

GLOSSAIRE LAPINE*

Blui-tchoun. Surnom affectueux que Hazel donne à Pipkyn. Le mot *blui* désigne toutes sortes de creux qui retiennent l'humidité dans les prés, comme les feuilles d'un pissenlit ou les minuscules trous d'un caillou.

Cache-cailloux. Jeu traditionnel des lapins. Ce jeu de hasard très simple se pratique à l'aide de cailloux, de morceaux de bois, etc. Le joueur cache des cailloux sous sa patte et son adversaire doit deviner s'il y en a un ou deux, s'ils sont clairs ou foncés, lisses ou rugueux, etc.

Effrafa. Le nom de la garenne fondée par le général Stachys.

Fal-shâ. Les lapins mangent généralement de l'herbe, mais ils appellent *fal-shâ* les morceaux de choix – laitues ou carottes – qu'ils vont voler dans les potagers et pour lesquels ils lancent des expéditions.

Farf. La surface, tout ce qui n'est pas sous terre.

Farfaler. Remonter à la surface, *farf*, pour se nourrir, *fal*.

Flouss. Fourrure.

Floussflou. Le surnom de Bigwig qui signifie « tête-de-fourrure ».

Fu Inlè. Désigne le moment qui suit le lever de la lune.

Gailenflouss. Littéralement « rosée-brille-fourrure », soit « fourrure qui brille comme la rosée ».

Homba. Renard.

Hourda. Groupe de lapins vigoureux ou intelligents, âgés de plus d'un an, entourant le Maître et sa hase, et commandant les autres. Diffère selon les garennes. Une Hourda peut être aux ordres d'un seigneur de guerre; alors qu'ailleurs, elle se composera de patrouilleurs ou de pilleurs de potager particulièrement habiles. Parfois, on y accepte un lapin qui sait raconter des histoires, ou un voyant.

Inlè. Littéralement, la lune. Également, le lever de la lune. Son second sens traduit aussi l'idée d'obscurité, de peur et de mort.

Kataklop. Un tracteur, et, par extension, tout véhicule à moteur (mot invariable).

Kraak. Signifie « fini », « détruit », et suggère l'idée d'une terrible catastrophe.

Krik. Le soleil, personnifié en dieu par les lapins.

Krik-zé. Midi.

Le Kroex. Le centre d'Effrafa, situé au croisement de deux sentiers équestres.

Padi. Arbre.

Padi-shâ. Nom du Maître de la garenne de Sandleford, peut être compris comme « grand arbre ».

Périsférés. Les jeunes lapins qui, n'étant ni bien nés ni d'une taille ou d'une vigueur exceptionnelles, sont brimés par leurs aînés et relégués en bordure de la colonie, où ils vivent comme ils peuvent, le plus souvent à la belle étoile.

Prétor. Blaireau.

Raka. Excréments.

Sfar. Paralysée par la peur ou la tristesse.

Shâ. Un prince, un meneur ou un Maître Lapin. Généralement utilisé en suffixe.

Shraar-tchoun. Les lapins ne savent compter que jusqu'à quatre, au-delà tout est *shraar*. *Tchoun*, au contraire, veut dire petit. Donc le nom de *Shraar-Tchoun*, qui est sans doute né d'une portée de plus de quatre lapereaux, peut se comprendre comme « Petit Mille », pas grand-chose d'un grand ensemble, l'avorton.

Shraavilshâ. Ou *Shraar-Vilou-Shâ* – le « Prince-aux-mille-ennemis » –, est pour les lapins un héros mythique, malin, l'indécrottable défenseur des opprimés.

Skramouk. Ce mot désigne l'odeur du renard et s'applique à ce qui inspire la répulsion.

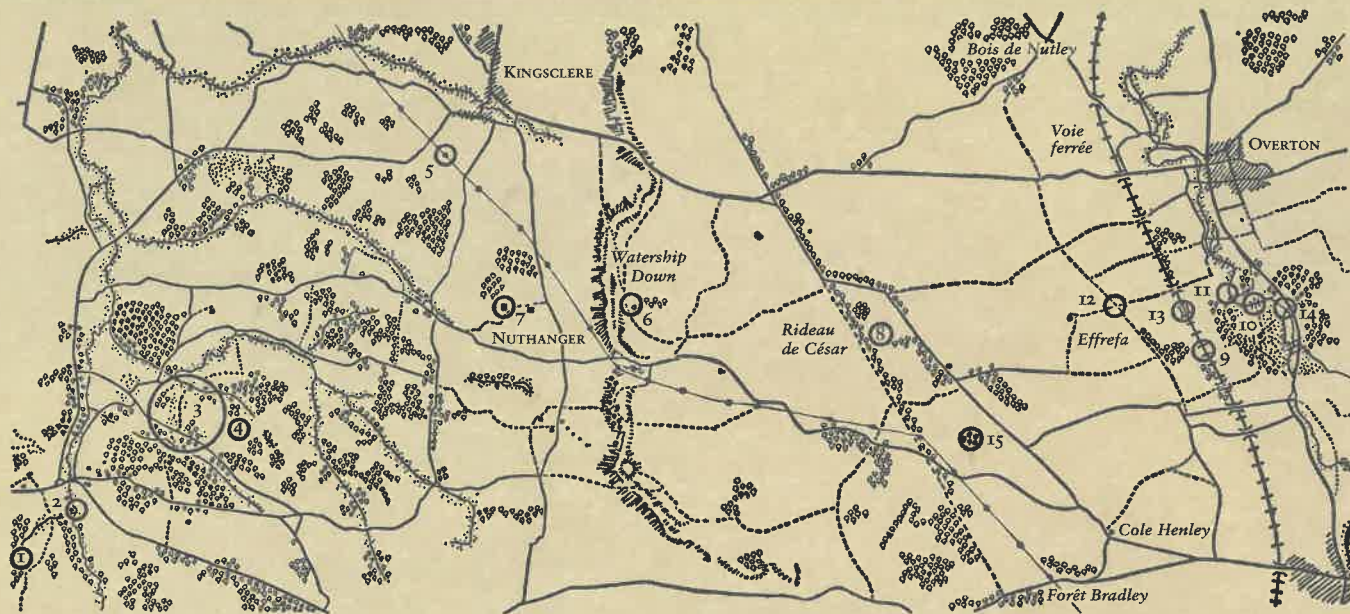
Speussou. Il s'agit des lapins qui dorment à la belle étoile et n'ont pas de terrier. Les jeunes mâles solitaires et sans compagne qui errent à l'aventure vivent ainsi pendant de longues périodes, surtout en été.

Tchoun. Signifie « petit ». Utilisé en suffixe comme marque d'un diminutif.

Ushraar. Signifie pour les lapins, « Les Mille », et cela englobe leurs innombrables ennemis (qu'ils appellent aussi les *vilou*): renards, hermines, belettes, chats, hiboux, hommes, etc.

Yona. Un hérisson. (Pluriel: *Yonou*.)

* **Lapine.** Langue fictive imaginée par Richard Adams.



-  Rivière
-  Marais
-  Route
-  Chemin agricole
-  Chemin
-  Voie ferrée
-  Ligne haute tension
-  Ferme ou grange
-  Village
-  Bois

L'EXODE

1. Là où tout commence, la garenne de Sandlesford.
2. Traversée de l'Enborne.
3. Le marais effrayant.
4. La garenne de Primerol.
5. L'arbre de fer.

SUR LA COLLINE

6. Le Nid d'abeilles.
7. La ferme aux clapiers.

EFFREFA

8. Le vallon où Bigwig rencontre le renard.
9. La route en fer.
10. Le pont sur la grande rivière.
11. La petite embarcation.
12. Effrefa, le Kroëx.
13. L'arche en brique.

HAZEL-SHÀ

14. Le pont et la berge.
15. Le bosquet au renard.