

Tableau des Objets prophétiques en Terre de Fangh - V.2.0

Objets prophétiques	Prix (PO)	Exemplaires	Prophétie	D20
Statuette de Gladenlfeyrha	6000	12	Prophétie de Zaral Bak	1
Insigne du Trilobique	6000	5	Prophétie de Tzinntch	2
Statuette de Ravzgarvatt	5000	1	Prophétie de Ravzgarvatt	3
Idole maudite du Temple de Wismal	5000	1	Prophétie de Wismal	4
Vilorne de la Souffrance	4000	4	Prophétie de Khornettoh	5
Flamme d'Anelore	5000	1	Prophétie des anneaux Fhuttur	6
Flamme Douidoune	5000	1	Prophétie des anneaux Fhuttur	7
Anneau Inique	7000	1	Prophétie des anneaux Fhuttur	8
Lanière du Fouet Céleste	4000	10	Prophétie de Slanoush	9
Effigie de Gzor	5000	1	Prophétie de Gzor	10
Fiole Secrète de Niourgl	3000	10	Prophétie de Niourgl	11
Dent du Dragon d'Acier	1000	20	Prophétie du Dragon d'acier	12
Dernière statuette de Zpoulof	4000	1	Prophétie de Zpoulof	13
Pierre d'élémentalisation	5000	4	Prophétie de l'Élémentaire Primal	14
Fragment de nécro-tissu	8000	10	Prophétie du Dévoreur d'âmes	15
Orbe du Sombre Katakak	15000	1	Prophétie du Sombre Katakak	16
Relique de Razmor Wushrogg	6000	3	Prophétie du Seigneur-Liche	17
Vomi de Goujon des Sables	3000	1	Prophétie du Kouisate à dérache	18
Fragment du Chaos	5000	20	Prophétie du Chaos	19
Page du Carnet des Origines	2000	50	Prophétie du Carnet des Origines	20
Skis de la dame Dullak	6000	1	Prophétie de la dame Dullak	-
Pierre de la Forteresse de Xakal	0	16130	Prophétie de Xakal	-

C'est quoi une prophétie ?

Les prophéties remontent à la nuit des temps, et comme elles en annoncent le crépuscule, on les qualifie souvent de Balayeuses de l'Éternité, ce qui ne veut rien dire. C'est un truc inventé il y a fort longtemps par des gens qui n'avaient vraiment rien d'autre à faire de leur vie. Il s'agit avant tout d'une histoire, sortie la plupart du temps d'on ne sait où, et largement relayée par un grand et vénérable sage, un oracle, un charlatan, un crieur public, voire parfois même par ce bon vieux Gégé qui a encore bu un coup de trop à la taverne... Quoiqu'il en soit, plusieurs éléments doivent en général être réunis pour permettre l'accomplissement de la prophétie, qui se révèle être un événement bénéfique ou néfaste. Dans le cas présent, beaucoup de prophéties en Terre de Fangh traitent de la fin du monde, ce qui fait qu'il n'est pas facile de s'y retrouver, mais nous avons tenté de les consigner ici. De façon informelle, certes, mais néanmoins assez fidèle et correcte (tout du moins, on a fait ce qu'on a pu).

Prophétie de Zaral Bak

Sans doute la prophétie qu'on a le plus évoqué ces derniers temps à cause de l'affaire de la Couette de l'Oubli. Il est écrit dans les tablettes de Skeloss qu'un gnome des forêts du nord unijambiste dansant à la pleine lune au milieu des douze statuettes de Gladeulfurha enroulées dans du jambon ouvrira la Porte de Zaral Bak et permettra l'accomplissement de la prophétie. Pour les incultes, Zaral Bak est le nom du plan d'existence (ou plutôt de non-existence) dans lequel s'est volontairement exilé Dzul, le seigneur du sommeil et de l'ennui, suite à un malentendu avec Oboulos, le dieu du travail. Cette prophétie permettrait de libérer Dzul de sa prison et plonger la Terre de Fangh dans la Couette de l'Oubli Éternel, ce qui revient donc à dire que tout le monde sera endormi pour l'éternité. Le rêve de tout disciple de Dzul. Mais pour le reste du monde, c'est une vraie galère en perspective.

Prophétie de Tzinntch

Dans la catégorie des prophéties magiques, je vous présente celle des Insignes du Trilobique. Pour ceux qui ne le savent pas, le Trilobique est le nom donné à l'avatar de Tzinntch en Terre de Fangh ; et si vous en savez encore moins que ça, Tzinntch est le dieu-démon de la sorcellerie. La prophétie des Insignes du Trilobique est assez floue, mais on en retient que « celui qui récupérera les cinq Insignes du Trilobique et les disposera sur un pentacle dans le Sanctuaire de Tzinntch lors de l'accomplissement de la Grande Consécration du Trilobique disposera d'une énergie astrale illimitée ». Seulement, un détail est presque systématiquement passé sous silence : la prophétie divise par deux l'énergie vitale de son utilisateur, ce qui le laisse fort dépourvu lors des combats au corps-à-corps. Il fallait bien qu'il y ait un inconvénient en retour, les Dieux n'aiment pas beaucoup les mortels qui tentent de les imiter...

Prophétie de Ravzgavatt

L'histoire est jalonnée de mégalomanes paranoïaques dont la plus grande peur était qu'ils soient trahis. Il se trouve que Ravzgavatt était l'un d'entre eux. Il avait mis au point un artefact qui donnait à son utilisateur un bonus de +10 aux épreuves de contrôle mental, ce qui statistiquement donne toutes les chances de réussir votre épreuve — ou du moins très peu de chances de la rater. Il passa près de vingt ans à travailler sur sa statuette, pour finalement choisir de se lichifier en la prenant pour phylactère. Et quelques siècles plus tard, Ravzgavatt fut vaincu par un mage spécialiste de la thermodynamique ayant une préférence pour le sortilège de « pulvérisation dimensionnelle » (ce sort est depuis classé dans la catégorie des sortilèges interdits par peur des conséquences que pourrait entraîner une entropisation du sortilège). Mais le phylactère de Ravzgavatt a subsisté, et son âme est toujours prisonnière à l'intérieur de la statuette... Sinon, pour la prophétie, elle serait apparemment liée à la statuette et à sa capacité.

Prophétie de Wismal

D'habitude, vous avez les prophéties qui vont détruire le monde si vous les réalisez... Eh bien, celle-là n'en fait pas partie, parce que c'est l'inverse : c'est le monde qui va être détruit si la prophétie n'est pas réalisée. Wismal était un dieu particulièrement sadique. Il faut reconnaître qu'il a conçu là une excellente distraction pour quelqu'un tel que lui, avec un sens de l'humour pour le moins spécial. Le principe est plutôt simple : l'idole maudite du temple de Wismal doit absolument rester sur l'autel du même temple. Si jamais elle venait à disparaître, alors cinq cycles lunaires plus tard, le monde sera détruit par l'entité mystique qui y est emprisonnée. Ainsi, la statuette est souvent dérobée dans le but de déclencher la catastrophe, et le lendemain elle est ramenée par un héros immaculé ayant mis la raclée de sa vie au grand méchant voleur. Et ainsi de suite, les cycles s'enchaînent interminablement. Ce qui fait bien rire Wismal d'ailleurs, car les humains n'ont toujours pas compris qu'il n'y a RIEN d'enfermé dans le temple. Et le fait que Zangdar ait réussi à garder la statuette en sa possession près de trente ans sans le moindre incident n'intéresse visiblement personne. Le dieu est assez peu connu en définitive, d'ailleurs beaucoup de gens ne savent pas écrire son nom (on trouve souvent Wismal, ou Ouismâl, ou Visse-mal).

Prophétie de Khornettoh

Maintenant, on va passer à des trucs moins drôles avec une prophétie liée au culte de Khornettoh. Elle concerne le temple perdu de Khornettoh et l'épée maudite du dieu sanguinaire. Pour commencer, il ne s'agit pas vraiment d'une prophétie mais plutôt d'une quête ultime vers une arme légendaire. Les Vilornes de la Souffrance sont les clés servant par empilement à ouvrir le temple, où se trouve l'épée maudite forgée par le dieu de la violence. Sauf qu'en général, ceux qui possèdent une des Vilornes savent parfaitement de quoi il en retourne, et cela appelle à d'innombrables carnages dans le simple but de les obtenir. Une sorte d'élégie à Khornettoh, somme toute...

La prophétie des anneaux Fhutor

Comme toute bonne prophétie, elle se termine par un cataclysme si jamais certaines conditions se trouvent réunies. Dans le cas présent, il s'agit de la réunion des trois anneaux Fhutor sur la main gauche d'un puissant personnage (alors là par contre c'est du genre super flou, je le reconnais). Ces trois anneaux furent forgés par un maître elfe Meuldor, Celebrimborn Toubi-Ouailde, dans le feu des montagnes du nord. Ils possèdent chacun un pouvoir propre, et aussi un pouvoir sale. En voici la description, même si peu d'experts ont pu y jeter un œil et le récupérer ensuite.

La flamme d'Anelore



C'est un beau cercle argenté orné d'un rubis flamboyant, qui procure une résistance totale à la gueule de bois. Ça n'a l'air de rien mais j'en connais qui seraient bien contents de l'avoir. Il est actuellement en possession de l'archimage Saroulemale Surlepériphe, maître de la tour de Misengard.

La flamme Dou Doune



Il est doux et chaud, et brille d'une lueur mauve. Il a le pouvoir d'annuler toute forme de peur chez son porteur. Ça fait classe comme ça mais pas mal en sont morts. Depuis des générations, cet anneau se transmet de père en fils dans la famille Ducale des Intrépides.

L'anneau Inique



Il ressemble à un anneau d'or et ne peut donc pas être reconnu facilement, mais plongé dans le feu, il révèle une série de runes qui racontent une blague elfe (cherchez pas, cette blague est l'équivalent elfique de celle du fou qui repeint son plafond). Et là, devinez quoi, personne ne sait où se trouve l'anneau Inique depuis qu'il a été perdu par on ne sait plus qui, on ne sait pas où et surtout pas comment. Et à vrai dire, c'est tant mieux.

Bon, la prophétie... Vous allez me dire « ah, enfin ». Alors le truc, c'est que je n'ai pas grand-chose à dire sur la prophétie elle-même. Si vous êtes un peu pointilleux, vous aurez remarqué que je n'ai pas non plus parlé des pouvoirs sales des anneaux. Et c'est là que le bât blesse, car la prophétie est intimement liée à ces fameux pouvoirs cachés, et comme il n'existe aucune documentation à ce sujet... hé bien, en conclusion : niqedouille.

La prophétie de Slanoush

Slanoush étant le dieu des secrets et de la perversion, la prophétie le concernant a un lien direct avec ces deux traits de caractère. La prophétie de Slanoush ne peut être réalisée qu'en rassemblant les dix Lanières du Fouet Céleste, l'arme mythique qu'utilisait l'avatar du dieu en Terre de Fangh pendant la Grande Guerre contre le Chaos, et qui a été détruite lors de l'explosion de l'avatar. Depuis cet événement, chaque fois que l'avatar de Slanoush est invoqué en Terre de Fangh, il entre dans une rage folle parce qu'il ne trouve pas son arme. Reconstituer entièrement le Fouet Céleste permettrait de stabiliser l'invocation, et celui qui aura réalisé la prophétie se verra désigné comme « Grand Apôtre de Slanoush ». Ce que cela implique, je vous laisse le découvrir...

La Prophétie de Gzor

Il s'agit davantage d'empêcher un désastre de se réaliser. L'effigie de Gzor est un artefact très ancien laissé par les mages elfiques Meuldor. On peut estimer que sa fonction principale se limite à une sorte de prison : une grande partie de la puissance de Gzor y fut scellée par ces derniers. La malédiction concernant cet artefact est la suivante : « Lorsque l'Effigie de Gzor sera recouverte par le sang des Cinq Mages Meuldor puis apportée à Gzor, alors sa toute-puissance se déchaînera et il entamera son ultime assaut contre la Terre de Fangh ». L'objectif de tout être sain d'esprit est évidemment d'empêcher Gzor de récupérer cette statuette, quoiqu'il en coûte.

La Prophétie de Niourgl

De ce côté-là aussi, ce n'est pas vraiment plaisant vu que Niourgl est le maître des maladies, de la putréfaction et du changement perpétuel. Vexé que Gzor ait refusé son présent pendant la période des Grandes Guerres, il décida d'agir seul contre les troupes de Khornettoh en mettant au point une nouvelle maladie alchimique, dont les effets peuvent se résumer à une combinaison de la Peste de Kéléem le Fou et le Zaibola, deux maladies déjà fort charmantes quand elles ne sont pas ensemble. Niourgl mit au point un procédé spécial basé sur le mélange de dix fioles particulières. Mais avant d'avoir pu en tester le résultat, l'avatar de Niourgl fut détruit à cause l'instabilité provoquée par la proximité des avatars des autres Dieux du Chaos. Les fioles furent dispersées à travers la Terre de Fangh suite à la déflagration (allez savoir pourquoi les fioles sont restées intactes, je n'ai personnellement pas cherché à savoir). La prophétie de Niourgl indique donc que celui qui parviendra à rassembler les dix fioles et à en verser le contenu sur l'Autel de la Somptueuse Corruption parviendra à reconstituer la maladie alchimique ultime.

La Prophétie du Dragon d'Acier

Au panthéon des prophéties stupides et inutiles, celle du Dragon d'Acier mérite clairement sa place. Il s'agit d'une légende naine selon laquelle à la création, un Dragon constitué d'acier pur régnait en maître sur les Montagnes du Nord et que seules les retombées de cendres dues à l'explosion des Volcans du Nord parvint à venir au bout de la bête. Cette légende foireuse raconte soi-disant que ce dragon tenait sa puissance de sa capacité à absorber les enchantements des armes métalliques qu'il dévorait, et que vingt de ses dents seraient encore existantes. Pour faire simple, celui qui parviendra à rassembler ses vingt dents d'acier pourrait alors forger une arme capable d'absorber toutes sortes d'enchantements... Mais il y a peu de chances pour que cela soit réel. Surtout qu'à l'époque supposée où vivait le Dragon d'Acier, le travail du métal et la fabrication des armes n'avaient pas encore été inventés.

Prophétie de Zpoulof

Pour une fois, on a droit à un véritable mystère. Plusieurs références relatives à la dernière statuette de Zpoulof sont inscrites dans des ouvrages prophétiques, mais nul ne sait ce qui est arrivé aux autres statuettes. Personne ne semble savoir combien elles étaient, ni à quoi elles ressemblent, et encore moins le but de la prophétie en elle-même... Le seul intérêt connu de cette statuette, c'est qu'elle a été taillée dans de l'or. En l'occurrence, on peut penser que cet objet est avant tout recherché par les collectionneurs, ou bien par ceux qui s'intéressent à sa valeur en numéraire.

Prophétie de l'Élémentaire Primal

Cette prophétie peut être considérée à juste titre comme le fantasme caché de tous les élémentalistes de la Terre de Fangh. À la création de la Terre de Fangh serait apparu un Élémentaire unique, maîtrisant les quatre arcanes élémentaires (Feu, Eau/Glace, Terre et Air). Son pouvoir fut ensuite divisé en quatre pierres, chacune correspondant à l'un des quatre éléments. La légende dit qu'individuellement, chaque pierre d'élémentation a le pouvoir d'augmenter la puissance des sorts de l'élément auquel elle appartient ; mais si les quatre pierres sont réunies ensemble, il serait alors possible de faire revenir l'Élémentaire Primal à la vie, ce qui ferait du mage concerné un être très puissant et célèbre. Bien entendu, étant doté d'une conscience propre et hors de notre compréhension, le retour de l'Élémentaire risque fort de provoquer une catastrophe, surtout après quelques milliers d'années d'absence.

Prophétie du Dévoreur d'Âme

Pour en finir avec les prophéties d'invocation, je vais vous parler de celle qui est considérée, à juste titre, comme l'une des plus dangereuses de toute l'histoire de la Terre de Fangh : celle du Dévoreur d'Âme. Il s'agit d'une conjuration effectuée par la Guilde de Nécromanciens durant la légendaire bataille de Zoug Amag Zlong, alors que la situation les désavantageait nettement. En elle-même, il s'agit d'une version nettement améliorée du Passeur de morts, une autre invocation morbide. Mais celle-ci possède un pouvoir unique : à chaque fois que quelque chose meurt autour d'elle, elle dévore son âme et augmente ainsi sa puissance exponentiellement. Elle ne peut être détruite que par l'Illumination de Télystère, un sort mis au point par le célèbre archimage du même nom pour contrer les invocations du plan des nécromants. Depuis, le Dévoreur d'Âmes s'est divisé en vingt fragments de nécro-tissu et celui qui les rassemblera pourra réinvoker ce monstre ultime... à ses risques et périls.

Prophétie du Sombre Katakak

Là non plus, ce n'est pas vraiment une prophétie puisqu'elle est directement inscrite dans l'Histoire et que tout le monde en connaît les conséquences. Le Sombre Katakak était à l'origine le monstre de combat ultime des troupes de Gzor pendant les Grandes Guerres. Seulement, il est mort pour une raison que nous ne préférons pas évoquer et vous n'avez qu'à vous renseigner pour une fois. Au final, son essence primale fut enfermée dans un orbe. Lorsque cent âmes seront offertes à l'Orbe du Katakak, l'essence de la bête sera ramenée à la vie et pourra être invoquée. Après, cela ne veut pas forcément dire que vous en aurez le contrôle, loin de là...

Prophétie du Seigneur-Liche

En l'an 554, un puissant seigneur-liche s'éveille d'un sommeil de huit cent ans. Il s'agit de Razmor Wushrogg, revenu à la tête d'une armée de squelettes et prêt à conquérir le monde. Cependant, il fut stoppé après avoir mis à sac trois villages humains pour des raisons encore obscures. L'homme qui réunira les trois reliques de Razmor Wushrogg pourra jouir du pouvoir du Seigneur-Liche. Pour cela, il faut réunir son épée vorpale, sa couronne, et pour finir son bouclier sur lequel on peut encore lire « tapette », l'affront fait par Goltor l'Intrepide lors du Défi du Culot il y a fort longtemps. Ce que l'on ne dit pas, c'est que ces objets sont maudits, et que l'esprit du Seigneur-Liche s'emparera de celui qui les aura équipés. Et tous ceux qui viendront me faire part d'une ressemblance avec une autre saga fantasy éponyme, je vous demande si votre grand-mère tricote des tentacules de Krygonites, moi ?

Prophétie du Kouisate à dérache

« L'être au potentiel messianique qui boira l'eau de vie révélera ses pouvoirs cachés et deviendra le Kouisate à dérache. Le Messie pourra alors régner en tant qu'Empereur sur la Terre de Fangh ». Si les détails manquent, cette prophétie a au moins le mérite d'être claire. Les spécialistes s'accordent pour dire que « l'eau de vie » serait en fait du vomit de goujon des sables, une boisson capable de tuer un homme normal et produite par les Fait-Da-Quine, un peuple guerrier vivant dans le Désert des Plaintes. Il est aussi intéressant de savoir que « Kouisate à dérache » signifie « Le plus court chemin vers les toilettes » en Moriaque, bien que l'on n'en sache pas la signification.

Prophétie du Chaos

L'une des deux prophéties légendaires de la Terre de Fangh. On raconte que celui qui parviendra à rassembler les vingt fragments du Chaos sera en mesure de reconstituer le légendaire *Pen of Chaos*. Il pourra donc se servir de ses pouvoirs comme bon lui semble. En lui-même, le *Pen of Chaos* serait un simple objet d'écriture. Sauf que son support d'écriture est le recueil de l'histoire de la Terre de Fangh. Le détenteur du *Pen of Chaos* détiendrait le pouvoir de changer tout ce qu'il désire par sa seule volonté. Le seul défaut, c'est qu'au bout de trois utilisations, le *Pen of Chaos* se brise de lui-même, et les fragments sont encore une fois éparpillés à travers la Terre de Fangh. Et comme le vœu d'avoir un nombre illimité de vœux ne marche évidemment pas, faites donc attention à ce que vous en ferez.

Prophétie du Carnet des Origines

L'autre prophétie légendaire de la Terre de Fangh : celui qui rassemblera les cinquante pages du Carnet des Origines détiendra la capacité de modifier ou de créer la prophétie de son choix. Cependant, il y a quelques restrictions : on ne peut pas modifier la prophétie du Carnet des Origines, et une personne ne pourra utiliser qu'une seule et unique fois le pouvoir du Carnet. Naturellement, les pages se dispersent à nouveau une fois le Carnet utilisé. Comme toujours, choisissez et réfléchissez bien avant de vous servir du pouvoir de ce carnet !

Prophétie de la dame Dullak

À dire vrai, ce n'est pas spécialement ce que l'on peut appeler une prophétie. J'ai tout de même tenu à en parler car ça y ressemble fort, même s'il n'y a aucune magie là-dedans. Mais commençons d'abord par un peu d'histoire :

En 1485, un beau mariage fut célébré à l'Est du lac Aspousser. Il s'agissait de l'union d'un noble et riche marchand, Takilzin Dullak, avec celle qui deviendrait la dame Dullak, de son vrai nom Sonilia Clothilde Paledubuis. Après quelques semaines d'un mariage relativement heureux, la belle se languissait déjà d'amourettes un peu plus à son goût. C'est ainsi qu'en se promenant dans l'immense propriété, elle fut séduite sur les berges du lac par un homme au physique avantageux, qui lui sembla sympathique et vigoureux mais qui faisait hélas partie du peuple des Immersants, les hommes à-demi amphibiens vivant au fond du plan d'eau dans une étrange cité aquatique. Au terme de quelques semaines de rendez-vous tumultueux, l'immersant lui offrit une paire de magnifiques skis nautiques. Ainsi la belle fut à même de s'amuser sur l'eau, tractée par les carpes géantes que seuls savaient dompter les hommes-amphibiens. Son mari découvrit la duperie dont il était l'objet, fit assassiner l'amant de la belle au harpon, et vendit les skis nautiques. Mais le sort se retourna contre lui, car sa femme folle de rage l'empoisonna, le fit chuter dans un escalier à l'intérieur d'un tonneau garni de clous rouillés, et on le découvrit noyé dans une baignoire. L'enquête prouva que c'était un suicide. La belle Sonilia poireaute désormais dans son immense propriété, attendant qu'un jeune homme courageux réponde à son annonce et lui ramène ses skis nautiques. Elle en profiterait pour l'épouser, et par la même occasion lui faire partager son impressionnante fortune.

Prophétie de Xakal

Le type qui a inventé cette histoire est tout juste bon à pendre. Un petit plaisantin s'est visiblement amusé à répandre un peu partout l'histoire suivante : « Celui qui réunira les pierres manquantes de la Forteresse de Xakal pourra reconstruire l'antique bastion à partir des ruines de ce dernier. Alors seulement, l'ange de la mort reviendra et pourra de nouveau étendre sa domination sur ce monde corrompu ». Pourtant, les personnes présentes lors de l'incident de Xakal - et il n'en reste plus beaucoup de nos jours - sont toutes unanimes : l'ange de la mort n'a jamais existé, et la destruction de la forteresse résultait de la plus grosse méprise de l'histoire de la Terre de Fangh. Les oracles avaient simplement mal interprété la venue de Solange Glamor, vendeuse de meuble, en visite sur les lieux. Et de plus, il manquait déjà deux pierres à l'origine, ce qui fait que l'on ne pourra jamais entièrement les retrouver. Si vous voulez en savoir plus sur l'incident de Xakal, je vous invite à consulter les archives de l'Encyclonebeuk.