

Annexes du livre

« Chaos sous la montagne »

Généreusement distribuées par la Caisse des Donjons, suite à la grève des nains archivistes consécutive à la grève des nains livreurs de parchemins, entraînée par la grève des nains graisseurs d'essieux de chariot qui succéda à la pénurie de graisse à essieu de l'hiver 1498.

Annexes

Notes de voyage par Glibzergh Moudubras

J'ai pu voir, au cours de mes études itinérantes sur le territoire fanghien, bon nombre de curiosités, de reliques, de personnages, de lieux qui peuvent sembler mystérieux au voyageur non averti. Voici quelques définitions pour aider les aventuriers les moins habiles, les étudiants au chômage ou les érudits n'ayant rien d'autre à faire.

Balistor, grimoires de (histoire, personnalité)

On parle de temps à autre des fameux « grimoires de Balistor » dans les milieux fréquentés par les mages. Sachez que Triban Rufus Balistor était, au début du deuxième âge, un riche collectionneur d'écrits anciens. Cet homme gardait dans sa collection des notes qui dataient même de l'ère Sans Dieux, à l'époque où tout était encore à découvrir et où l'écriture elle-même était naissante. Il s'agit souvent de tablettes gravées de façon malhabile, regorgeant de terribles secrets. Balistor détenait ainsi des ouvrages proposant une approche dérangement des théories de la magie. Il aurait aidé les chercheurs de l'époque à codifier certaines invocations, comme celle du dalmorg (dont l'utilité est, encore de nos jours, tout à fait discutable...). Il fut retrouvé mort en 134, ses membres et ses organes dispersés dans sa bibliothèque par un procédé qui n'a jamais été expliqué. Quelques heures plus tard, des pillards accompagnés de mages défiaient les soldats en fac-

tion et s'emparaient par la force de sa collection, laquelle fut par la suite dispersée à travers tout le pays. On peut parfois tomber sur de telles perles toutefois, chez les bouquinistes ou dans des bazars, et il est facile de les reconnaître puisque ce collectionneur méticuleux marquait chacune de ses trouvailles de la même note à l'encre noire : « Cet ouvrage appartient à T. R. Balistor ».

Barbonate chatoyante (nature, minéral)

Il n'existe en Terre de Fangh que deux gisements connus de cette magnifique gemme, et tous deux sont localisés dans des grottes sous les montagnes. Bien entendu, ce sont encore une fois les nains qui ont le monopole de l'extraction et du négoce de ces produits de la terre, ce qui contribue encore à augmenter leur prix. La barbonate se présente sous la forme d'une pierre jaune translucide, qu'on doit dégager de sédiments friables. Difficile à travailler, elle dégage naturellement une faible lumière chaude. Ce phénomène est encore inexplicable par les érudits. Cette particularité en a fait rapidement un produit de luxe recherché par tous les riches narcissiques des milieux mondains. En effet, il est toujours bon de porter des colliers en klokolium, mais ces derniers ne ressemblent à rien dans la pénombre. En revanche, lorsque vous portez des bijoux en barbonate au cours d'une soirée, on ne voit que vous... Les artisans connaisseurs, principalement les hauts-elfes, enchâssent également de telles gemmes dans leurs plus belles armes et dans leurs pièces d'armures, principalement pour en augmenter le prix. Ils ne semblent pas s'inquiéter du fait que les héros ainsi accoutrés seront visibles dans l'obscurité !

Brouvouk (dialecte gobelin)

Pour les gobelins, tout ce qui n'est pas de leur famille est un *brouvouk*. En général, ça désigne plutôt les humains. Il s'agit par là de signifier que tout individu non-gobelin est un potentiel danger, puisque le gobelin est par définition la créature pensante la plus faible. C'est un mot qu'on peut reconnaître assez facilement dans une conversation entre gobelins, à partir du moment où on dispose d'une perception assez bonne pour découper les syllabes s'échappant de leur frénétique verbiage. Quand on est gobelin on peut éventuellement utiliser ce mot comme une insulte, avec des expressions telles que « Va donc, hé, brouvouk », « T'as une tête de brouvouk, tu dois être malade », « Ta mère est une brouvouk » ou encore le classique « Sale brouvouk ».

Canon (équipement, armement)

Les récents progrès en matière d'ingénierie ont permis à des savants – osera-t-on les appeler ainsi ? – de fabriquer des armes bruyantes non magiques à fort pouvoir de destruction. Les gens du commun n'ont pas coutume d'en voir, car ces armes ne sont encore utilisées que par les soldats, les nains et... les gobelins. Oui, les *gobelins*, vous avez bien lu. Ces traîne-pieds-sales seraient même, de l'avis de plusieurs érudits, les inventeurs du concept, ce qui suit une certaine logique dans la mesure où ce sont eux qui ont inventé la poudre qui permet de les utiliser. J'ajoute que cette théorie est réfutée à la fois par les nains et les humains, ces deux peuples essayant de s'approprier l'invention pour en tirer le meilleur parti... Enfin, quoi qu'il en soit, la fabrication d'un canon nécessite de nombreuses connaissances. Il faut concevoir un

fût de métal très solide, dans lequel on compresse de la poudre, et on termine ensuite le remplissage avec une « munition ». La mise à feu de la poudre provoque une explosion qui éjecte la « munition » en direction de la cible et lui cause des blessures sévères, à condition d'arriver à positionner le fût dans la bonne direction. Mais bien sûr, cela ne fonctionne pas à tous les coups. Les armes conçues par les gobelins, en particulier, auraient tendance à exploser sur place (environ une fois sur dix), ce qui aboutit à blesser les utilisateurs plutôt que les cibles. Grâce aux efforts de quelques ingénieurs éclairés, on commence à voir des répliques de « canons » de petite taille en Terre de Fangh, utilisables par une seule personne et qui peuvent se transporter aisément. On parle ici du crache-plomb de maraudeur, du pistofeu d'assaut, du long-tireur de chasse ou encore des versions rustiques provenant des ateliers gobelins telles que le *groupok-lai*, le *niafoula-goz* ou encore le *niafoula-boudoul*. Méfiez-vous de ces armes de mauvaise fabrication, que vous soyez d'un côté ou de l'autre du fût !

Commotion minérale de Piaros (sorcellerie, magie de la Terre)

Une des nombreuses réussites du spécialiste Albert Piaros, mage précautionneux vivant actuellement à Waldorg. Les mages inventeurs de sortilèges vivent en général moins longtemps que lui, probablement parce qu'ils cherchent à maîtriser trop rapidement des puissances qui les dépassent. Je vous conseille de passer le voir si vous avez des soucis d'ordre magique, même si ses tarifs sont loin d'être « préférentiels », vous aurez toujours une prestation de qualité. Bref, la commotion minérale est un sortilège qui sublime, en

quelque sorte, la fameuse *Pluie de gravillons vengeurs* bien connue des mages de la Terre. Au lieu d'une zone, c'est un ennemi qui est désigné, et au lieu d'une pluie de gravillons c'est une salve de pavés de belle taille qui s'abat sur la cible. Les individus faibles ou dépourvus d'armure sont généralement étalés pour le compte, ce qui en fait une arme de choix contre les gobelins et les brigands.

Destrier démoniaque (chaos, monture de guerre)

Dans le cas où une créature chaotique voudrait voyager à cheval, il ne lui est que rarement possible, à moins d'être un mage aux pouvoirs mentaux puissants, d'utiliser un cheval traditionnel. Ces derniers sont totalement réfractaires à la présence des créatures mauvaises. C'est pourquoi les forces du mal disposent de quelques élevages de chevaux puissants – généralement les races les plus massives, capables de résister aux mauvais traitements – lesquels sont corrompus par le biais de procédés tout à fait déplaisants. Il résulte de ces manipulations une monture féroce de grande taille, insensible à la douleur et à la peur, acceptant sans rechigner la présence des mutants les plus vilains. Hélas, ce n'est plus vraiment un cheval, mais plutôt une machine de guerre semi-vivante. L'animal se nourrit alors de viande et n'a plus le moindre souvenir du temps où ses congénères broutaient paisiblement l'avoine et l'herbe fraîche. On peut parfois se procurer ces chevaux démoniaques au marché noir, mais il faudra déboursier plusieurs milliers de pièces d'or. Certains aventuriers s'en achètent parfois, pour parachever leur quête de puissance, mais il faut savoir qu'un tel cheval les place immé-

diatement dans la catégorie des hors-la-loi : ils sont alors interdits de séjour dans la moindre bourgade, et attaqués à vue par les soldats et les forces de l'ordre.

Fernol, territoire de (géographie)

Il s'agit d'une contrée lointaine, ignorée comme tant d'autres, car située hors de la carte officielle de la Terre de Fangh. Ce territoire n'est connu, par conséquent, que de quelques érudits et d'une poignée de marchands nains. À cet égard, mes connaissances demeurent tout à fait empiriques. Notez que très peu de gens disposent de données concernant ce pays, principalement parce que la plupart des savants ou des curieux sont déjà occupés à la compréhension des mystères fanghiens, dont beaucoup demeurent à percer. D'après ce qu'on en sait, le territoire de Fernol serait une grande vallée entre deux chaînes de montagnes, accessible par quelques cols et une portion de mer. Il serait situé quelque part au nord-est, à mi-chemin des grands pays de l'Est où vivent les peuples aux yeux étrécis. La population locale parlerait une langue assez semblable au vontorzien, ce qui suggère évidemment qu'à un moment donné, quelqu'un de chez nous est allé là-bas au milieu du premier âge. J'ai entendu dire qu'ils faisaient épisodiquement « du commerce » avec les nains de Martembur, mais que dire de cette information ? On ne peut que plaindre les pauvres bougres. Si jamais les Fernoliens considèrent les nains comme un échantillon représentatif de la population fanghienne, on comprend facilement pourquoi ils n'ont pas essayé d'entrer plus loin dans le territoire.

Friboulette à bec jaune (nature, oiseau)

On retrouve ce petit oiseau des plans d'eau dans une bonne moitié du pays, principalement vers la partie nord. Il se nourrit d'insectes et de mollusques aquatiques. Il est facile de le reconnaître car il dispose d'un long bec jaune et ses plumes noires zébrées de blanc sont loin d'être discrètes. Après une parade nuptiale impressionnante, aux alentours de la década de Swimaf, ces animaux font leur nid dans les roseaux et donnent rapidement naissance à des couvées de six à huit petits, dont une bonne moitié seront rapidement dévorés par les martiblurs d'eau douce, ces petits carnivores nageurs. Les survivants de la couvée sont donc les oisillons les plus précoces.

Note : veuillez excuser l'intrusion soudaine d'une rubrique naturaliste au milieu de cet excellent recueil d'articles, mais j'ai subi des pressions de la part du CENM, le Comité Elfique pour la Nature Mignonne.

Garlindas (géographie)

Cette montagne de petite taille ne brille pas par son originalité, ni par sa forme, ni par sa taille, ni par une curiosité géologique quelconque. En revanche, elle est tristement célèbre car c'est sur l'un de ses contreforts que l'ignoble Gzor a érigé sa terrible forteresse dans les temps reculés, utilisant pour cela un réseau de grottes naturelles. Depuis ce temps, la montagne est connue et indiquée sur la plupart des cartes, avec la mention « Ne vous approchez jamais, et pour quelque raison que ce soit, du Garlindas ».

Goltor, mont de (géographie)

Le mont de Goltor est tout simplement le plus haut pic de ce qu'on appelle communément la « région accessible » des montagnes du Nord. En théorie, toutes les montagnes sont accessibles, pour peu qu'on voyage à travers les cols, mais l'histoire a démontré qu'il était en fait pratiquement impossible de s'aventurer plus loin à pied, à cause du froid bien sûr mais aussi des créatures indicibles et innommables habitant la région déserte. Servant actuellement de repère géographique à toute la population vivant à cent kilomètres à la ronde, cette montagne était appelée dans le passé « la canine du dragon », mais les exploits d'un nain célèbre ont changé cela. Par souci de vous épargner, nous n'entrerons pas dans les détails de la vie de ce personnage, car ceci n'intéresse que les gens de son peuple.

Gourbotte (nains, gastronomie)

Les marmitons des communautés naines, principalement dans les montagnes du Nord, sont les seuls à cuisiner ces entrées chaudes à base de pâte épaisse, de fromage et de viande. Au début, on pense avoir affaire à un genre de friand, mais l'ensemble se révèle beaucoup plus gras, sans pour autant perdre son charme. Les connaisseurs peuvent en faire un véritable repas ! Bien entendu, la qualité de la gourbotte dépendra des ingrédients utilisés, ce qui compte tenu de la radinerie des nains n'est pas toujours une affaire gagnée...

Lumière de Wismal (sorcellerie, magie de combat)

C'était à la base un sort de prêtre, mais il a été détourné de son utilisation première. Cette lumière très vive émanant du mage repousse les morts-vivants basiques, tout en leur causant de graves dommages. Une fois hors de portée de la lumière, ils cessent d'être inquiétés mais refuseront de s'approcher de nouveau, tant que le mage peut tenir son sort en tout cas. Le sortilège est puissant, et il a le gros avantage d'être à la fois offensif et défensif, mais son maintien à long terme demande une grande quantité d'énergie astrale. Il est intéressant de signaler qu'on trouve ici la seule façon d'effrayer un mort-vivant, puisque ces créatures sont habituellement immunisées à la peur. Il faut savoir aussi que les morts-vivants les plus puissants, comme les lichés ou les sorciers-momies, ne seront pas affectés par le sortilège... On ne peut pas tout avoir pour pas cher, hélas. Certains mages un peu plus malins utilisent brièvement ce sortilège à des fins de diversion, ou bien pour handicaper des adversaires dans les ténèbres.

Mur végétal de Nubik (sorcellerie, magie de la Terre)

Ce sortilège est très ancien. Il n'était pratiqué, à l'origine, que par les elfes. Bien sûr, on n'imagine pas qu'ils s'en servaient à l'époque comme d'une arme efficace, mais plutôt comme d'un moyen pratique et rapide d'installer des haies. Ce sont les humains qui ont retravaillé le sort pour doter le végétal d'énormes épines très dures ainsi que d'une consistance ligneuse difficile à couper. En résumé, le sort fait pousser en quelques secondes un mur infranchissable de lianes épaisses à un endroit défini par le mage, mur dont la largeur et la hauteur

dépendront du niveau de ce dernier. Il faut être un dragon puissant, un titan, un démon majeur ou un golem de pierre pour traverser ce mur, les autres sont forcés d'en faire le tour. Les aventuriers adeptes de la spécialité l'utilisent beaucoup, mais le souci principal du sort est qu'il n'est pas utilisable dans un donjon, puisque les lianes ont besoin de terre pour pousser...

Montures épiques (histoire)

« J'aime vraiment bien les chevaux, mais on ne peut pas lutter efficacement à cheval contre des créatures qui font cinq mètres de haut et qui crachent du feu. Il convient de trouver autre chose. », telles furent les paroles proférées par le mage Téclystère en 746 de l'ère du Chaos, au plus fort des guerres anciennes contre le chaos. Depuis cette date – et vous remarquerez que c'est vraiment très ancien – les soldats ont cherché à domestiquer des montures puissantes, dangereuses et assez braves pour les porter au front. Au tout début il s'agissait généralement de créatures sauvages domptées, comme les tigres d'Ammouka ou les brebiphants (utilisés par les orques des pâturages), des aurochs, des morshlegs ou des dantragors, ainsi que des rares dragons qui n'avaient pas pour unique but de réduire en pièces les humains. Avec l'arrivée de ces derniers s'est posée la question de la supériorité aérienne, très difficile à contrebalancer. Au premier âge, on a donc commencé à se tourner vers la recherche de bestioles évoluant dans d'autres plans d'existence par le biais de l'invocation, mais d'une manière générale on en a récolté plus de soucis que de progrès. Enfin, des mages puissants et des spécialistes de la métamorphose ont travaillé sur les premiers concepts de

chimères. En observant les animaux les plus dangereux, ils ont réussi à obtenir quelques mélanges particulièrement aboutis comme l'hippogriffe, le griffon, la manticore et d'autres plus discutables comme l'hippopogriffe (pour ce dernier, on pense encore à un problème de lecture ou à une mauvaise interprétation d'un stagiaire). Encore de nos jours, il faut pas mal de travail et d'ingrédients pour réussir à créer de telles bêtes, et ceux qui savent le faire sont peu nombreux, ce qui explique bien sûr leur prix sur le marché. En outre, les montures épiques sont dotées d'une grande force de caractère – nécessaire pour ne pas flancher en pleine bataille – et la personne qui choisit de les monter doit être forgée du même fer. Ces créatures sont généralement interdites de séjour en ville car elles ont une fâcheuse tendance à dévorer distraitemment les badauds, et c'est la raison pour laquelle on s'en sert principalement dans l'armée fanghienne. Si vous voyez un aventurier sur l'une de ces bêtes, c'est probablement qu'il est très aguerri : fuyez !

Nainscrit (histoire)

On parle rarement des disciplines pratiquées par les érudits du peuple nain, principalement parce que ce n'est pas un peuple qui croit en l'érudition. Le nainscrit fait partie de ces choses oubliées par les siècles. Il s'agit d'une forme d'écriture à base de runes simplistes, généralement destinée à être gravée dans la pierre ou le métal puisque le parchemin ou les autres supports du même genre n'ont pas de valeur pour les montagnards. L'origine de cette pratique se situe vers la fin de l'ère du Chaos : quand les humains ont inventé l'écriture, la plupart des nains trouvaient le concept tout à fait ridicule.

Mais certains d'entre eux, toutefois, ont compris qu'il y avait là un potentiel intéressant, que ce soit pour le commerce, pour faire les comptes ou pour s'éviter les problèmes du quotidien. Ne voulant épouser la langue des humains car « c'était forcément pourri », ils ont commencé à flécher les galeries de mines avec du nainscrit, parce que même une personne dotée d'une excellente mémoire ne peut retenir quatre cent cinquante galeries creusées dans la même roche. Au final, ils ont fini par abdiquer, au cours des siècles, en faveur de l'écriture de la langue commune, mais tous les nains sont capables de déchiffrer le nainscrit. C'est avant tout par souci d'économie – personne ne veut refaire les plaques signalétiques existantes, et puis à qui va-t-on les facturer ? – mais aussi parce que ces gens sont irrémédiablement *têtus*.

Pyriganax, le grand (histoire, monstre)

Les grands dragons qui ont marqué l'histoire ont souvent été mentionnés dans les chroniques fanghiennes avec deux dates : la date de leur première apparition, et la date à laquelle ils ont été occis. Pour ce qui concerne Pyriganax, hélas, nous ne disposons que de la première date... C'est en effet en 512 du premier âge que ce monstre, déjà de belle taille, a été signalé pour la première fois au nord de Glargh, alors qu'il terrorisait un village. Plus tard, il aurait été aperçu par des éclaireurs et des soldats, survolant les troupes de Gzor. À partir de ce moment il était clair que ce dragon travaillait pour l'ennemi. Il est aisément reconnaissable car on le dit doté d'une grande crête et de stries rouges sous les ailes. On a rapporté plusieurs fois sa présence dans le nord du pays, et bien sûr à chaque fois il était associé à une calamité. Ce dragon est un peu parti-

culier toutefois : contrairement à ses congénères, son instinct de conservation semble plus développé que sa fierté ! Il a donc survécu au cours des siècles en prenant la fuite chaque fois qu'il se sentait mis en danger, et son intelligence lui a permis d'éviter la plupart des pièges. Dans la grande famille des draconidés, cette espèce est des plus redoutables : volant, cracheur de feu et intelligent, le dragon noir s'impose et il n'y a guère que le dragon doré pour lui tenir tête. Il est même arrivé à certains de développer la parole. On dit également qu'ils sont télépathes. Ce type de dragon consomme ses proies à l'état de cendres ou de morceaux carbonisés. Si vous en voyez un, ne vous posez pas de question : mettez-vous à l'abri au plus vite !

Quichette (Glargh, gastronomie)

Une spécialité de la cité, présentée sous forme de portions individuelles, qui consiste en une base de pâte épaisse, dans laquelle on doit réussir à mettre cinq ingrédients, dont deux viandes et trois sortes de fromages. Le passage au four fait gratiner l'ensemble. Les recettes varient, mais en général elles ont toutes en commun l'avantage d'être très énergétiques. Les ouvriers du bâtiment en sont friands. Et rien qu'en écrivant ces lignes, moi-même j'ai un peu faim...

Rancurac, ruines de (géographie)

Situées au nord du pays, en bordure du désert des Plaintes et en marge d'un territoire déjà fortement dépeuplé, ces ruines ont intrigué les érudits pendant bien longtemps. Les bâtisseurs de ces étranges monuments auraient disparu au milieu du premier âge, et on ne sait pas vraiment depuis quand ils étaient

là. L'examen des sépultures a démontré qu'il s'agissait d'un peuple humain, aux coutumes éloignées des nôtres et à l'origine trouble. Les blocs de pierre utilisés pour fabriquer leurs habitations et leurs temples sont d'une taille et d'une forme qui suggéraient l'utilisation de la magie, sinon l'apport d'une trouvaille technologique qui nous échappe encore. D'après la forme des bâtiments, on imagine qu'ils sont venus d'un lointain pays du sud, probablement dans l'espoir de trouver une terre hospitalière, peut-être pour échapper à un cataclysme ou à la justice. Les expéditions n'ont pas duré bien longtemps toutefois, car le désert des plaintes est froid, sec et sillonné par des créatures malfaisantes qui ont mené la vie dure aux chercheurs. Depuis le début du deuxième âge, personne n'a mis les pieds là-bas en dehors d'une poignée d'aventuriers désœuvrés. Ils en sont généralement pour leurs frais, car la civilisation qui vivait là ne vouait aucun culte aux métaux précieux, pas plus qu'aux armes légendaires. Toutefois, le gouvernement détient peut-être des secrets qui n'ont jamais été divulgués, ce serait bien leur genre...

Rumidol, Garnard (histoire, personnalité)

D'après ce qu'on en sait, il s'agirait d'un des premiers grands chefs du peuple nain, celui même qui aurait décidé d'entrer sous la montagne et de construire la cité souterraine de Mir-Nodd, à l'endroit où une curiosité géologique a donné à la paroi rocheuse la forme d'un postérieur gigantesque. On parle ici de dates qui précèdent l'ère du Chaos, d'événements très anciens dont nous n'avons aucune trace écrite. D'après les récits transmis par voie orale, Garnard Rumidol était presque aussi grand qu'un humain. On raconte qu'il était également

féroce, têtu et cupide – là, je me permets d’ajouter que ça ne nous surprend pas, même si la monnaie n’avait pas encore été inventée à cette époque. À la tête de son régiment, il aurait repoussé des « créatures abjectes à la peau sombre », qu’on pourrait facilement imaginer comme étant des orques et des gobelins, même si ces derniers ont été découverts par les humains beaucoup plus tard. Il aurait anéanti ces monstres jusque « dans le fond de leurs plus sombres tanières ». Rumidol aurait ainsi permis à son peuple d’accéder à des gisements de métaux et de gemmes encore inconnus, ce qui aurait, à l’époque, sonné le début de la civilisation naine telle que nous la connaissons. Notez que la hache n’avait pas encore été inventée en cet âge reculé : tous ces gens s’affrontaient à mains nues, ou avec des cailloux, des épieux de bois et des armes de fortune. Rumidol a laissé son nom à quelques monuments, et notamment au premier carrefour de la voie ferrée principale de Mir-Nodd.

Sanglier Gagrouk (monture de guerre)

Il n’aura pas échappé à l’observateur un tant soit peu éveillé que la plupart des créatures maléfiques ne se déplacent pas à dos de cheval, mais qu’ils doivent utiliser d’autres montures. La principale raison de cette curiosité est bien entendu la peur que lesdites créatures inspirent aux équidés : en présence d’un peau-verte ou d’un mutant, ils ont une nette tendance à la panique et refusent généralement d’être montés par eux, et même de tirer des véhicules. C’est pourquoi les vilains ont été forcés, depuis la nuit des temps, de se rabattre sur des animaux moins émotifs. L’un de ceux-ci est le sanglier Gagrouk : il s’agit d’une espèce découverte il y a fort longtemps dans la

grande forêt inhospitalière de l'ouest, celle qui délimite le territoire. Plus gros, plus fort, plus vindicatif que son cousin le sanglier noir, le Gagrouk est désormais élevé à la dure depuis son plus jeune âge dans les campements des orques. On lui apprend à mordre les humains et à foncer sur les ennemis pour les éventrer de ses terribles défenses, et par le biais d'un dressage aussi savant qu'impitoyable, on s'arrange aussi pour qu'il ne morde pas son propriétaire. Il peut servir de monture aussi bien que de bête de trait. On raconte que sur le marché noir, une telle bête peut s'acheter entre mille et deux mille pièces d'or ! Les soldats de l'armée fanghienne sont par ailleurs les seuls autorisés à les utiliser car ils sont nettement moins fragiles que les chevaux et peuvent rendre divers services. Leurs pattes, beaucoup plus courtes et épaisses, sont également très difficiles à trancher.

Tapis de fleurs de Yolaine (sorcellerie, magie de la Terre)

On peut difficilement imaginer sortilège plus pacifique que celui-ci. Il existerait depuis fort longtemps, depuis l'ère du Chaos à vrai dire, une époque où les distractions étaient bien moins nombreuses que les batailles. Les elfes fraîchement débarqués en Terre de Fangh, découvrant la magie, auraient trouvé, grâce à ce sortilège simple, comment faire pousser en quelques secondes des fleurs sur une grande portion de terrain. La beauté, la qualité des fleurs et la superficie du terrain traité dépendent bien sûr du niveau du mage. Généralement utilisé « pour épater la galerie », le sortilège n'est jamais tombé dans l'oubli car les nobles ont pour habitude de se faire créer ainsi des jardins colorés, l'espace d'une soirée ou pour un événement spécial (parfois même pour des orgies étranges,

au cours desquelles chacun doit porter un costume d'animal, mais ne me demandez pas comment je le sais). En effet, les fleurs ainsi obtenues dépérissent assez vite, et en moins d'une journée, il n'en restera que des tiges fanées.

Toukoulabroum (dialecte gobelin)

Un trébuchet légendaire, dont on aurait retrouvé les morceaux carbonisés après la fameuse « bataille de Juïenal ». Après interrogatoire d'une créature trouvée sur place, il aurait été fabriqué par l'ingénieur gobelin Bouvilax et pouvait lancer de grosses munitions deux fois plus loin que les autres armes de siège. Malheureusement il était difficile à régler, difficile à manœuvrer, nécessitait une équipe importante et son principal défaut fut toutefois d'avoir été construit avec des madriers d'un bois exotique, certes solide mais traité avec un produit extrêmement inflammable. Après enquête, les soldats des troupes alliées découvrirent que l'équipe chargée du manie-ment de l'engin y avait sans doute mis le feu en essayant de charger une grosse boule de munition étrange imbibée de liquide épais. Les secrets de fabrication de cet engin ont donc disparu avec lui.

Transnaturalité (sorcellerie, concept)

Certaines créatures invoquées en Terre de Fangh, que ce soit par accident ou par la volonté de mages à la moralité douteuse, sont considérées comme *transnaturelles*. Il s'agit généralement de démons ou d'entités mystiques, mais cet état peut également être atteint par certains élémentaires ou golems. Pour en arriver là, il faut concevoir le fait de pouvoir se trouver *en même temps à deux endroits et sous deux*

formes. Une partie de l'être, constituante principale de sa conscience et de son énergie, se trouve quelque part dans un plan démoniaque ou élémentaire, et son autre partie, considérée comme « vivante », se trouve à un certain moment en Terre de Fangh. D'ordinaire bien sûr, les vivants et les démons ne se mélangent pas, mais ceci est donc l'exception qui confirme la règle. L'érudit Cham von Schrapwitz a élaboré une théorie intéressante, selon laquelle ces entités « formeraient ainsi une porte dimensionnelle qu'elles sont les seules à pouvoir emprunter ». Une fois incarnées sous leur forme transnaturelle, ces créatures peuvent agir sur notre plan. Dans le cas des démons, bien sûr, il s'agit généralement de massacrer les vivants. C'est là que nous découvrons notre faiblesse, puisque de notre côté nous n'avons pas la capacité physique de les atteindre, que ce soit à mains nues ou avec des armes standards. Quant à essayer de brûler un être venant d'un plan infernal constitué de lave, je vous laisse imaginer le ridicule de la chose. Il faut alors avoir recours à des prodiges, des sorts ou des armes enchantées, seuls artifices capables de déchirer le tissu astral séparant les dimensions et qui peuvent ainsi blesser l'entité. C'est pourquoi beaucoup d'aventuriers de bas niveau, privés de cet équipement, meurent pathétiquement dans les derniers étages des donjons, où généralement les sorciers les plus sournois ont pris soin de s'adjuger la protection d'une créature transnaturelle.

Trocoule au chocolat (Glargh, gastronomie)

Il s'agit d'une spécialité pâtissière de Glargh assez prisée des amateurs de sucreries. Avec son enveloppe croustillante et son cœur fondant, elle a conquis de nombreux palais et sa recette

est bien gardée, impossible à trouver en dehors des frontières de la ville. Les artisans capables de la fabriquer sont tous membres de la *Confrérie de la Trocoule*, laquelle vit au rythme de règles très strictes en matière de confidentialité. La recette doit être transmise de manière orale uniquement. À titre d'exemple on pourra citer l'article 1 du code de la confrérie : « Quiconque laissera filtrer quelque élément que ce soit de la recette de notre Estimée Pâtisserie à un quidam non-membre de la confrérie, quiconque la notera sur un document de quelque nature que ce soit, quiconque perdra cette recette notée ou se la fera dérober par un indiscret sera immédiatement dépossédé de ses biens, de sa langue, de ses mains et de sa tête ». Le commerce de la trocoule a toujours été florissant et les détenteurs de sa recette font partie des riches notables de la cité. Le biscuit ne peut être consommé que quelques jours après sa fabrication, aussi les prix en dehors de la ville sont tout à fait prohibitifs. Il est à noter qu'en plus des marchands, quelques aventuriers réfractaires au danger, à l'amour-propre limité, font parfois fortune en exportant ce produit.

Turnicol (géographie)

Il s'agit d'un pic un peu avachi, dont la crête principale est en alignement du célèbre mont de Goltor, le sommet le plus connu des montagnes du Nord. Traditionnellement, on considère qu'un voyageur accédant au Turnicol a décidé d'en finir avec la vie. Je connaissais un type qui avait décidé d'explorer le coin, et il est revenu vers moi avec deux doigts en moins et les informations suivantes : « Mon cher Glibzergh, au-delà de ce sommet se trouve une contrée froide et inhospitalière, par-

courue par des formes de vies dangereuses, généralement échappées du château de Gzor et repoussées dans ces régions désolées par les soldats. La nature sauvage a dû s'adapter à ce climat et tout ce qui vit là-bas est plus gros, plus féroce et plus résistant qu'ailleurs. Le plus proche poste de garde fréquenté par les humains se situe à la tour de Tatontanns, à quelque vingt kilomètres de là. Ce n'est vraiment pas l'endroit pour se casser une jambe. » J'ai pris note de tout cela et j'ai décidé que je n'irai jamais vérifier ses dires.

Valatonir (histoire, personnalité)

Si vous avez entendu parler de Joviella Valatonir, c'est probablement le fait de quelques aventuriers fréquentant votre taverne favorite, et probablement sans le prénom. La plupart de ces aventuriers, par ailleurs, ignorent même de qui on parle et ne savent pas qu'il s'agit d'une femme : ils se contenteront, les yeux brillants, de mentionner ses bijoux et l'étrange quête qui leur est associée. Le « mystère des trois bijoux » a fait le tour du pays, en 1432 lorsque Joviella décéda brutalement, déchiquetée par le chien de son jardinier. Cette femme de la noblesse, native de Chnafon, était l'exemple même de l'excentricité. N'ayant rien à faire de ses journées, elle se passionnait pour les armes enchantées – quand bien même elle n'en avait pas l'usage – et en avait rassemblé toute une collection, laquelle fut ensuite vendue aux enchères par son mari. Elle avait toutefois enfermé la « pièce maîtresse » de sa collection dans une chambre forte, laquelle est cachée dans un petit temple à l'est de Chnafon. Alors bien sûr, cette chambre forte ne peut être ouverte qu'en utilisant trois clés, lesquelles ont été taillées dans des gemmes de couleurs différentes. Il en

existerait une mauve, probablement une zacorite. On a parlé d'une pierre verte, sans doute une émeraude, et aussi d'une pierre noire qui pourrait être de l'opale. La guilde des voleurs de Chnafon a rendu l'affaire publique après avoir échoué à la récupération des gemmes, lesquelles ont été rapidement dispersées à travers le pays. Le détail amusant de l'affaire, c'est qu'on ignore, à l'heure actuelle, en quoi consiste cette fameuse et dernière « arme enchantée » qui attise les passions. Cela pourrait aussi bien être une épée qu'un bâton, ou même un arc.

Vladostuu (histoire, personnalité)

Il est une créature de l'ombre dont on parle très peu, ne serait-ce que par crainte d'éveiller sa curiosité : le vampire Vladostuu. Fléau de la nuit, égorgueur, chasseur impitoyable, ennemi du genre humain et père spirituel de nombreux autres prédateurs. Osera-t-on parler d'homme ? Il y a bien longtemps que l'humanité a quitté le corps de ce triste personnage, car les premiers témoignages de sa présence datent de l'année 516 du premier âge ! Le concept de vampirisme n'était alors connu de personne et il aura fallu de longues enquêtes pour parvenir à comprendre ce qui se tramait à cette époque dans la ville de Glargh. Des gens disparaissaient purement et simplement, certains étaient retrouvés saignés à blanc, d'autres découverts à demi morts dans leur propre cave, les yeux fous et fuyant la lumière, d'autres encore se retrouvaient du jour au lendemain à dévorer les membres de leur propre famille. La longue lignée des fils de sang de Vladostuu venait de prendre racine. Au cours des siècles, certains de ces prédateurs ont été anéantis, mais leur père a toujours survécu, malgré les traques

et les embuscades montées par les forces de l'ordre et les mercenaires. On lui prête des pouvoirs étourdissants, comme la faculté de se transformer en brouillard, en chauve-souris géante ou en chien noir. D'après ce qu'en disent les spécialistes, il se nourrirait lui-même de moins en moins souvent, et il ne resterait plus sur le territoire qu'une poignée de ses rejets, reliquats d'une époque où les mages et les prêtres étaient moins nombreux. En effet, s'ils sont invulnérables à la plupart des attaques physiques et développent d'impressionnants pouvoirs de régénération, ces morts-vivants noctambules craignent les sortilèges et encore plus les prodiges. C'est que les dieux ne les aiment pas beaucoup. On espère toujours capturer Vladostuu cependant, et le dernier avis de recherche publié par le commandant du fortin de Glargh mentionnait une prime de dix mille pièces d'or pour qui ramènerait son corps. Avis aux amateurs.

Vrukka (chaos, monture de guerre)

Les forces du mal sont toujours à l'affût de bêtes dangereuses, d'horreurs capables de servir leurs noirs desseins. Ils ont donc naturellement récupéré depuis longtemps cette espèce reptilienne provenant d'une lointaine jungle. Dans l'éprouvant dialecte gobelin, on l'appelle *Glazitulbouvruk*, ce qui pourrait être traduit par « qui mâche les jambes ». Le Vrukka est un savant mélange de tout ce qui peut être dangereux et efficace chez un reptile et chez un fauve : un corps souple et musclé, des mâchoires puissantes, une vitesse de course impressionnante, une grande agilité, la capacité de grimper aux arbres et un appétit certain pour la chair, qu'elle soit fraîche ou faisandée. De la taille d'un très gros tigre, le Vrukka peut être

lancé sur le champ de bataille pour semer la panique, ou harnaché d'une selle et monté par un guerrier particulièrement courageux. Il faut en imposer à la créature pour qu'elle accepte d'être montée, car c'est en général une vraie teigne ! Son principal point faible est sa faible résistance au froid : en effet, comme tous les reptiles, ses facultés auront tendance à décliner rapidement à basse température.

Yakak (nature, mammifère)

Les vastes étendues des Montagnes du Nord forment l'unique territoire de cet énorme bovidé au poil très épais. Aussi, la plupart des habitants des terres de Fangh n'ont jamais vu cet animal. Pendant la saison des amours, les yakaks sont considérés comme assez dangereux, en particulier par les nains qui n'ont pas d'empathie avec les animaux. Un dicton de Jambfer dit par ailleurs « Si tu vas chatouiller le yakak en rut, t'es bon pour une bonne culbute ». Malgré tout, le reste du temps il peut être amadoué assez facilement, mais une fois tiré de son habitat naturel il ne peut survivre plus de quelques semaines. Ceci est bien dommage pour les fermiers car il produit de grandes quantités d'un excellent lait. En effet, s'il ne fait pas assez froid, le yakak transpire d'abondance et se déshydrate ainsi peu à peu, jusqu'à dépérir. Des individus peu scrupuleux parviennent à garder assez longtemps les yakaks en rasant régulièrement leur fourrure, obtenant alors une matière avec laquelle ils fabriquent une laine brute et nauséabonde qui tient chaud l'hiver. On fabrique de nombreux vêtements avec. Les

orques appellent cette matière la *Cho'dass* – ce qui pourrait être traduit simplement par « qu'on aime s'enfiler ». On l'a souvent dit, les orques ne sont pas très fins.

Xattukal, Le grand (histoire, personnalité)

Le grand Xattukal était un héros de l'armée de Gzor, vraisemblablement un démon affilié à Khornettoh. Ses origines sont toutefois bien troubles et les érudits ne peuvent émettre que des suppositions. Il fut aperçu pour la dernière fois au cours de la bataille contre Gzor en 508 du premier âge, lors d'un assaut contre les territoires du nord. On a mentionné sa présence auparavant sur d'autres batailles, mais généralement celui-ci quittait le front dès lors qu'il y avait risque de perdre l'affrontement. Il était assez facile de le reconnaître car cet humanoïde de haute stature se plaisait à semer la mort en armure blanche, sans doute une façon pour lui de faire un pied de nez aux ennemis. Il sortait évidemment du lot lorsqu'il cheminait avec les autres créatures de Gzor, traditionnellement équipées de sombre. Son armure, rapidement maculée de sang, lui donnait alors une identité visuelle particulièrement décourageante pour ses adversaires. Implacable, résistant et vif, Xattukal combattait simultanément avec quatre épées maudites, chacune maniée par un bras solide. Il aurait tué à lui seul plus de cent soldats vétérans et les généraux de l'armée fanghienne vivent, encore aujourd'hui, dans la crainte de voir un jour cette légende apparaître au milieu des orques, sur un champ de bataille. Les aventuriers, au contraire, rêvent de tomber un jour sur l'une de ses épées, oubliée au fond d'un temple perdu...

Rapport d'incident

Troupes Alliées Fanghiennes

Contingent de Waldorg assigné à la défense du pont de Juïenal

Année 1498 (CW)

Premier jour de la décade des Drombards

Rapporteur :

mage volontaire Allyam Ludovic, supervision : clipitaine Fulior

Nom de code et type de la mission :

opération « Taupe à 14 jambes », transport astral

Situation géographique d'incident :

poste P-A 34ter/Mir-Nodd/Sud

Situation horaire de l'incident :

deuxième heure de l'après-midi

Revue détaillée de la mission :

Rapport circonstancié de décès

C'est à l'occasion du deuxième volet de l'opération « Taupe à 14 jambes » que j'ai assisté au décès du mage Gregoul Norbert au cours d'une embuscade, collègue officiant au camp dit « de la vieille ferme » sous la supervision du clipitaine Fulior. Il apparaît clairement désormais que l'incident figurant dans mon rapport précédent, relatant l'infiltration d'un mage elfe noir hier, sur le même camp, avec assassinat de deux dirigeants et altercation

magique de grande envergure doit être lié d'une manière ou d'une autre à ce qui s'est passé au promontoire de Mir-Nodd (lire : mon rapport d'incident précédent, dixième jour de la décade des liches). Cet individu aura sans doute obtenu des informations ou des documents lors de sa tentative d'infiltration. La mission étant de nature très secrète, j'estime qu'il est impossible que nous soyons tombés dans cette embuscade par hasard.

C'est après le déjeuner que nous avons reçu l'instruction de procéder à la deuxième partie de la mission « Rancurac », mission consistant à déplacer astralement une compagnie de volontaires (la section « Fiers de Hache ») assignés à une tâche spécifique auprès du peuple de Mir-Nodd (les détails de cette mission ne pouvant figurer dans le présent rapport, adressez-vous au clipitain Fulior, à compter du fait que vous disposez d'une accréditation suffisante pour en avoir connaissance). Nous avons donc procédé à notre déplacement jusqu'au poste P-A 34ter/Mir-Nodd/Sud afin de procéder à l'interception de ces volontaires.

Le volontaire Gregoul s'est matérialisé juste devant les ruines du fortin, mais une créature était perchée là, qui semblait nous attendre : je puis affirmer avec certitude qu'il s'agit de la créature connue sous le nom de Pyrigazax, un dragon noir au service de Gzor bien connu de nos services. Avec une grande lâcheté, le dragon a procédé à la crémation du volontaire Gregoul (et de son matériel) alors que celui-ci lui tournait le dos, par immersion dans un cône de feu. Je me suis trouvé bien trop éloigné pour intervenir. Le monstre s'est ensuite dirigé vers moi avec une férocité mêlée de sauvagerie, dans l'espoir évident de me faire subir le même sort. Ne pouvant seul affronter un tel dragon, j'ai opéré un retrait sous couvert forestier.

J'ai croisé ensuite, et de loin, la section « Fiers de Hache » qui s'approchait du point de contact, mais ces derniers ont alors descendu la pente au lieu de la remonter. On imaginera qu'ils ne m'ont pas vu et qu'ils faisaient en sorte de se positionner pour tendre une embuscade au dragon.

Après avoir été blessé à plusieurs reprises par le feu draconique (le médecin spécialiste Stella pourra en attester), j'ai opéré la téléportation d'urgence afin d'assurer mon retour au camp.

Rapport de mission

Troupes Alliées Fanghiennes

Contingent de Glargh assigné à la défense du pont de Juïenal

Année 1498 (CW)

Deuxième jour de la décade des Drombards

Rapporteur :

sargent Faure Girard, second bataillon, unité « Aurochs »

Nom de code et type de la mission :

Nom de code : sans objet. Type de mission : contact

Situation géographique de la mission :

flanc ouest, rive nord du front de Juïenal, chemin de Mlaüke

Situation horaire de la mission :

entre la sixième et la septième heure de l'après-midi

Revue détaillée de la mission :

Après constatation d'un mouvement de retrait de l'ennemi sur le flanc ouest, consécutif à l'entrée en conflit d'une importante garnison d'individus de petite taille au fort système pileux ayant enfoncé leurs défenses, j'ai été assigné, par ordre du commandant Glaize, et avec les éclaireurs première classe Barzul et première classe Falabert, à une mission de type « contact » avec ce que nous pensions être des troupes alliées. En effet, le commandant Glaize a évoqué l'article 244 du code militaire, qui stipule que « Tout ennemi qui attaque votre ennemi pendant que vous atta-

quez vous-même cet ennemi est considéré comme un allié potentiel, et devra faire l'objet d'une enquête avec prise de contact ».

Note : C'est par défaut de surveillance, et suite à une sanction disciplinaire réclamée par notre supérieur direct le clipitain Dufant, que les soldats Barzul, Falabert et moi-même avons été désignés pour cette mission. Je déciderai plus tard des sanctions disciplinaires assignées à ces soldats pour m'avoir entraîné dans leur punition alors que j'avais moi-même rempli mon devoir avec le plus grand sérieux.

Constatant l'apparition d'alliés sur la berge nord, côté ouest, et considérant la panique de l'ennemi, nous avons affrété une embarcation abandonnée par l'ennemi au cours de la première bataille, puis nous avons traversé le fleuve jusqu'à rejoindre un emplacement jugé « sans danger » par le première classe Barzul. Un orque d'élite montait toutefois la garde dans un buisson et nous avons engagé contre lui des manœuvres combatives aboutissant à la cessation de ses fonctions vitales. Cette altercation a causé la suppression de son bras gauche au première classe Barzul. J'ai moi-même stabilisé la blessure avec la poudre coagulante C-02-Medic et le première classe Falabert a transporté le membre – le médecin vétérinaire Grutaboc a quant à lui rétabli l'intégrité du membre perdu au retour de la mission.

Contournant le village de Juïenal, nous avons utilisé le couvert des murs de plusieurs installations fermières sinistrées, jusqu'à rejoindre la position occupée par les nains, sur la voie pédestre menant à Mlaüke. Une enquête visuelle m'a ensuite permis de reconnaître un individu répondant au signalement d'un chef d'escouade, avec armure complète et portant bannière. Cependant, pour parvenir jusqu'à lui nous avons essuyé plusieurs démonstrations d'hostilité, allant de l'injure verbale jusqu'au déploiement de

force et même à l'usage d'armes tranchantes. C'est lors de cette progression malaisée que le première classe Falabert a perdu la moitié de son pied droit. J'ai commencé à croire qu'il nous était permis de douter de la bonne volonté de ces alliés, pourtant qualifiés par le clipitain Dufant de « providentiels ».

Parvenant au contact avec le responsable d'escouade, un individu courtaud et barbu à la pilosité sombre, et avant que celui-ci n'en vienne à nous molester, j'ai évoqué à l'individu susmentionné l'article 247 du code militaire, qui stipule que « Tout allié attaquant, par la force ou par le harcèlement moral, des ressources humaines ou animales issues de votre propre armée se positionne d'emblée comme un ennemi d'allié, ou consécutivement comme un simple ennemi, et devra faire l'objet de représailles jusqu'à clarification de son statut réel d'ennemi ou d'allié. »

Il n'a pas semblé très impressionné par le code militaire mais il a toutefois cessé de nous menacer.

Mes soldats et moi-même avons alors usé de persuasion pour éviter que les soldats escortant cet individu ne nous démembrerent. Nous avons cédé, à cette occasion, l'intégralité du contenu de nos bourses, sommes que j'ai reportées en annexe à la fin du présent rapport et qui devraient être, considérant l'objet de la mission, considérées comme des notes de frais. L'individu contacté s'est ensuite présenté comme le chef d'armée Grumbild et nous a délivré, en réponse à notre tentative de contact, une bordée d'insultes de son peuple, parmi lesquelles on pourra signaler, je cite : « voleurs de minerai, dérobeurs de trésors, scélérats, voleurs de gemmes, saccageurs de mine, truands, escrocs, enfoirés de la surface et salopards d'humains ». Malgré ma bonne volonté et ma patience, je n'ai pas réussi à engager avec lui un dialogue constructif.

Le chef Grumbild a spécifié, avant de nous autoriser à rentrer au camp, qu'il ne prenait part à cette guerre que pour « éradiquer les peaux-vertes » de son territoire, et que ça n'était pas une raison pour venir lui demander encore de l'argent. J'ai alors précisé que je ne venais pas lui demander de l'argent mais il m'a frappé dans les côtes, utilisant pour cela le manche de son arme.

Avant de nous autoriser à quitter les lieux, les soldats de Grumbild ont exigé la perception de nos armes et de nos casques, ainsi que du médaillon de famille légué par mon grand-père au jour de son décès, un objet auquel je prêtais une grande valeur sentimentale et qui avait le mérite d'être en or. Ces objets ont été reportés dans la liste d'effets manquants à notre inventaire, dans l'annexe du présent rapport. Il est à noter que les arcs et flèches de mes collègues ont été brisés sous nos yeux. Il s'agit sans aucun doute d'une étrange coutume guerrière.

Conclusion du rapport de mission : En l'état actuel de la négociation, il est difficile de savoir si ces nains sont nos alliés. L'état-major devra donc en tirer les conclusions qui s'imposent, à la lumière des éléments apportés par le ci-présent rapport.

ANNEXES : Effets abandonnés sur le terrain par les soldats et constituant note de frais.

Sargent Faure : 1 bourse de qualité, 123 pièces d'or, 23 pièces d'argent, 1 médaillon de famille à grande valeur sentimentale (en or), 1 sabre de sargent, 1 dague réglementaire, 1 casque de sargent

Première classe Barzul : 1 bourse en cuir de castor, 45 pièces d'or, 12 pièces d'argent, 2 dagues réglementaires, 1 arc long réglementaire, 7 flèches militaires de précision, 1 casque léger

Première classe Falabert : 1 bourse de qualité, 1 extrémité de pied droit, 35 pièces d'or, 28 pièces d'argent, 1 grenat taillé de 3 U.G., 1 dague réglementaire, 1 arc long réglementaire, 7 flèches militaires de précision, 1 casque léger