

[<<< Retour à l'accueil du site](#)[Retour à la Bibliothèque >>>](#)

## Contes, Légendes et Croyances lutines

Ouvrage collectif publié aux Presses de Lutinville sous la direction de Pitijibé Premier.

Autres auteurs : [Dric](#), [Kivan Petipoix](#), [Kyubi](#) , [Marionette](#).

Accéder aux rubriques : [Ame Iri-Koré](#) - [Arbres](#) - [Création du Monde selon Dric](#) - [Divinités](#) - [Etres Exceptionnels](#) - [Légende de Ruisselle](#) - [Noëllisme](#) - [Objets Merveilleux](#) - [Origine de la Grande Flaque](#)

---

### La Légende de l'âme Iri-Koré

par [Kivan Petipoix](#)

On raconte, du côté de Grain de Café, l'histoire d'un lutin qui, après sa mort, continue toujours de rendre de fiers services aux habitants du coin. Iri-Koré, de son nom, était un ancien restaurateur de la ville, spécialisé dans le petit déjeuner. Les plus anciens lutins, qui disent l'avoir connu, affirment qu'une fois à table, il arrivait toujours au bon moment, avec ses pain et ses croissants. Ces mêmes lutins racontent à qui veut le croire que l'âme de ce restaurateur plane toujours au dessus de Grain de Café, servant des repas aux plus démunis, mais uniquement très tôt le matin. Une chanson locale fait d'ailleurs état de cette légende, je me permets donc de vous retranscrire les paroles :

*Le soleil vient de se lever  
Encore une belle journée  
Elle va bientôt arriver  
L'âme Iri-Koré.  
Elle vient toujours au bon moment  
Avec ses pains et ses croissants  
L'âme du petit déjeuner  
L'âme Iri-Koré  
Elle choisit toujours la bonne heure  
Celle où on chante tous en cœur  
L'âme du petit déjeuner  
L'âme Iri-Koré*

[\(haut\)](#)

---

### Les Arbres

Les arbres sont sans doute les éléments les plus importantes de la mythologie lutine. C'est pourquoi, d'ailleurs ils leur donnent des noms propres. Ces végétaux ligneux sont pour eux d'immenses êtres, tellement monumentaux qu'ils prennent une dimension quasi magique.

Il n'y a pas de grands mammifères au Royaume des Lutins, car cette presque île est séparée du reste du monde par la Grande Mare et la Nainanie, où les grands animaux ont été chassés

jusqu'à l'extinction

Ainsi, les arbres sont les êtres vivants les plus grands qu'offre le paysage. Il faut imaginer qu'un ou deux arbres peuvent à eux seuls ombrager toute une ville lutine.

Certains arbres revêtent en outre une importance particulière pour les Lutins :

**Le Chêne** (Quercus) : Presque déifié, le Chêne est l'arbre le plus majestueux des forêts lutines. Les Lutins leur vouent une adoration sans borne. Il inspire crainte et respect. Ses glands ne sont jamais consommés, mais récoltés, conservés et parfois replantés. Les chênes portent des noms terminant par OR.

**Le Noisetier** (Corylus Avellana) : Un arbre omniprésent chez les Lutins. Presque toutes les villes se trouvent à proximité d'un noisetier, dont les akènes (les noisettes) sont au cœur de la vie sociale lutine, et tout simplement de leur alimentation. Le noisetier est considéré comme rassurant. Son nom termine souvent par AIRE ou ETTE

**Le Hêtre** (Fagus Sylvatica) : C'est un arbre considéré comme ambigu. Il peut venir en aide aux Lutins mais si on lui cause des torts, il peut attirer les pires calamités sur les Lutins. Les lutins le respectent et l'évite. Il porte un nom terminant par US.

[\(haut\)](#)

---

## La Création du Monde

par [Dric](#)

Une vieille légende raconte que la plupart des terres étaient autrefois regroupées en un seul gros continent.

Un humain qui aurait souhaité devenir lutin aurait raté sa réduction, atterrissant lourdement sur le continent. Le choc fut terrible, et la terre trembla et se disloqua pour devenir les petits continents et îles que nous connaissons.

Quant à l'humain, on raconte qu'il est enseveli sous la gadoue qui repose au fond de la grande mare, et qu'il se réveillera pour la fin du monde.

Mon avis à moi, c'est que s'il respire de la boue et de l'eau à longueur de temps, il doit pas être très frais le gaillard. La fin du monde n'est donc pas pour demain.

[\(haut\)](#)

---

## Les Principales Divinités Lutines (PDL)

par [Pitijibé Premier](#)

La religion dominante au Royaume des Lutins est le paganisme ancestral. Outre les arbres, cette religion se caractérise par l'adoration d'un certains nombres de divinités, la plupart du temps limitées à une région ou à une partie du Royaume. Il faut signaler que ces divinités sont célébrées plus ou moins sérieusement, les Lutins n'étant pas une nation très pieuse.

- **Le Père Noël**, largement célébré dans toutes les provinces du Nord et du Centre du Royaume, est une divinité cruelle qui vient voler les maisons et autres constructions lutines pour les refiler aux marmots des humains pendant l'hiver, qui les prennent pour des jouets. On

l'utilise surtout pour faire peur aux enfants. Le Père Noël est la divinité centrale d'une doctrine religieuse d'origine récente, le [noellisme](#)

- **Le Père Fouettard**, célébré dans les mêmes régions, incarne le Bien et la Justice en réparant les dommages du père Noël. On le remercie chaque année en faisant un festin en son honneur.

- **Saint Scarabée**, célébré dans les provinces du sud et de l'ouest, est un scarabée géant qui contrôle le peuple des scarabées, et grâce à qui les lutins ont pu domestiquer cet insecte. On le remercie chaque année en faisant un festin en son honneur.

- **L'âne**, créature souvent rencontrée dans les contes et légendes de toutes les régions frontalière de la Nainanie. L'âne serait un immense insecte à quatre pattes et couvert d'herbe grise, que les NaiNs auraient apprivoisé il y a bien longtemps pour détruire les Lutins, en broutant les forêts d'herbe et les Lutins qui s'y cachent. On l'utilise surtout pour faire peur aux enfants.

- **Sainte Noisette**, célébrée dans la plupart des provinces, est une noisette habitée par un ver. Le ver parle à travers la noisette. Cette Noisette est symbole de vie, de fertilité, de prospérité, etc. On la remercie chaque année en faisant un festin en son honneur.

- **Barbe**, dite Barbe de Transmidanie : Reine du Royaume de Transmidanie, de -XXVII à -XIX. Elle a vécu 11 ans, ce qui est extrêmement long à une époque où les lutins vivaient rarement au delà de 5 ans. Le Roi Pitijibé Premier en est l'un des descendants puisqu'elle épousa le Duc de Ruisselle et de Chalumette, son arrière-grand-père.

Barbe de Transmidanie a mené toute sa vie un combat en faveur du poil et du cheveu. La légende dit que lorsqu'elle était à Canalville, l'extrémité de ses poils était à Ruisselle, et réciproquement. Elle était par ailleurs d'une grande beauté, comme tous ses descendants, et c'est parce que de nombreuses lutines ont suivi son exemple, qu'aujourd'hui la pilosité est un symbole de la beauté féminine.

C'est également à cette époque que fut inventée la moustache postiche pour femme qui fut à la mode dans toutes les cours lutines de l'époque.

Barbe a été déifiée le 1er Ventôse de l'an III par Pitijibé Premier sur proposition de son Ministre de la Culture, Maille-Queue Brantas.

[\(haut\)](#)

## Quelques Etres Exceptionnels

décrits par [Kivan Petipoix](#)

### Le monstre Dulocnesse

On raconte un peu partout, du côté de la grande flaque, la légende du NaiN Dulocnesse. Ce NaiN, particulièrement malhabile, aurait fait le pari avec plusieurs lutins blagueurs de sauter par dessus le détroit de la flaque afin d'atterrir à Canalville. Malheureusement, celui-ci trouva le moyen de se faire un croche-patte, avant de tomber la tête la 1ère dans l'eau. Affolés par l'événement, les lutins partirent chez eux, sans rien dire à qui que ce soit, afin de ne pas être soupçonnés de meurtre.

La légende raconte que le pauvre Dulocnesse est encore aujourd'hui au fond de l'eau, et que, certains soirs de pleine lune, il sort la tête de l'eau pour englutir les petites embarcations qui osent s'aventurer sur la Flaque, afin de se venger des lutins qui l'aveint laissés là.

Certains vieux lutins affirment avoir déjà vu une énorme touffe de cheveux dépasser de l'eau, mais, devant le manque flagrant de preuves, les lutins ne donnent aucun crédit à ces paroles. Rares sont pourtant les courageux qui osent aujourd'hui traverser la grande flaque les nuits de pleine lune, de peur d'être avalés par le monstre Dulocnesse

### L'ermite Omane

Cette lutine, très excentrique, habitait autrefois dans une grotte, creusée sur le flanc des Monts-Poilus. On raconte que de nombreux lutins parcouraient le Royaume pour venir la voir,

car celle-ci avait la réputation de pouvoir lire l'avenir. Manque de bol, aucune de ses prédictions ne se réalisèrent, si bien que les lutins finirent par ne plus la croire.

### **La fée Rari**

On raconte qu'il y a longtemps, dans les lointaines contrées de Féerie, une jeune et magnifique fée naquit. Cette fée était tellement rapide dans ses déplacements, qu'elle fut employée pour apporter les missives importantes aux hautes sphères des Royaumes voisins. Son principal handicap était cependant de posséder une poitrine bien trop opulente, et beaucoup se moquent aujourd'hui encore des lolos de la fée Rari.

### **Le NaiN Sultan**

Il y a très longtemps, dans une contrée reculée et désertique de la NaiNanie, un NaiN pris le pouvoir et s'auto-proclama Sultan. Ce NaiN, très désagréable, et hautain, avait pour habitude d'envoyer balader ses sujets, en les traitant en des termes peu flatteurs. Selon la légende, celui-ci fut renversé par un groupe rebelle, les NaiNs Vincibles, au cours d'une féroce bataille où aucun d'entre eux ne trouva la mort.

### **Le Gnome au Sapiensse**

Une vieille légende Gnome raconte qu'à l'origine de la Gnomie, un de leur ancêtre se trimbalaient constamment avec une Sapiensse, petite arme pointue, qui lui servait à supprimer discrètement les personnes qui le dérangent. Ce Gnome, d'après une théorie de l'évolution assez évasive, serait à l'origine des gnomes que nous connaissons aujourd'hui, ce qui expliquerait leur fourberie. Attention, à ne pas confondre avec le Gnome aux rictus, qui lui, serait à l'origine de leur laideur.

### **Le Lutin Tamare**

Il existait autrefois un jeune lutin, du nom de Tamare, qui voulait devenir chanteur. Mais celui-ci n'arrivait à sortir de sa bouche que des bruits bizarres et discordants. Malgré sa voix puissante, celui-ci ne pouvait non plus devenir crieur public, les sons qu'il émettait faisant s'éloigner la plupart des lutins. Il fut donc employé en tant que policier, sur les routes du Royaume, afin de réguler la circulation.

### **L'Ergott Mina**

Bien qu'on ne connaisse pas grand-chose sur cette espèce, on raconte que l'un d'eux serait venu, il y a bien longtemps, dans le Royaume des Lutins. Cet Ergott, Mina de son prénom, aurait voulu nous refourguer une substance visqueuse et collante qui, selon lui, rendait les cheveux et autres poils lisses et brillants. Il semblerait que cette substance était encore utilisée il n'y a pas si longtemps de ça, mais que l'on n'en utilise plus du tout aujourd'hui.

### **Le Toumph à Gossite**

On narre, par delà le Royaume, l'existence d'un Toumph aux mœurs bizarres. En effet, il serait victime d'une malformation extrêmement grave, la Gossite, qui lui aurait provoqué une croissance surdimensionnée de la mâchoire. Celui-ci, rejeté dans sa jeunesse à cause de cela, aurait développé la capacité de se nourrir des éléments indésirables qu'il trouvait tout autour de lui, allant du simple insecte aux différents Toumphs grognons, farceurs, ou à lunettes qu'il avait sous la main...

### **L'art à Kiri**

Il n'y a pas si longtemps de cela, existait un lutin très sympathique, au teint jaunâtre et aux yeux bridés : Kiri le lutin. Ce dernier était en effet un très grand artiste, adulé de part la région de Chalumette. Ses toiles, toutes magnifiques, suscitaient l'intérêt de nombreux lutins, mais Kiri, dans sa grande modestie, refusait toujours de divulguer son secret, ce qui entretenait le mystère. Malheureusement, un jour, un journaliste peu scrupuleux se décida à espionner son travail, afin de rendre public son secret. Tout le monde apprit donc le lendemain qu'il s'ouvrait un peu le ventre avant de commencer à travailler, et peignait avec son sang, ce qui

faisait l'originalité de ses œuvres. Dégoûté de voir son secret révélé au grand jour, Kiri décida donc de se suicider, tout en laissant une trace de lui. Il appliqua donc une dernière fois sa technique si particulière, s'ouvrant cette fois-ci totalement le ventre avant de se vider de son sang sur une toile qu'il signa de son nom peu avant de mourir. Aujourd'hui, l'art à Kiri est exposé au magnifique musée de Ruisselle, et je vous conseille d'aller jeter un œil sur ses œuvres.

### **Le lutin teint et mi-loup**

Il y a très longtemps, bien avant que la Paix naisse entre lutins et NaiNs, le Roi Grojibé Premier avait donné l'ordre d'envoyer une expédition vers ce territoire mystérieux que constituait le Saint Empire NaiN d'Occident, afin d'en connaître un peu plus sur eux. L'expédition était composée d'un jeune reporter roux à houppette, d'un marin ivrogne, d'un professeur excentrique, d'un puceron de compagnie, et de deux policiers jumeaux. Nous avons malheureusement aujourd'hui oublié leurs noms, mais leurs actes resteront à jamais dans les mémoires. En effet, après avoir traversés de nombreuses contrées et épreuves, retrouvé le sceptre d'Otto Kar, combattu un crabe aux pinces d'or, et survécu au pays de Lornoir, ils arrivèrent à destination. A leur retour, ceux-ci avaient cependant totalement changés, et le jeune reporter était même allé jusqu'à se teindre les cheveux, et s'affubler d'une peau de bête, le faisant ressembler à un monstre de légende. Malgré tout, leurs informations furent précieuses, et aujourd'hui encore, certaines personnes rendent hommage au lutin teint et mi-loup.

### **L'armée lent colis (armée lent jets)**

Lors de la guerre entre les NaiNs et les lutins, un petit corps d'armée avait été créé pour permettre aux différentes escouades lutines de communiquer entre elles, et de s'envoyer des paquets. On se rendit bien vite compte que le recrutement avait été bien mal mené, puisque ce corps d'armée comptait parmi lui les lutins les plus lents et les plus feignants du Royaume, mais aussi les plus tristes. La plupart des informations arrivaient ainsi en retard, voire même jamais, ce qui faillit coûter la vie à quelques lutins. Surnommée l'armée « lent colis » par les NaiNs, ce groupe fut dissout de suite après la déclaration de paix entre ces deux peuples. Attention, il ne faut pas la confondre avec l'armée lent jet, qui étaient eux surnommés ainsi du fait de leurs lacunes dans le maniement de la lance.

[\(haut\)](#)

---

## **La Légende de Ruisselle**

*narrée par [Marionette](#)*

<<Je vais vous conter la " légende de Ruisselle" qui hantait l'esprit de nos aïeux il y a une centaine d'années.

Ruisselle était dans le temps,un lieu riche en végétation. Une végétation assez extraordinaire car l'herbe qui poussait là, à certains endroits et que l'on appelait " Herbes des Fées", avait le pouvoir pour les lutins qui marchaient dessus, de les transporter à des kilomètres de là sans qu'ils ne s'en soient rendus compte.

Et c'est ainsi que mon arrière grand-mère , qui se promenait un soir de pleine lune près de chez elle,s'est retrouvée au petit matin à 25 m de là sans pouvoir expliquer ce qu'il s'était passé.

La légende raconte que mon arrière grand-mère avait marché sur "l'Herbe des Fées". Une vieille légende raconte que la plupart des terres étaient autrefois regroupées en un seul gros continent.>>

[\(haut\)](#)

---

## Le Noëllisme

Le Noëllisme est une religion apparue dans la Province de l'Embouchure assez récemment. Elle célèbre de façon presque monothéiste le [père Noël](#), un dieu cruel et sanguinaire. Les noëllistes célèbrent le père Noël quelques jours après la fête du Solstice d'hiver, le 25 Nivôse. Ils pensent que le Père Noël descendra sur la terre à cette date. Le reste du temps, il serait installé dans un chalet perché si haut qu'il aurait une vue sur tout le Royaume des Lutins. [Dric](#) est l'un des plus célèbres représentants du noëllisme.

[\(haut\)](#)

---

## Les objets merveilleux

*Recensés par [Kivan Petipoix](#)*

### **Amulette Itby**

Cette amulette aurait été portée par le célèbre barde Polma Cartnez et toute sa bande. Certaines disent que le succès de ce groupe est dû à cette amulette....

### **Arc à Hick**

Hick était un lutin qui avait toujours le hoquet. A force de rater ses cibles à causes de ses sursauts, il finit par jeter l'arc et prit une bonne grosse épée.

### **Arc Idsadh**

Le créateur de cet arc, Mark Idsadh n'a jamais très bien su s'en servir, et il n'était pas rare qu'il souffre autant que sa victime

### **Babouche à Oreille**

On raconte qu'il y a fort longtemps, un Gnome, cruel et violent, avait décidé de se faire créer des chaussures à partir d'un crâne lutin sur lequel on aurait laissé la peau, d'où le nom.

### **Bague Carambar**

Cette bague aurait pour effet de rendre son porteur hilarant, lui permettant de sortir des blagues toutes plus drôles les unes que les autres. Attention, il ne faut pas la confondre avec la Bague à Toto, qui elle, ne fait plus rire personne.

### **Baguette Apens**

Cette baguette, à priori magique, ne l'est en fait pas du tout. Il s'agit uniquement d'un subtil stratagème utilisé par certains gnomes pour attirer les valeureux lutins en quête de pouvoir, afin de mieux les piéger.

### **Baton de Dina Mite**

Ce baton, qui n'a pourtant aucune propriété magique, a appartenu à la belle Dina Mite, une lutine qui était surtout connue pour ses formes avantageuses et son visage sublime... Bref c'était une vraie bombe.

### **Bâton de Guy Gnolle**

Bien qu'un peu porté sur la boisson, et pickpocket à ses heures, Guy Gnolle était un lutin

toujours très gentil avec les enfants. Ceux-ci le remerciaient donc en le prévenant quand la garde arrivait pour l'arrêter.

### **Batte de Blaise Paul**

Cet objet faisait partie d'un jeu inventé par Blaise Paul, un lutin très sportif. Cependant personne n'en ayant jamais compris les règles, son utilisation première s'est perdue au fil des ans.

### **Bonnet Hemme**

Ce chapeau, en plus de protéger vos oreilles du froid, est censé vous donner le sens du rythme. En fait, il vous donnera juste l'air ridicule...

### **Bottes Zila**

Ces bottes spéciales étaient utilisées par les NaiNs lors de la Guerre qui les opposa aux lutins. Avec ses bottes, ils écrasèrent de nombreux ennemis, et de nombreuses bâtisses, et les lutins fuyaient à la simple vue de ces chaussures.

### **Cape Itoulaçion'**

Cette cape, ayant autrefois appartenue à un ancien chef rebelle du Royaume, fut donnée au roi Grojibé Premier, en échange d'un traité de paix.

### **Cape aux rôles**

Cette cape est portée aujourd'hui encore par certains gradés de l'armée, et leur donne le droit de gueuler sur les nouvelles recrues, et de les assigner à diverses corvées. A ne pas confondre avec la cape Hitaine, qui elle désigne les plus hauts gradés.

### **Cape Ouéra**

Portée aujourd'hui encore par quelques lutins très sportifs, cette cape permet de garder un bon jeu de jambe dans n'importe quelle situation, ainsi qu'une souplesse hors du commun.

### **Cape Oupakap**

Lors des bizutages des lutins scolarisés, les plus grands se doivent de donner un gage aux plus jeunes. S'ils le réussissent, cette cape leur est offerte, en signe de récompense.

### **Ceinture Lu Tu Tues**

Dans l'ancien temps, les commanditaires des chasseurs de primes, pour sceller l'accord, leur disaient cette phrase : " c'est lu, tu tues?" La plupart ne comprenant pas le sens de la phrase tuaient leur commanditaire. Il a alors été décidé que la phrase rituelle serait remplacée par une ceinture

### **Ceinture Noire**

Simple morceau de tissu de couleur noire, cette ceinture, qui n'a pourtant aucun pouvoir quelconque, est tout de même assez rare. Sans savoir pourquoi, elle impressionne pas mal, et permet à son porteur, même le plus chétif, d'éviter les combats.

### **Ceinture Nover**

Assez inexplicablement, le propriétaire de cette ceinture ne la garde jamais longtemps...

### **Ceinture Bulante**

Cette ceinture, pourtant d'apparence ordinaire, rendrait, selon la légende, son porteur extrêmement agité et désagréable. Ne pas laisser à portée des enfants, sur qui les effets seraient décuplés.

### **Casque Tudi**

Ce casque était porté, à l'époque, par certains gnomes pour aller au combat. Diminuant nettement la perception de son porteur, à cause d'une très mauvaise conception, il leur donnait cependant l'impression de ne rien craindre, et ceux-ci partaient donc au combat le cœur léger.

### **Chapeau potin**

Cet étrange chapeau enchanté permet de faire grossir les fesses de celui qui le porte. Les lutines se l'arrachaient pour se doter de formes généreuses qui séduisaient les Lutins.

### **Chapeau d'échappement**

Ce chapeau rend son porteur extrêmement agile et lui permet d'échapper à toute sorte de situations inextricables. En contrepartie, il provoque de désagréables flatulences...

### **Casque à Deurh**

Jeune lutin inexpérimenté et timide, Deurh créa un jour un casque très solide, qui lui permit de ne plus avoir peur de rien, et de se sortir de nombreuses situations périlleuses sans le moindre petit bobo.

### **Dagues Eulasses**

Ces dagues, créées par un forgeron peu soigneux, étaient extrêmement sales et ne furent jamais commercialisées. Je me demande même pourquoi j'en parle...

### **Dagues A Geudela**

Geudela était un lutin très désagréable, qui avait la manie d'envoyer tout le monde ballader. A la simple vue de ces dagues, certains lutins s'écartaient de son porteur.

### **Dagues Tylo**

Concues par un forgeron amateur d'écriture et de poésie, ces dagues très fines et pointues peuvent remplacer les plumes, lorsque celles-ci sont cassées. Inutiles pour combattre, elles sont adaptées pour rentrer dans toutes sortes d'encriers.

### **Dagues y chante**

Ces dagues auraient le pouvoir de rendre son porteur attirant, un peu trop au goût de certains. Elles émettent cependant un son mélodieux lorsqu'elles sont en contact avec du bois.

### **Francisque à Brelles**

Cette hache, utilisée par certains brindillerons, est réputée pour le bruit qu'elle produit lorsqu'on l'utilise, insupportable selon l'avis de certains.

### **Hache Idechitrik**

Enduite d'une chubchtanche extrêmement corrochive, chette hache aurait chervi à infliger de lourds dégâts aux différents adverchaires des lutins au cours du temps. Attention cependant à ne pas toucher la lame....

### **La Hache Italon**

Cette petite hachette vous permet de déceler les points faibles de votre adversaire, et vous donne une furieuse envie d'y taper dessus, histoire de voir si ça fait vraiment mal...Par contre, dans la précipitation, il y a de fortes chances que vous loupiez votre attaque...

### **La Hache Tchoum**

Cette hache, inventée il y a très longtemps par un NaiN (dont on taira le nom) rend son porteur enrhumé, et le fait constamment éternuer. Il faut vraiment être un NaiN pour utiliser une hache comme ça...

### **La Hache Térrix**

Utilisée par Terix, un lutin petit en taille mais grand par le courage, cette hache lui aurait servi, lors de la guerre contre les NaiNs, à garder son village intact pourtant très près de la frontière.

### **Koul Chaîne**

Créée par un lutin au comportement plutôt violent, cette chaîne aurait pour effet de faire peur aux lutins, une fois portée autour du cou. Attention, il ne faut pas la confondre avec la Chaîne Nhanor Kibrill, qui elle, permet de danser l'Eumiha (danse folklorique du sud-est du Royaume, vers Moustiqueville)

### **Lance à un 110**

"Les 110" était le surnom donné aux valeureux pompiers du Royaume, dont l'effectif était de 110 pour une raison dorénavant complètement oubliée. A noter que les 110 avaient une malheureuse tendance à égarer leur lance et leur grande échelle en cas d'alerte.

### **Maillet Lviss**

Lviss était un Terrassier appréciant beaucoup la musique et les rouflaquettes. Ca n'a aucun rapport avec le maillet, certes, mais ça méritait d'être souligné...

### **Marteau d'Al Colemy**

Al Colemy était l'un des pochtrons les plus célèbres de Trois-Brindilles Après un pari stupide avec un autre lutin, celui-ci échangea sa magnifique demeure contre un simple marteau.

### **Pelle Zébuth**

Cette pelle est utilisée par certains gnomes un peu fous pour invoquer Zébuth, une de leurs divinités souvent représentée sous une forme bovine.

### **La Pelle du Général de Gnomes** (objet identifié par Pitijibé Premier)

On dit qu'en un temps lointain, Les Nains parvinrent à envahir le Royaume des Lutins jusqu'à Lutinville. Le gouvernement lutin dut alors se réfugier en Gnomie, où ils se retrancha jusqu'à la victoire sur les Nains. Les gnomes les y aidèrent en creusant des fortifications grâce à une pelle magique qui ne fatiguait jamais celui qui l'utilisait. Cette pelle fut prêtée aux Lutins, dit-on, par un Général gnome, en ces temps reculés où les gnomes avaient une armée digne de ce nom, d'où son nom, La Pelle du Général de Gnomes.

### **Souliers Pav et Laplage**

Pav et Laplage sont 2 anciens cordonniers de grands talents qui ont décidé d'unir leurs talents pour produire cette chaussure d'excellente qualité. Classique, mais indémodable.

(haut)

---

## **L'Origine de la Grande Flaque**

*remémorée par [Pitijibé Premier](#)*

<<Dans la Région d'où provient la plus grande partie de ma famille, la Flaque Extérieure, on raconte que la Grande Flaque, qui borde cette région, fut creusée par des Géants. Un géant est un individu encore plus grand qu'un Nain. Les géants décidèrent de construire une immense maison là où se situe actuellement le Royaume des Lutins. Ils en commencèrent donc les fondations et creusèrent un immense trou au milieu du continent. Ils jetèrent au loin les pelletées de terre, créant ainsi les Monts Poilus. Mais les Dieux des géants trouvèrent trop ambitieux cette idée de maison et envoyèrent un déluge pour punir la vanité des géants, qui

moururent dans la catastrophe. Les fondations de la maison s'emplirent d'eau, et c'est ce qu'on nomme aujourd'hui la Grande Flaque, dont la forme si carrée rappelle son origine. >>  
[\(haut\)](#)

---