

# Les Arcanes de Nahculbeuk

L'ARRIÈRE-BOUTIQUE DE

LA TERRE DE FANGH

1 - BIÈRE, MONSTRE ET BIÈRE



CLAIR DE LUNE

Selarm





LES ARCANES DE NAHEULBEUK  
L'ARRIÈRE-BOUTIQUE DE LA TERRE DE FANGH

Tome 1

• Textes John LANG .  
• Dessins Marion POINSOT .  
• Couleurs Sylvie SABATER .

CLAIR DE LUNE

Je dédie ce premier tome des Arcanes à toute l'équipe de l'encyclopédie Naheulbeuk en ligne qui a pu grandir pendant toutes ces années grâce aux efforts conjugués d'un certain nombre de personnes.

Il me faut citer en particulier les très prolifiques Nak'huu Thorp, Cham von Schrapwitz, Siegmund Krönfeld (de Zoc Radio) ainsi que notre ami Herr Zatz, auteur de la «Tour de Kyla».

Gloire leur soit rendue jusque dans le caveau de Goltor l'Intrépide !

Qu'on chante leurs louanges à la taverne du Poney Qui Tousse !

Que cent elfettes nubiles leur apportent chaque jour sur des plateaux d'argent des tartines beurrées !

Et merci encore à Marion d'avoir su mettre en images toutes mes idées saugrenues !

John

En savoir plus sur l'univers de Naheulbeuk sur <http://www.penofchaos.com/donjon/>

Encyclopédie Naheulbeuk en ligne : <http://encyclopedie.naheulbeuk.com/>

Écrivez-nous à : [bd@naheulbeuk.com](mailto:bd@naheulbeuk.com)

«Certains graphismes sont inspirés de la collection de figurines Naheulbeuk

avec l'aimable autorisation de Fenryll et Thomas Boulard»

Fenryll est sur <http://www.fenryll.fr/>



**RETROUVEZ TOUT NAHEULBEUK EN MP3 :  
DEUX SAISONS EN AUDIO, DES BONUS, DE LA MUSIQUE  
SOYEZ INFORMÉS DES CONCERTS ET DES DATES DE DÉDICACES AVEC LES NEWS  
SUR [HTTP://WWW.PENOFCHAOS.COM/DONJON/](http://WWW.PENOFCHAOS.COM/DONJON/)**

**RETROUVEZ NOTRE ENCYCLOPÉDIE EN LIGNE SUR  
[HTTP://ENCYCLOPEDIE.NAHEULBEUK.COM](http://ENCYCLOPEDIE.NAHEULBEUK.COM)**

Des mêmes auteurs :

LE DONJON DE NAHEULBEUK T.1 à 11

LES ARCANES DE NAHEULBEUK T.1 à 3

NAHEULBEUK À LA PLAGE

Du même scénariste :

LE DONJON DE NAHEULBEUK - Roman La Couette de l'oubli

LE DONJON DE NAHEULBEUK - Roman L'Orbe de Xaraz

LE DONJON DE NAHEULBEUK - Roman Le Conseil de Suak

Le Bouclier Obscur Roman

LE DONJON DE NAHEULBEUK - CD Le Grimoire Audio

De la même dessinatrice :

DREAD MAC FARLANE T.1 à 5 (Fin)

LES AVENTURIERS DU NHL2987 SURVIVAURE Cycle 1 T.1 à 5 + Coffret Cycle 1

LA LÉGENDE D'EIKOS T. 1 à 2 (Fin)

TAO T. 1 à 2 (Fin)

CHAËLLE T. 1 à 2 (Fin)

Sur les terres du Donjon de Naheulbeuk :

LA TOUR DE KYLA T.1 à 4 (Fin)

LA TOUR DE KYLA - Le Roman

© 2008 Éditions CLAIR DE LUNE

[www.editionsclairdelune.fr](http://www.editionsclairdelune.fr)

<http://editionsclairdelunedb.blogspot.com/>

Stylique & lettrage : Pierre LEONI

Cinquième Édition (Novembre 2012)

Dépôt légal : février 2008 · ISBN : 978-2-35325-042-4

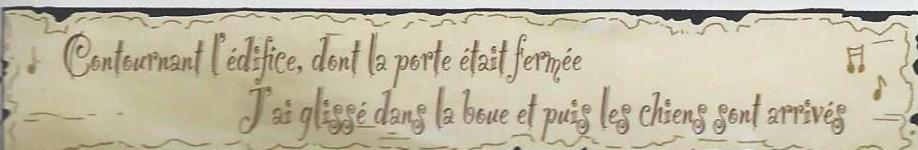
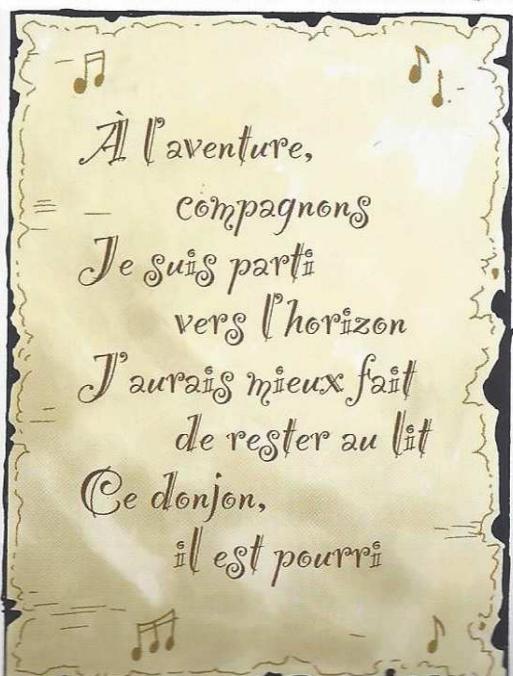
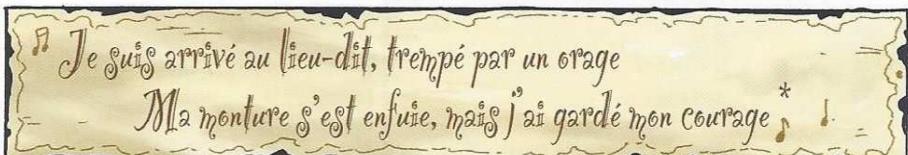
Imprimé en France par Caractère / Reliure SIRC

# Chroniques



J'étais dans mon village, à réparer des chaises en bois  
Mais l'aventure m'appelait, l'ennui était en moi

J'avais ouï d'une tour, siégeant un peu plus loin  
J'ai attrapé mon canasson, mes bottes et mon gourdin

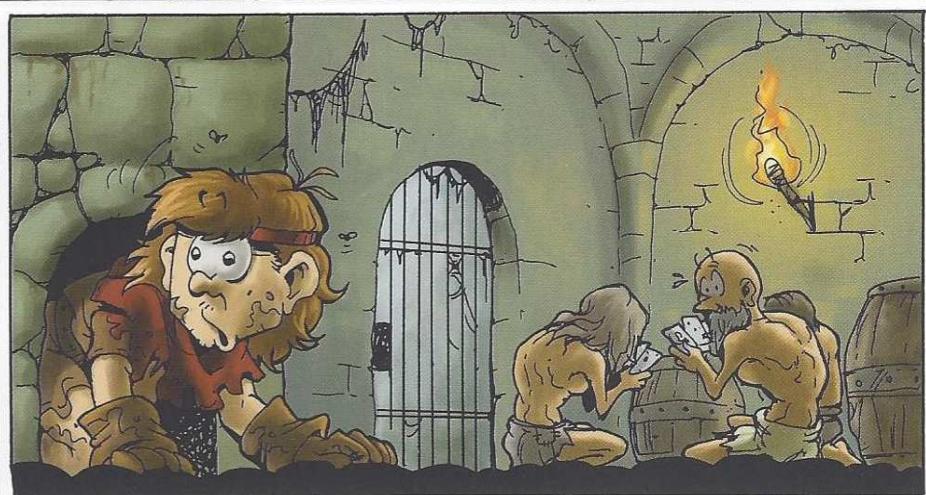




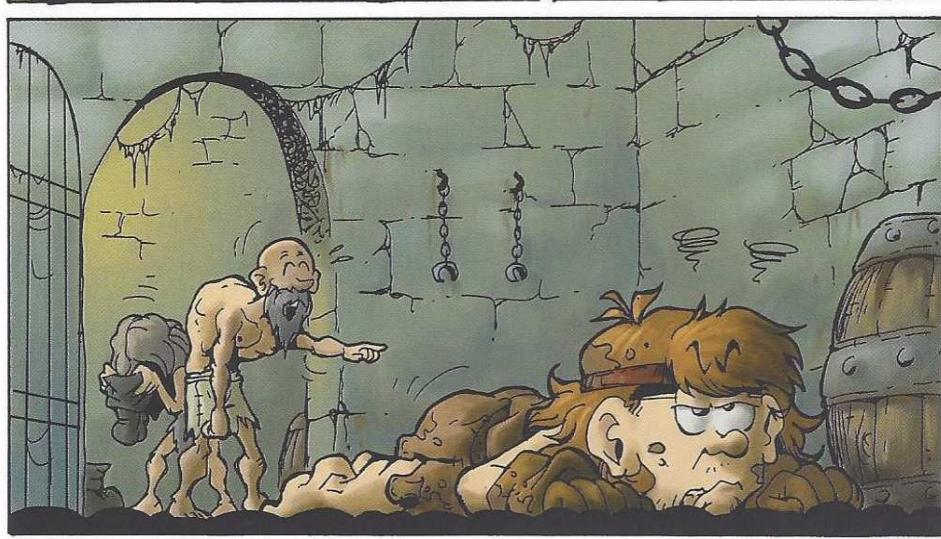
Il s'ont bouffé ma cape, mes sandwichés et mon boudin \*\*  
J'ai dû abandonner mon sac et fuir comme un vilain

Poursuivi par les bêtes, je suis tombé dans un trou  
C'était l'entrée secrète qui passait par les égouts

À l'aventure,  
compagnons  
Je suis parti  
vers l'horizon  
J'aurais mieux fait  
de rester au lit  
Ce donjon,  
il est pourri



J'ai rampé dans la fange, les vermines et les sangsues  
J'ai atterri dans un cachot, où vivaient trois bogus



Ils m'ont piqué ma veste, mes bottes et mon gourdin  
Et ils m'ont balancé dehors à grands coups de pied dans l'train

À l'aventure,  
compagnons  
Je suis parti  
vers l'horizon  
J'aurais mieux fait  
de rester au lit  
Ce donjon,  
il est pourri

\*\* NOTE : IL FAUT TOUJOURS PARTIR À L'AVENTURE AVEC DU BOUDIN. ÇA PEUT SE MANGER CHAUD OU FROID ET SI ON EST POURSUINI PAR DES LOUPS ON PEUT LE JETER DANS UN FOSSE POUR FAIRE DIVERSION, ILS SERONT ATTIRÉS PAR L'ODEUR DU SANG ET HOP, VOILÀ, NI VU NI CONNU, ON POURSUIT SA ROUTE.



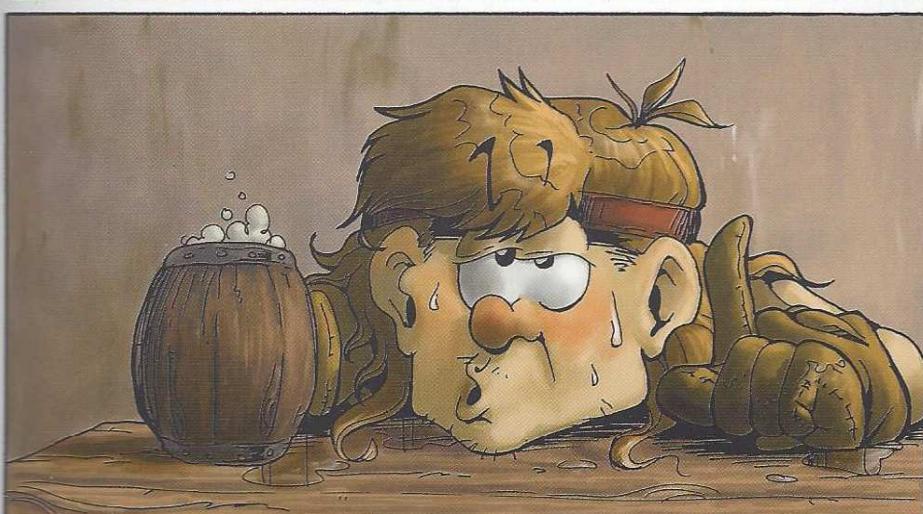
J'ai traîné dans les corridors, sans arme et déprimé  
Égaré dans la tour, je suis revenu à l'entrée

Les ogres m'ont vu passer, courant vers la sortie  
Ils se demandent encore qui était cet abruti \*\*\*

À l'aventure,  
compagnons  
Je suis parti  
vers l'horizon  
J'aurais mieux fait  
de rester au lit  
Ce donjon,  
il est pourri



L'histoire était finie et j'ai voulu rentrer chez moi  
En courant sous la pluie, boitant comme un vieux rat \*\*\*\*.



À l'aventure, nom d'un chien  
Je n'irai plus faire le malin  
J'aurais mieux fait  
de rester chez moi  
À faire des chaises en bois !

Cherchant une auberge, une paillasse et un cruchon  
Je n'vais pas dire l'aventure, c'est pas fait pour les couillons

NOTE : ON RACONTE QUE DE NOS JOURS, LES OGRES AFFECTÉS AUX POSTES DE GARDE À L'ENTRÉE DES DONJONS ONT PRIS L'HABITUDE DE POSER DES PIÈGES DANS LES DEUX SENS DE CIRCULATION AUX PORTES DES ÉDIFICES. CELA NARRAGE RIEN CAR BIEN SOUVENT, APRÈS AVOIR CONSOMMÉ UN PEU TROP D'ALCOOL MAISON, PAR ENFIN, LE GARDE SE RENDANT AUX LATRINES SE PREND SON PIÈGE DANS LA POIRE.

# LE RANGER

## SON HISTOIRE, SES MOTIVATIONS

Il est possible d'être invité par le destin à suivre un chemin de héros, il est aussi possible que le destin vous claque la porte au nez.



Physiquement quelconque, moyen dans sa stature mais tout de même charismatique, le Ranger sait captiver l'auditoire par son aura mystérieuse et l'éclat d'acier de ses yeux. C'est en général avant qu'il n'ouvre la bouche. Il porte des vêtements gris, verts et bruns pour se fondre dans tous les milieux. C'est théoriquement un homme de terrain et d'action, et son arme de prédilection est l'épée courte [1].



Éventuellement il peut tirer à l'arc, mais il n'en a pas encore acheté, parce qu'il faut acheter des flèches avec, c'est cher, et cela fait du bruit quand on marche. C'est bien plus amusant de ne pas avoir d'arc et de se moquer de l'elfe qui en possède un mais qui n'est pas très habile avec.



C'est à l'âge de vingt ans qu'il décide de vivre une vie de héros, alléché par la discussion de deux ivrognes à la taverne. Il dérobe alors le cheval du vieux Grégoire [4] et, muni d'un gourdin et de quelques provisions se décide à explorer une tour prétendue maléfique au sud de son village. La suite est un véritable fiasco, qui vous sera narré si vous le voulez dans la chanson "À l'aventure compagnons".

Le Ranger n'aime pas trop parler de son passé [2]. Il est né à Loubet, village sans intérêt n'apparaissant que sur les cartes très détaillées (géographiquement situé au sud-est de Valtordu, à une quarantaine de kilomètres le long de la rivière Glandebruine). Fils d'un rempailleur, il a très tôt gagné l'estime de ses parents, puisqu'il était naturellement doué pour le rempailage et la réparation des chaises. À l'âge de huit ans, il avait déjà réparé son premier fauteuil à bascule. À l'âge de douze ans, il avait réparé la moitié des chaises de la bourgade. L'événement marquant de sa jeunesse restera la journée passée à rechercher les poules de son grand-père à travers tout le village [3].



[1] Enfin, celle-ci était en promotion, alors bon...

[2] Ce n'est pas grave, il y a peu de chance qu'il vienne consulter cette encyclopédie

[3] En récompense, sa mère lui avait fait du riz au lait

[4] Encore aujourd'hui, il fait croire que c'était le sien

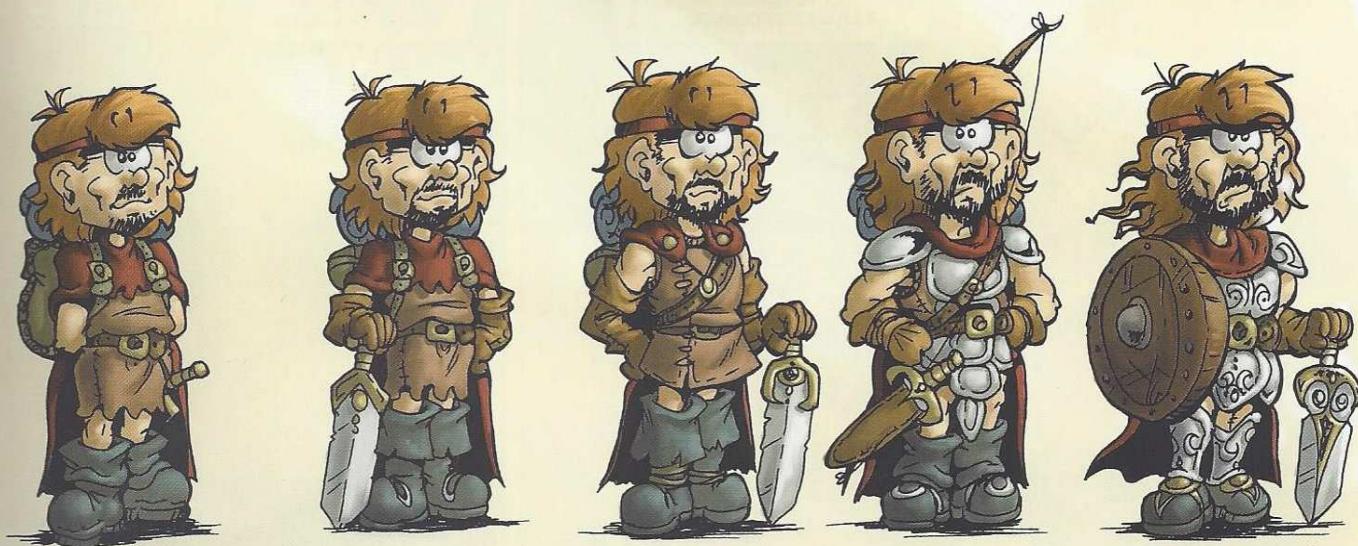


Et notamment une cape elfique, qui lui a été vendue par erreur dans un lot de vieilles fripes

Ayant découvert qu'il valait mieux partir à l'aventure avec plusieurs personnes, il se laisse prendre, après quelques jours de vagabondage, au bavardage d'un type étrange et encapuchonné, qui lui promet monts et merveilles et lui propose d'être le chef d'un groupe d'aventuriers. Utilisant ses économies de rempaillage, il achète un peu de matériel [§], une épée qui brille, et se rend au Donjon de Naheulbeuk, afin de récupérer une mystérieuse statuette.

Le Ranger aime bien faire croire qu'il est le chef, et il compte gagner rapidement des niveaux en assurant le rôle de leader. Il aimerait bien être un ranger respecté, et pouvoir observer les gens depuis un coin d'ombre dans une taverne, en s'amusant des regards apeurés des autres clients. Pour le moment, il est plutôt apeuré par les regards amusés des autres clients... Il espère pouvoir acheter une épée Durandil™, pour faire comme dans la publicité.

## PLAN DE PROGRESSION PRÉVU POUR UN RANGER AVENTURIER :



NIVEAU 1

NIVEAU 2

NIVEAU 3

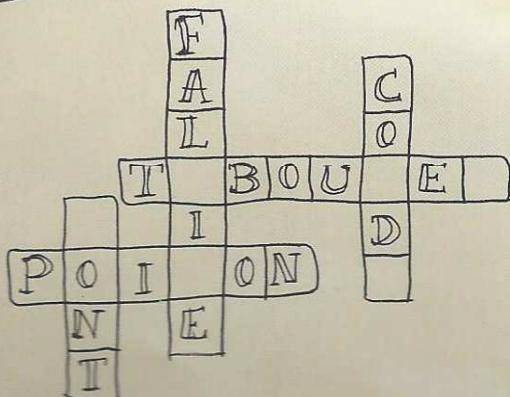
NIVEAU 6

NIVEAU 10



**BRÉNORIA**  
le chocolat des gagnants

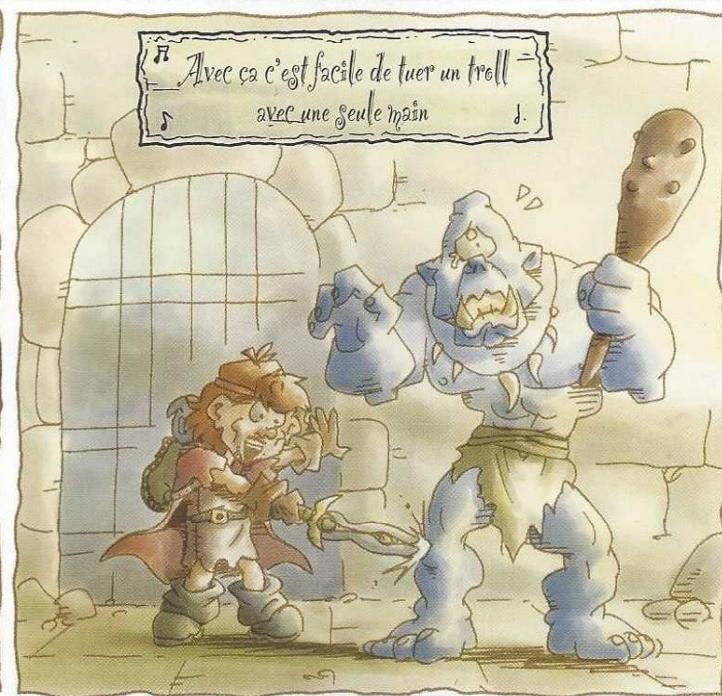
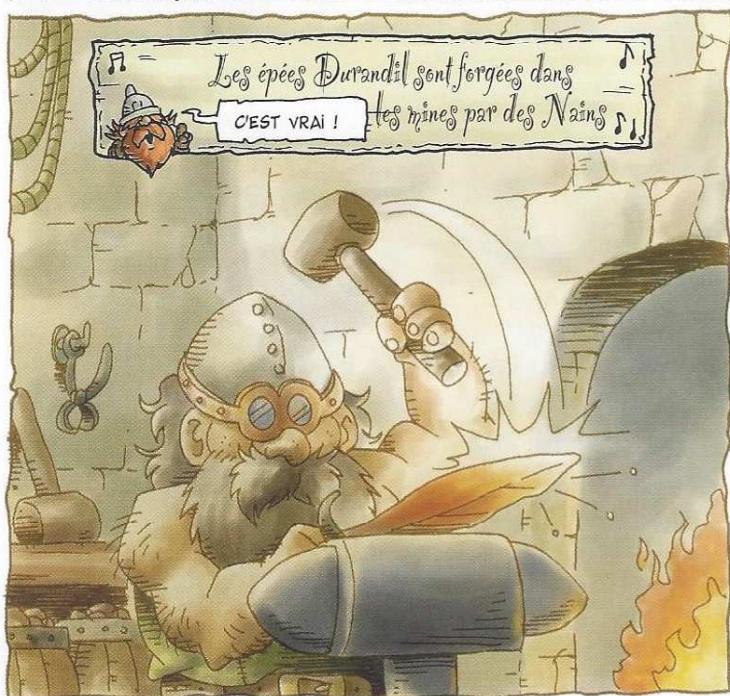
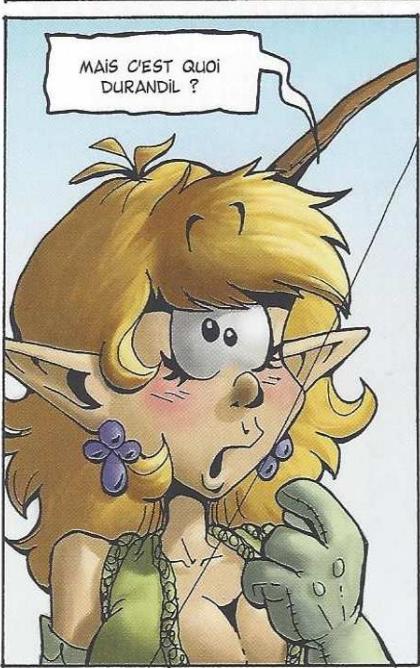
Joue avec  
Flip !

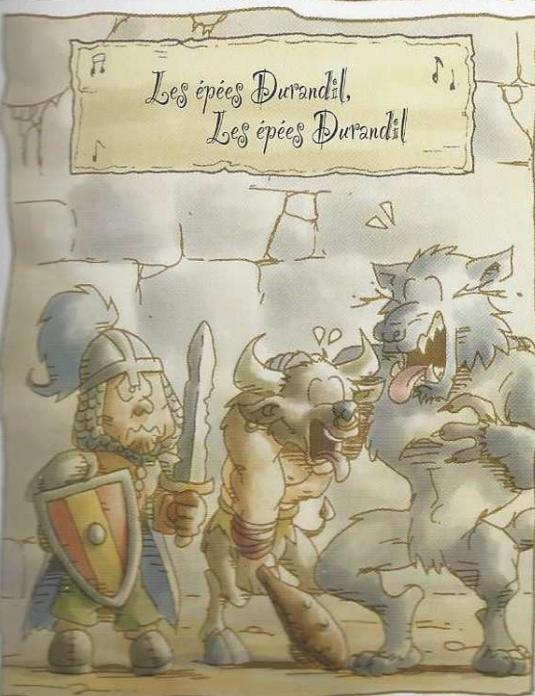
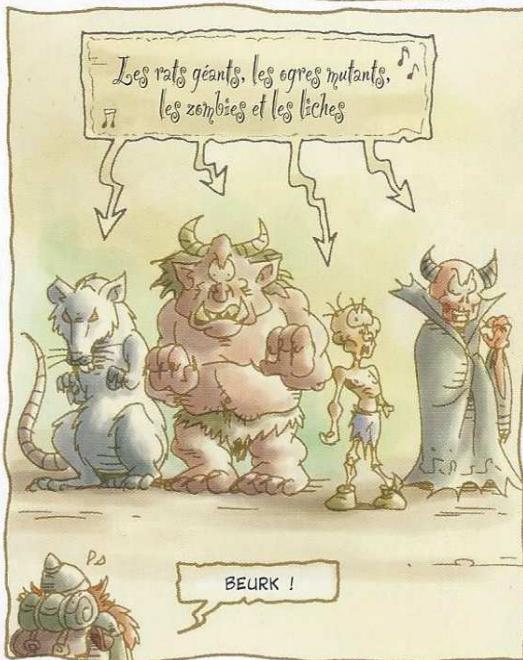
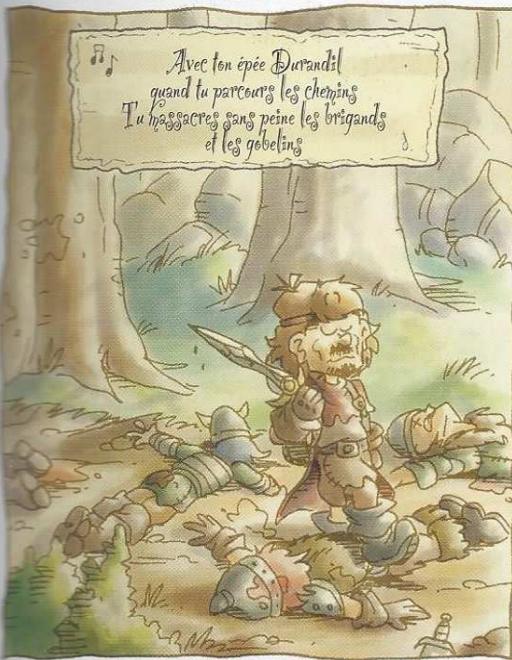
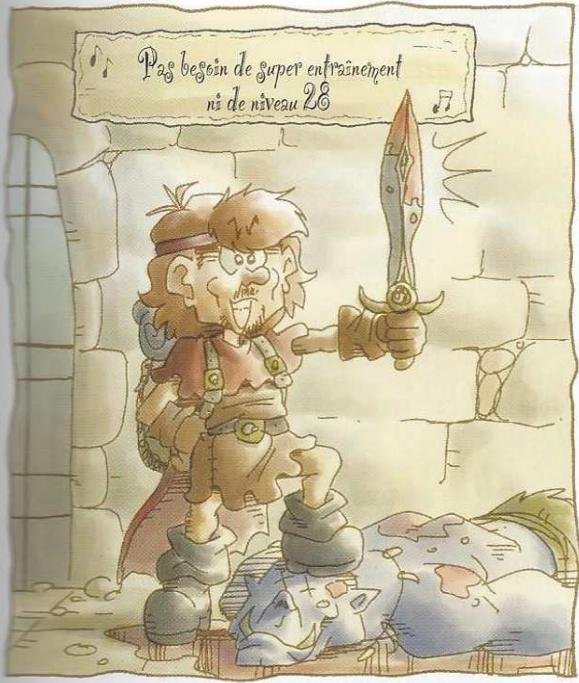


Aide le Ranger  
à trouver une solution  
à ses problèmes.

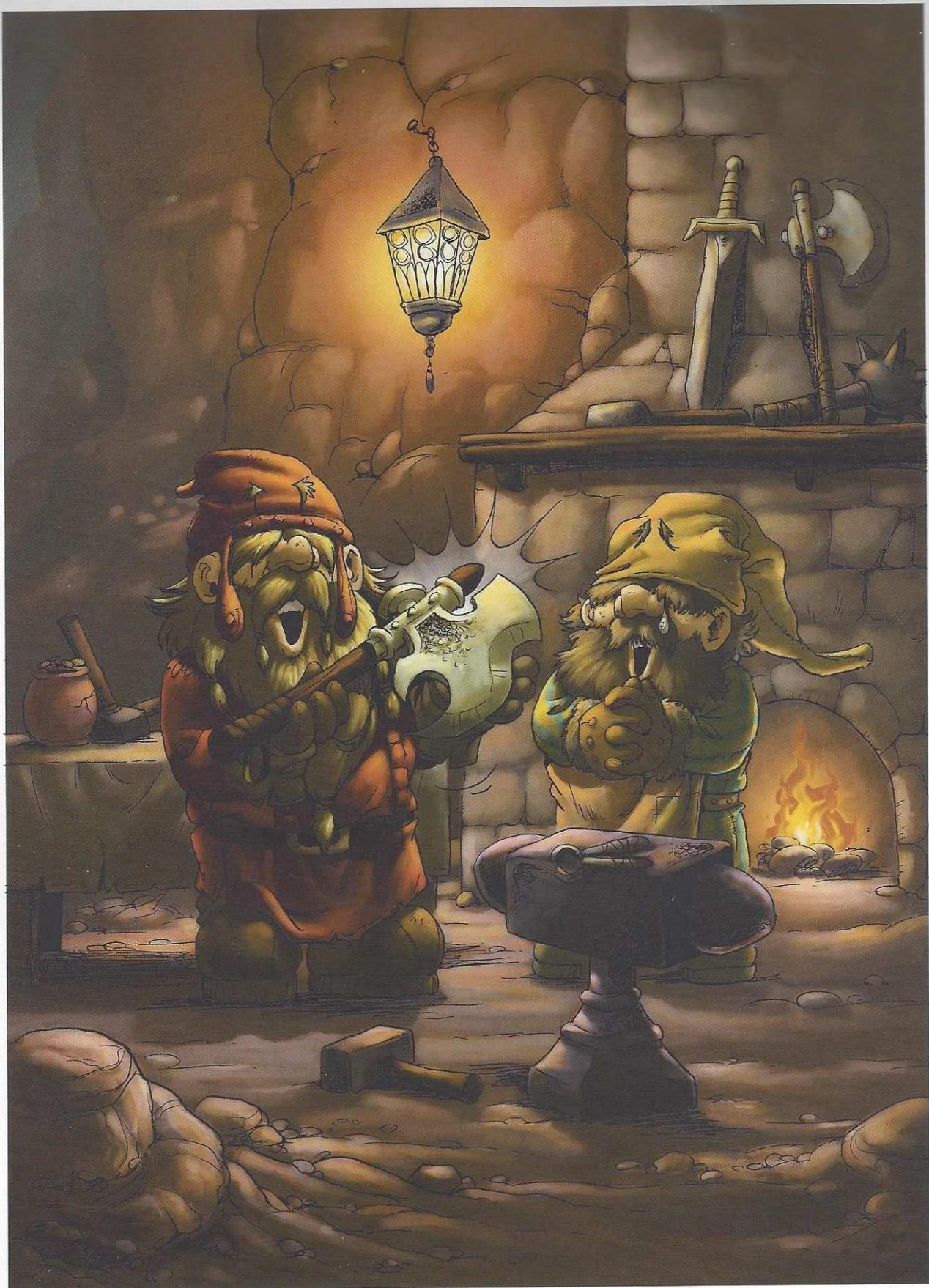


Réponse : Falaise, Corde, Tabouret, Poison, Port





# La Naissance de la Firme Durandil



Au tout début de l'Ère du Chaos, le fondateur de ce qui allait devenir le plus célèbre fabricant d'armes de la terre de Fangh invente à la fois une nouvelle forme de hache et un alliage ultra-résistant. Les armes Durandil resteront la propriété des Nains pendant des siècles, servant principalement à la fabrication de haches et de pioches avant que les humains ne découvrent leurs excellentes propriétés. Depuis, les armes Durandil ont participé à l'enrichissement du peuple Nain !

## Magie

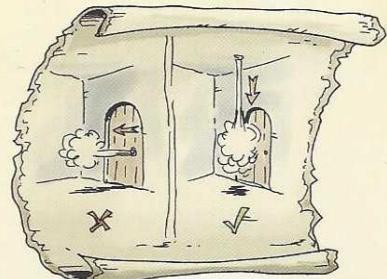
Il s'agit d'un sort de protection qui peut avoir pour conséquences des accidents graves, comme par exemple la mort.



Sort X

Claptor

À la différence d'une ordinaire boule de feu ou d'un éclair arrivant de face, le Claptor génère un cône de feu descendant du plafond par un angle savant et, de ce fait passant par-dessus l'éventuel bouclier, car il s'attaque directement à la tête. Le sort s'appose sur la serrure à l'aide d'un couple d'incantations et de quelques ingrédients (Bougies Vertes, savon de Fquiepou et Onguent de Feu d'Altela).



La grande particularité du sort -qui en a fait sa popularité- c'est la puissance dégagée en cas d'échec critique au crochage : une brûlure au 28ème degré, un phénomène absolument unique.



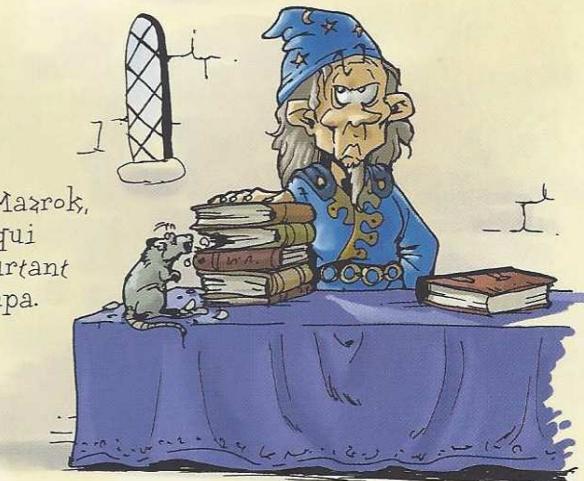
Longtemps boudé par les sorciers conservatistes, il n'en demeure pas moins qu'il se trouve encore quelques amateurs du Claptor, dont l'époque glorieuse s'est tragiquement éteinte en l'an 824 du second âge, lorsque l'Empereur de Waldorg fut transformé en tas de cendres en essayant de pénétrer de nuit dans sa bibliothèque. Son fils courroucé décida qu'il valait mieux, pour assurer la sûreté du domaine, pendre les sorciers de la région en leur plantant des crocs de boucher dans le foie. Il fut donc décidé quelques minutes plus tard de réfréner l'utilisation de ce sort bien pratique.

Achille était un jeteur de sorts de bas niveau, assez inventif. Il a déposé quelques brevets parmi lesquels l'Ouzkhav de Mazrok (sort visant à conserver les rillettes) et la Coursette de Mazrok (qui permet de gagner les courses en sac sans se fatiguer).

# Claptor de Mazrok

Pour des serrures qui pètent le feu

Du nom de son inventeur, Achille Mazrok, ce Claptor est d'une efficacité diabolique lorsqu'il s'agit de protéger les portes.



Achille Mazrok,  
un gars qui  
avait pourtant  
l'air sympa.



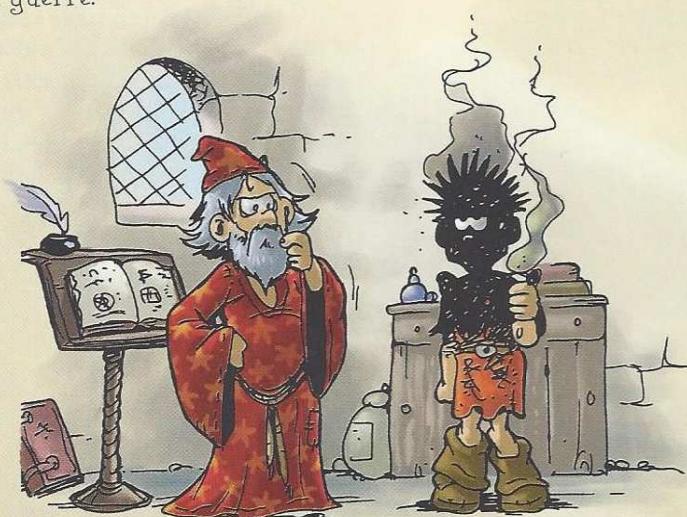
# LES ÂGES DU MONDE

QUAND LES DIEUX VOUS POURRISSAIENT LA VIE



## Ère du Chaos (durée : plus de 2000 ans)

Les dieux du Chaos, navrés de régner sur une terre aussi dénuée d'intérêt, s'amusent à créer de nouvelles espèces, parmi lesquelles les humains. Et tout de suite, ça devient un joyeux désordre. Les humains se battent entre eux pour des raisons diverses et se battent contre les autres espèces. Les dieux du Chaos trouvent cela très amusant, avant d'entrer en guerre eux aussi les uns contre les autres, plongeant tous les territoires dans des siècles de terreur. Les humanoïdes finissent par se lasser et les dieux partent terminer leur combat ailleurs dans l'Univers. Au milieu de cette période on invente la roue et le travail du métal, pour les besoins de la guerre.



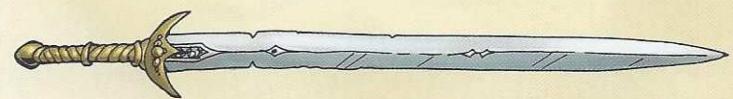
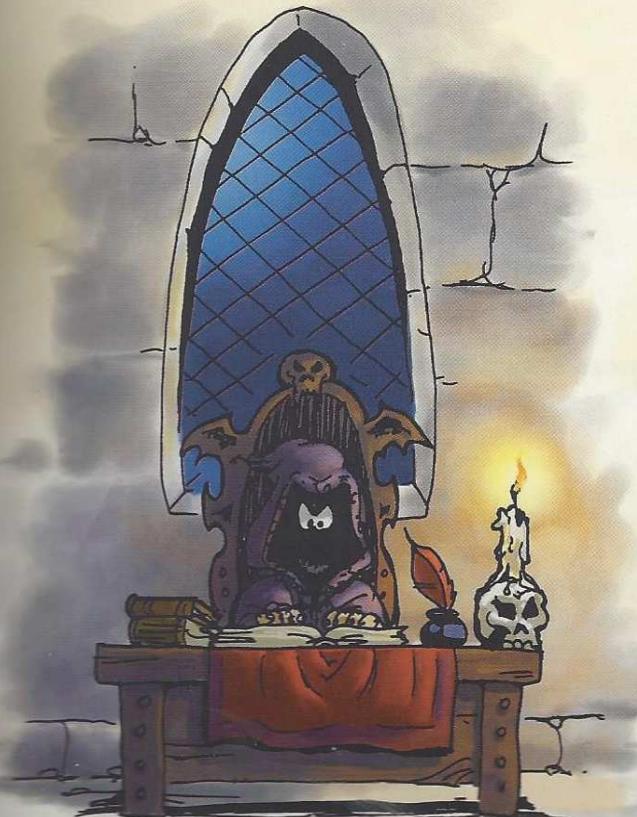
## Ère sans dieux (durée : 500 ans environ)

Les dieux majeurs étant absents, une ère de paix et de félicité s'installe, permettant la prolifération de dieux mineurs aimant s'occuper des affaires des hommes sans provoquer de cataclysmes. C'est alors qu'on commence à découvrir les pratiques magiques et que naissent les premiers initiés à la sorcellerie, au chamanisme, à l'élémentalisme et autres disciplines d'érudits. On invente l'écriture, la bière et la recette du gratin dauphinois. Les humains commencent à organiser leurs territoires en fiefs, avec des dirigeants et des impôts.



1<sup>er</sup> âge  
(durée : 1500 ans environ)

Les dieux majeurs reviennent, mais comme aucun d'entre eux n'a gagné, ils boudent. Ils laissent les gens s'occuper de leurs affaires et tolèrent même l'existence d'autres dieux, sans couvrir la planète de cendres volcaniques ni provoquer de raz de marée. Leur présence, néanmoins, décuple l'énergie magique et ainsi la progression des découvertes en sorcellerie. C'est l'époque des plus grands sorciers et des grandes inventions mécaniques, car les mécaniciens poussés par le progrès de la magie ne veulent pas être en reste. Les créatures les plus chaotiques (gobelins, orques, trolls et autres) passent leur temps à essayer de prendre le contrôle du monde mais se heurtent à de grandes armées et sont repoussées dans les montagnes, les forêts maudites et les terres inhospitalières. Cet âge est marqué dans sa première moitié par le règne des Menzoriens, qui bâtent les plus grandes cités rayonnant actuellement sur la terre de Fangh, et par les Tyrans de la dynastie de Vontorz, qui vinrent ensuite récupérer leur travail pour régenter la vie des hommes avant de succomber à leur propre décadence pendant la fin du premier âge, aussi appelé parfois «le siècle de Dlul».



2<sup>ème</sup> âge - actuellement 1498 ans  
calendrier actuel de Waldorg

Une fois les deux grands peuples dispersés et l'ensemble dénué de dirigeants, le monde passe par une période de renouveau de la barbarie (caractérisée notamment par l'émergence des Moriacs et de leurs ennemis, les Cardiacs). Cette période a le mérite de remettre un peu les gens sur pied et de réorganiser les provinces. Les dieux et démons majeurs, désormais quasiment endormis, ne sont plus une menace et le monde s'organise en une sorte de chaos débonnaire, avec des gentils moyennement gentils et des méchants pas trop méchants. Les adeptes de la magie, quittant leur clandestinité et leurs lieux secrets, s'organisent en guildes et naissent alors les grandes écoles de magie. Ceci entraîne un engouement pour la création de nombreux autres guildes, cercles et sectes qui sont encore à la mode à ce jour.

# L'orque

Nul ne sait vraiment quand ils sont apparus : ils étaient là quand les hommes ont commencé à brandir des épieux de bois. Ce qu'on sait en revanche, c'est qu'en entendant leur nom, l'aventurier pense à une bonne baston.



Les érudits de la terre de Fangh pensent qu'ils furent créés par jeu, pendant l'Ère du Chaos. On murmure que Khornetoh, dieu de la violence, fit une farce à Sla-noush qui venait juste d'inventer l'humain. Il prit un humain tout neuf et lui écrasa la tête, lui tira les oreilles, le fit griller dans la lave et le plongea dans un marécage maudit. Puis il lui redonna vie avec des bafles.



Il est vert, il est bête et il est bourrin

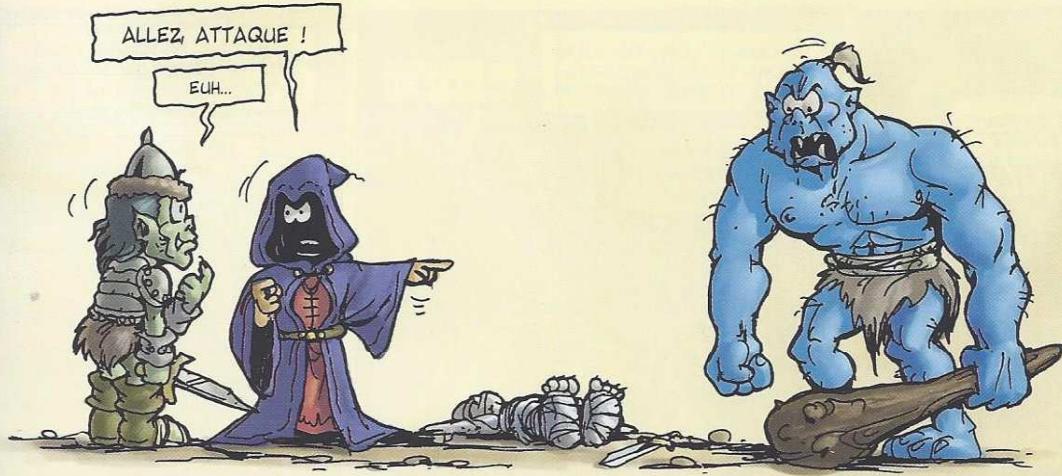


Les origines des orques sont très troubles. Certains disent qu'ils ont été créés par un sorcier ténébreux, à l'extrême ouest du monde, là où l'on ne va jamais et qu'on ne voit pas sur les cartes.



Le résultat connu est une créature verte, de taille humanoïde mais plus musclée (ceci n'étant pas génétique, mais dû en grande partie à la jeunesse virile des orques qui grandissent en hordes et se battent pour un rien). Les oreilles sont grandes et pointues, la face quelque peu ravagée, les dents implantées de façon fantaisiste, et il possède un goût prononcé pour la violence. Les premiers mots qu'il aurait entendus seraient «toi vois, toi tue».

Mais l'orque peut développer une certaine forme d'intelligence, sait s'équiper d'armes et de protections, et accepte les emplois violents, pour peu qu'on lui fournisse gîte, couvert et humains à massacer fréquemment.



#### Avantages :

- Il peut se nourrir d'à peu près n'importe quoi
- Il n'est pas difficile pour la litière
- Il n'a pas d'états d'âme
- Il est assez stupide pour se voir confier des missions suicidaires

#### Inconvénients :

- Peut se retourner contre vous à la moindre occasion, si par exemple votre ennemi lui propose une meilleure paie
- Comportement désordonné au combat et manque de coordination des mouvements
- Refuse d'apprendre quoi que ce soit
- Comportement parfois asocial envers les autres monstres de votre cheptel



En résumé, c'est dans la moyenne des créatures sympas pour peupler votre donjon.



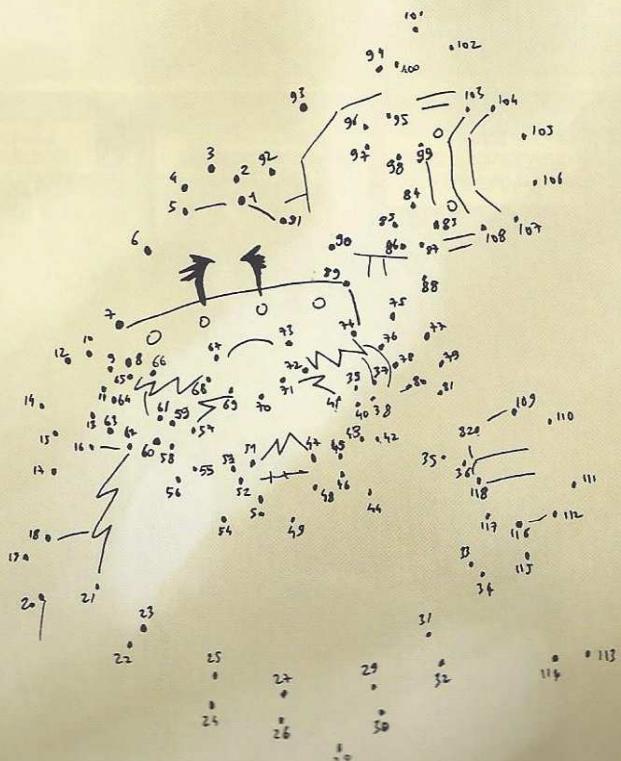
## BRÉNORIA

le chocolat des gagnants

Joue avec  
Flip !



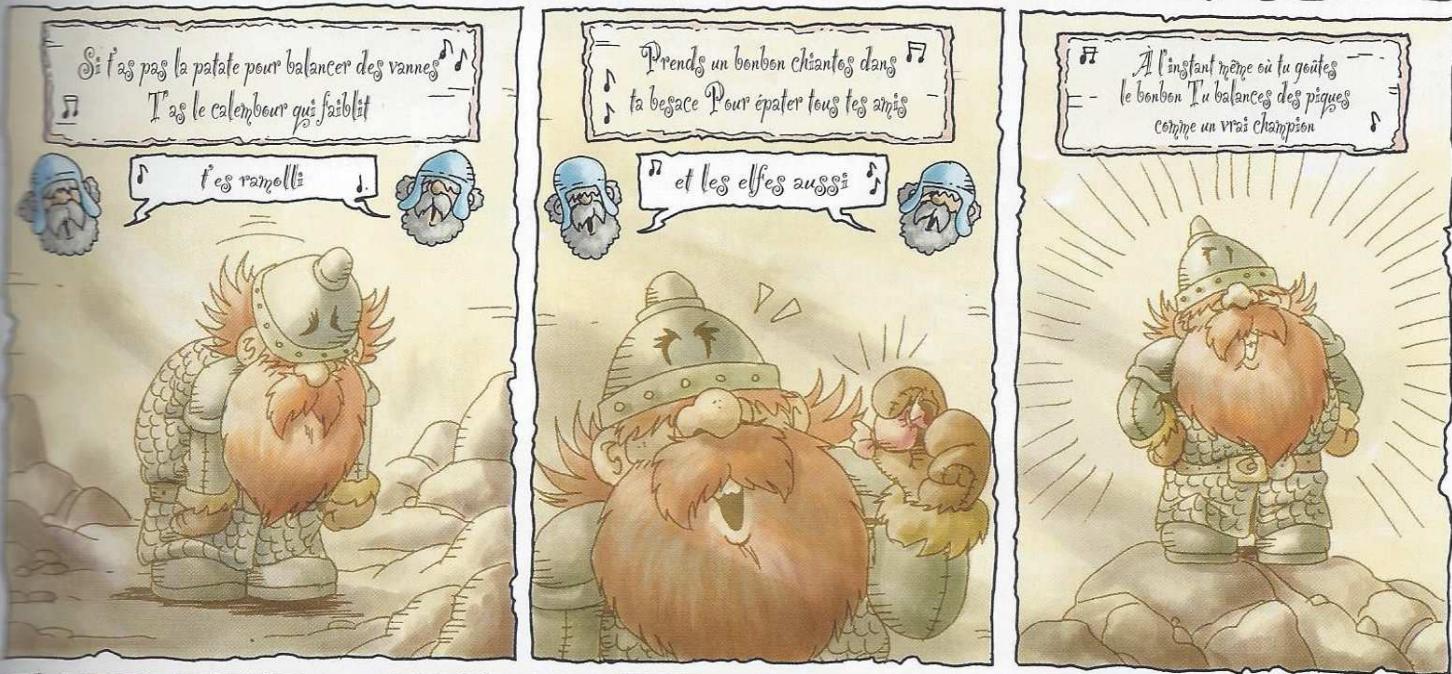
Relie les points  
de 1 à 118  
et trouve qui est  
le vrai ami  
du Nain



Réponse : Le Nain

Prérons une scène  
bénie de la vie  
quotidienne...





Fils de mineur depuis 32 générations, notre Nain est un digne représentant de son peuple.



D'un âge sujet à caution, mais probablement supérieur à quarante ans [2], il grandit dans les montagnes du nord de Mliuej, dans la cité naine de Jambfer. D'un naturel brutal et tout de même assez rusé pour un Nain, il devient rapidement un adversaire redoutable aux billes [3]. Connue de ses camarades comme «Ongle d'Argent» ou «Pouce-d'Airain», il apparaît que leur respect se change bien vite en animosité.



Compétition de billes chez les jeunes nains



[1] Donc, riche

[2] N'oubliez pas que l'espérance de vie des Nains est égale en moyenne au rapport connu entre la largeur d'une entretroise d'étai de mine et la longueur du fer moyen de pioche, multiplié par le nombre d'Or. Ce qui donne beaucoup plus qu'un être humain, en fait.

[3] Les jeunes Nains jouent avec des billes d'acier trempé pendant les récréations; des jeux d'adresse au cours desquels ils parient des pépites de minerai ou de l'or extorqué aux parents.

[4] Ils sont du reste assez occupés à cultiver leur rancune relative au reste du monde

# Le Nain

## Ses enclumes, son OR

Il n'a pas connu grand-chose d'autre que le métal, la roche et l'or avant d'être poussé par un instinct vénal sur le sentier de l'aventure.

Issu d'une famille tout de même respectée [1], on peut noter qu'il descend de Gurdil «Cul-brillant», arrière-grand-père ayant à son actif plusieurs voyages extraordinaires et des anecdotes de vie relativement uniques. Il y aurait donc dans la famille une graine d'explorateur.



Gurdil Cul-Brillant et son caleçon en Orithril.



Nain lui font perdre plusieurs copains, en même temps qu'elles font grossir son pécule d'argent de poche. Le philosophe mineur Yalbor Dellissi aurait dit un jour : «Si on ne peut pas toujours compter sur les amis, on peut toujours compter son or». En fait de quoi, ce n'est pas trop grave.

C'est dans sa trentième année que son père hélas décède d'un accident de chariot à minerai, remplacé à la mine par ses deux grands frères peu habiles mais travailleurs. Sa mère se réfugie dans un merveilleux hobby consistant à collectionner les roues de chariots et les charnières de cercueil.

Il est de notoriété publique que les Nains ne peuvent pas être trop rancuniers entre eux, pour maintenir leur cohésion sociale [4], mais s'il y a une chose avec laquelle ils ne plaisantent pas, c'est l'or. Les victoires successives de notre



La jeunesse passe, il décide alors de s'entraîner au maniement de la hache, des fois qu'on en viendrait aux mains ou que la mine serait envahie de peaux vertes. Et il arrive un jour où il faut arrêter de jouer aux billes et trouver un moyen de gagner sa vie... les choix sont plutôt limités, surtout lorsqu'on a le goût de l'action, et il refuse d'aller travailler avec ses frères, puisque l'un d'eux lui aurait piqué une tartine à l'âge de huit ans [5]. Ses aptitudes innées pour le calcul de l'or auraient pu l'orienter vers un travail de banquier, mais l'appel du sauvage est plus fort. Ainsi que l'envie probable de frapper des gens.



C'est en errant d'une taverne à l'autre, cherchant un travail de mercenaire, qu'il se laisse convaincre [6], par un individu encapuchonné, d'aller chercher fortune à la porte du donjon de Naheulbeuk, où l'attendent «plusieurs aventuriers chevronnés».



Ayant à contrecœur déboursé quelques pièces pour se payer les conseils d'un maître d'armes nain [6], il récupère au poste de garde une hache pas trop abîmée, avec la ferme intention de l'échanger contre une neuve et si possible sans rien débourser. Il prend la route, en trainant avec lui sa fortune, la vieille cotte de mailles de son père, de l'alcool pour la route et un vague plan donnant la direction des villes humaines.



On ne plaisante pas avec les tartines non plus  
«Une heure de cours, ça suffit bien, ensuite je vais m'entraîner tout seul...»  
Pour convaincre un nain, payez-lui deux tournées

## Plan de progression prévu pour un nain aventurier :



Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 6

Niveau 10

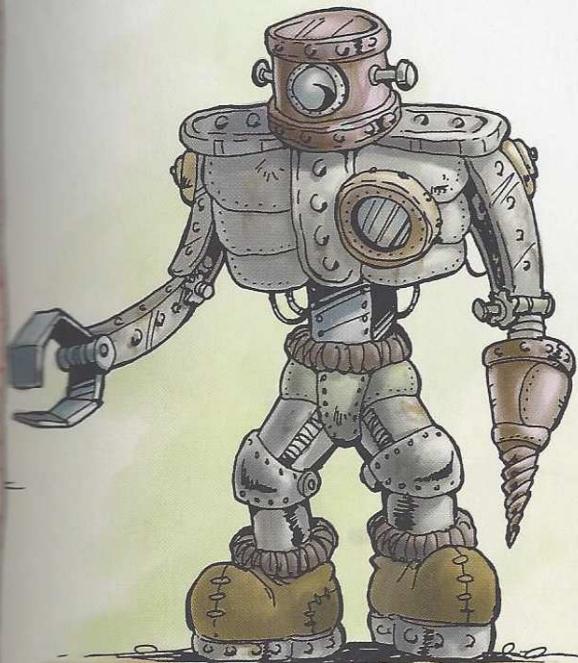
# Les Golbarghs à l'assaut des Nains



En 214 de l'Ère du Chaos, l'avatar du dieu Khornetoh expédie ses légions à l'assaut des grandes cités naines. Les armées constituées de gobelins étaient précédées de terrifiants golbarghs cuirassés.

## Bestiaire

Le golem de fer est une créature fabriquée à moitié magiquement et à moitié alchimiquement. Et à moitié mécaniquement aussi. Vous me direz, ça fait beaucoup de moitiés, mais c'est parce qu'il est très gros. En général, il faut une bonne dose de pouvoirs si l'on veut fabriquer un Golem de fer, ainsi qu'une boîte à outils bien fournie.



Prissant et robuste, le golem de fer est très bruyant et il n'est pas conseillé de le laisser près de votre chambre à coucher. Il n'est pas très intelligent mais suivra vos instructions à la lettre. Si vous l'avez en travers de votre chemin, nous vous conseillons d'élaborer un plan d'action avant de l'affronter. Les armes tranchantes n'ont aucun effet sur lui et en général la magie fonctionne plutôt mal à cause de la conductivité de son corps.

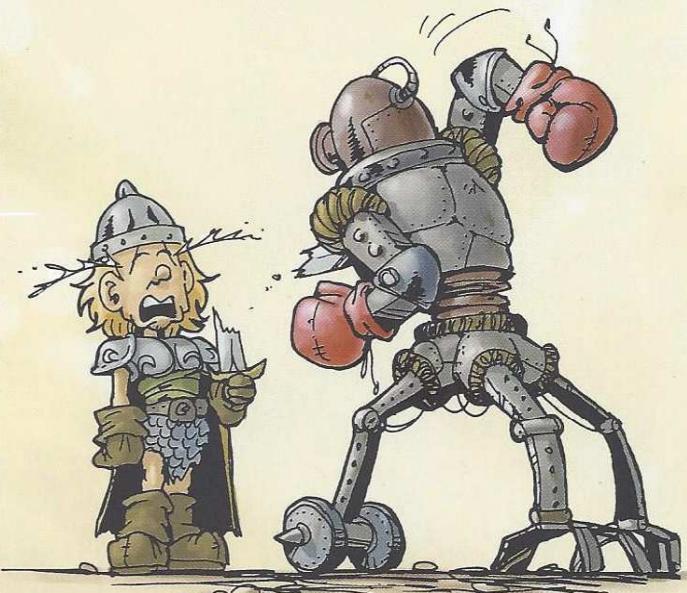
Ah, et aussi : Il pue l'huile !



# GOLEM DE FER



Cependant, certains y arrivent assez facilement, par exemple en achetant un golem de fer déjà fait par quelqu'un d'autre, par exemple dans une foire aux golems (dans le cas où le sorcier se fait occire avant son golem, chose qui peut arriver si l'assassin passe par la fenêtre au lieu de choisir la porte d'entrée).



Foire annuelle  
aux Golems de  
Waldorg

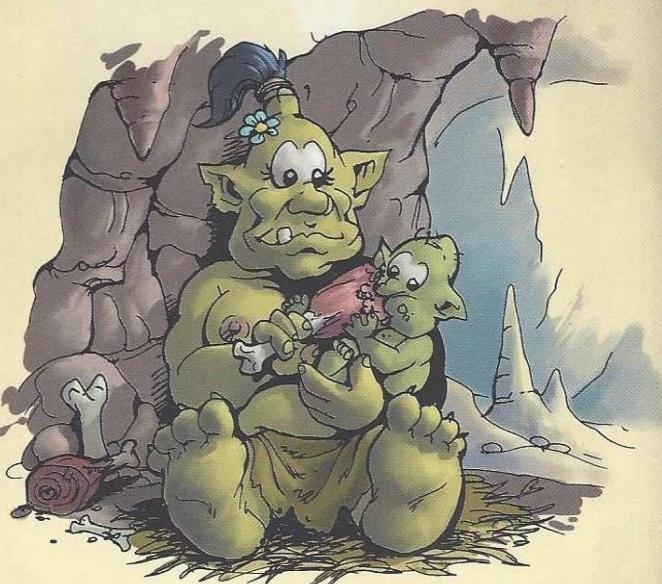
Les aventuriers ne partent pas tous en quête de gloire, de richesse et de puissance. La perspective de nouvelles choses à goûter peut leur suffire.



L'Ogre est né dans une vieille grotte moisie, on ne sait pas trop quand. La datation chez les ogres n'a pas vraiment d'importance, le temps pour eux se résume à l'espace qui sépare le repas du moment où le ventre fait «grruikkeekkk».

# L'OGRE

## SON HISTOIRE, ET QUAND EST-CE QU'ON MANGE ?



L'Ogre aimait bien écouter les animaux de la forêt et les chants des lutins et des elfes de passage, allongé dans les fourrés - il pouvait y passer des journées entières. Un jour, privé de champignons à l'huile par son père [1], il décide de quitter le domicile parental, sans pour autant que cela gêne ses parents [2]. C'est chose courante chez les ogres, la famille n'a pas beaucoup d'importance, ni d'ailleurs la perspective de se retrouver sans logement ni but dans la vie.

Originaire de la lisière est de la forêt de Schlipak, habitué à voir des humains par la proximité du village de Zoyek, l'Ogre n'a pas beaucoup voyagé. Son père A'ghueirk n'avait pas de métier, mais il était respecté dans la communauté ogre, et sa mère se contentait de défendre la grotte à l'aide d'une grosse branche séchée au feu et ornée de clous rouillés.



[1] Une punition récoltée pour avoir négligé la chasse

[2] «Ago tlakoh zom eto louk», dit alors son père - littéralement "va donc crever ailleurs"

Après quelques semaines d'errance, il finit par traverser le fleuve Elibed et s'approche de Glargh. En fouillant dans les poubelles de la banlieue pour y chercher son goûter, il fait la connaissance d'une jeune magicienne, le premier humain à sa connaissance capable de parler son langage et de ne pas prendre un air horrifié quand il apparaît.

Il est évident alors pour lui qu'il n'est pas obligé de la manger et qu'il est bien plus amusant de voyager avec quelqu'un. Plus tard, il croise un type étrange devant un magasin, qui parle à son amie, il ne comprend rien mais ce n'est pas grave, de toute façon il s'amuse bien et il peut grignoter un saucisson à lail.

Ils marchent pendant un certain nombre de jours et son amie lui explique qu'il vont rencontrer des gens qu'il ne faut pas manger.

Bon, tant pis, de toute façon il a tué un ours, alors ça fait des provisions pour la route !



## PLAN DE PROGRESSION PRÉVU POUR UN OGRE AVENTURIER :



NIVEAU 1



NIVEAU 2



NIVEAU 3



NIVEAU 6



NIVEAU 10



Joue avec  
Flip !



## BRÉNORIA

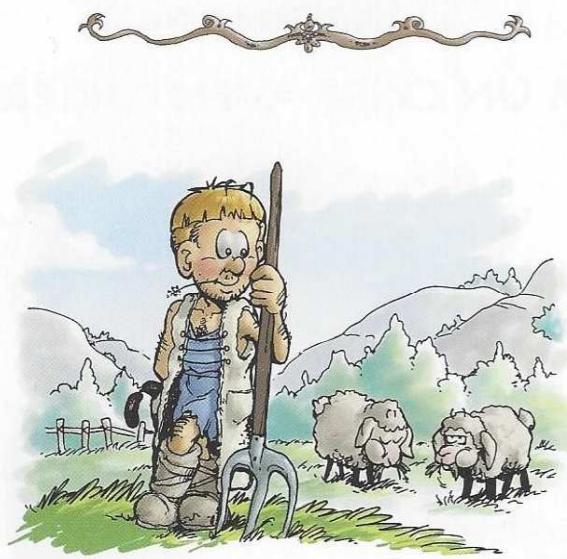
le chocolat des gagnants

Suis les  
saucisses  
pour arriver  
au jambon.  
Attention,  
il faut éviter  
les crudités !

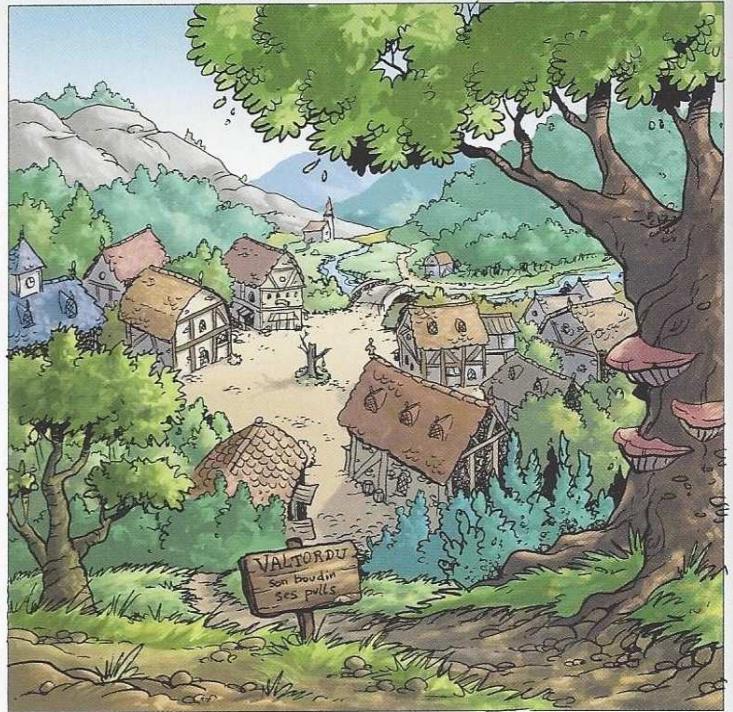


Il n'est pas de ville plus sympathique que Valtordu dans la région sud-ouest de la terre de Fangh. Enfin, à condition de ne pas être un voleur de boudin.

Valtordu doit son nom à la configuration du terrain, à cet endroit la plaine s'étire pour remonter légèrement vers deux immenses collines boisées, configuration sans doute créée il y a longtemps par les crues de la rivière Glandebruine à l'époque des grands glaciers.



Le boudin de Valtordu est d'un goût si raffiné que les boudins sont fréquemment l'objet de vol à l'étalage dans les nombreuses échoppes de rue qui en proposent aux voyageurs. Afin de lutter contre ce fléau, le capitaine de la garde, Alfred Righin, décide un beau jour de pendre sans autre forme de procès les malandrins surpris la main dans le sac (de boudins). L'arbre à pendaison, orné d'une petite pancarte dénombrant les morts est, depuis lors, une attraction touristique.



De nos jours, la rivière ne sort plus de son lit et la région est accueillante avec son climat doux. Les habitants sont plutôt pacifiques et la famille régnant sur la ville sait gouverner sans brûler les chaumières. Les verts pâturages bordant la rivière sont particulièrement adaptés à l'élevage des moutons. C'est d'ailleurs pour cette raison que la spécialité du cru, le boudin au sang de mouton, reste inégalée et fait l'objet de nombreuses convoitises.



Avec la laine des moutons, les villageois de Valtordu produisent aussi de gros pulls roses tricotés à la main et ornés de pâquerettes gigantesques, qui curieusement ne font l'objet d'aucun vol et n'intéressent aucun voyageur.

# DONJON DE NAHEULBEUK

Niveaux -2 / -1 / 0 / 1

Voici une moitié des plans complets du Donjon de Naheulbeuk, validés par l'Association des Architectes de Valtordu. La série de plans démarre au niveau des souterrains, mais pour suivre le déplacement des aventuriers dans l'aventure audio (matérialisé par un chemin rouge pointillé), il faut évidemment démarrer au niveau 0, à l'entrée des aventuriers.

Il faut bien considérer le fait que les aventuriers, de l'âtre niveau, sont passés à côté de nombreuses salles, voir même de niveaux enciers. Ne soyez donc pas surpris de découvrir de nouvelles choses... Il y a du potentiel évidemment dans un donjon de cette taille, même si certaines parties de la garnison de Zangdar ont dû être réduites à cause des coupes budgétaires (par exemple la mention «gobelins» peut indiquer qu'il y a 2 gobelins...). Le chemin d'un niveau à l'autre peut être très tortueux, car il s'agit d'un donjon, et pas d'une maison de retraite. Il y a parfois plusieurs chemins pour arriver quelque part.

N'oubliez pas non plus que certaines parties de l'aventure n'ont pas été détaillées, vous pourrez donc voir le chemin des aventuriers passer à côté de zones qui vous sont inconnues. Cela dit, en suivant les flèches, vous pourrez comprendre quel a été leur chemin depuis la porte de la taverne, pourquoi ils n'ont rencontré personne avant le niveau désert, pourquoi ils ont échappé à la garde de Zangdar, etc.

Les légendes ci-dessous vous seront utiles pour comprendre les éléments du décor... Et advienne que pourra.

Une version des plans sans le chemin des aventuriers est également disponible pour les DJs sans amour-propre.



Trésor, objet intéressant (ou pas)



Clé nécessaire pour accéder à quelque chose



Grande chance de trouver une arme



Passage secret, porte dissimulée



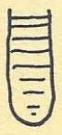
Chemin emprunté par les aventuriers



Salie piégée, emplacement d'un piège



Porte



Escalier (peut apparaître en codimension)



Direction de la montée ou de la descente d'un niveau



Présence d'une énigme et son numéro  
L'énigme peut déclencher n'importe quoi.



# Valtordu

Son boudin, ses pulls

Pont des  
Tricoteuses

Arbre

Place des  
Pendus

Rue des Trois Boudins

Rue Claudique

Rue du Vieux Belier

Rue Chatouin  
Rue Châtelain

Chemin des Fourneaux

Rue de la Forêt du Nien  
Rue du Chatelain

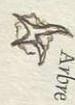
Place  
du  
Pain

# Valtordu

Son boudin, ses muls

Point des  
Tricotentes

Place des  
Pendus



Rue des Trois Boudins

Rue Claudique

Rue du Vieux Belier

Rue Chafouin

Rue du Vieux Belier

Rue Chafouin

Rue du Vieux Belier

Chemin des Fournierneaux

Rue de la Forêt de l'Orien  
Rue du Châtaignier

Place  
par

# DONJON DE NAHEULBEUK

Niveau -1 : la cave



10 mètres

Entrée publique  
taverne



Gardes  
Orques

Rituels

Vers  
Niveau 2

Cul  
de sac

Passage  
de la garde

Limom  
Maléfique  
et glaiveux

Vers  
Niveau 1

Escalier  
savonné

Oubieeee

Zombies

Latrines

Vers  
la cave

DONJON DE  
LA BEULBEUK  
Niveau 0 : l'entrée



10 mètres

Entrée publique  
Caverne

Vers Niveau 2  
Vers Niveau 0



Vers  
Niveau 3

Dorcoir  
Dorcoir

Vers  
Niveau 4

Cuisines

V.I.P.

NJON OE  
neulbeuk

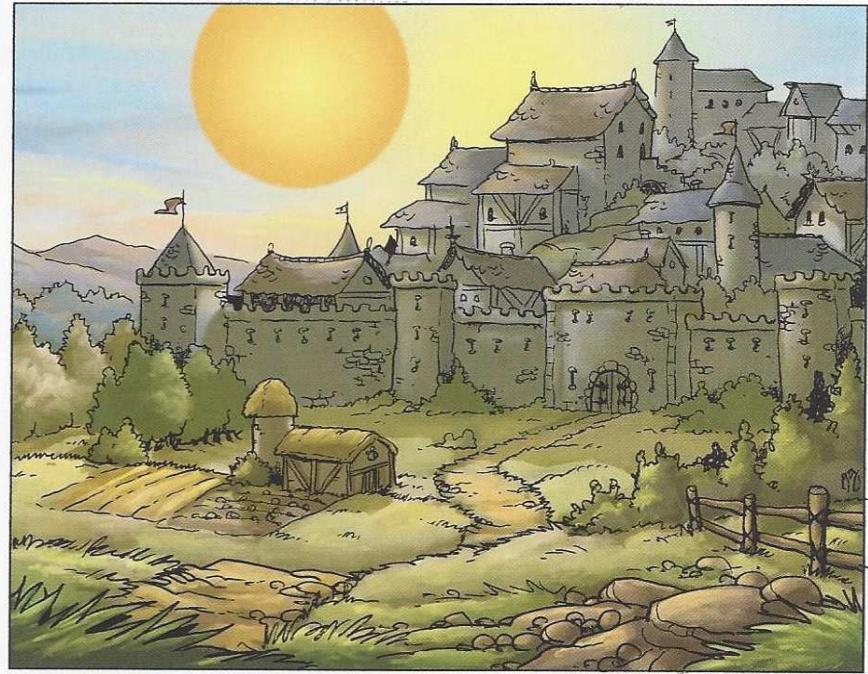
au 1 : la taverne







Un village né sur un coup de tête, mais dont les habitants n'ont pas souvent eu de chance. Chnafon, déjà, était un nom prédestiné au manque de bol. On ne vous prend jamais au sérieux quand vous habitez Chnafon.



Le village porte le nom de son premier habitant, inventeur malgré lui d'une bière à la framboise particulièrement goûteuse. Il n'offre rien de particulièrement intéressant vu que la boisson en question a pratiquement disparu, mais il reste tout de même une assez grande bourgade, du moins si on le compare à la plupart des autres villages de cette plaine. Les gardes à l'entrée possèdent un sens civique développé.

Après bien des conseils d'administration, aucun dignitaire de la ville n'avait réussi à proposer un nom correct pour les habitants : Chnaffonais, Chnaffoniers, Chnaffonains, Chnaffounnonais, etc. Afin d'éviter qu'on leur pose la question, il fut simplement décidé de ne pas mettre le nom de la ville sur la carte et de la laisser sur une pancarte à l'entrée. À la suite de nombreuses réunions, il fut noté dans le cahier de comptes-rendus une phrase du genre "bah, on verra bien". On voit surtout que depuis le temps, le nom du village passe toujours pour un éternuement.

Situé en bordure du Lac de Zblouf, sa localisation était pourtant prometteuse. On pensait bien, au départ, qu'on pourrait vivre des produits issus du lac : moules d'eau douce, écrevisses juteuses et poissons divers. Or, une facétie géologique née d'une secousse sismique dota le lac d'un fort courant ouest-est, repoussant la plupart des poissons

à l'autre bout du plan d'eau. La présence de gros animaux inconnus à forte dentition et appétit développé découragea les pêcheurs quant à l'utilisation de barques. Pour pêcher, il faut donc effectuer une randonnée de plusieurs kilomètres, et quand on revient, le poisson a eu le temps de pourrir.



Heureusement, le terrain irrigué permet de faire pousser quelques légumes. Le manque d'enthousiasme des habitants n'a pour le moment donné lieu à aucune création digne d'intérêt, si ce n'est le concours de la plus grosse patate qui se tient tous les 5 ans.

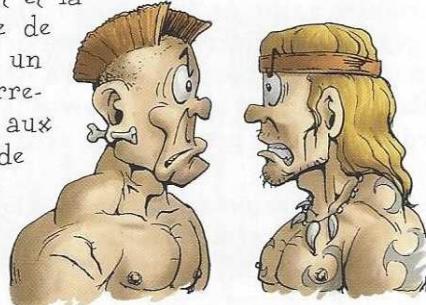
Les habitants sont donc chroniquement fâchés avec tout le monde, et même avec les promeneurs que la proximité de la forêt maudite n'aurait pas repoussés.



Située à l'embouchure du grand fleuve Elibed, cette cité est le centre de la vie spirituelle sur la Terre de Fangh, et une gigantesque plate-forme de commerce. On peut y acheter tout et n'importe quoi, et même des choses qui n'existent pas. Donjon Facile, Durandil et ChronoTroll y sont présents, ainsi que la plupart des grandes firmes de la Terre de Fangh. Si à Waldorg la ville est tenue par les administrations, et les mages, Glargh est plutôt le territoire des moines et des marchands.



La fondation de la ville remonte à l'Empire Kundar, pendant l'Ère du Chaos. Le site de Glargh fut choisi par les Kundars pour édifier un temple de Crôm, longtemps avant la Grande Guerre du Chaos. La confluence de la rivière Canfouine et du Fleuve Elibed à cet endroit, associée à l'ouverture sur les grandes plaines de Kwzprtt et la proximité relative de la mer offraient un magnifique carrefour permettant aux tribus barbares de venir s'y retrouver pour prier Crôm et s'envoyer des mandales.



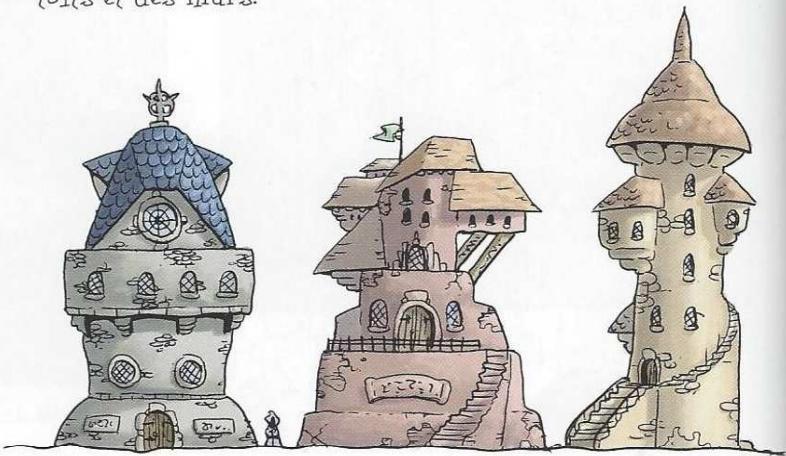
Comme toujours, la présence de nombreux soiffards au même endroit conduisit à l'implantation de quelques tavernes. Quelques commerçants et artisans-forges vinrent se joindre au pâté de maisons grossières. C'est comme cela qu'on crée une ville. Lorsque les Elfes arrivèrent sur la Terre de Fangh, ils eurent bien du mal à trouver à qui parler, vu que la plupart des habitants étaient des barbares nomades sans hutte fixe. Ils s'installèrent donc tout naturellement à Glargh, seul village fixe sur une grande portion de territoire. Ils furent plutôt bien accueillis dès lors qu'ils firent partager leurs connaissances en matière d'architecture, de construction et de gestion. C'est que la maison fanghienne, à l'époque, ressemblait plutôt à un gros tas de boue et de rondins.



# Glargh

## Ancienne Capitale de la Terre de Fangh

Ainsi au fur et à mesure des arrivages et des installations, Glargh fut construite de manière très anarchique. Les barbares n'étant plus en majorité dans la cité, il y fut construit toutes sortes de temples et de lieux de cultes, et l'on y testa mille et une façons de construire des toits et des murs.

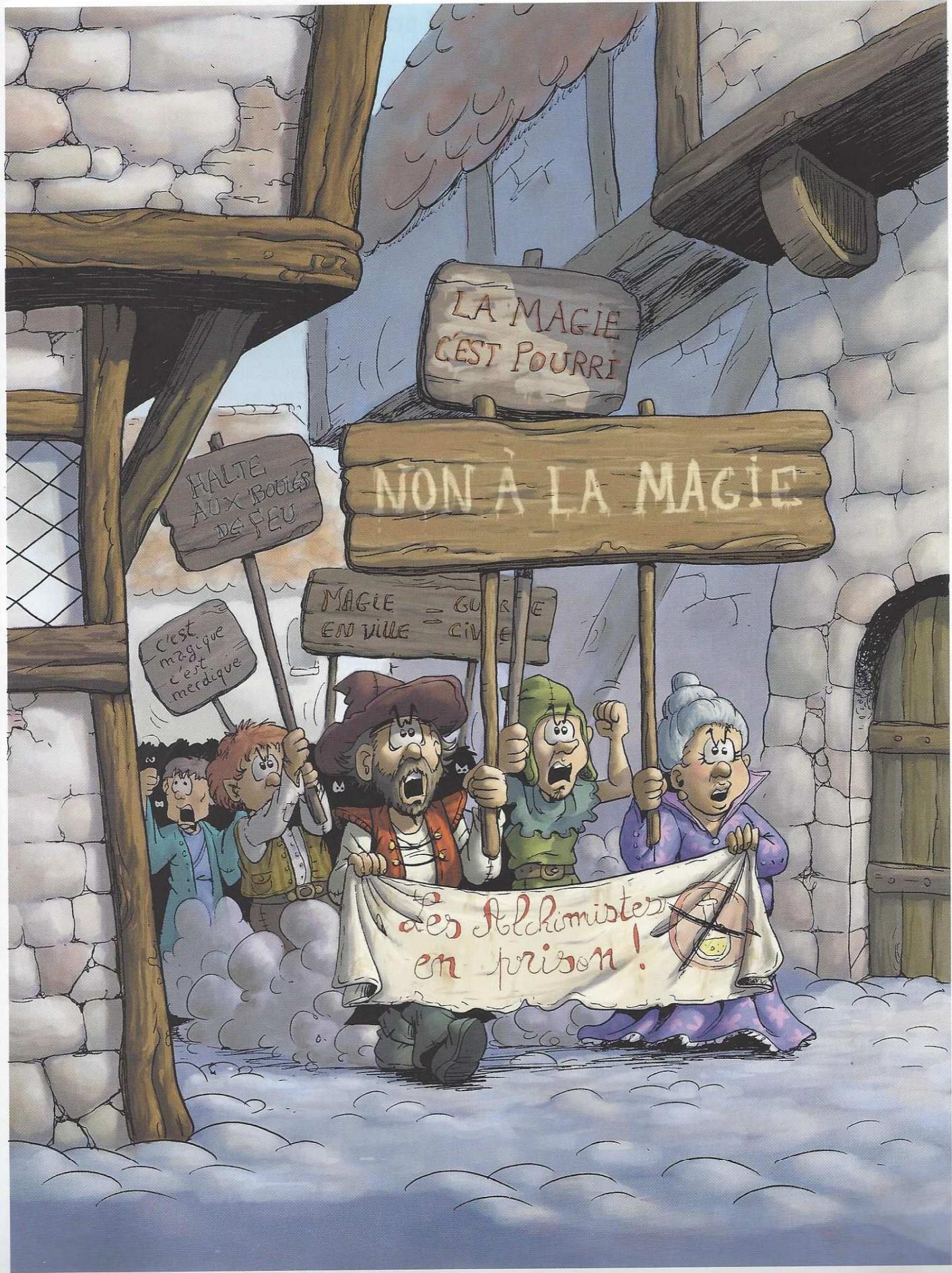


La ville fut dirigée ainsi par les Elfes, puis différentes factions avant d'être prise par les puissants Menzoriens. À ce moment, la cité affirma sa position de capitale. On y vit ensuite le siège de la dynastie de Vontor, puis le centre du pouvoir Moriac. L'émergence de Waldorg et de sa puissante organisation administrative commençait à faire de l'ombre à son influence. Lors du grand incendie qui ravagea la cité en l'an 48 du second âge, les gens se détournèrent un moment de Glargh, qui perdit par la même occasion son titre de capitale. La ville fut reconstruite en grande partie, avec des maisons plus solides et de beaux temples neufs. Mais l'âge d'or était terminé. Néanmoins, sa position centrale et pratique relança le commerce.

Après la guerre du Piano Unique, Glargh tomba sous la tutelle de l'abbaye de Labin'Houz, dont les moines contrôlent le commerce de la bière dans tout le sud de la Terre de Fangh (alors que les confréries de Miluej tiennent le nord). Les moines brasseurs avaient petit à petit racheté toute la ville en servant des bières à crédit. Glargh devint, pour de bon, une ville de cultes et de commerce. C'est ce qu'elle est restée aujourd'hui. Il est à noter que les magiciens sont assez mal vus en ville. On y compte néanmoins une grande université de magie, mais la plupart des guildes s'installent à Waldorg. C'est sans doute lié à de sombres histoires d'accidents magiques et d'arnaques, qui donnèrent lieu à plusieurs scandales dans le passé.



# Manifestation contre la Magie à Glargh



En 890 du second âge, la population de Glargh défile dans les rues après deux escroqueries monumentales montées par les alchimistes et un ouragan électrique qui ravagea tout l'est de la ville.



# Valeurs marchandes

## Quel prix pour cet étrangleur à ressort ?

Aztoona disait : on arrête de se faire arnaquer quand on connaît la vraie valeur des objets. Ce tableau de référence est là pour vous éviter de dilapider vos revenus dans des produits hors de prix, que vous soyez aventureur débutant ou chevronné !

### Les bases

1 pièce d'or = 10 pièces d'argent (P.A.)  
1 pièce d'argent = 10 pièces de cuivre (P.C.)  
1 pièce de cuivre = 10 pièces de bronze (P.B.)



Note : la pièce de bronze n'est plus utilisée depuis la grande inflation du 2<sup>me</sup> âge, mais les Nains qui sont pailleurs en parlent encore.)

Pour alléger les voyageurs fortunés, des monnaies plus légères sont utilisées :

1 lingot de Beryllium = 500 P.O.



1 lingot de Thritil = 100 P.O.

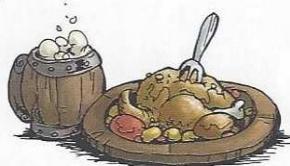


Ce sont des minéraux rares et difficiles à travailler qui font office de monnaie officielle. Il est aussi possible d'utiliser des bons aux porteurs et chèques, mais cela bien sûr uniquement si vous êtes assez courageux et confiant pour placer votre argent dans une banque...

### Prix courants

#### HOSTELLERIE

1 pinte de bière quelconque : 2 P.A.  
1 pinte de bière de bonne qualité : 5 P.A.  
1 pichet de vin quelconque : 8 P.A.  
1 pichet de bon vin : 2 P.O.  
1 pichet de très bon vin : 15 P.O.  
Verre d'eau-de-vie de base : 5 P.A.  
Verre d'eau-de-vie de qualité : 15 P.A.  
Morceau de pain : 5 P.C.  
Plat de viande de base : 8 P.A.  
Salade verte : 1 P.A.  
Salade composée : 4 P.A.  
Tranche de jambon : 2 P.A.  
Saucisson : 5 P.A.  
Terrine au porc : 5 P.A.  
Terrine au gibier : 1 P.O.  
Ours à la bière : 3 P.O. la portion  
Soupe de légumes : 2 P.A.  
1 livre de crevettes : 5 P.A.



Auberge pourrie, la nuit  
Paillasse en dortoir : 2 P.A.  
Lit en dortoir : 6 P.A.  
Chambre simple : 2 P.O.  
Auberge de qualité, la nuit  
Lit en dortoir : 1 P.O.  
Chambre simple : 6 P.O.  
Chambre double : 8 P.O.



#### ÉQUIPEMENT

Besace de base : 5 P.A.  
Sac à dos de base : 4 P.O.  
Sac à dos de qualité : 20 P.O.  
Sacoche de tissu : 5 P.A.  
Sacoche de cuir : 3 P.O.  
Torche : 1 P.A.  
Lampe à huile : 5 P.O.  
Flacon d'huile : 5 P.A.

#### ÉQUIPEMENT (suite)

Briquet : 1 P.O.  
Couverture de paysan : 5 P.A.  
Couverture d'aventurier : 2 P.O.  
Couverture classe : 5 P.O.  
Couverture elfique (imitation) : 10 P.O.  
Couverture elfique (véritable) : 100 P.O.  
Couverture de noble avec moutons brodés : 150 P.O.  
Matelas de camping : 2 P.O.  
Outre de cuir 1 litre : 2 P.O.  
Outre de cuir de castor, de luxe : 5 P.O.  
Ficelle, le m : 2 P.C.  
Cordelette, le m : 1 P.A.  
Corde 5 m : 4 P.O.  
Corde 10 m : 6 P.O.  
Corde 20 m : 10 P.O.  
Corde elfique, le m : 10 P.O.  
Chaine, le m : 10 P.O.  
Couverts de bois : 2 P.A.  
Couverts de métal : 5 P.A.  
Couverts en argent : 10 P.O.  
Écuelle de bois : 3 P.A.  
Écuelle de fer : 6 P.A.  
Poêle de base qui attache : 1 P.O.  
Poêle de noble qui n'attache pas : 10 P.O.  
Gobelet en bois : 1 P.A.  
Gobelet de fer : 3 P.A.  
Gobelet de luxe ouvrage : 5 P.O.  
Coupe à vin plaquée or : 30 P.O.  
Chaussettes : 3 P.A.  
Chaussettes chaudes : 6 P.A.  
Chaussures de paysan : 5 P.A.  
Chaussures d'aventurier correctes : 2 P.O.  
Bottes de cuir : 15 P.O.  
Bottes de marche elfiques (véritable) : 150 P.O.  
Short de toile de base pour paysan : 3 P.A.  
Pantalon de toile nase : 8 P.A.  
Pantalon correct : 3 P.O.



## ÉQUIPEMENT (suite)

Pantalon de voleur silencieux : 15 P.O.  
 Pantalon de cuir pour aventurier classe : 20 P.O.  
 Ceinturon cuir : 2 P.O.  
 Chemise de paysan : 8 P.A.  
 Chemise de base : 15 P.A.  
 Chemise d'aventurier correcte : 4 P.O.  
 Chemise silencieuse pour voleur : 15 P.O.  
 Chemise de noble en soie brodée : 50 P.O.  
 Tunique de toile : 2 P.O.  
 Tunique un peu classe : 10 P.O.  
 Gants de manutention : 5 P.A.  
 Gants de laine : 1 P.O.  
 Gants de cuir doublé : 5 P.O.  
 Manteau en coton huilé : 25 P.O.  
 Chapeau de paille : 5 P.A.  
 Chapeau de marchand : 3 P.O.  
 Chapeau de noble : 25 P.O.  
 Cape de base : 5 P.O.  
 Cape de voleur : 10 P.O.  
 Cape elfique (imitation) : 20 P.O.  
 Cape de bourgeoise qui en jette : 100 P.O.  
 Cape elfique (véritable) : 200 P.O.  
 Robe de mage de qualité : 100 P.O.  
 Robe de mage ensorcelée, +2 en prot. phys. : 1000 P.O.  
 Robe de mage ensorcelée, +2 phys, +4 magie : 2000 P.O.  
 Robe de l'archimage Tholsadum : 6000 P.O.  
 Shampooing de base : 2 P.A.  
 Shampooing fortifiant pour elfe : 4 P.O.  
 Flacon de Loreliane : 8 P.O.  
 Loreliane Excelsior (uniquement elfes de Lunelbar) : 30 P.O.

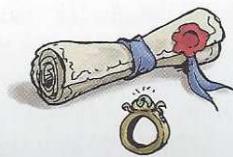


## ARMURES

Veste toile renforcée : 30 P.O.  
 Veste toile renforcée noire, pour voleur : 100 P.O.  
 Gambison de base : 20 P.O.  
 Gambison luxe : 100 P.O.  
 Plastron de cuir de base : 30 P.O.  
 Plastron de cuir bouilli correct : 50 P.O.  
 Plastron de cuir moulé sur mesure : 100 P.O.  
 Plastron de cuir renforcé métal : 200 P.O.  
 Plastron de cuir luxe (renforcé métal et décoré) : 500 P.O.  
 Plastron de cuir luxe +2 force : 2000 P.O.  
 Plastron de cuir luxe +4 dextérité : 6000 P.O.  
 Plastron métal, lourd et grossier : 200 P.O.  
 Plastron métal léger : 500 P.O.  
 Plastron métal luxe (artisan nain) : 1000 P.O.  
 Plastron métal luxe +2 force : 4000 P.O.  
 Cotte de mailles sans manches : 500 P.O.  
 Cotte de mailles avec manches : 800 P.O.  
 Cotte de mailles légère : 3000 P.O.  
 Cotte de mailles luxe (artisan nain) : 3000 P.O.  
 Cotte de mailles acier carbone pour voleur (artisan nain) : 5000 P.O.

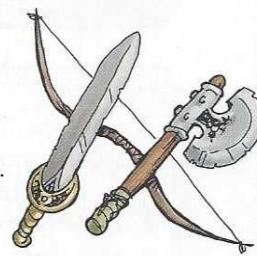


Cotte de mailles légère elfique : 8000 P.O.  
 Cotte de mailles Thritil : 20000 P.O.  
 Casque de cuir : 20 P.O.  
 Casque de cuir luxe : 100 P.O.  
 Casque de métal de base : 50 P.O.  
 Casque de métal à confort léger et ouvrage : 500 P.O.  
 Casque luxe (artisan nain) : 1000 P.O.  
 Casque plaqué or ouvrage : 2000 P.O.  
 Gantelets cuir : 30 P.O.  
 Gantelets maille : 150 P.O.  
 Gantelets de combat elfiques : 1000 P.O.  
 Gantelets maille Thritil : 2000 P.O.  
 Bottes de cuir renforcées de base : 30 P.O.  
 Bottes de cuir renforcées légères : 100 P.O.  
 Ceinture d'armes cuir renforcé : 15 P.O.



## ARMES

Dague de base : 15 P.O.  
 Dague bonne qualité : 50 P.O.  
 Arme 1 main de base : 50 P.O.  
 Arme 1 main correcte : 100 P.O.  
 Arme 1 main bonne qualité : 200 P.O.  
 Arme 1 main d'artisan renommé : 500 P.O.  
 Arme 1 main Durandil(TM) : 1000 P.O.  
 Epée, hache 2 mains de base : 100 P.O.  
 Epée, hache 2 mains correcte : 200 P.O.  
 Epée, hache 2 mains bonne qualité : 400 P.O.  
 Epée, hache 2 mains d'artisan renommé : 1000 P.O.  
 Epée, hache 2 mains Durandil(TM) : 2000 P.O.  
 Rapière de noble pour frimer, poignée plaqué or : 800 P.O.  
 Hache de combat cimérière à double affûtage : 600 P.O.  
 Epée vorpale +3 (dégâts), deux mains poignée cuir : 6000 P.O.  
 Epée runique +8 (dégâts) qui boit les âmes : 30000 P.O. [1]  
 Arc court de basse qualité : 30 P.O.  
 Arc court de qualité correcte : 50 P.O.  
 Arc long de qualité correcte : 80 P.O.  
 Arc composite d'elfe sylvain (imitation) : 200 P.O.  
 Arc composite d'elfe sylvain (véritable) : 2000 P.O.  
 Flèche de base : 5 P.A.  
 Flèche de qualité : 2 P.O.  
 Flèche d'elfe sylvain (véritable) : 10 P.O.  
 Flèche enchantée +1 et dommage feu : 30 P.O.  
 Arc long de Yemisold, enchanté + 2 dextérité : 5000 P.O.



## OBJETS MAGIQUES

Potion de soin effet léger : 30 P.O.  
 Potion de soin effet majeur : 100 P.O.  
 Parchemin de boule de feu majeure : 400 P.O.  
 Potion d'invisibilité 15 minutes : 1000 P.O.  
 Bâton de 10 charges éclair de foudre : 1500 P.O.  
 Rune staff of curse : 400 P.O.  
 Scroll of stupidity : 300 P.O.  
 Bague d'intelligence +1 : 1500 P.O.  
 Chausson de Danse de Rizmo Jarbé : 2000 P.O.  
 Bague d'agilité +3 : 5000 P.O.



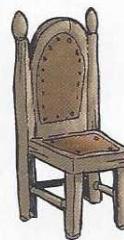
## OBJETS DE COLLECTION, RELIQUES

Tête d'ours empaillée : 20 P.O.  
 Polochon Mystique de Zuggira : 5000 P.O.  
 Skis nautiques de la Dame Dullak : 1000 P.O.  
 Les 6 Fourchettes du Calamar Catcheur : 500 P.O.  
 Vomissoir de Gzor : 4000 P.O.



## MEUBLES

Chaise de base : 2 P.O.  
 Table de cuisine : 15 P.O.  
 Table de bonne qualité : 50 P.O.  
 Buffet : 80 P.O.  
 Fauteuil de noble : 150 P.O.



## SERVICES

Rempaillage de chaise standard : 2 P.O.  
 Rempaillage de fauteuil à bascule : 10 P.O.  
 Affûtage d'une épée de base : 1 P.O.  
 Affûtage d'une épée de qualité : 4 P.O.  
 Coupe chez le coiffeur : 5 P.A.  
 Coupe chez un coiffeur elfe : 3 P.O.  
 Examen d'objet magique chez un sage (par objet) : 5 P.O.  
 Ensorcellement d'un peigne, charisme +1 : 100 P.O.  
 Ensorcellement d'un peigne, charisme +3 : 1000 P.O.  
 Ensorcellement d'une épée, dégâts +3 : 5000 P.O.



Il Selon de nombreux spécialistes, une telle épée n'a jamais été vue en Terre de Fangh. Cela dit, si elle existait elle serait sans doute vendue à ce prix.

# Les Hommes-Poireaux

## Et l'accident du pot-au-feu

C'est lors d'un accident magique couplé à une vengeance démesurée que naquirent les peuples des hommes-légumes, désormais voués à chercher sans relâche un moyen de retrouver leur forme originelle.



Notre histoire prend pied un peu après l'an 1000 du deuxième âge, dans la ville de Tirliouit [1]. La ville de Tirliouit n'existe plus depuis lors - elle disparut dans l'incident - mais se trouvait au sud de la forêt de Schlipak, et l'on pouvait admirer les grands arbres depuis le chemin de ronde. Un concours particulier animait chaque année la joyeuse population des environs.



Deux auberges, en effet, luttaient pour le titre du meilleur pot-au-feu de la région. Le prix gagné leur assurait prospérité et clientèle cosse pour le restant de l'année, tant et si bien que c'en était devenu une véritable institution. Il faut dire que les loisirs étaient rares à l'époque en campagne et qu'il valait mieux s'amuser à l'auberge qu'au milieu de la forêt, cela vous évitait de revenir chez vous avec un nombre impair de bras et de jambes.



Hubert Tograpiez, patron de l'Auberge des Neuf Moineaux, avait finalement conçu une si bonne recette qu'il fut pendant trois années le gagnant du trophée. Son commerce florissait pendant que celui d'Adèle Claoui (patronne de l'Auberge du Pinson Étranglé) déperisait, et toutes ses tentatives pour améliorer sa recette demeuraient sans résultat face à l'ingéniosité culinaire d'Hubert. Ce qui n'était qu'un jeu rural devint alors une guérilla de cuisine.

Quelques jours avant le concours annuel, Adèle fut prise d'un grand désespoir et fit venir dans la plus grande discréption un mage demeurant à Chnafon, à 30 kilomètres de là. Elle fut aidée par le fourbe fils de la famille Chamol, lequel se destinait au métier d'assassin et fut heureux de faire ce voyage en échange d'une bouteille de poison qu'Adèle gardait pour les clients mauvais payeurs. On raconte aussi que le fils Chamol s'intéressait aux avantages mammaires de la bistrotière, mais cela ne nous regarde pas.



[1] Dont le nom fut tiré de la grande quantité d'oiseaux vivant en lisrière de la forêt de Schlipak - ils ne s'aventuraient pas trop loin à l'intérieur à l'époque.

La patronne du Pinson Étranglé désirait jeter un sort de confusion dans l'esprit de son adversaire pour lui faire perdre ses moyens et rater son pot-au-feu destiné au concours. Une idée plutôt innocente, quand il aurait suffi d'un piège à ours ou d'une arbalète bien maniée pour en finir avec la concurrence.



Le mage, dénommé Albas Klaspec D'Azila dont-ne-font-qu'un [2] était un débutant tout de même éclairé, il accepta le contrat et s'infiltra de nuit dans la cuisine d'Hubert, avec l'intention de jeter rapidement le sort et de repartir aussi sec.



Il y était question de "putain d'pot-au-feu d'merde", de "bordel de cuisine de chiotte de mes deux" et de noires pensées envers la race humaine. Le sort ainsi obtenu enveloppa la ville, fit fondre les maisons et transforma les habitants en hommes-légumes bourrés de mutations étranges. Nul ne sait ce que devint Hubert. Le mage ébouillanté fut massacré par les habitants, car il l'avait bien mérité.

Depuis ce temps, les hommes-légumes vivent en clans dans la région, cachés, tentant de retrouver leur forme humaine. On a dénombré des hommes-patates, des hommes-poireaux, des hommes-navets, des hommes-carottes et, semble-t-il aussi, des hommes-oignons à l'haleine dévastatrice. Les érudits qui ont tenté d'en savoir plus ne sont jamais revenus.

On raconte que les hommes-poireaux, par exemple, sacrifient les humains dans un rituel de pot-au-feu géant et se méfient de tous les autres mutants. Mais ce ne sont probablement que des légendes !

Rassemblant son énergie mystique, dissimulé dans le dos d'Hubert (lequel était fort concentré dans l'épluchage des navets), il se prit la manche dans un hachoir accroché au mur, lequel tomba sur son pied en tranchant 3 orteils.

Sous l'effet de la douleur, il recula en glissant, s'empalant la cuisse sur un crochet, il se rattrapa à une bassine d'huile de friture bouillante dont le contenu se déversa sur une moitié de son corps, et finalement se prit un coin d'étagère derrière la tête.



Hubert fut surpris, mais moins que le mage, tellement perclus de douleurs qu'il jeta à la face du monde une bordée d'imprécations étranges, qui se mêlèrent au sort en créant un échec critique de type "dérivation entropique" [3].



[2] La signification de ce sobriquet demeure encore floue, mais il semblerait qu'il avait souvent les deux pieds dans le même sabot, métaphoriquement parlant.

[3] Lorsqu'on tente un sort, souvent ça ne fait rien. Et c'est tant mieux. La dérivation entropique est un sort tellement faible qu'il génère un nouveau sort vers de nulle part.

# LE BÅRBÅRE

## SON HISTOIRE, ET SES MOTIVATIONS

On ne doit pas obligatoirement avoir une vie compliquée pour qu'elle soit bien remplie.



Fort et bien bâti, assez grand et doté de longs cheveux un peu hirsutes, le Barbare porte des vêtements courts de cuir et de peau, et de grosses bottes qui sentent mauvais. Il n'a pas froid de toute façon, le froid c'est un truc de mauviette.



Pour gagner de la force, il décide à l'âge de dix-neuf ans d'aller affronter les dangers de la vie hors du camp. Mais il se rend alors compte qu'il EST le danger, puisque que tout le monde a peur de lui, surtout lorsqu'il fait de grands moulinets avec l'épée rouillée dérobée à son oncle, en poussant des cris d'ours et en roulant des épaules. Après avoir détroussé quelques badauds dans un village miteux à l'est du Lac Aspousser, il se prépare à dépenser son argent dans un marché d'artisans, mais il se fait voler sa bourse par un habile voleur.

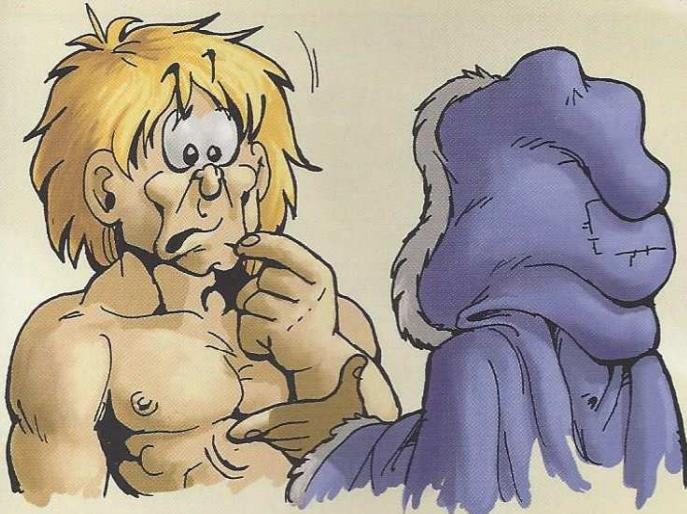
Descendant des tribus des Cardiacs [1], notre Barbare a grandi dans les terres sauvages de Krwzprtt [2], quelque part à l'est de Glargh, l'une des grandes cités de la Terre de Fangh. Élevé à la dure, au milieu des jeux virils [3] et des beignes paternelles, il décide de prendre le large et de découvrir le monde à la suite d'une déconvenue sentimentale. En effet, sa cousine refuse de sortir avec lui, en expliquant qu'il n'est pas capable de soulever une charrette avec une seule main.



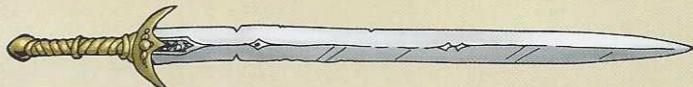
[1] Voir l'article sur La Moriaque dans l'encyclopédie en ligne, où tout est expliqué.

[2] Prononcer Krwzprtt

[3] Comme la Crânette, jeu qui consiste à se frapper la tête contre des rochers en attendant de voir qui s'évanouit en premier



Frustre, il accepte alors un job proposé par un individu encapuchonné, qui lui promet de faire de lui un aventurier riche et célèbre. Pour cela, il doit se rendre au Donjon de Naheulbeuk et se joindre à une compagnie, afin de retrouver une statuette...



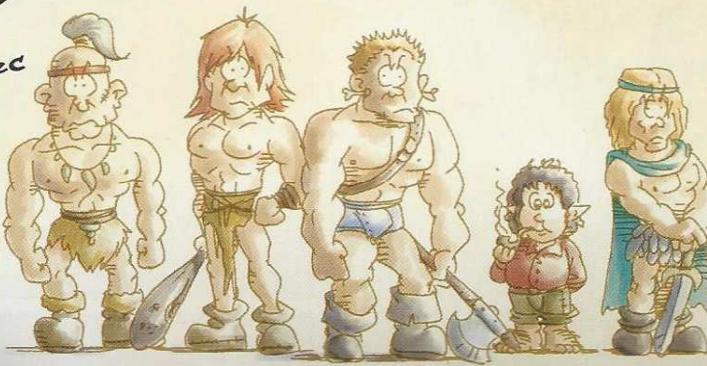
Le Barbare, son truc, c'est de pouvoir s'acheter une grosse épée (ou alors, la voler), afin d'être plus fort et de pouvoir heuu... acheter une épée plus grosse (ou alors, la voler). Quand il monte en niveau, il peut prendre une épée dans chaque main, donc il doit en acheter une supplémentaire (ou alors, la voler).

## PLAN DE PROGRESSION PRÉVU POUR UN BARBARE AVENTURIER :



**BRÉNORIA**  
le chocolat des gagnants

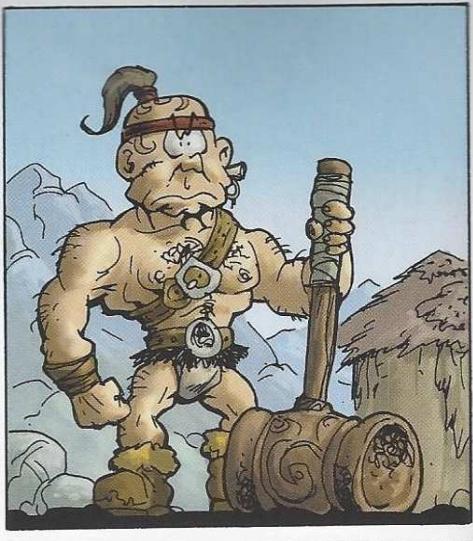
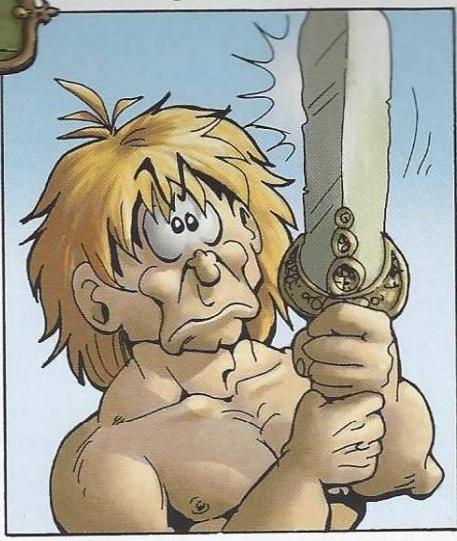
Joue avec  
flip !



Trouve  
l'intrus qui  
s'est glissé  
dans ce  
groupe de  
barbares

# Chroniques

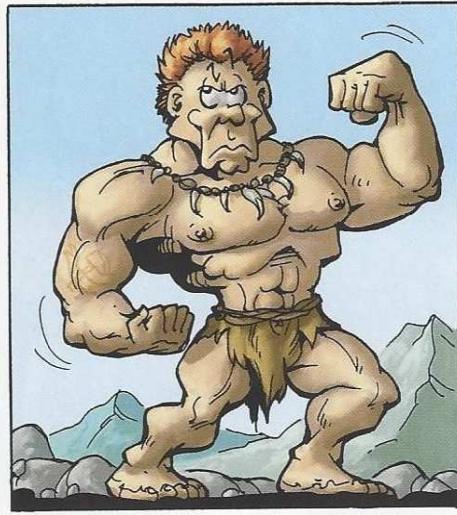
Voici ce que chantent les barbares, le soir au coin des huttes, ou bien en partant piller les villages.



DANS UNE HUTTE ON A GRANDI  
DEPUIS TOUT JEUNE ON PREND DES GNONS

L'ACIER TRANCANT C'EST NOTRE VIE  
ET NOS LOISIRS C'EST LA BASTON

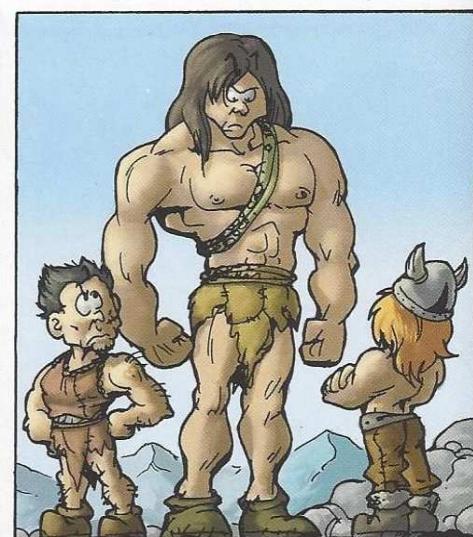
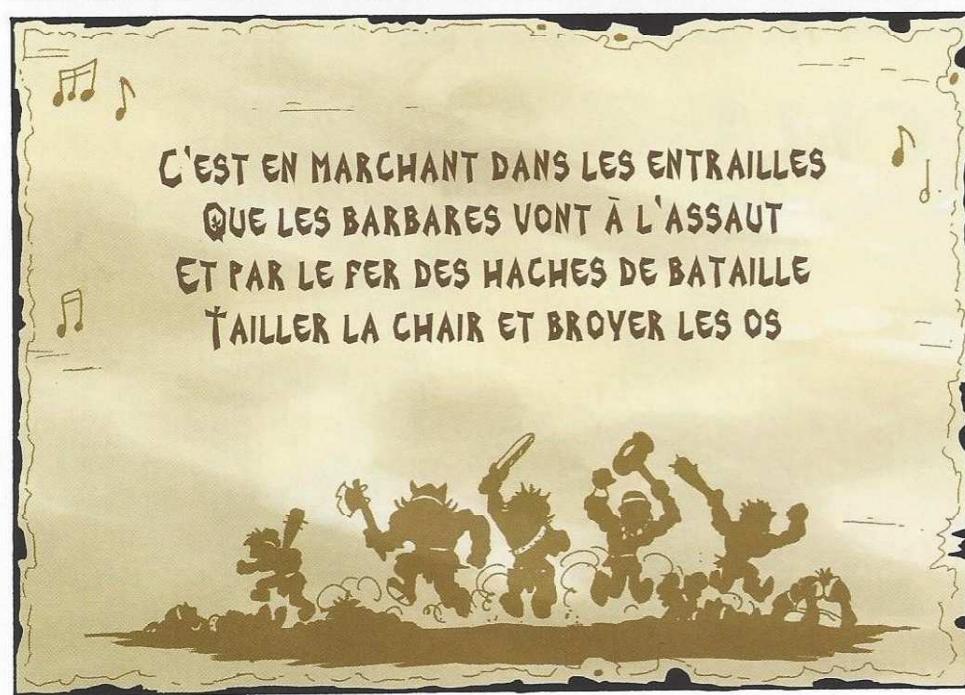
YOR LE BOURRIN ÉTAIT UN RUSTRE  
IL FRAPPAIT FORT ET TROP SOUVENT



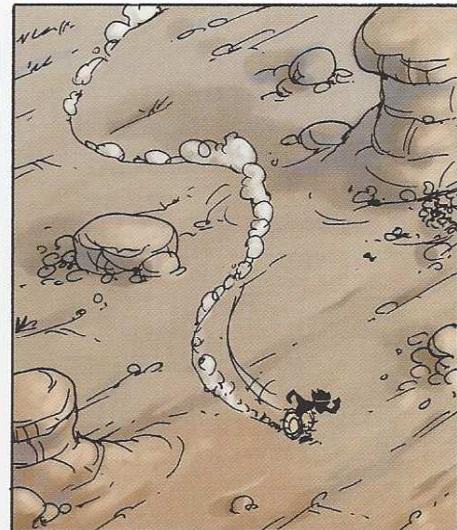
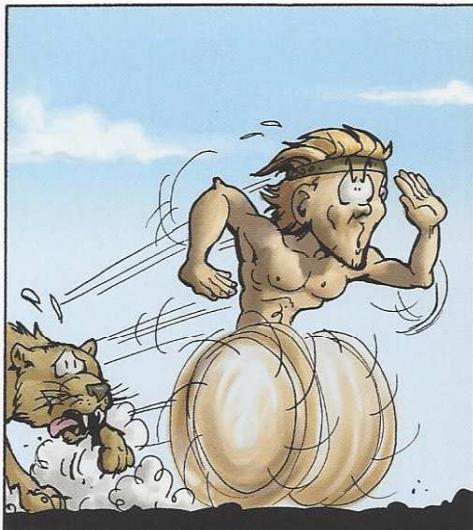
C'EST À QUATRE ANS, AVEC UN LUSTRE,  
QU'IL AVAIT TUÉ SES DEUX PARENTS

THROD LE MASSIF ÉTAIT BALEZE  
IL TUAIT LES BUFFLES À MAINS NUES

IL AIMAIT JOUER AVEC LES ELFES  
EN LANCANT DES ENCLUMES DESSUS



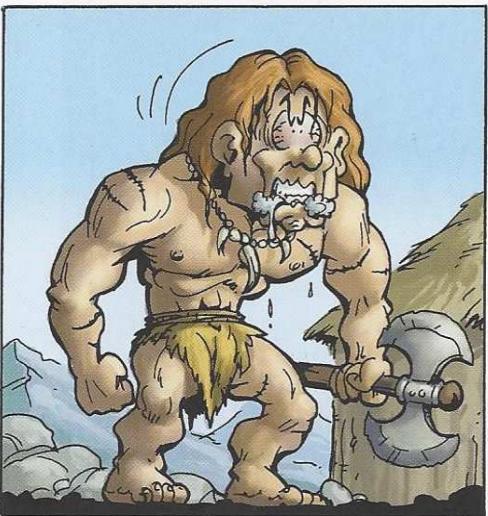
GOURGA LE HAUT ÉTAIT IMMENSE  
IL CASSAIT LES ARBRES EN TOUSSANT



IL SAUTAIT PAR-DESSUS LES GRANGES  
EN PIÉTINANT LES GENS C'ÉTAIT MARRANT

KYRN LE VÉLOCE ÉTAIT RAPIDE  
IL DOUBLAIT LES FAUVES EN COURANT

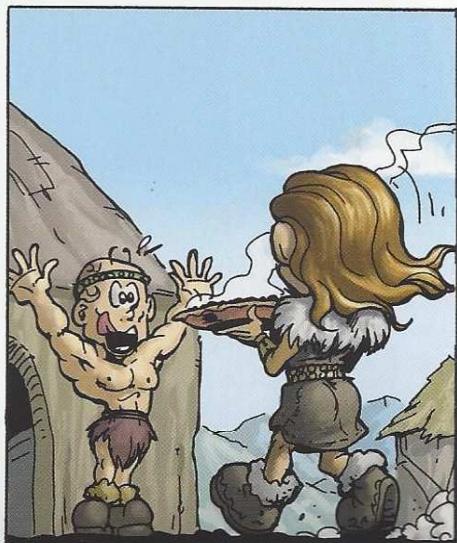
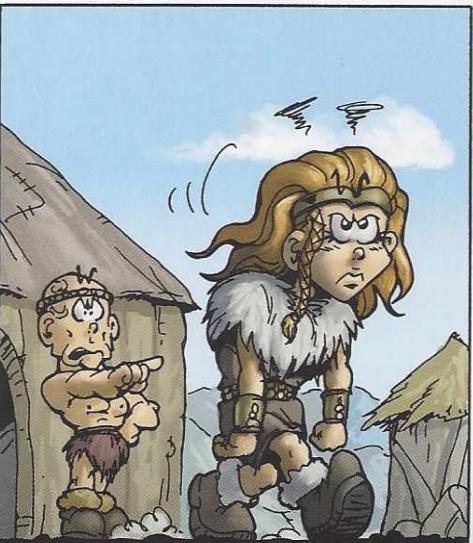
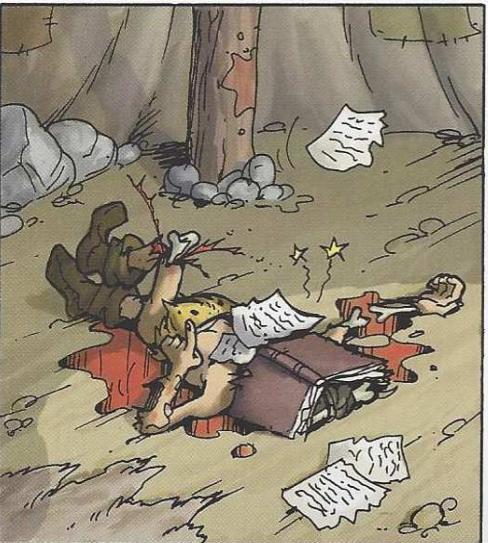
IL PARCOURAIT LA PLAINE DE KRHD  
EN 20 MINUTES  
(ET ENCORE Y AVAIT DU VENT)



ZRAG LE BERSERK ÉTAIT UN ABRUTI  
IL S'ÉNERVAIT QUAND ON PILLAIT

IL FRAPPAIT AUSSI BIEN SUR LES AMIS  
MAIS C'EST PAS GRAVE ON LUI RENDAIT

OURDO LE SAGE SAVAIT ÉCRIRE  
IL NE S'ENTRAÎNAIT PAS SOUVENT

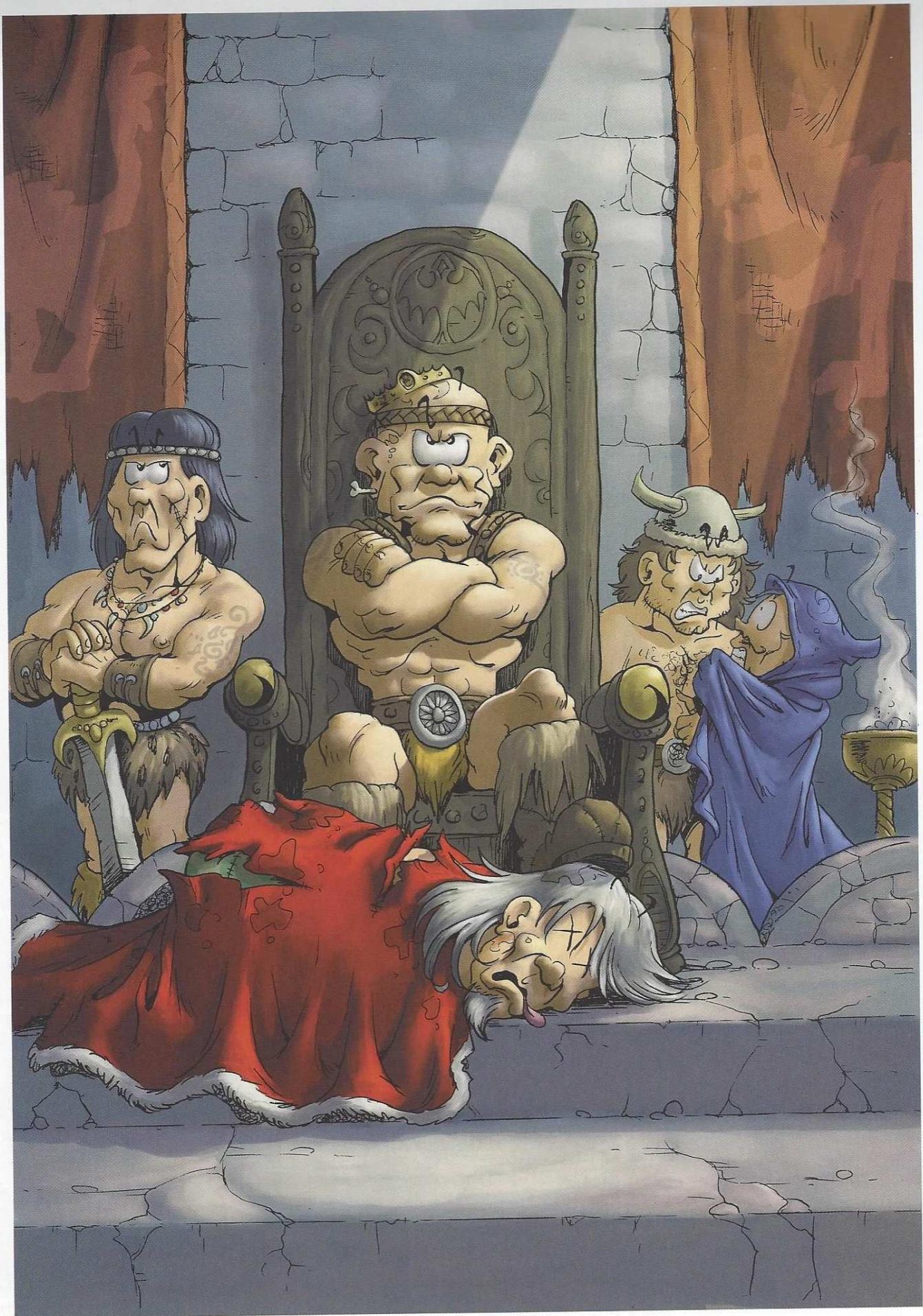


ET BIEN SÛR IL S'EST FAIT POURRIR  
IL N'ÉTAIT PAS TRÈS UTILE AU CLAN !

LILI ÉTAIT BIEN TROP GENTILLE  
ELLE PUT VIRÉE DU CLAN 10 POIS

MAIS COMME ELLE FAIT BIEN  
LA TARTE AUX MYRTELLES  
QUAND ELLE REVIENT ON L'ENGUEULE PAS

# La prise de Glargh par les Moriacs



La chute de la Dynastie de Vontorz marqua le début du second âge, alors que son dirigeant fut balayé par la grande charge des Moriacs. Cette gravure témoigne de la prise de Glargh par Kjeukien III dit « La Mule ».

## Bestiaire

# Le Poulet

Un animal rusé

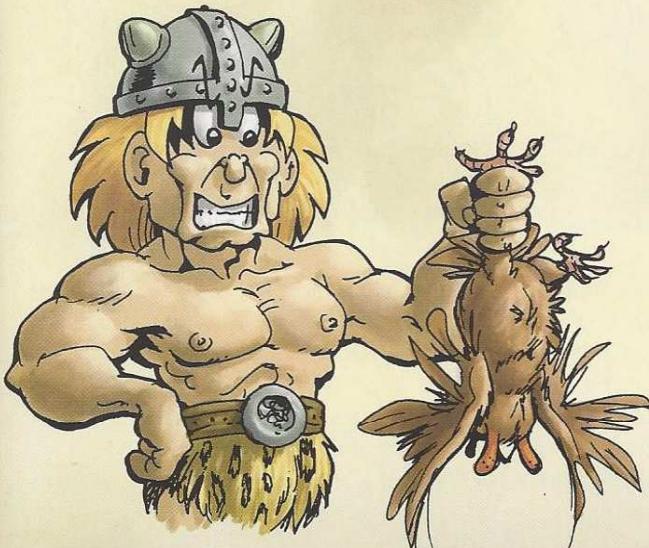
Le poulet peut être une véritable calamité, ne le prenez pas à la légère.



Il n'attaque pas de front mais une fois acculé il peut picorer avec une puissance de 1D4-3 (et même 1D6 s'il tape dans les yeux, mais là il faut vraiment le chercher)

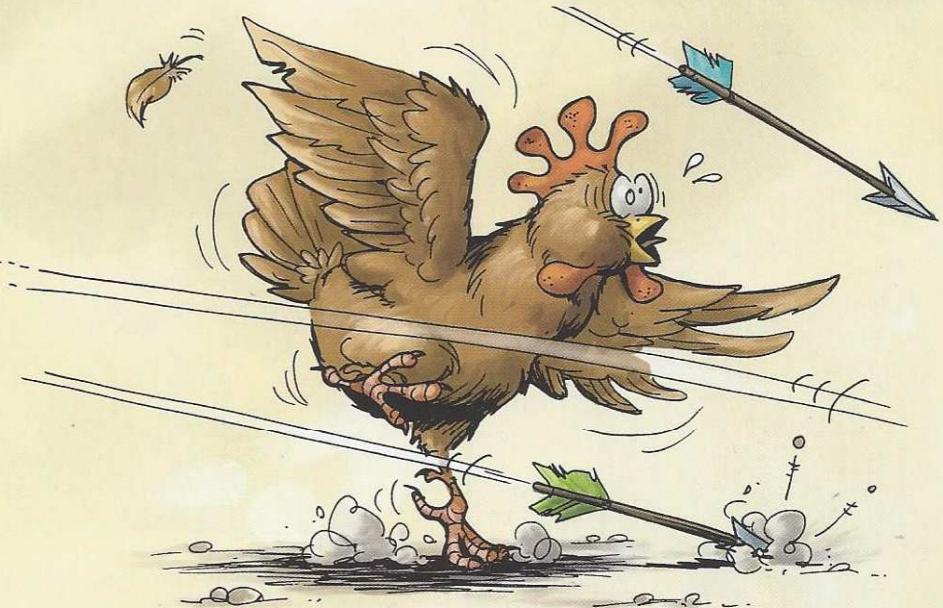
Le poulet se mange, mais il faut le plumer, et ça c'est galère [3]

Il est difficile à capturer, enfin, jusqu'à ce qu'on lui brise les pattes.



Vous pouvez rencontrer cet animal n'importe où, y compris dans les couloirs d'un donjon. Certains maîtres de donjon élèvent des poulets dans de vieux cagibis afin de nourrir leurs créatures [1], et parfois certains parviennent à s'échapper.

Le poulet offre les caractéristiques suivantes :



Il peut éviter vos flèches par son aptitude spéciale à sautiller en battant des ailes et en faisant wpawaatacouaac [2]



Il peut vous réveiller très tôt s'il s'agit d'un mâle et là le problème c'est que vous n'avez pas votre quota de sommeil et ne bénéficiez pas d'une récupération optimale des points de vie perdus le jour précédent en battonnant des gredins.

Parfois, les changeurs de forme prennent l'apparence d'un poulet pour tromper l'ennemi, mais quoi qu'en disent les magiciennes, c'est plutôt rare.

[1] Voir l'article de l'encyclopédie sur le peuplement du donjon, si la question vous intéresse

[2] C'est la version littéraire

[3] Sauf pour les ogres, qui mangent aussi les plumes

Un corps fin et bien proportionné, de grands yeux clairs et éveillés, la grâce et la légèreté d'une feuille de saule, un charisme étonnant et une bonne paire de... bottes... tout irait bien s'il n'y avait pas ce petit problème d'intelligence.



L'Elfe grandit dans la sérénité d'une communauté relativement bien organisée, sachant plus ou moins se défendre contre les menaces de la vie quotidienne : les averses de grêle, le vent qui défait les brushing, les invasions de punaises des arbres, le midiou de la framboise, et parfois le passage d'un Nain qui décide d'aller monter une industrie minière en forêt.



### Son histoire et... c'est quoi une motivation ?

L'Elfe naquit il y a une quarantaine d'années, dans la partie boisée de la Terre de Fangh nommée par les hommes "Forêt de Groinsale" [1]. Le nom elfique, beaucoup plus poétique, parle de cascades, de rayons de lune et de fruits juteux. Quarante ans, ce n'est pas bien long pour les elfes... quand on n'a que du temps à perdre, on ne fait pas beaucoup d'efforts pour s'instruire rapidement.



Descendant des clans oubliés d'elfes ayant dégénéré en version arboricole, les Sylvains de Groinsale ont culturellement souffert de l'éloignement des grandes villes. En effet, la grande lignée des Lahtépraiddubor, d'où est issue notre elfe, vit dans la nature profonde depuis bien longtemps [2].



Tinsion, le père de la famille, est rapidement fier de sa troisième fille, qui à l'âge de 22 ans est déclarée championne régionale de coiffage de poney, catégorie tresse. Ses deux sœurs plus âgées, devenues jalouses, quittent la cabane familiale pour monter un atelier de tissage à l'autre bout de la forêt. Les parents, surpris, après une période de déprime [3] commencent à couver leur unique fille, avec l'aide de leur grand fils Yaduzef, âgé de seulement 75 ans et déjà habile forgeron d'aiguilles à coudre.

[1] Forêt située en bordure des collines donnant source à la rivière Glandebruine

[2] Leur ancêtre le plus connu était Feigaff, malheureusement décédé de contusions violentes en tombant d'une falaise un jour de grand vent. Sa pierre commémorative sert à présent d'avertissement sur le lieu de l'accident. Feigaff avait guidé sa famille lors du grand exode suivant la deuxième guerre contre Gror pour trouver un havre de paix où installer les Lahtépraiddubor. Il avait lui-même chassé la plupart des sangliers géants qui infestaient les lieux et inventé le premier système de cabane perchée en planches autoclaves, encore utilisé de nos jours

[3] Une heure, ou deux peut-être...



Ainsi l'Elfe reste championne de Groinsale pendant 15 années (le concours ayant lieu tous les 5 ans [4]), puis se fait voler définitivement le titre par sa plus grande sœur, qui finalement n'a plus envie de s'adonner au tissage et revient sur le devant de la scène. Fâchée de voir qu'elle n'a plus les faveurs de ses parents, l'elfe réfléchit encore deux ans et décide de voir un peu le monde extérieur. Elle consulte plusieurs livres sur l'aventure et l'utilité des elfes en compagnie d'aventuriers, et elle chipe l'arc de son cousin, un guerrier reconnu depuis belle lurette. Après six mois d'entraînement et plusieurs kilos de courges ravagées sur les bras [5], l'Elfe prend la route de Noghall en espérant y trouver des idées pour suivre sa nouvelle vocation.

Suivant à la lettre les conseils des livres, elle se rend à la taverne la plus en vue de la ville et commande un jus de poire, déclenchant une bordée de rires gras et de clins d'œil lubriques. Alerté par le tintamarre, un individu louche et encapuchonné qui traîne dans les parages l'attire dans un coin sombre pour lui proposer une étrange quête, dans laquelle elle pourra pourfendre de nombreux méchants et gagner fortune et renommée.



Il n'en faut pas plus pour décider l'Elfe à rejoindre le Donjon de Naheulbeuk pour y rejoindre de mystérieux aventuriers...



En définitive, ce qui plairait à l'Elfe, c'est de pouvoir démontrer son utilité, rendre service, soigner les petits animaux et faire rendre gorge aux monstres les plus variés. Et avec l'argent ainsi gagné, elle pourrait s'acheter des vêtements, des brosses à cheveux de luxe et du shampooing à l'huile de Jojoba.

[4] Il faut du temps pour s'entraîner

[5] La Courge géante protubiforme est la cible préférée des archers de Fangh, de par sa ressemblance avec un gobelin

## Plan de progression prévu pour une elfe aventurière :



Niveau 1



Niveau 2



Niveau 3



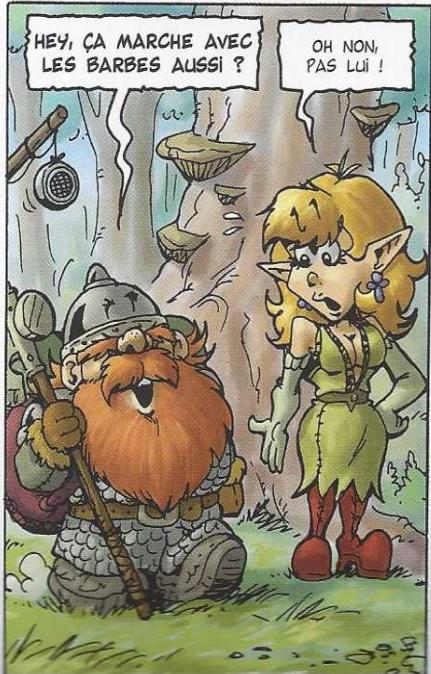
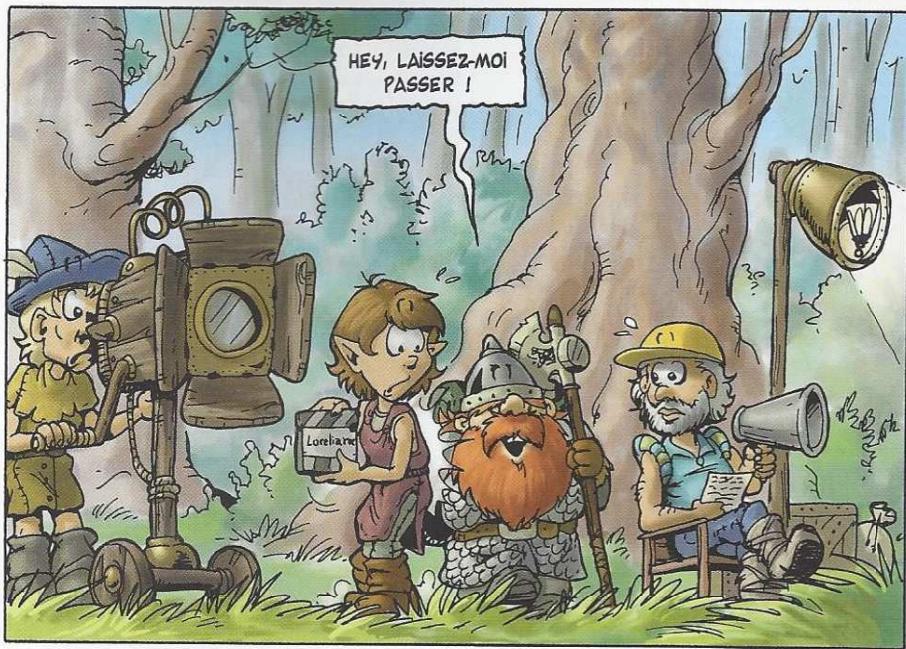
Niveau 6

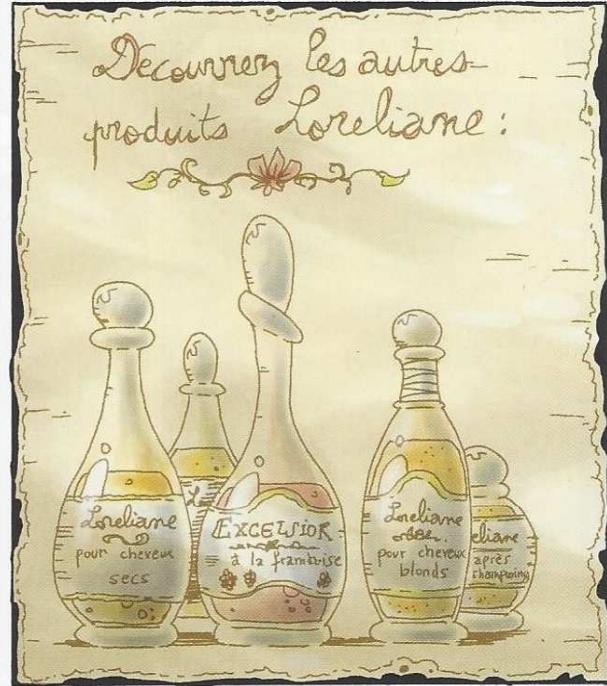
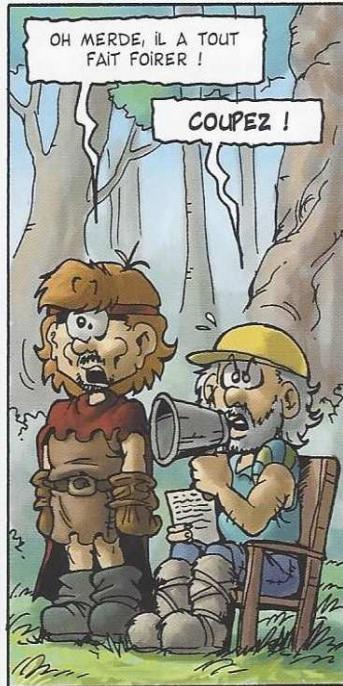


Niveau 10

Voici une scène  
de la vie quotidienne  
des elfes







## Magie

# GIFLE DE NAMZAR

## UNE MAGIALE TAILLE MAMMOUTH

On considère à tort qu'une gifle ne peut pas faire beaucoup de dégâts. Et bien, essayez donc celle d'un géant de 8 tonnes.



La baffe d'une elfe occasionne peu de dégâts

C'est peu avant la chute de l'empire Menzorien que fut écrit ce sort, œuvre de Lucien Namzar l'Inconscient, Troisième Sorcier de la cour du roi Simmons (lui-même surnommé Baillement-de-Feu vers la fin de son règne).

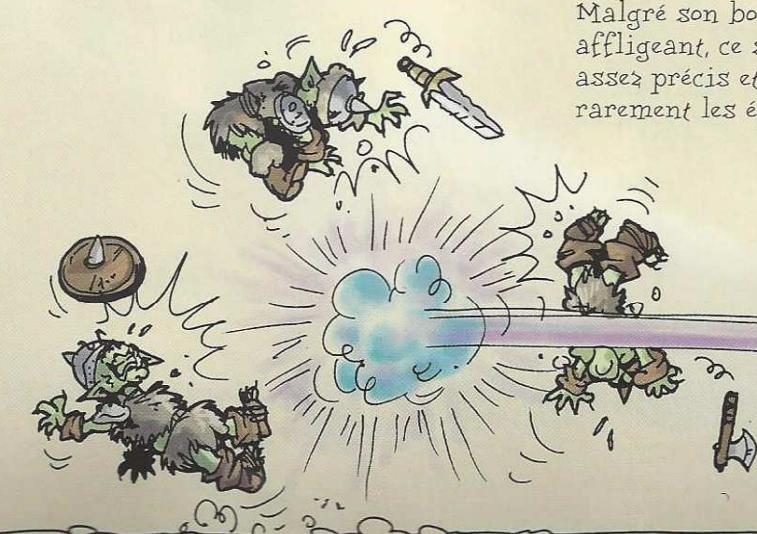


Namzar avait étudié les géants des collines d'Altrouille, et tenta pendant plusieurs années d'en capturer la force. Il fut plusieurs fois blessé lors de ses approches et de ses tentatives de communiquer avec ces êtres dont l'intelligence ne dépasse jamais celle d'un enfant de 2 ans. La technique de combat de ces géants fascina Namzar : ne désirant pas s'encombrer d'une arme dont ils ne comprennent pas le fonctionnement, les géants se baissent et balayent l'ennemi d'un revers de la main.

Après avoir mis au point son sortilège de captive-force et essuyé une baffe de plusieurs tonnes, Namzar mit au point sa célèbre Gifle sur son lit d'hôpital, avec son bras valide. Il mourut quelques heures plus tard d'hémorragies internes multiples.



La Gifle de Namzar nécessite une préparation mentale de quinze secondes et se lance directement sur l'ennemi. La force du géant, en général amoindrie si le jeteur de sort est novice, lui arrive en pleine face et sous forme d'onde de choc invisible, l'envoyant bouler dans une direction quelconque.



Malgré son bourrinisme affligeant, ce sort est assez précis et touche rarement les équipiers.



La Magie en Terre de Fangh n'est pas un domaine forcément facile à appréhender, car les puissances utilisées sont majoritairement chaotiques.



Quand on n'a pas trop le sens de l'organisation, c'est même franchement compliqué.

Née en l'an 1470 du Deuxième âge, notre Magicienne est la troisième fille d'une honnête famille de négociants en tissus, installée à Kjaniouf depuis des générations. La ville est construite autour d'un grand marché de diverses denrées qui partent et arrivent par bateaux avant de rejoindre d'autres villes et d'autres pays au nom parfois imprononçable. Les Pirates Mauves vivant un peu plus loin viennent parfois y faire des raids de pillage, et c'est à une telle occasion que la mère de notre magicienne décède de mort violente, ayant reçu une flèche de baliste dans l'oreille alors qu'elle étendait son linge.



Robert, son père, sombre alors dans l'alcoolisme. Le foyer devient sordide, les affaires périclitent, et la petite fille alors âgée de douze ans est recueillie par sa tante Laurya, une magicienne de niveau 6, qui détecte en elle une grande passion pour la lecture (à douze ans, ce n'est pas très courant même en milieu urbain). Sa cousine Aztorna, fille de Laurya et un peu plus âgée, lui conseille de rentrer avec elle à l'université de Glargh [1] pour y suivre un enseignement de magie. Mais d'abord, elle doit apprendre à ranger sa chambre [2].

À dix-sept ans, et sans toutefois avoir réussi à ranger ladite chambre qui demeure encombrée de livres et d'un grand nombre de colifichets, notre magicienne est admise à l'Université au grand soulagement de sa tante. Après avoir perdu trois fois le formulaire d'inscription, elle fait sa rentrée avec deux mois de retard [3]. Son parcours étudiantin en dents de scie, résultat d'un certain manque de rigueur, l'amène à essayer diverses spécialités (dont la Magie thermodynamique, avant d'opter pour la magie de combat).



[1] La mauvaise réputation des mages dans la ville ne tient pas tant à la fourberie de Behb'icy Thorp (c'était il y a longtemps et peu s'en souviennent) qu'aux maladresses des jeunes apprentis qui maîtrisent mal les effets secondaires de leurs sorts et leurs conséquences en milieu urbain

[2] Il convient de noter que la chambre d'Aztorna était encore plus désordonnée, alors camembert

[3] Le courrier, même avec ChronoTroll, n'est pas toujours efficace



Quelques accidents et quelques années plus tard [4], elle décide de partir à l'aventure avec un diplôme de base de niveau 1 (spécialités "Gifle de Namzar" et "Linguiste") et une altération définitive de la voix [5]. À son départ, elle est accompagnée par les regards haineux du concierge de l'établissement qui en a plus qu'assez d'éteindre ses incendies.



Vingt-six ans et une grande envie de découvrir le monde... c'est dans un faubourg boueux de Glargh qu'elle fait la connaissance de l'Ogre, très occupé à fouiller dans les poubelles. Sa maîtrise des langues de monstres l'aide à rallier à sa cause - pour le moment inexisteante - ce compagnon précieux [6]. À l'entrée d'une boutique de sorciers, un type mystérieux et encapuchonné leur promet richesses, grimoires et sandwiches géants. Il s'agit pour cela d'aller récupérer une statuette dans un donjon maléfique, à l'est... voyant sa chance de cramer enfin autre chose que ses compagnons de chambrée ou des mannequins en paille, notre Magicienne saute sur l'occasion.

[4] Extrait du Bulletin de Notes de la Magicienne : 975/20. "Elève moins nulle que les autres, ce qui n'est pas grand-chose d'ailleurs. Appliquée dans les livres, mais mal traite mal ses sorts (surtout ceux de détection). Attention à l'orientation en milieu rural. Un effort a été fait ce semestre sur les boules de feu. Attention quand même : penser à les jeter plus loin que leur rayon d'explosion..."  
 [5] L'abus de magie endommage souvent la santé des novices  
 [6] Précieux lorsque, par exemple, il s'agit de négocier le prix d'un livre

## PLAN DE PROGRESSION PRÉVU POUR UNE MAGICIENNE AVENTURIÈRE :



NIVEAU 1

NIVEAU 2

NIVEAU 3

NIVEAU 6

NIVEAU 10

## LE PANSEMENT MAGIQUE

Vous avez pris une porte de placard en pleine tête ? Demandez à votre compagnon mago de vous lancer un soin des blessures légères.

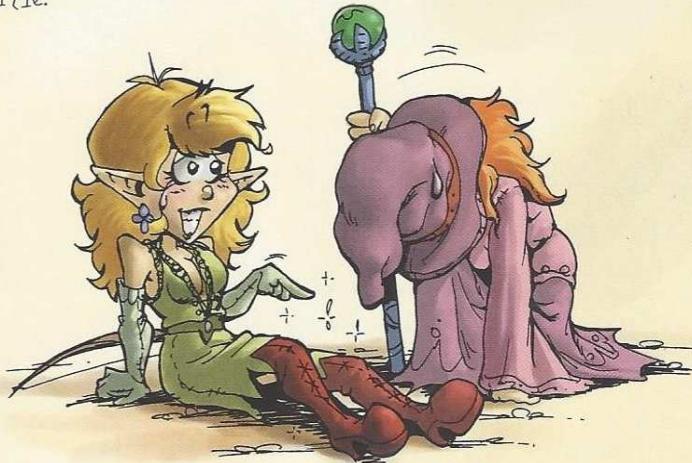


Ici, récupération des sorts nécessaire.

Ce sort, très pratique et rapide à lancer, possède deux actions principales :

- réparer la lésion s'il s'agit d'une petite plaie ou d'une entorse, d'un bleu, d'une bosse, d'un coup de porte de placard
- vous rendre quelques points de vie, si le lanceur est bon

C'est un sort très localisé. Il faut viser avec soin la partie du corps endommagée, sans quoi l'effet sera perdu en grande partie.



Exemple : "MERCI, MAIS C'ÉTAIT L'AUTRE JAMBÉ!"

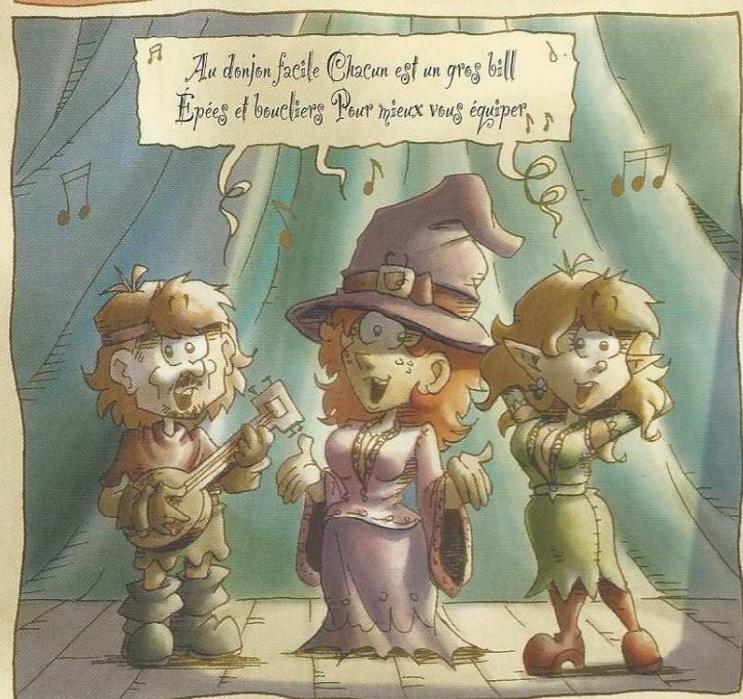
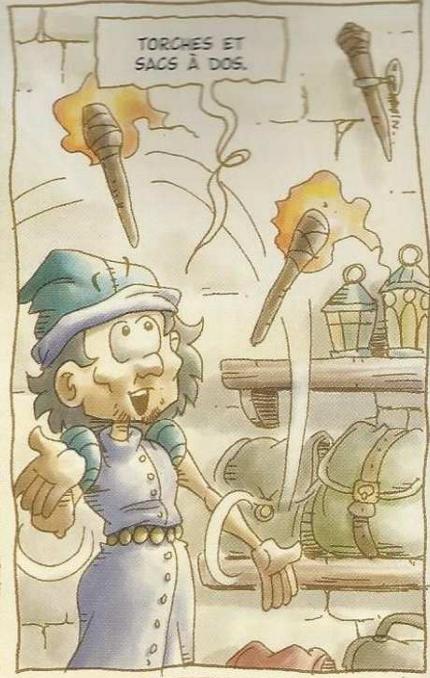
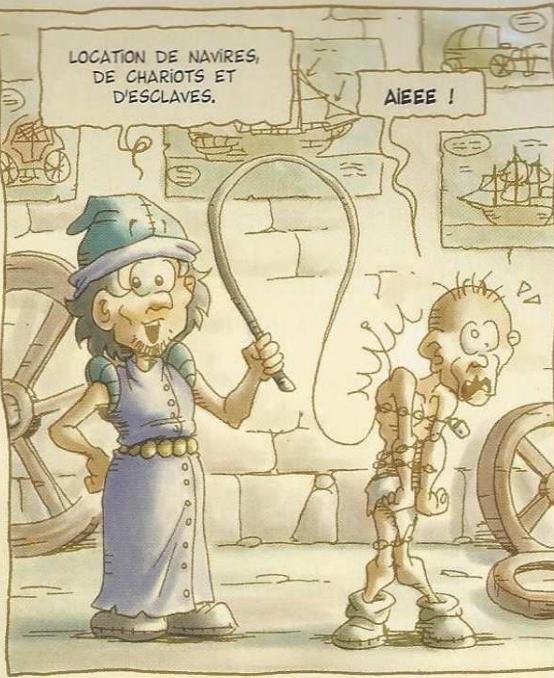
Le sort est disponible pour la majeure partie des mages et sorciers de niveau 1 et ils peuvent en lancer un certain nombre, dépendant de leurs caractéristiques. Cependant, il faut garder en tête que son efficacité est très réduite ! Pour récupérer des sorts, les magiciens doivent se reposer.



Beaucoup d'aventuriers sont morts en comptant un peu trop sur cette magie. On mentionnera la Compagnie des Arzegoths, dont le guerrier qui mourut de 7 morsures de dragon des glaces, pour avoir cru qu'un soin des blessures légères pouvait réparer ses bras sectionnés.







*La Terre de Fangb recèle bien des dangers. On y raconte aussi de nombreuses légendes, dont certaines se révèlent parfaitement stupides. D'autres encore concernent uniquement les Elfes, ou les Nains, et on s'en tapisse l'oreille avec une babouche. Quoi qu'il en soit, avant de partir à l'aventure, il vaut mieux savoir à l'avance ce qu'on peut trouver en travers du sentier. Savez-vous ce qu'il y a au niveau trois du Donjon de Nabeulbeuk ? Pouvez-vous décrire les effets d'un Clapton de Mazrok ? D'où viennent les aventuriers, et qu'ont-ils accompli dans leur jeunesse ? Comment les Nains creusent-ils les tunnels ? À quoi ressemblerait un Barbare de niveau 10 ? Où se trouve la rue des Talifurnes ? Est-il possible de mélanger du pâté de lapin avec un yaourt aux fraises ? Autant de questions qui trouveront leurs réponses, en images, dans les Arcanes de Nabeulbeuk.*



9 782353 250424