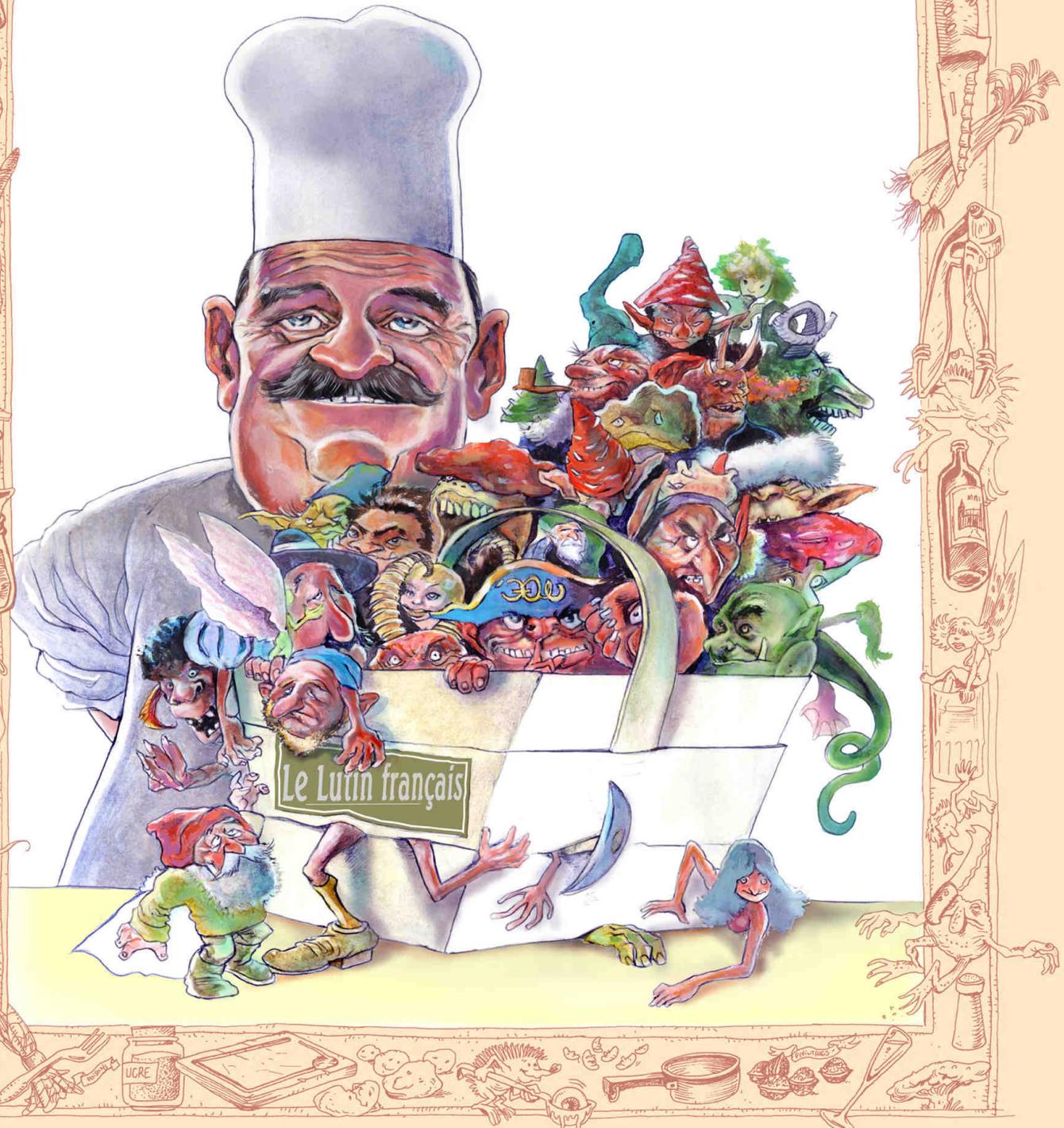


Première partie: **GENERALITES**



Genèse

Au commencement, il y avait le Grand Cric et rien d'autre : tout commençait et tout finissait avec lui. Comme il avait faim et qu'il n'avait rien à manger, il se modela avec la poussière du vide un petit pain en forme de bonhomme. Il se disait que lorsqu'il l'aurait mangé, il serait un peu plus gros et qu'il pourrait créer de plus grosses choses. Il continuerait ainsi de grossir et grossir encore. Le petit bonhomme, lui, ne l'entendait pas de cette oreille. Il voulait vivre et courir librement où bon lui semblerait. Alors, profitant de l'inattention de son créateur trop occupé à rêver, il s'échappa de son poing et s'enfuit. Le Grand Cric, furieux, bondit de toute sa noirceur et se lança à sa poursuite. Le petit bonhomme aux abois créa dans sa fuite des planètes qu'il jeta derrière lui pour gêner son chasseur.

Le Grand Cric les écarta une à une d'un revers de main aux quatre coins de l'univers. Alors le petit bohomme, toujours à sa course, créa une planète plus belle que les autres qu'il posa juste à coté du soleil (*le Grand Cric venait de le créer pour l'aider à chercher dans le noir*).

Le petit bonhomme espérait passer inaperçu en restant juste sous le nez de son père mais Le Grand Cric ne fut pas dupe.

Il fit semblant de regarder ailleurs un instant, et s'élança vers le petit bonhomme pétrifié.

À l'instant précis où il allait fondre sur lui, le petit bonhomme fit pleuvoir des trombes d'eau au milieu des terres. Peut-être pourrait-il se cacher au fond des gigantesques flaques qui se formaient déjà ça et là au sol.

Le Grand Cric se mit à fouiller les flaques et fouiller le sol de ses doigts griffus, créant les hautes montagnes et les océans profonds. Tout à sa rage, il fit tourner la planète sur elle-même pour en éclairer la face cachée et tous les endroits où le petit bonhomme aurait pu se cacher, mais celui-ci courrait toujours plus vite pour rester du côté où il faisait nuit (*car maintenant il y avait la nuit*). Profitant de l'obscurité, il sema à tout vent (*car maintenant il y avait aussi le vent*) les graines des plantes et des arbres qui pousseraient pendant le jour, offrant toujours plus de nouvelles cachettes. Il créa aussi des animaux de toutes formes et de toutes couleurs, parmi lesquels l'homme qui lui ressemblait beaucoup (*pour mieux faire diversion*). A dire vrai, le petit bonhomme ne s'était jamais autant amusé de toute sa vie !



Le Grand Cric, dont la faim rongeait toujours les entrailles, comprit que s'il voulait gagner la partie, il lui fallait surveiller la nuit, la Lune étant son grand œil qui cligne mois après mois pour scruter les ténèbres et les étoiles, des lampes discrètes qui l'aident à espionner. Devant tant de persévérence, le petit bonhomme dut se résoudre, la mort dans l'âme, à se cacher à jamais au fin fond de la Terre. Il sait que si un jour le Grand Cric le trouve, il le mangera. Ce jour-là, c'en sera fini de toutes choses : la Terre cessera de tourner et les saisons s'arrêteront. Tout se figera et le Grand Cric mangera tout ce qui existe. Il mangera d'abord les plantes et les animaux. Il mangera ensuite les montagnes et boira les océans. Puis, il mangera les planètes et le Soleil. Enfin, il mangera les étoiles et le ciel.

Qui sait s'il ne se mangera pas lui-même ?

Alors, pour nous préserver, le petit bonhomme, a simplement voulu que courir librement l'univers, reste caché quelque part sous terre. Depuis un temps infiniment étiré, il rêve sous terre, banni à jamais de la lumière, à l'abri du Grand Cric.

Sa réclusion est notre survie, son sacrifice notre dette.

Quand il parle ou qu'il chante tout bas le cœur plein d'espoir, ce sont de bons lutins qui sortent de sa bouche. Quand il a peur, qu'il pleure, et que c'est la rancoeur qui le mène, ce sont des mauvais êtres qui sortent de son fondement. Les comestibles d'un côté, les vénéneux de l'autre. Chacun a creusé sa propre galerie vers la surface. Par la voie de la lumière, les Nains libèrent les êtres bienveillants. De l'autre côté, les Gobelins puants guident les créatures empoisonnées vers la nuit du dehors. Du petit bonhomme on ne sait même pas s'il a jamais eu un nom. Seule la Lune s'en souvient. Pour ses enfants de féerie, il est le *Vieux-Père*. En Bretagne, les Korrigans le nomment *Tad-Kozh*.

Alors quand on entend dire qu'à l'origine du monde il y a certainement un *tas d'causes*, on ne croit certainement pas si bien dire !

Et Si je mens, que le Grand Cric me croque.





Aprésent vous pouvez lui croquer la croûte du dos en toute quiétude. Le *Crapotin* est un plat qui se mérite : l'expression gagner sa croûte vient en réalité du *Crapotin*, et fait tout bêtement référence à sa croûte, à la patience et à la subtilité nécessaires si on veut en manger.

  20 mn

CAFÉ ENRICHÉ AU CRAPOTIN
- porte-bonheur et p'tites pépées - portion pour 5 adultes -

- 1 litre d'eau
- 3 doigts de gin
- 1 doigt de jus de crapotin
- 1 oeuf
- 2 cuillères à bouche de café moulu

- Mélangez le café, le jus et l'oeuf battu dans l'eau chaude.
- Laissez bouillir 2 ou 3 fois.
- Faites passer dans un filtre à café.
- Ajoutez le gin avant de servir.

Le CRAPOTIN

Le *Crapotin* est un curieux lutin issu du mélange d'un... d'un... Ouui ! D'un crapaud et d'un lutin ! (ce qu'il ne faut pas faire pour maintenir votre attention).

Son dos séché croque sous la dent comme du maïs mangé à même l'épi, et laissez-moi vous dire que c'est un festin. Attention ! Il faut se munir d'un tablier blanc quand vous le portez à votre bouche : il suinte abondamment par les pustules de son dos. Ce jus délicieux est indélébile. Une seule tache et vos habits seront bons à jeter, infestés d'une odeur plus forte que l'urine de chat.

L'apparence du *Crapotin* est trompeuse : un gros tarin (*cachant sa glande à pus*), qui pendouille indécemment sur une face placide de benêt amorphe. Ne vous-y fiez pas : il est vif comme l'éclair et quasiment impossible à capturer. Pour le prendre, on utilisera des sommieres en suppositoire dans une souris par exemple. Vous pourrez ensuite tout à loisir lui traire le nez, la tête en bas, comme le pis d'une vache pour en recueillir le précieux nectar.



*Bien sûr, si vous ne voulez pas trop vous embêter avec toutes ces complications, allez déguster des *Crapotins au "Flan Mou"*. C'est une excellente petite magicantine située au 3, rue Couralacelle à Rennes. On vous y proposera une variété bretonne à base de beurre. N'hésitez pas à leur dire que vous venez de ma part, ils vous offriront une sucette ou un bonbon (*ne me demandez pas ce qu'il y a dedans*). Le mot de passe d'initiés pour commander est : *"Un carpaccio pour douze, et que ça saute !"* Nous ne saurions que trop vous conseiller de bien vérifier que vous ne vous trouvez pas dans la pizzeria *"Il Bruto"* qui se situe au numéro 1 de la même rue, juste à côté du *"Flan Mou"*. En cas de litige avec Rosario le patron, de ladite pizzeria, nous nous dégagerions de toute responsabilité.



Mycoelfes comestibles

Les champignons sont souvent associés au monde de féerie. Leur croissance rapide, parfois en une nuit, leur disposition en rond de fées et leur omniprésence dans les contes expliquent cette fascination. Pourtant, la réalité dépasse de très loin l'imagination de nos pères : ces dernières années, beaucoup de lutins se sont mélangés avec des champignons pour s'adapter à l'air de plus en plus pollué. Nous les avons nommés " Mycoelfes, " et nous ne sommes qu'aux prémices de leur étude. Ce phénomène de symbiose semble pourtant s'étendre aujourd'hui à l'ensemble du vivant*. Leur comestibilité obéit à une règle simple : si un seul des deux composants du mycoelfe est vénéneux, le Mycoelfe sera lui-même vénéneux. Il faut que le lutin et le champignon soient tous deux comestibles pour que le mycoelfe qui en résulte le soit aussi. En conséquence, la plupart des Mycoelfes sont improches à la consommation. Nous vous en avons dégotté trois comestibles et simples à reconnaître.

« *Ceprechaun* » : croisement du *cèpe* et du *Leprechaun* Irlandais. S'il ne ressemble pas beaucoup au cèpe, il a en revanche le tarin de son ancêtre buveur de whiskey. Pour vous faciliter encore la tâche, apprenez qu'il chante continuellement des chansons à boire. Ce Mycoelfe est tellement alcoolisé qu'il est déconseillé d'en servir à un enfant.



« *Goprin Moustachu* » : croisement du *coprin chevelu* et du *Kobold*, knocker Allemand. Sa moustache, phénomène unique en *mycoelficologie*, le distingue facilement de ses congénères. Une soupe de *Goprin* rend aimable et patient.

A bon entendeur, salut.

« *Beau-Laid* » : croisement du *bolet*, et du *Sylvain*. Très sensible à la pollution, le *Sylvain* a été le premier à devoir muter. Lui qui passait pour le plus courtois et le plus beau d'entre eux, il est devenu cet horrible *Mycoelfe* plein d'yeux et de rancœur contre les hommes qu'on trouve désormais dans les champs.

On le reconnaît à sa tête énorme percée de vingt-cinq paires d'yeux (ce qui fait cinquante en tout). Un bon moyen de débusquer un *Beau-Laid*, même caché est de l'appeler : « *Beau-Laid, beau-Laid ! Montre-toi petit laideron !* ». Le souvenir du beau petit lutin qu'il était autrefois, défiguré depuis par la pollution des hommes, lui fera hurler un chapelet d'insultes à votre intention. Ne faites pas attention aux crachats ou aux menaces qu'il ne manquera pas d'essayer de vous envoyer.

Il se cuisine comme le bolet avec lequel il partage les vertus gustatives.



* Nous avions déjà noté ce fait à la fin du « *Guide des Lutins Comestibles de Brocéliande* ». Le *Crapotin* en est aussi un bel exemple (p. 21).

Lutins arrangés (boissons fortes à base de lutins)

5 mn



BROUET DE SIRÈNE

- philtre d'amour - portion pour un adulte -

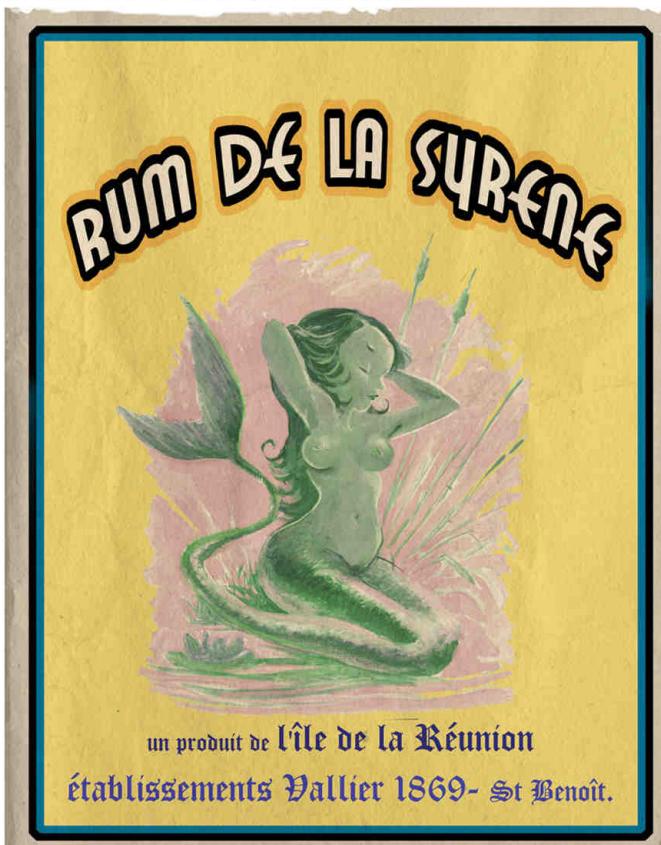
- 1 amygdale de Sirène
- 2 doigts d'aquavit
- 1 jus de citron
- 1 cuillère à café de sucre glace
- le jus d'une boîte de choucroute

- Placez le tout dans un shaker, secouez fortement et versez dans un verre froid.
- Buvez en même temps que la personne convoitée et criez "SALUD Y AMOR !".



Admirez quelques-unes des magnifiques étiquettes de boissons fortes de magiciens (collection privée de l'auteur).

Des Sylvains, sont venus de métropole à bord de navires marchands, cachés dans les fûts de cognac vides amenés là pour vieillir les rhums bruns. Ils ont élu domicile dans les majestueuses forêts primaires. Dans leur cas aussi, la tradition du métissage, qui est le mot d'ordre de l'île, a fait des mélanges extraordinaires.



"Rum de la Syrène". Orthographe étrange pour cette boisson aujourd'hui disparue des étals de magiciens.

Les esclaves noirs en fuite vers les hauteurs sauvages de l'île étaient accompagnés d'un lutin. Ce fier gaillard à l'humeur joyeuse et recouvert d'un épais velours caramel, s'appelle le Choukri. Il avait fait le grand voyage avec les cafres (les noirs), depuis la proche Afrique dans les cales des négriers (recroqueillé dans les mailles de leurs chaînes). Précieux réconfort de leur captivité, il leur chuchotait des berceuses à l'oreille la nuit. Il est désormais le compagnon de leur liberté. Le Choukri a trouvé là-haut son âme-soeur : une petite fée-fleur nommée simplement « Fleur ». Mélangez-le au rhum et vous obtiendrez une liqueur délicieusement apaisante. Quelques heureux collectionneurs ont chez eux, non pas une bouteille, mais une petite fiole du précieux jus.

Les chats dansent et miaulent en cœur si on leur en fait sentir.



5 mn



Le Punch du Choukri (portion pour un adulte)

- 2 amygdales de Choukri
- 2 doigts de rhum brun
- 1 doigt de rhum blanc
- 1 blanc d'oeuf
- 1 cuillère à café de sucre brun

Mettez d'abord la glace dans un shaker, puis les autres ingrédients et le rhum brun. Secouez, Buvez et accrochez-vous bien fort au verre, le reste du monde s'en va.