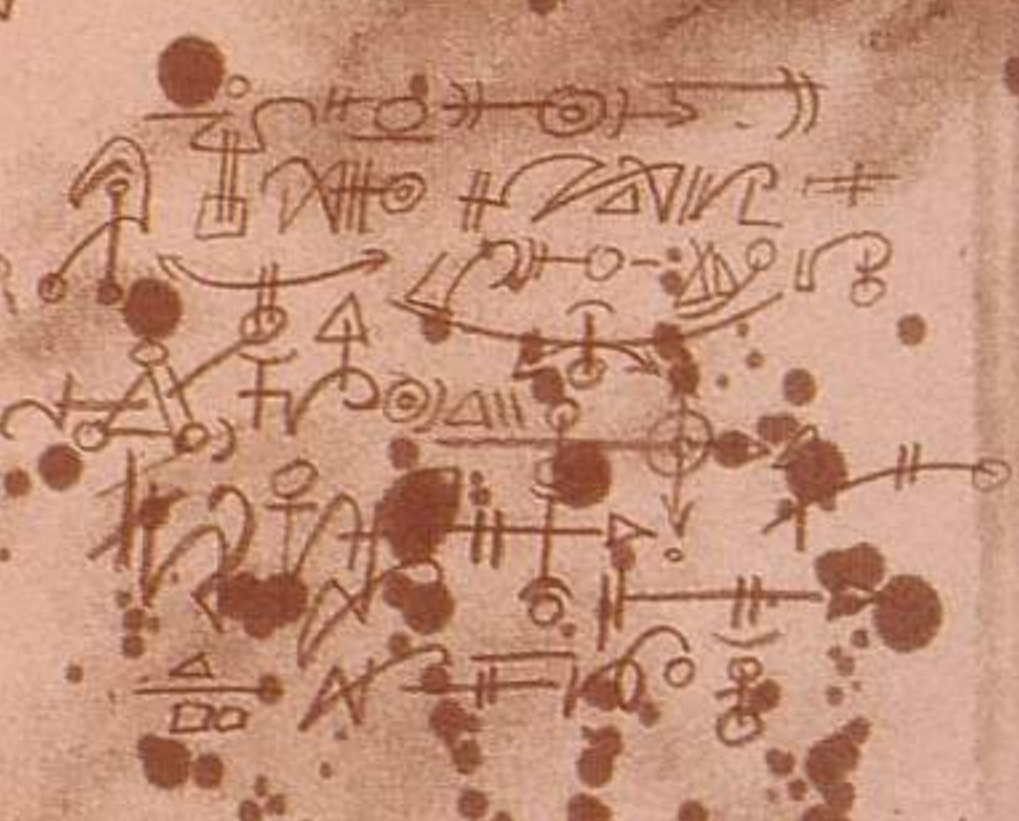
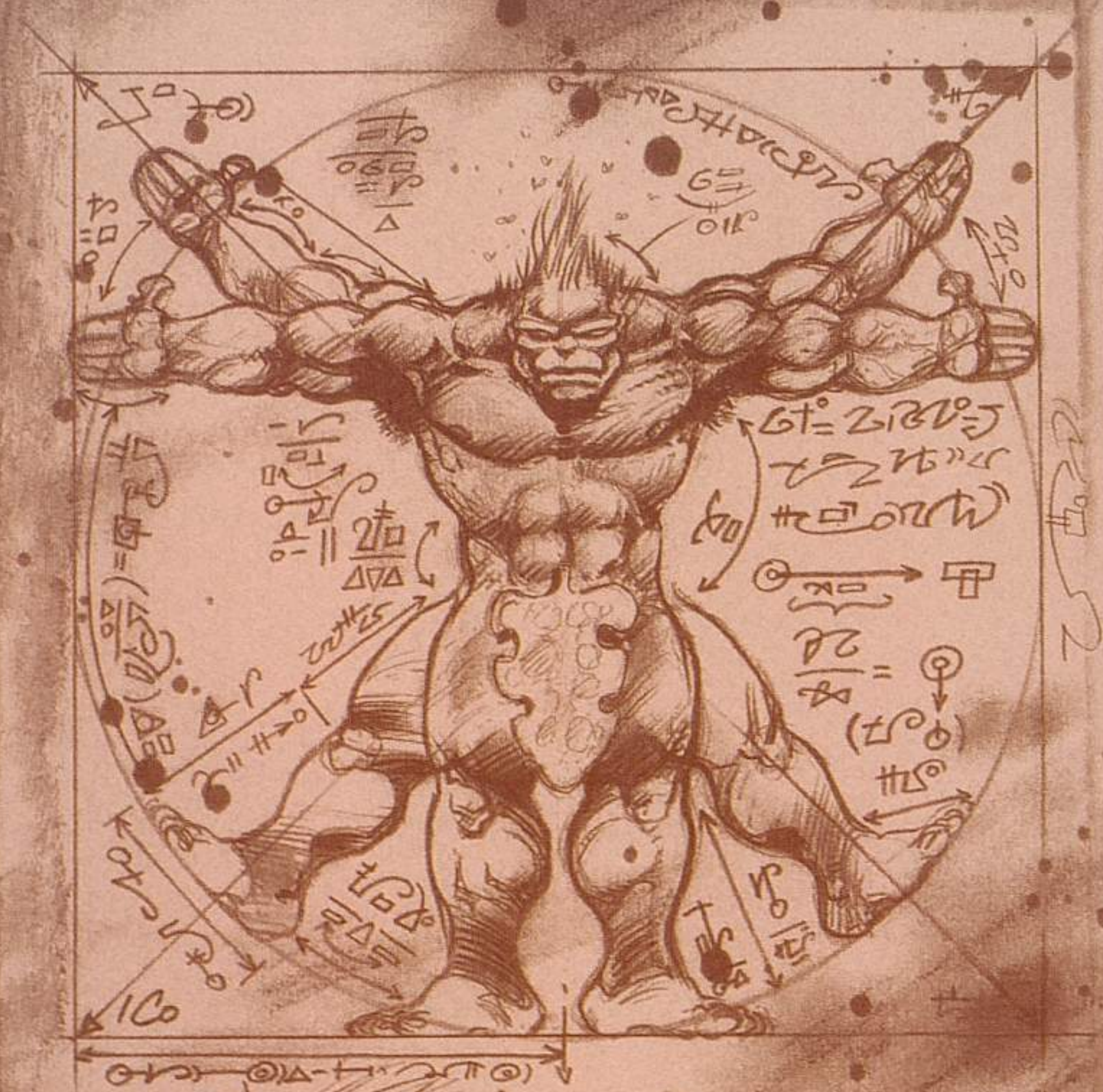


5.

"Vagues de Kuah"

Satiné des Îles du Sel, fils d'or, cuir de Sraëlon, ce modèle à l'exotisme raffiné ravira les plus exigeantes d'entre vous. Entièrement doublé de fine fourrure de zibulle, son contact est des plus érotisants pour les parties sensibles de votre peau. Esthétisme et confort se marient ici pour une délicatesse de séduction à nulle autre pareille.





TAYCO