

# LES ARCANES DE NAH' CUL BEUK

L'ARRIÈRE-BOUTIQUE DE

## LA TERRE DE FANGH

2 · DES BOUDINS ET DES ELFES

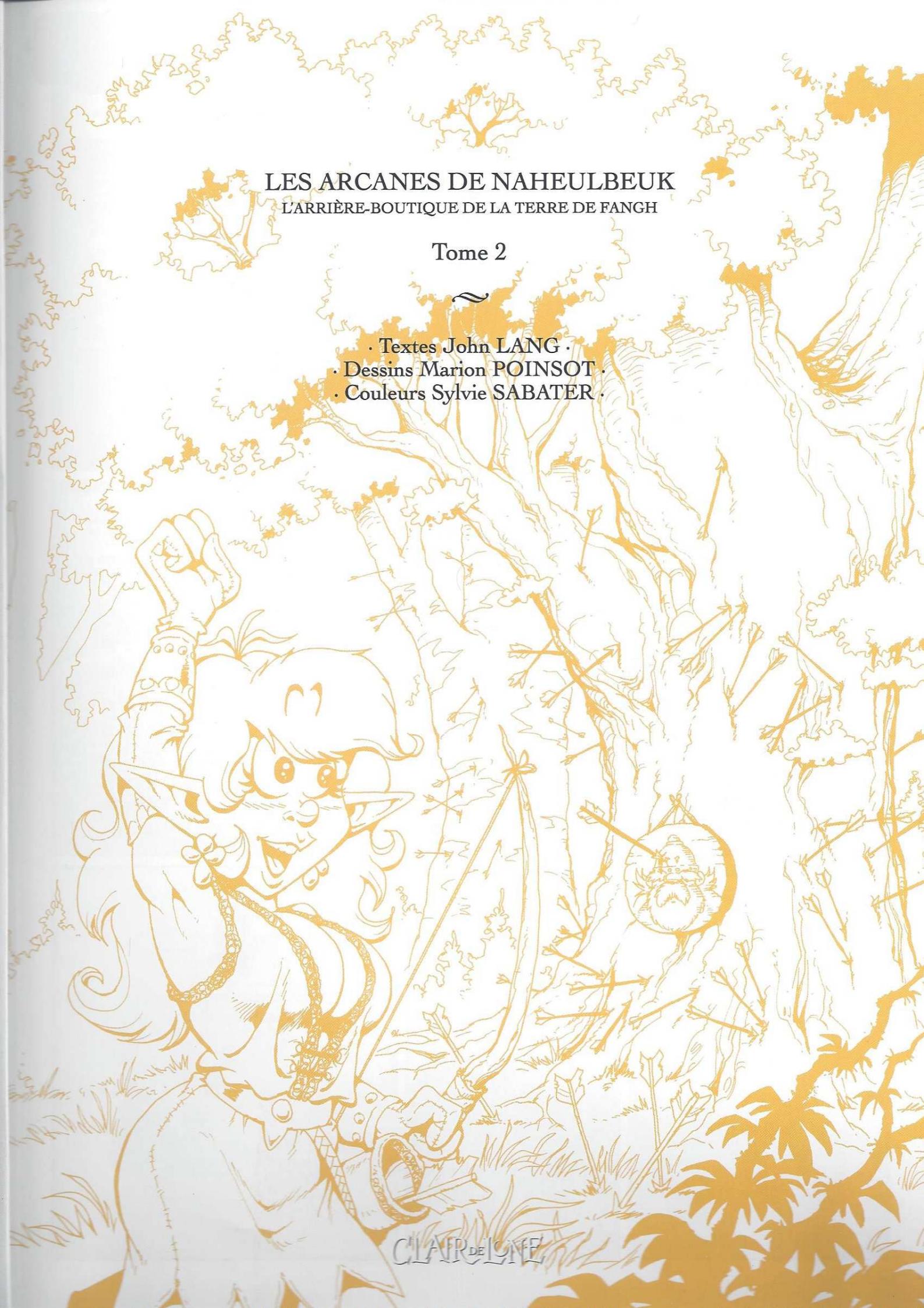


CLAIR DE LUNE

Selarm 10







# LES ARCANES DE NAHEULBEUK

L'ARRIÈRE-BOUTIQUE DE LA TERRE DE FANGH

Tome 2

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

Je dédie cet ouvrage à tous les méchants du cinéma, qui font n'importe quoi depuis la nuit des temps, et qui contribuent par leur maladresse à la gloire d'un certain nombre d'individus pas forcément doués. À tous ces vilains qui exposent leurs plans avant de plonger les héros dans un piège bête, avant de partir au loin en ricanant de leur évidente supériorité sur le reste du monde. Et une dédicace très spéciale à tous ceux qui veulent être mailliiiiiire du monde.

John

À David Labarde, mon compagnon dans la grande aventure de la vie - merci pour ton regard critique et impartial sur mes travaux,  
qui m'aide à progresser et à donner le meilleur de moi-même à chaque nouvel album !  
Remerciements spéciaux pour les corrections que tu as apportées sur mes planches du tome 5 de Naheulbeuk, qui m'ont bien aidée à m'améliorer.  
Merci également à ma famille pour son soutien depuis mes débuts (18 albums déjà !),  
et bien sûr merci à tous nos lecteurs qui nous suivent fidèlement en Terre de Fangh  
depuis le commencement de cette aventure, ainsi qu'à ceux qui nous rejoignent !

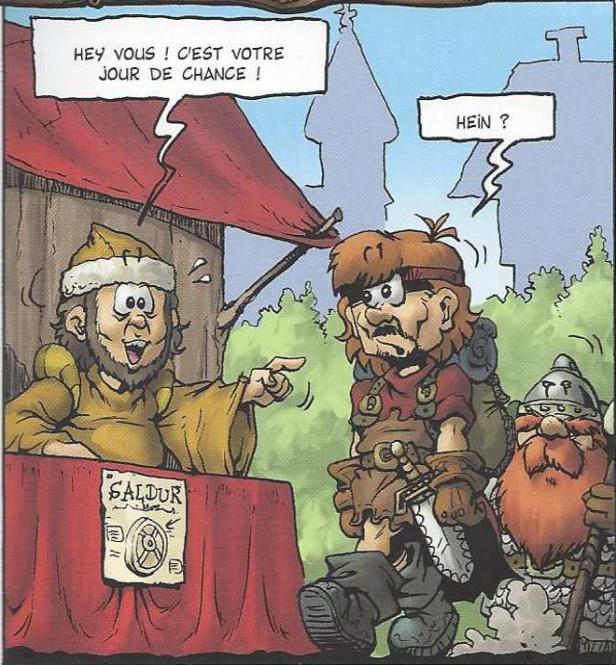
Marion



**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/>**

RETRouvez NOTRE ENCYCLOPÉDIE EN LIGNE SUR  
[HTTP://ENCYCLOPEDIE.NAHEULBEUK.COM](http://encyclopédie.naheulbeuk.com)

# Publicité

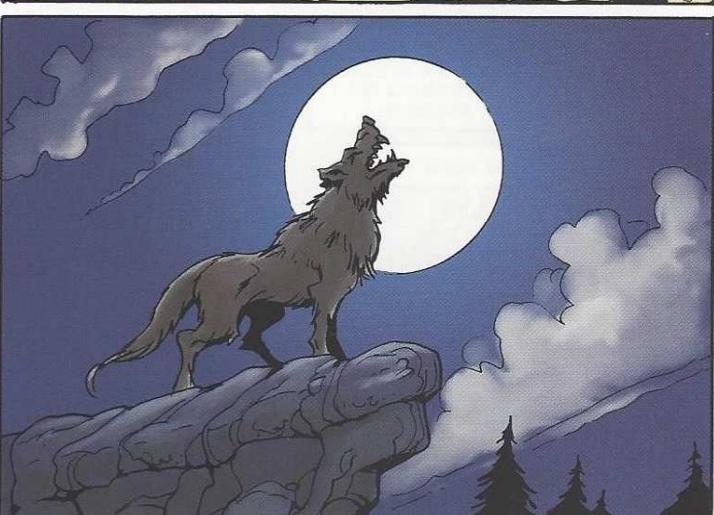


# Chroniques



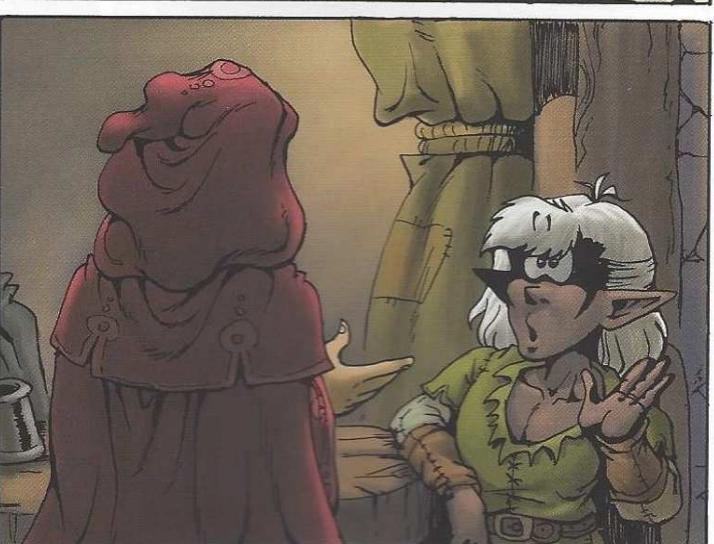
Nous étions quatre, assis dans l'auberge  
Buvant une chope de nos maigres deniers

La bourse était vide tout comme notre sac à dos  
La compagnie attend un boulot



Un magicien, une guerrière farouche  
Un voleur du Nord, et moi l'elfe noir

C'était notre groupe, au nom déjà éloquent  
La compagnie du Chien Rugissant



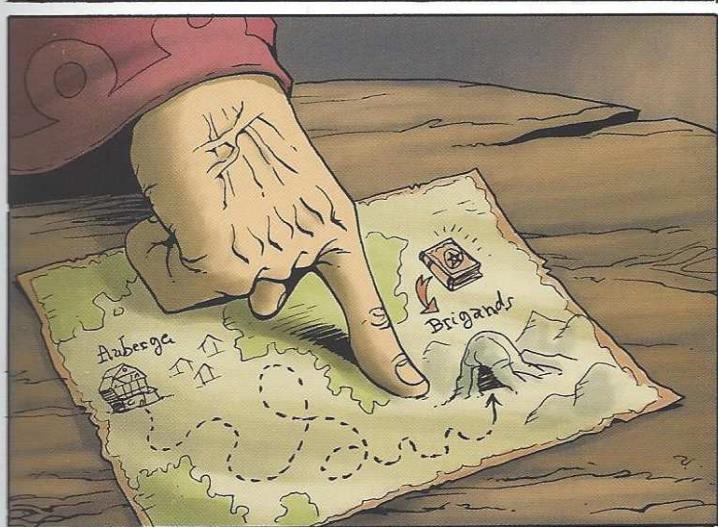
Il est sorti des ombres mourantes / Grande silhouette encapuchonnée

Avec l'air méfiant de ceux qui sont avagés  
La compagnie salut l'étranger



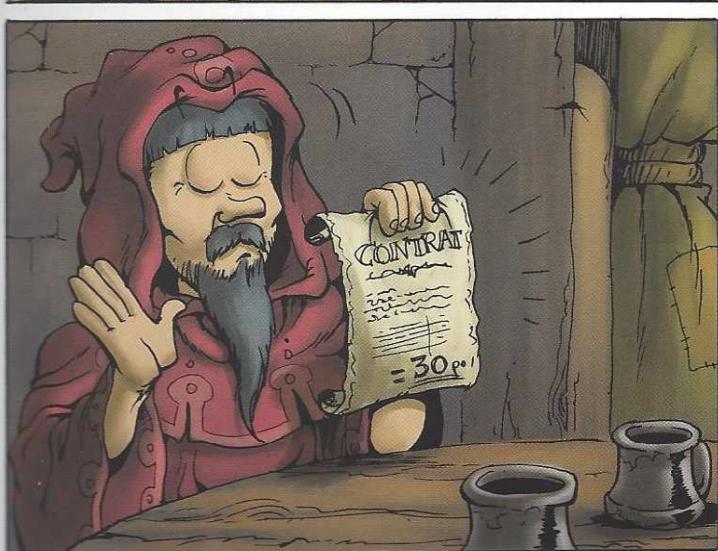
Braves amis, cherchez-vous l'escapade ?  
Dit-il en se joignant à notre tablée

J'ai un besoin urgent d'un parti d'aventuriers  
La compagnie commence à l'aimer



Je vous envoie retrouver mon grimoire  
Chez les brigands, vous irez le chercher

L'affaire est plaisante, mais y serons-nous gagnants ?  
La compagnie a besoin d'argent



30 pièces d'or pour le groupe entier  
Vous ne semblez pas d'un bon niveau

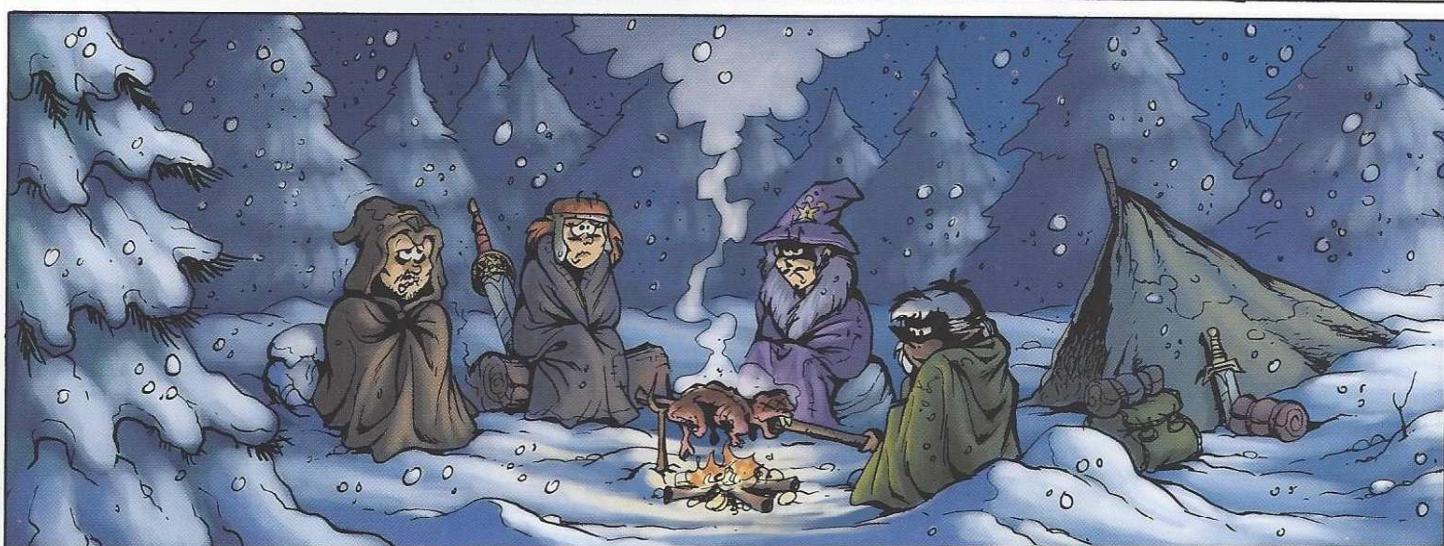
Pour qui nous prét-il, cet espèce de sac à vin ?  
La compagnie va lui mettre un pain



Fils de chien, rugit la guerrière / Et son épée lui mit dans l'œil droit



Adieu l'étranger, rendez-vous dans l'au-delà / La compagnie doit quitter l'endroit



Nous étions 4, assis dans la neige Mais qu'ai-je donc fait, nous dit la guerrière ? La compagnie attend un boulot...

# Les Démons Majeurs

Les grands démons majeurs seraient là depuis le commencement des temps, et d'une manière générale passent leurs temps à pourrir la vie des humains. Néanmoins, ils offrent des avantages intéressants à ceux qui les servent.

## Les Dieux en Terre de Fangh



La Terre de Fangh possède un grand nombre de divinités étranges, qui trouvent toujours dans la population des gens pour les aduler et leur rendre des cultes bizarres.

**Niourgl** est le maître de la corruption et du changement perpétuel, de la maladie, de la mort et de la déchéance. On raconte qu'il commande également les insectes et les microbes. C'est sans doute le plus chaotique de tous, et le plus terrifiant. On n'a toujours pas compris d'ailleurs en quoi ses disciples peuvent lui trouver quelque chose d'attrayant. Pourtant, ils sont souvent les plus acharnés à recruter des adeptes, en leur promettant une vie meilleure. Ils se habillent en violet, et on les retrouve sous la bannière des "Auspices de Niourgl".



**Khornettoh**, le dieu de la guerre et de la violence, du sang, de la cruauté. Il était forcément très populaire à divers stades de l'Histoire, avant l'invention du dialogue et de la négociation. Il connaît aussi la Ruse et la Stratégie, ça lui permet d'être plus efficace. Ses disciples se reconnaissent à leur vêtements noirs et rouges, ils sont armés d'objets tranchants et parfois tatoués de motifs runiques. Le culte principal se rassemble chez "Les Pontifes de la Grande Boucherie de Khornettoh".



**Slanoush**, le dieu des secrets, des vices, de la perversion, de la psychologie et des rêves. Il détient les secrets de l'Univers, comme par exemple, la recette de la pâte à tartiner aux noisettes. C'est le démon bizarre par excellence, qui guide les hommes dans de nombreuses disciplines incompréhensibles. Même les dirigeants du culte ne sont pas capables d'expliquer vraiment en quoi ça consiste, et d'ailleurs cela leur confère une aura mystérieuse qui semble les rendre encore plus populaires. Les disciples de Slanoush se livrent régulièrement à des rituels que personne n'a envie de raconter.. Ils se rassemblent sous la "Confession réformée de Slanoush" et sont habillés de jaune.

## D'lul

le dieu du sommeil et de l'ennui.

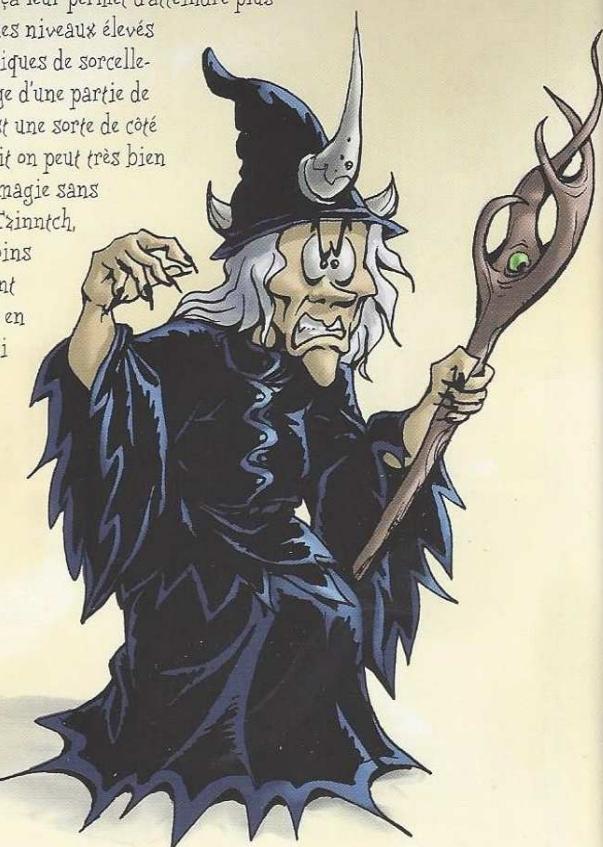
Comme c'est un dieu un peu mou, on n'a jamais vraiment su si c'était un dieu mauvais ou bon... Mais il a énormément d'adeptes, on les appelle les Feignasses. C'est pourquoi D'lul a donné naissance à trois religions :

- Le Temple du Grand Sommier (neutres), dirigée par Sa Somnolence, l'Archidoyen du Temple du Grand Sommier, Yulric 7
- La Coterie des Pacificateurs du Bâillement (bons) - en général tellement occupés à dormir qu'ils ne s'occupent de rien, et on n'entend pas trop parler d'eux.
- L'Ordre de la Béatitude de Swimaf (à la base neutres mais devenus obscurs sous la direction de Gontran Théogal). Maître Neitsab Delaglande était leur chef précédent. Ils suivent les principes de leur fondateur, Swimaf le Béat.



## Tzinnitch

est le démon mystique de la sorcellerie. Il guide également tous ceux qui voudraient s'adonner à l'alchimie, et ceux qui veulent maîtriser les forces issues de l'énergie de la nature. Il paraît qu'il commande aux animaux, mais pour le moment c'est plutôt une légende. Malgré ça c'est un démon sombre et cruel, et ses adeptes sont le plus souvent attirés par le pouvoir et la facilité, ça leur permet d'atteindre plus rapidement des niveaux élevés dans les pratiques de sorcellerie, en échange d'une partie de leur âme. C'est une sorte de côté obscur. En fait on peut très bien pratiquer la magie sans s'occuper de Tzinnitch, mais on a moins d'amis. Ils sont vêtus de Noir en général, ce qui leur permet de faire flipper les gens.



## D'autres Dieux aux origines diverses

**Crôm** est le dieu de la baston, du savatage de tronche et des mandales dans la face.

À ne pas confondre avec Khornettoh ! Ce dieu détiennent le secret de l'Acier, et il est plus particulièrement reconnu comme divinité chez les Barbares. C'est le dieu bourrin par excellence. Il n'aime pas la Stratégie ni la Ruse, contrairement à Khornettoh. Les disciples de Crôm se moquent des couleurs, car comme ils disent : "les histoires de couleurs, c'est pour les fiolettes".



**Braav'**, le dieu des paladins

qui enseigne les vertus de la chevalerie. C'est le seul dieu loyal-bon de toute la terre de Fangh. Il arrive à trouver des gens assez gentils pour le servir, et ce n'est pas de la tarte parce qu'il y a énormément de limitations au comportement naturel d'un être humain. Le problème c'est que les paladins de Braav' sont gentils même quand ils partent en guerre, et donc ils sont plus ridicules que dangereux. Ils sont habillés de blanc, pour symboliser la pureté. C'est pratique pour leurs ennemis, ça permet de les viser plus facilement quand il fait sombre. Notez qu'on peut trouver des paladins pour la plupart des autres dieux également.



**Lafoune** rassemble ses adeptes sous la bannière du "Culte Pygocole". C'est la déesse des plaisirs, elle est interdite aux mineurs.. Tout ce qu'on peut dire, c'est qu'elle existe depuis très longtemps. Elle aurait transmis aux humains un manuel secret, qui permet d'essayer 5000 positions. Ses adeptes, quand ils ne veulent pas rester anonymes, s'habillent de rose. Parfois même, ils se promènent nus sous de grands manteaux de la même couleur.



**Oboulos** est le dieu du travail, on raconte qu'il a été inventé par une association de patrons pour lutter contre l'influence de Dlul. Toujours est-il qu'il est un dieu influent, qui réunit "L'Assemblée des Acharnés d'Oboulos". On les trouve généralement en costume gris, sous la direction d'un type qu'on appelle le "Grand Turbineur".

## Des exemples de dieux moins connus

Pour tous les gens qui n'ont pas trouvé de divinité intéressante à servir, il existe une foule de dieux spécialisés qui peuvent éventuellement rendre des services si on sait s'adresser à eux correctement.

**Picrate**, la déesse du vin, qui conduit à l'ivresse. Elle apparaît comme une très belle femme un peu éméchée, et guide les hommes sur les sentiers de la perdition.

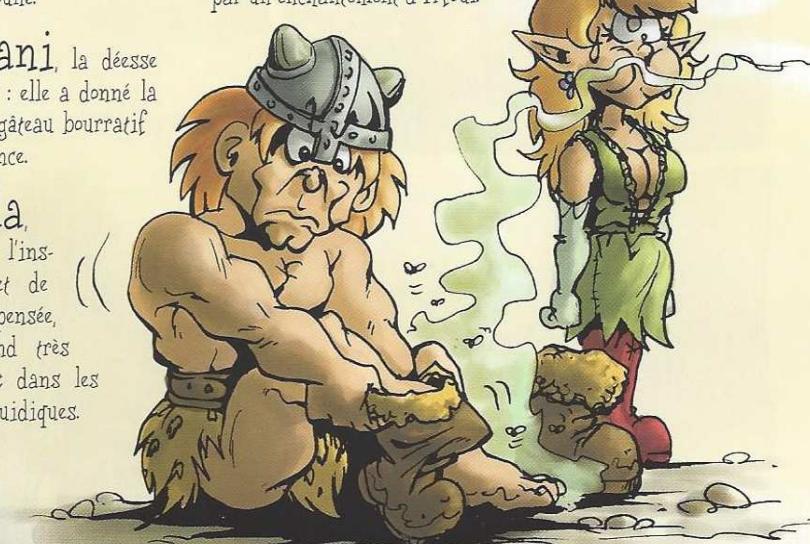


Cela dit, la Terre de Fangh est plus portée sur la bière.

**Malgar**, le dieu des amoureux. Il s'agit des amoureux au sens romantique, il a donc moins d'adeptes que la déesse Lafoune.

**Petipani**, la déesse du lembas : elle a donné la recette du gâteau fourré au fromage par excellence.

**Fuhala**, le dieu de l'inspiration et de la libre pensée, qu'on prend très au sérieux dans les milieux druidiques.

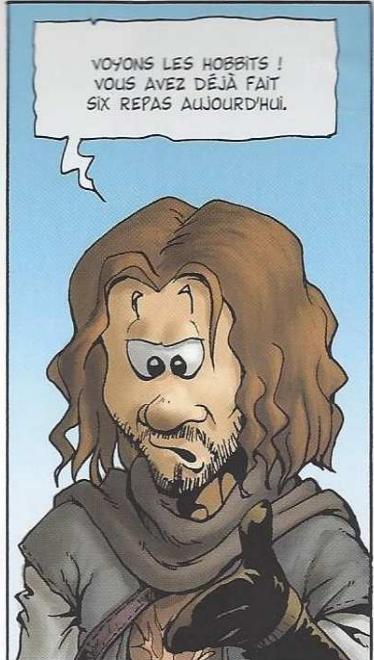
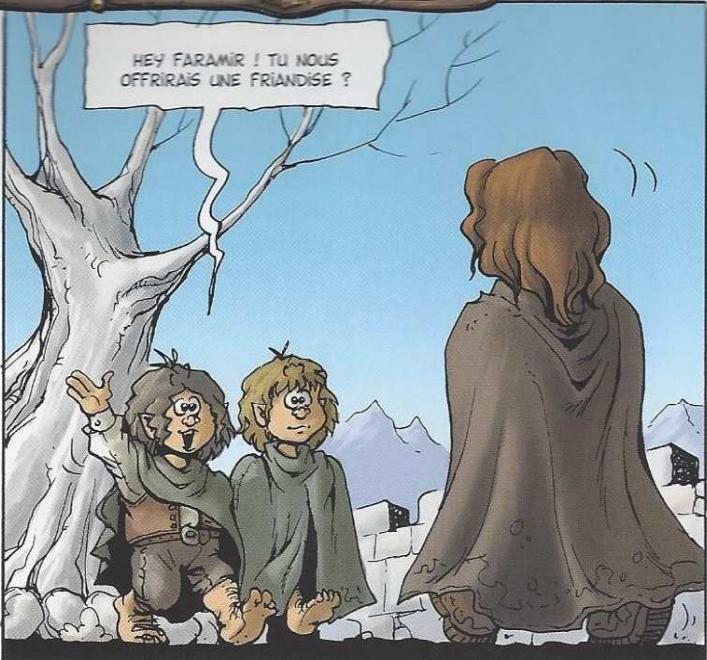


**Mankdebol**,

dieu de la loose et de la déveine. En général personne ne veut lui rendre hommage, mais il n'a pas besoin d'adeptes. Il va et vient en Terre de Fangh et sème la guigne sans qu'on ne s'intéresse à lui. Parfois, on le prie cependant lors d'importants événements (comme les concerts en plein air), pour qu'il ne vienne pas. Mais il n'en fait qu'à sa tête.

Mentionnons aussi dans les moins connus : **Chakhom**, le dieu des rivières et des chats, **Caddyro**, dieu du commerce et des champignons, **Bloutos**, l'esprit du tapis et **Keskonspwale**, dieu de la franche rigolade.

# Publicité



CREVETOLA, C'EST LE MARIAGE SUBTIL DES PROTÉINES DE L'OcéAN,  
ET DES PROPRIÉTÉS MÉDICINALEs DU CACAO DE LA LORIEN.

ASSOCIÉ AU LAIT FRAIS DU ROHAN QUI LUI CONFÈRE  
UN FONDANT INCOMPARABLE, CREVETOLA EST BIEN PLUS  
QU'UN SIMPLE CHOCOLAT !



De la Lorien, à Rivendell

Crevetola, on en mange à la pelle

Crustacés croustillants, et chocolat fondant

Ça croque sous la dent, c'est vraiment succulent

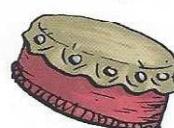
Crevetola, Crevetola

C'est bon pour toi. C'est bon pour moi !

De la Comté à la Moria

Ça donne un beau poil

et c'est bon pour le foie.



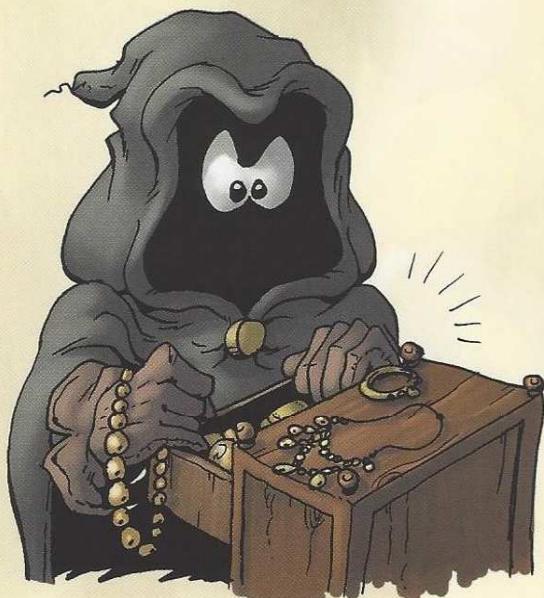
# Le Voleur

SON HISTOIRE, SES MOTIVATIONS



Il peut être dangereux d'arrêter son apprentissage avant qu'il ne soit terminé. L'histoire nous le prouvera.

Bon élève à l'école du village, sa fascination pour les mécaniques de précision l'amène assez tôt à s'intéresser aux serrures. N'ayant pas de passion particulière pour le jambon, il devient rapidement et secrètement l'éénigme du village, le «fantôme», pillant sans vergogne les produits les plus inattendus chez les habitants, par simple amusement.



Notre Voleur est originaire de Noghall, village blotti entre la foret de Groinsale et le Lac Aspousser.

Il grandit au milieu des mécanismes étranges : son père est en effet le plus grand fabricant et fournisseur de pièces détachées pour tranchoirs à jambon mécaniques. Il semble y avoir un rapport direct avec le fait que son oncle est l'inventeur du célèbre tranchoir à jambon Hjauell [1].



Il aime se cultiver, n'ayant pas de souci pour se procurer de la lecture [2], et le voilà rapidement plus érudit que la moyenne des villageois. Il prend alors conscience de l'ennui profond qui règne à longueur d'année dans ce hameau pourtant prospère [3]. Voyant que ses voisins et ses frères commencent à le regarder bizarrement (forcément, à 22 ans, avoir toujours de l'argent plein les poches sans travailler... ça fait jaser) il décide de partir sur les chemins, avec dans l'escarcelle un petit magot récolté sur la vente d'objets volés dans un village voisin. De toute façon, ses parents le traitent à longueur de journée «d'bon sang d'feignasse qui fait rien qu'd'user ses braies à rien fout».

[1] Le tranchoir à jambon Hjauell, celui qui vous fait la tranche belle, tidoudidaaaa

[2] La serrure de la librairie du village... une vraie blague !

[3] Grâce aux industries Hjauell, Hjauell, le tranchoir à jambon qui... bon... d'accord.

Caché dans un recoin sombre de la taverne locale, il surprend la conversation d'un type encapuchonné avec un jeune paysan costaud et chevelu, à propos d'une somme rondelette, de bagailles et de maléfices.



Il suit alors l'individu mystérieux, et l'aborde pour lui proposer ses services de voleur... son culot et sa discréetion semblent plaire au commanditaire qui l'engage sans discuter. Il se hâte de rejoindre le Donjon de Naheulbeuk à bord d'une diligence certes onéreuse mais rapide, parce que ça fait loin à pied.

## PLAN DE PROGRESSION PRÉVU POUR UN VOLEUR AVENTURIER :



NIVEAU 1



NIVEAU 2



NIVEAU 3



NIVEAU 6



NIVEAU 10

«spécialisation  
armes à distance»



# Publicité



MAS ALORS... IL TE FAUT LA MEILLEURE LESSIVE !  
QUI RESPECTE À LA FOIS LA SOUPLESSE DES MATIÈRES  
ET L'INTENSITÉ DES TEINTURES.

N'IMPORTE QUOI !



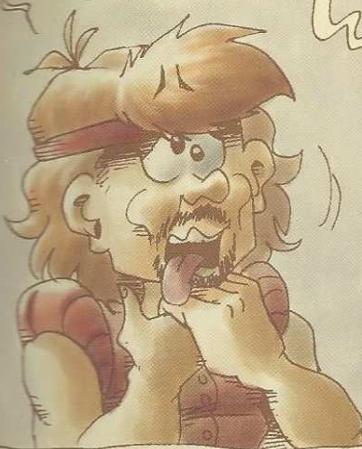
LA FORMULE ÉTONNANTE DE LA LESSIVE GORZYNE  
ÉLIMINE LES BACTÉRIES ET REDONNE AU TISSU  
SA SPLENDEUR D'AUTREFOIS !

J'MEN FOUS !



HUM... BON ALORS...  
CETTE NOUVELLE FORMULE,  
C'EST VRAIMENT TRÈS BIEN  
POUR TOUTE LA FAMILLE !

CHUIS JAMAIS MALADE !



DANS CHAQUE PAQUET DE LESSIVE  
GORZYNE, TU TROUVERAS DES  
PORTE-CLÉS À COLLECTIONNER.

J'AI PAS DE CLÉ,  
ET J'AI PAS DE MAISON.



J'AI PLUS DE FAMILLE.



VEUX-TU ÉCHANGER TON ANCIEN DÉTERGENT  
CONTRE UN PAQUET DE LESSIVE GORZYNE ?

NON.

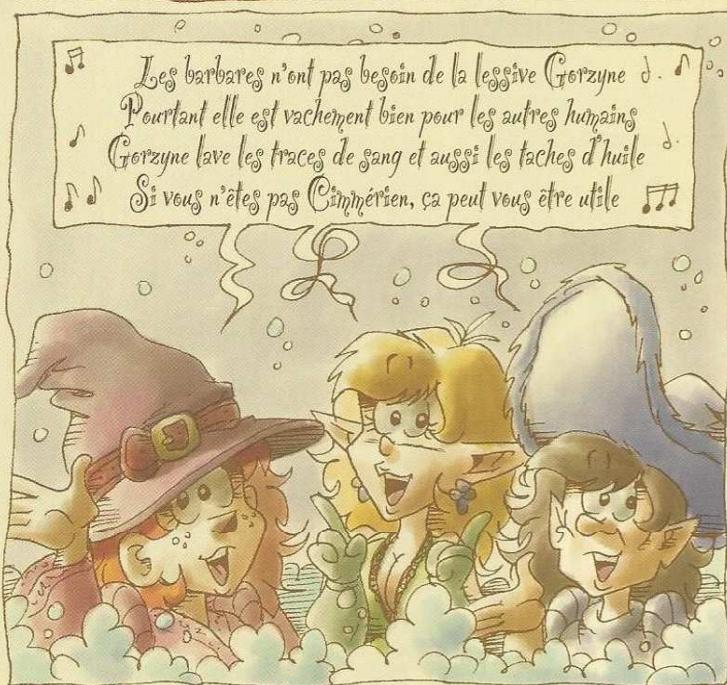
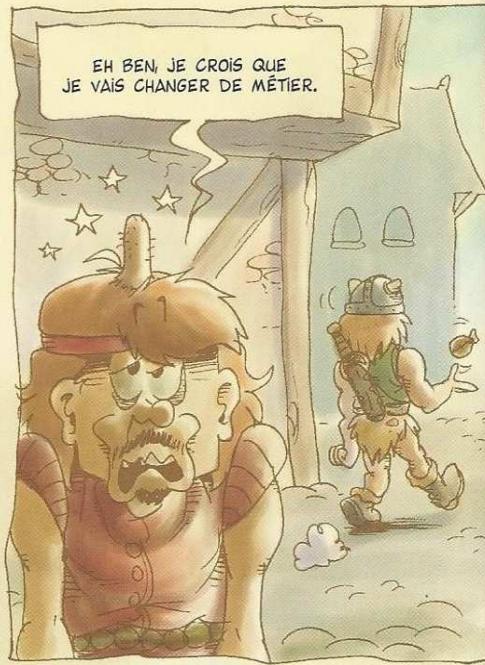
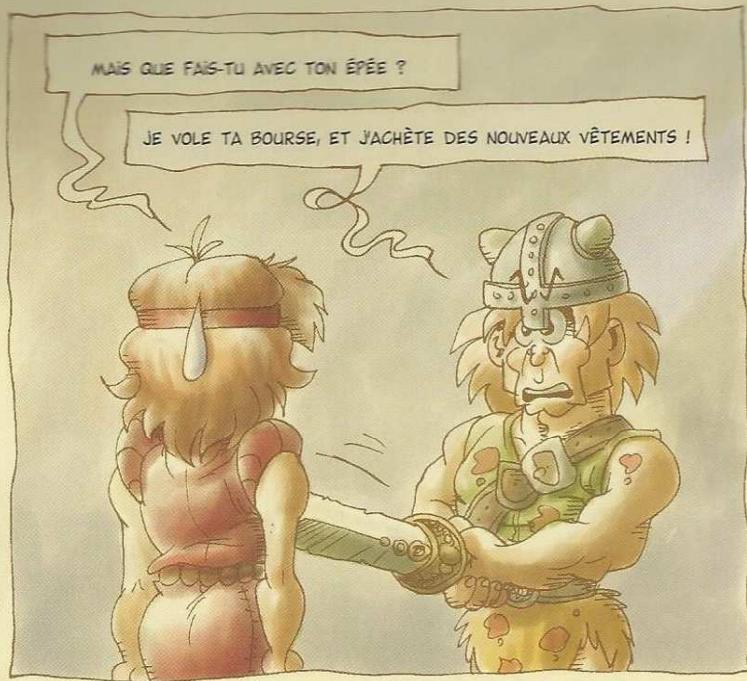
MAIS, TU N'AS PAS ENVIE  
DE LAVER TES VÊTEMENTS ?

NON.

ET TU N'AS PAS ENVIE QU'UN  
PARFUM DE LAVANDE INONDE...

NON.





# CONJON DE NAHEULBEUK

Niveaux 2 / 3 / 4 / 5 / 6

Voici la deuxième moitié des plans complets du Donjon de Naheulbeuk, validés par l'Association des Architectes de Valtordu. La série de plans démarrait au niveau des souterrains dans le Tome I des Arcanes. 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'abîme 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 ces tâches, vous pourrez comprendre quel a été leur chemin depuis la fuite 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-concire vous seront utiles pour comprendre les éléments du décor... Et adienne que pourri.

Livrez-vous donc au fabuleux jeu de piste du Donjon en suivant la piste de la Compagnie des... de... de la Compagnie !



Trésor, objet intéressant (ou pas)



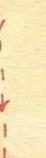
Cle nécessaire pour accéder à quelque chose



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 coûmaçon)

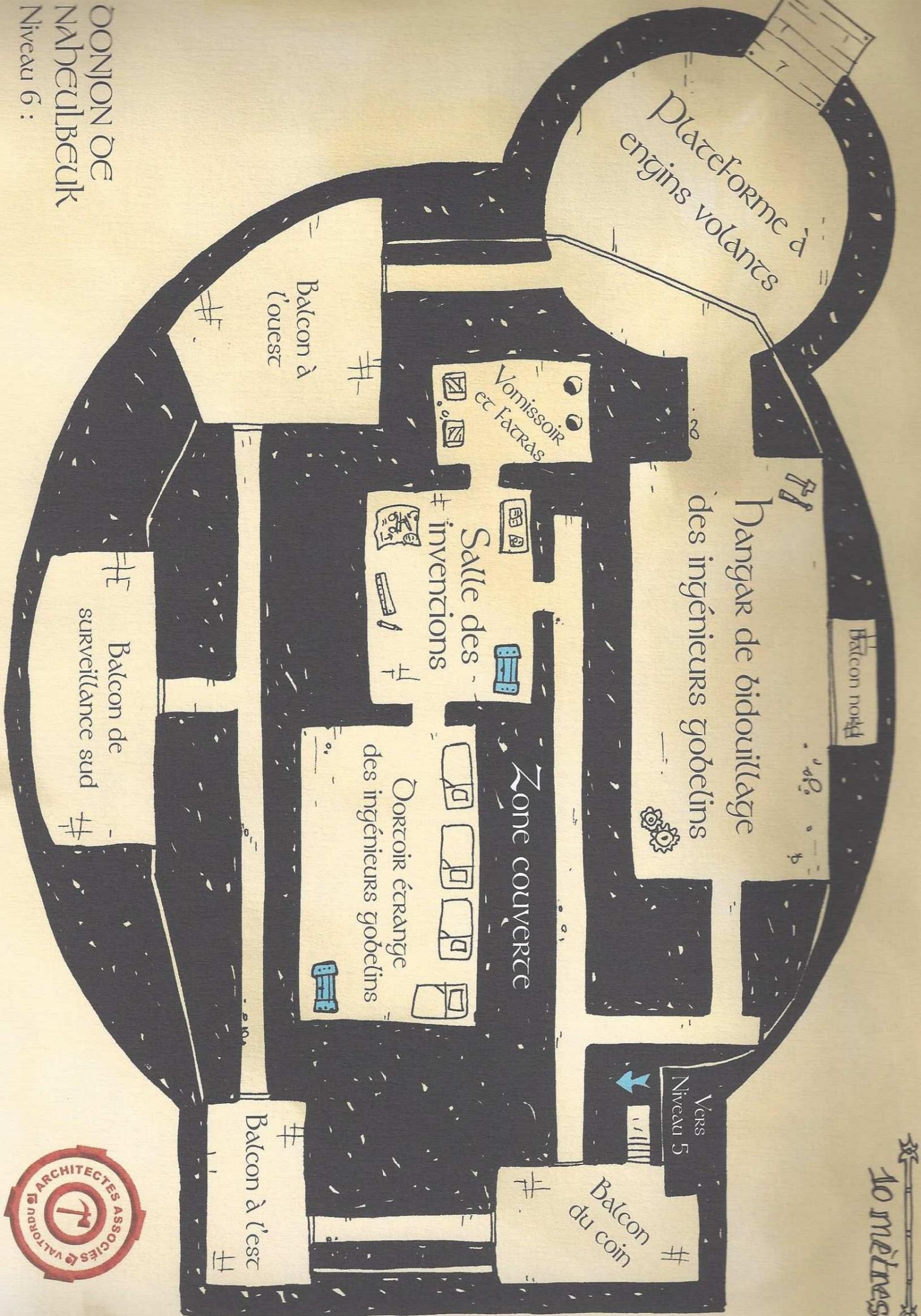


Direction de la montée ou de la descente d'un niveau

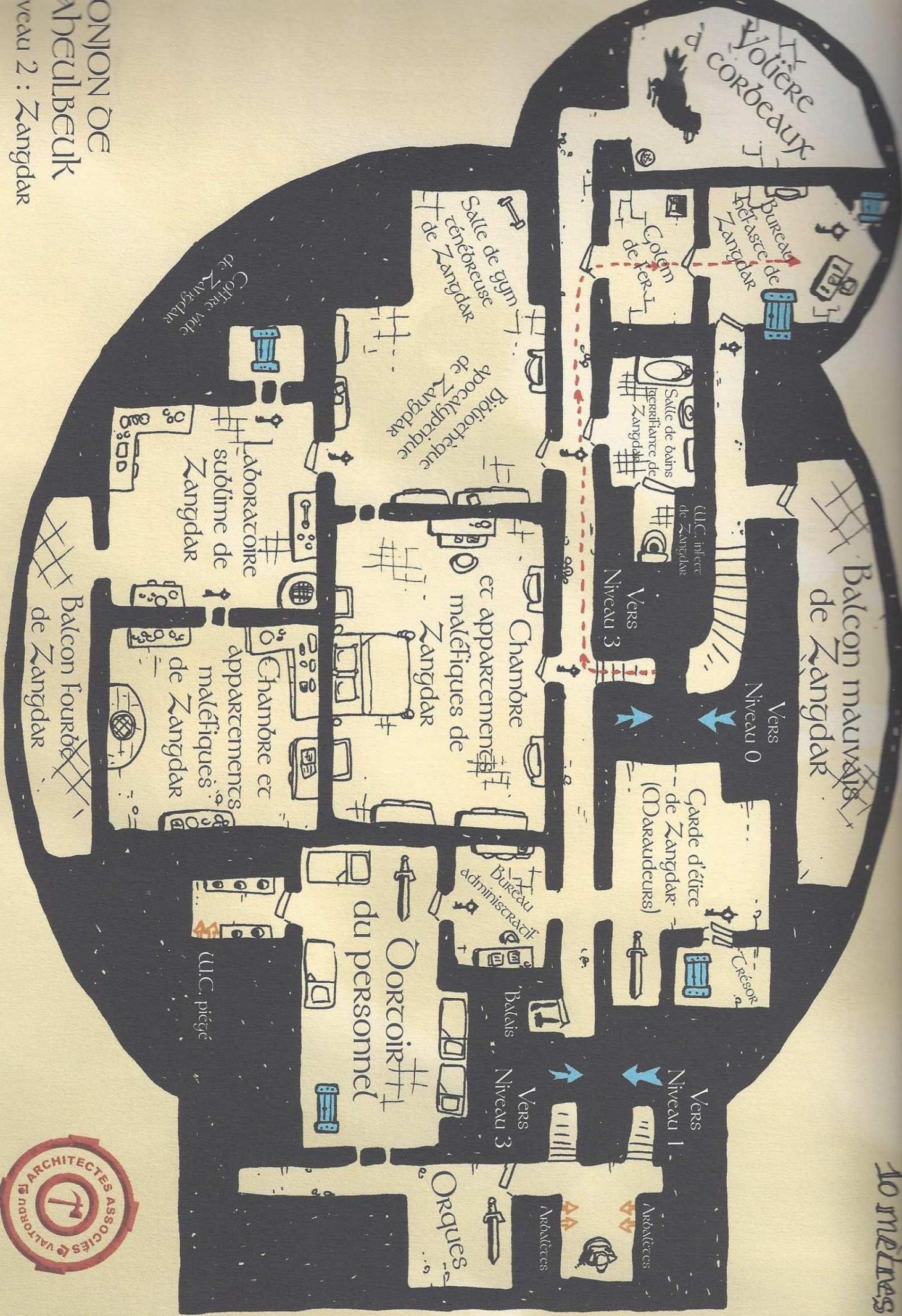


Présence d'une énigme et son numéro  
L'énigme peut déclencher n'importe quoi.

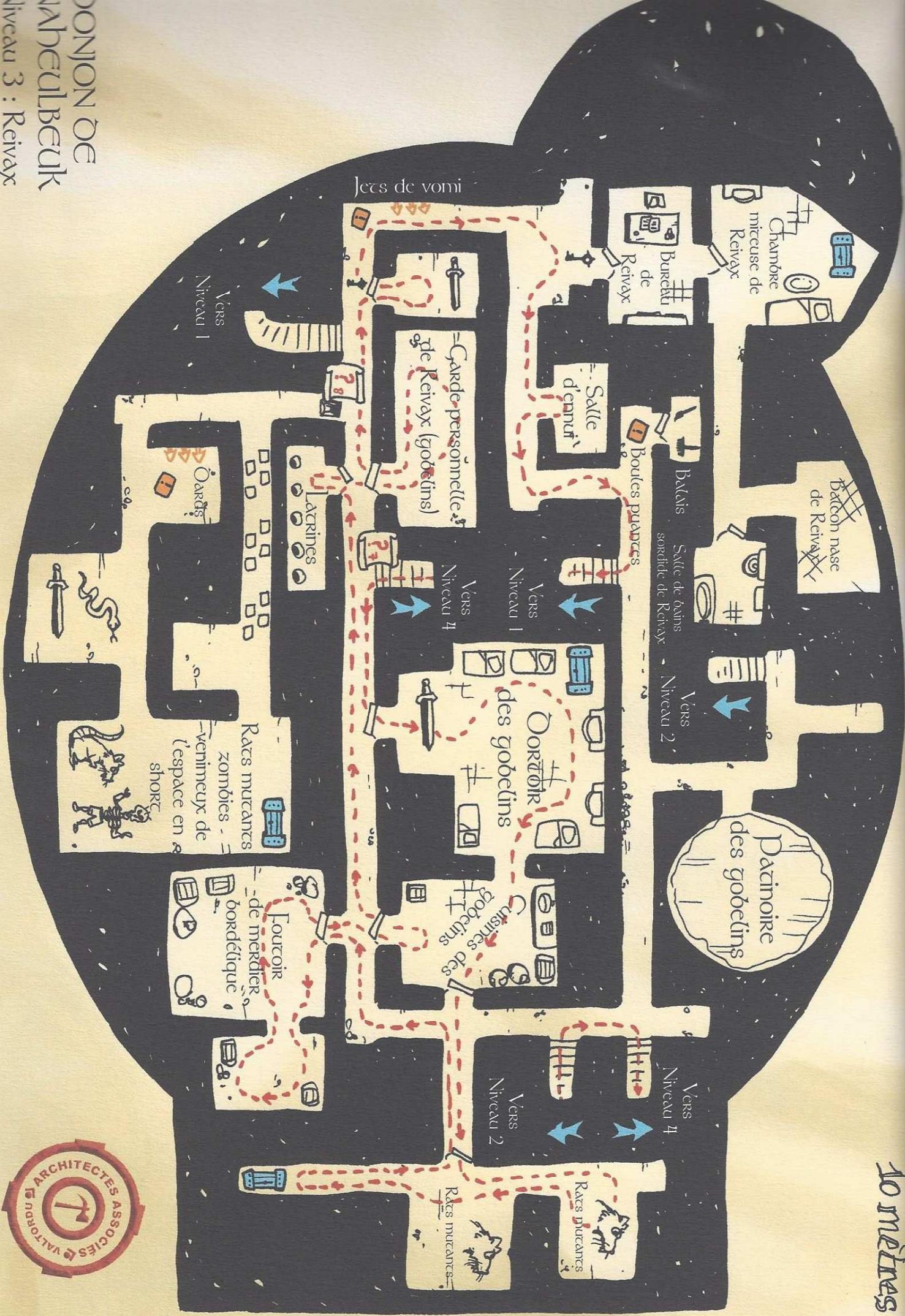




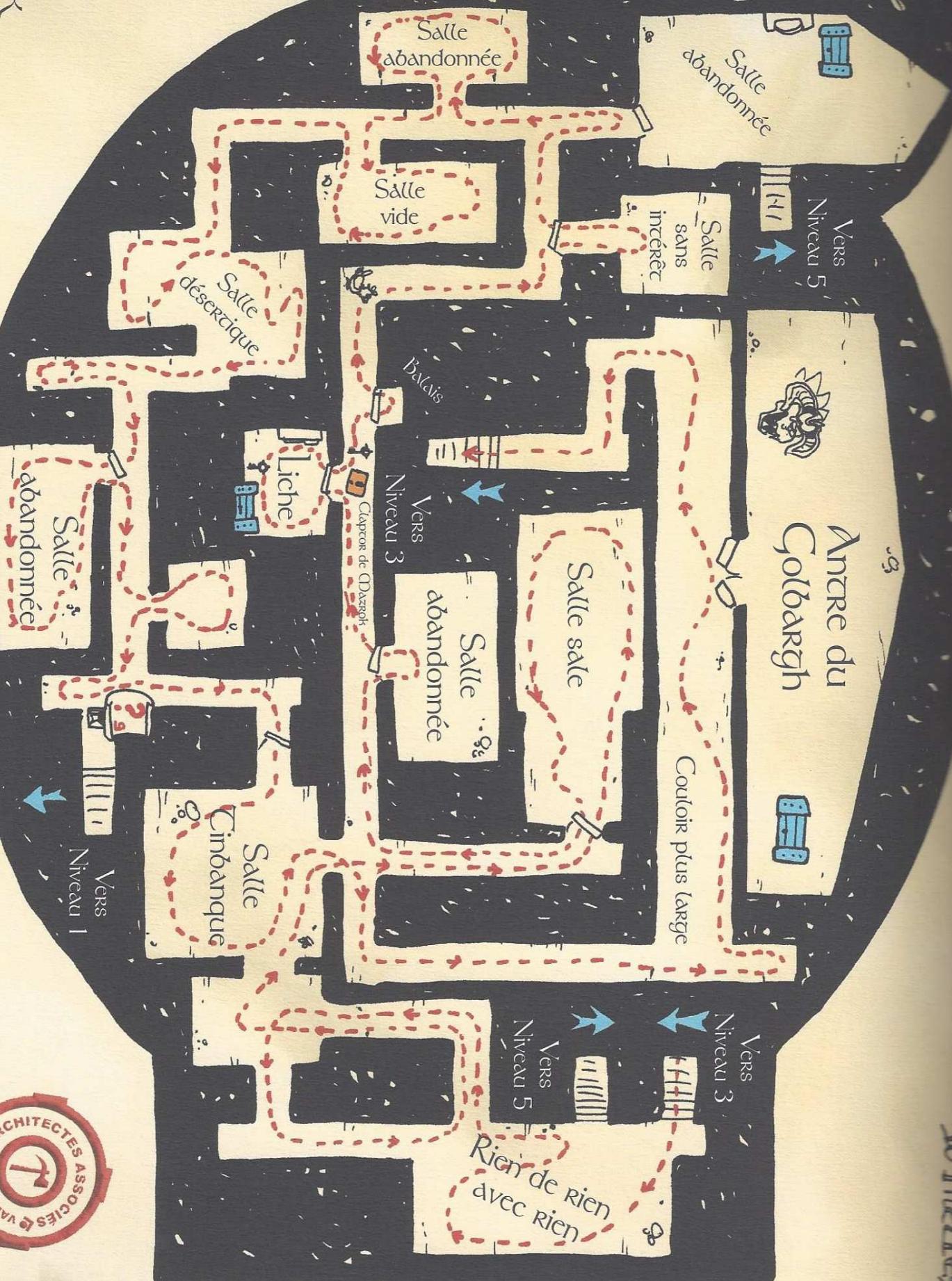
Balcon mauvais  
de Zangdar



DONJON ØC  
Nahedulbeuk  
livcau 3 : Reivax



## Ancre du Golbargh



DOONJON DE  
NAHEULBEUK  
Niveau 4 : étage abandonné



10 mètres

## Cachot

Vers  
Niveau 4

Chambre  
de Gérard  
le terrible

Salles d'entraînement  
des lardins

Vers  
Niveau 6

Dorcoir  
des  
lardins

Vers  
Niveau 4

Salle de  
Réunion

Batais

Herboriste

Bureau du  
bourreau

Salle  
de Fouetage  
des lardins

Salle  
pour  
pleurer

Bazar

Lacrines

Salle des tortures



Entrepôt



Donjon de  
Naheulbeuk

Niveau 5 : Bourreau, Domesquies

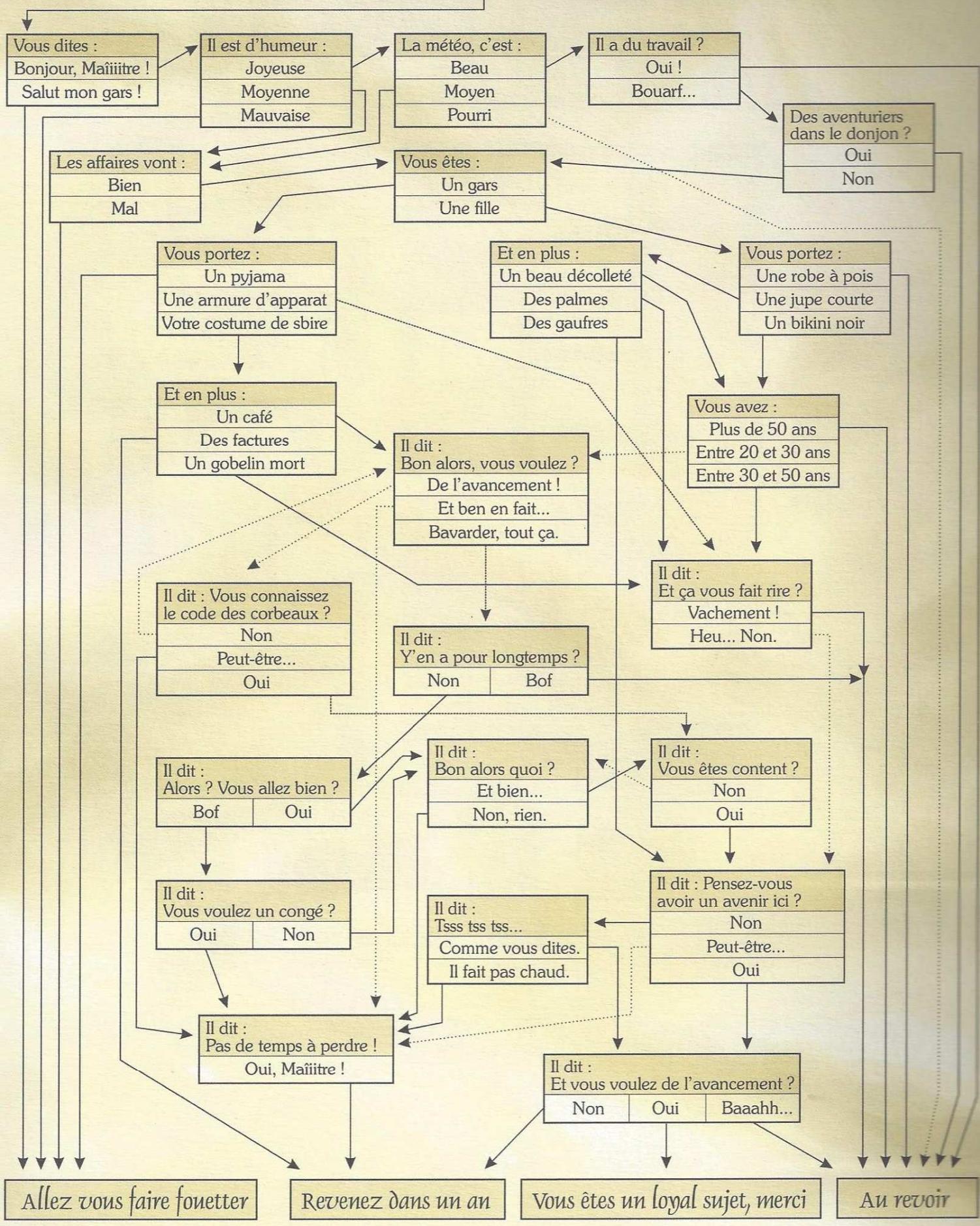


# UNE VISITE AU MAITRE DU DONJON

Vous êtes employé(e) d'un donjon, et vous désirez obtenir un poste plus important. Il faut aller voir le Maître. Préparez-vous donc à l'entrevue à l'aide de cet organigramme très simple.

## VOUS ARRIVEZ DANS SON BUREAU...

Indice : Suivez les flèches !



# TG1 OM Manage Des



Omaritis!

**Recommandé  
par Guidé!**

A vertical banner for "CHAMPIGNEOS". The word is written in large, bold, yellow letters with black outlines. The letters are slightly slanted and overlap each other. Above the banner, the text "Recommandé par Gurdil!" is written in a smaller font, accompanied by a small illustration of a yellow cat's head with three black dots on its forehead.

## Aux champignous des vins !



Alors faut pas essayer de nous **GONFLER** des wings.

**AVERTISSEMENT DESTINÉ À L'AFFICHAGE**

Divers royaumes et empires ont régi la terre de Fangh au cours des âges et des ères passés. L'un de ceux qui a laissé le plus de traces est le royaume de Moriaque.



Kjeukien « la Mule »

En l'an 52 du 2<sup>e</sup> âge, « la Mule » [3] avait conquis la quasi-totalité du territoire occupé par les humains, de Valtordu à Waldorg. Il se faisait vieux cependant, et ne vit pas venir la menace de l'intérieur : une autre horde de barbares, les Cardiacs, commençait à résister à l'Est et menait la vie dure à ses guerriers. Leur principal sujet de querelle au départ était dû à des différences religieuses : les uns comme les autres adoraient Crôm, dieu de la Baston, mais les Moriaques affirmaient qu'il gardait le secret de l'acier, et les Cardiacs soutenaient qu'il l'avait perdu.

Les fils et filles de Kjeukien, au nombre d'une trentaine [4], eurent bien du mal à continuer ses œuvres lorsqu'il mourut tragiquement, en l'an 58, la tête coincée dans la roue d'un char ennemi. Occupés à se battre pour le pouvoir, ils perdirent la quasi-totalité de l'Est qui devint alors la « province des Cardiacs » [5].

# LA MORIAQUIE

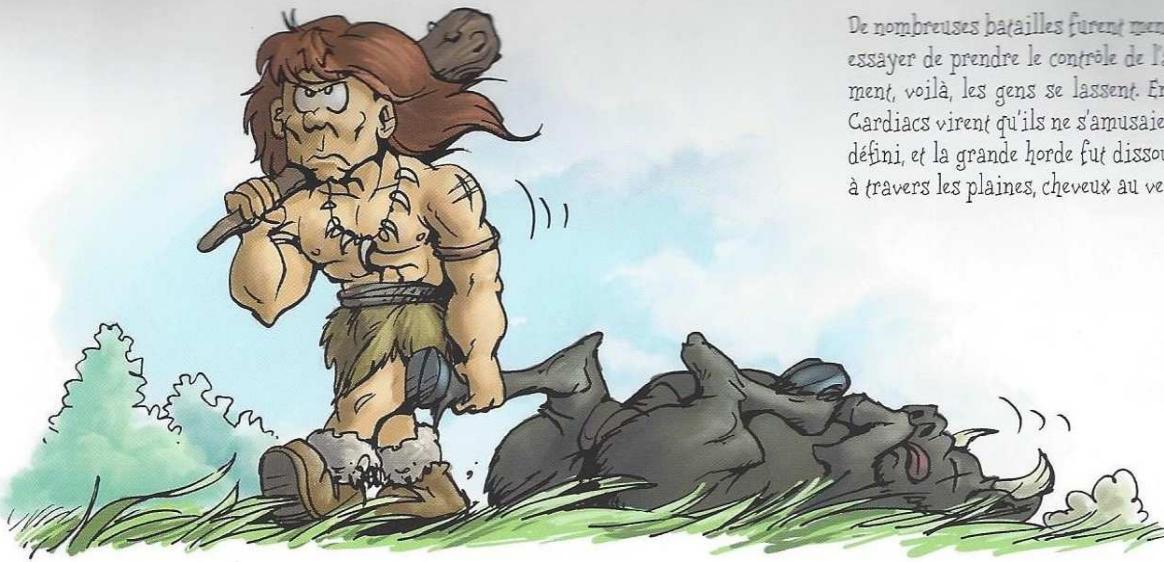
## LE ROYAUME DISPARU DES BARBARES FATIGUÉS

Au début du 2<sup>e</sup> âge [6], deux grandes tribus plutôt violentes décidèrent de passer à l'action et d'essayer d'asseoir leur suprématie sur la Terre de Fangh. Ce fut cet événement qui marqua la fin de la dynastie de Vontors, déjà mal en point.

À l'ouest, les Moriaques. Auparavant de simples clans de barbares venus des collines au nord du Lac Aspousser. Ils furent rassemblés par Kjeukien III « la Mule », un chef plutôt sanguin mais moins borné que ses prédécesseurs. Après plusieurs années de diplomatie [7], Kjeukien pris la tête de la plus grande horde de Barbares qu'on puisse imaginer. Les rares écrits de l'époque racontent qu'il était impossible de respirer sans pleurer à moins de 2 kilomètres de leur campement principal, le soir lorsque tout le monde retire ses bottes.

Kjeukien III comprit vite que sa force de frappe lui permettait de « diplomatiser » à peu près n'importe qui. Il entreprit de conquérir d'autres territoires, dans le but avoué de devenir maître du monde et d'en finir avec « tous ces fainéants d'mollassons qui s'prélassent dans leur trône pourri ».





De nombreuses batailles furent menées par les uns et les autres pour essayer de prendre le contrôle de l'autre moitié du territoire. Seulement, voilà, les gens se lassent. En l'an 260 environ, les barbares Cardiacs virent qu'ils ne s'amusaient pas à régner sur un territoire défini, et la grande horde fut dissoute, retournant à une vie nomade à travers les plaines, cheveux au vent.

De leur côté, les Moriacs s'empataient. Ils ne couraient plus les plaines, s'installaient dans les villes et n'avaient plus aucune envie de piller leur propre maison. Ils votèrent en 350 un système monarchique bizarre, qui donna naissance au Royaume de Moriaquie. C'était en fait une succession de dynasties molles et peu combatives, qui disparurent peu à peu pour atteindre le statut de souvenir aux alentours de l'an 1000.

De nos jours, on parle et on écrit encore le Moriaque : on distingue le dialecte des collines de l'Est, le plus ancien (les collines en question étant en fait à l'Est du royaume de Moriaquie, donc au centre de la terre de Fangh). L'autre dialecte étant le Moriaque moderne, très pratiqué dans toute la partie Ouest.

Les Moriacs ont laissé de nombreux monuments qui font encore la joie des touristes et des historiens.

[1] Voir l'article des âges du monde dans ce même ouvrage

[2] La diplomatie de l'époque se résumait souvent à : « Tu vas te soumettre, vil chien ? ». Mais bon, c'est toujours mieux que de guer des gens

[3] On peut rappeler, pour la forme, que son surnom lui venait de sa manie de coller violemment son front dans le nez des gens

[4] On pille, on vole... et on s'attache !

[5] Ils l'appelaient ainsi par fierté, pour laisser croire qu'ils en étaient encore les maîtres !



## BRÉNORIA

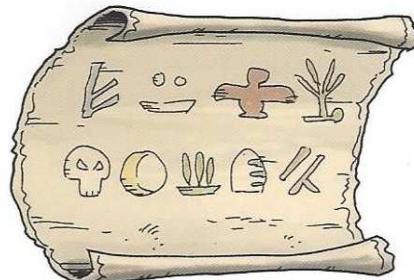
le chocolat des gagnants



Joue avec  
Flip !



Aide la magicienne à déchiffrer les Hiéroglyphes Mortuaires de Moriaquie.



Réponse : Vive le Drjcolâge !

## Personnages



Notre ami mélomane est originaire de Val-tordu, de son père bardé et de sa mère qui tenait la boulangerie du quartier Sud-Est depuis des générations.

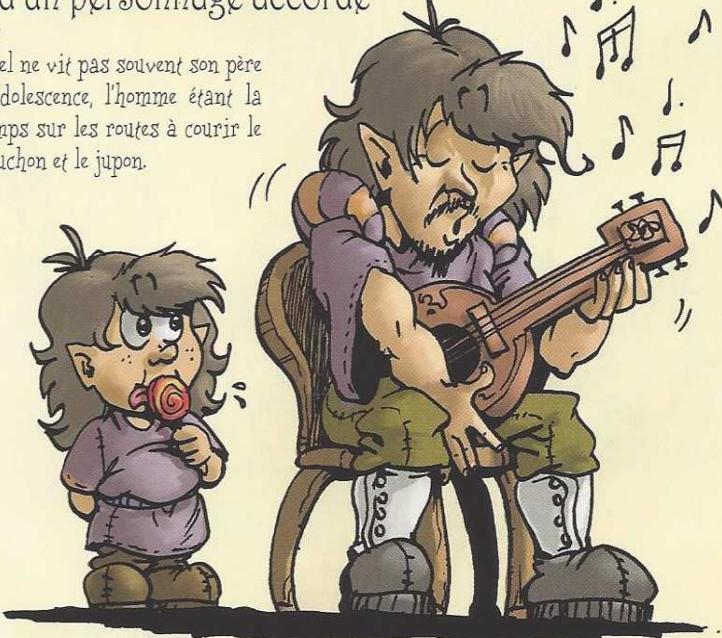
Fasciné par les elfes depuis son plus jeune âge, c'est à 17 ans qu'il décida de suivre un stage de musique avec une compagnie elfique originale du bois d'Orien, laquelle passait parfois au village animer des festivités sur le thème du boudin. La compagnie des You-kai-di, puisque c'est son nom, accepta sa candidature, non sans avoir jeté des regards courroucés à sa mère, qui vitupérait en arguant qu'elle savait bien qu'il n'était qu'un glandeur [2] comme son père.



# Le Ménestrel

## Portrait d'un personnage accordé

Notre ménestrel ne vit pas souvent son père jusqu'à son adolescence, l'homme étant la plupart du temps sur les routes à courir le cacheton, le cruchon et le jupon.



Mais l'aspect voyageur et mystérieux du métier aura suffi à l'attirer sur les traces de son père, dans la carrière moins étrange de ménestrel [1].



Voyant qu'il pouvait payer son stage à l'aide d'économies réalisées sur la vente de sacs en macramé, les elfes convaincus initieront le ménestrel à la danse, au chant, aux percussions et aux instruments à cordes. Ils avaient pour habitude de lui mettre de petites claques amicales derrière la tête, en l'appelant «ducon».

[1] Les bardes ont souvent des talents particuliers reliés à la nature, au dialogue avec les animaux, et la faculté de pouvoir venir tout en chanson.  
[2] Notez par ailleurs que les voisins les plus proches des elfes d'Orien sont ceux des boeufs de glandons.



C'est aussi à cette occasion qu'il put apprendre à grimper aux arbres, et à jongler pour amuser ses compagnons. Il était en effet assigné aux tâches de cueillette des fruits pendant que ses amis se baignaient dans la rivière, et devait fréquemment leur donner des spectacles de jonglage dansé, en évitant les flèches qu'ils tireraient entre ses pieds au milieu de grands éclats de rire.

Une période faste et heureuse, pendant laquelle il ne vit jamais que les elfes le prenaient pour une truffe.



L'avantage notoire est qu'il gagna en dextérité, et repartit un beau jour avec le niveau 3 en tant que ménestrel. Il répondit alors à une annonce proposant l'animation de la taverne du donjon de Naheulbeuk, en remplacement de Tommy Verdâtre qui devait subir une opération du larynx.

## Plan de progression prévu pour un ménestrel aventurier :



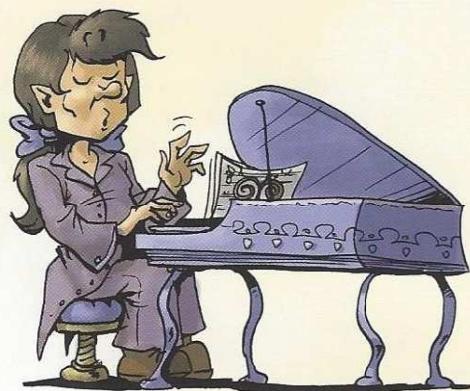
NIVEAU 1



NIVEAU 2



NIVEAU 3

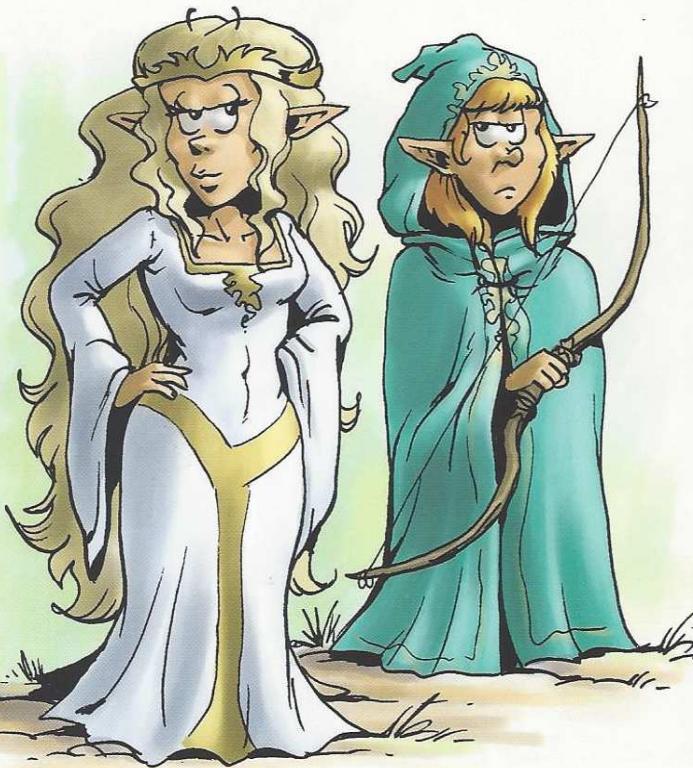


NIVEAU 6



NIVEAU 10

Personnages



La forêt de Schlipak recèle bien des dangers... Et bien des mystères. C'est sans doute pour faire perdurer la légende que les elfes Lunelbar suivent leur reine sur les sentiers tordus de cette forêt, proposant des énigmes aux voyageurs qu'ils croisent.

Le clan avait choisi depuis longtemps d'occuper la partie Nord-Est de la forêt (il y a bien d'autres clans elfiques dans le secteur Schlipak), et s'adonnait comme tous les autres à la framboisiculture, aux chansons dans les arbres et aux concours de nattes ! Norelenilia changea cela, et décida d'emmener la troupe en balade, et de donner un cachet mystérieux aux elfes Lunelbar. Ne pouvant pas trop se la jouer en combat, et possédant un fatras d'objets bizarres collectés au fil des siècles par les nobles du clan, la reine décida de faire plutôt des cadeaux et de s'amuser avec des énigmes.



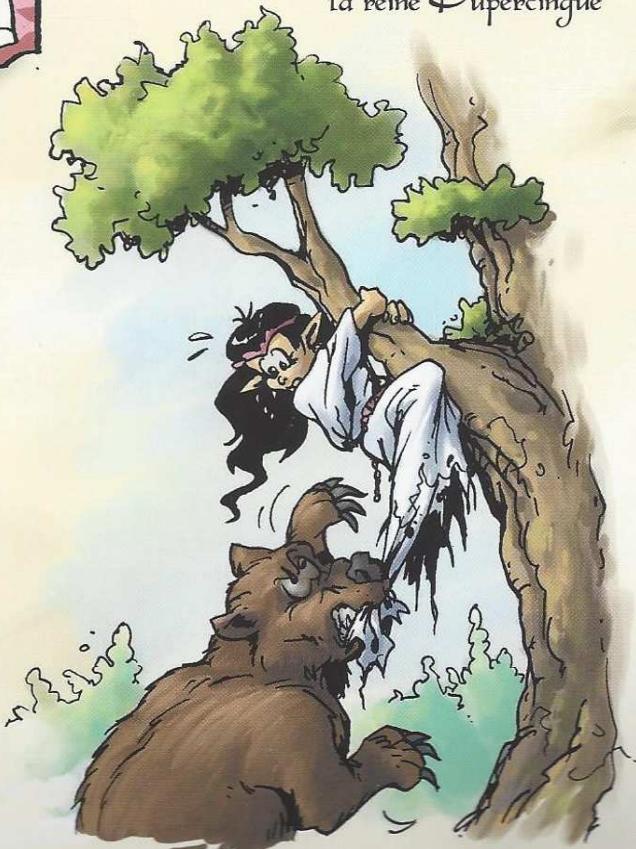
# Norelenilia de Nilnerolinor

*Une reine elfe, et son clan*

Nul ne sait quand Norelenilia est devenue reine des Lunelbar. Disons qu'entre les gens qui ne s'en souviennent pas et ceux qui s'en moquent, on obtient une bonne moyenne.

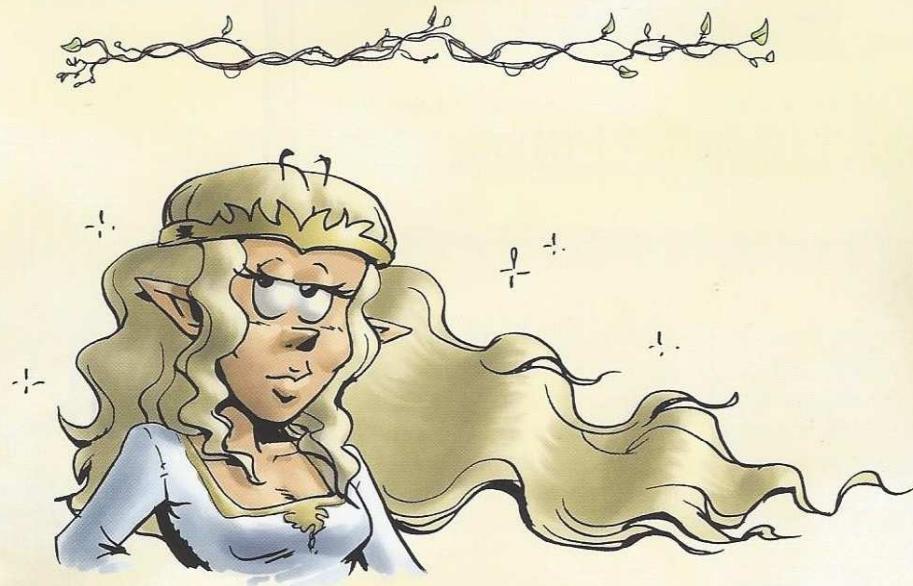
Fille de Zelda et de Mariobroz de Nilnerolinor, elle avait également deux sœurs et un frère, lesquels ne s'intéressaient pas à la politique et choisirent l'oisiveté aux complications de la vie politique. C'est donc sans grande surprise qu'elle prit le pouvoir lorsque la précédente reine, Nakuneton Dupercingue, fut dévorée par un ours.

## La triste fin de la reine Dupercingue





Ils errent silencieusement dans la forêt, en formation telle que suit : une troupe d'archers, quelques conseillers, et la garde rapprochée de la reine. Des éclaireurs cherchent des voyageurs, puis ils tentent de les impressionner et ensuite leur proposent une énigme afin de tester leurs capacités. On a malheureusement assez peu de détails concernant ce qui arrive lorsque les aventuriers ne répondent pas à la question, mais il y a fort à parier que les elfes trouvent une excuse et passent leur chemin [2].



Quelques chercheurs pervers de la terre de Fangh ont tenté de savoir à quoi ressemblait le décolleté d'une reine elfique, puisqu'il est bien connu que la montée en niveau à des conséquences sur le volume mammaire : hors Norelenilia est depuis toujours elfe de niveau 1 [3]. De sang noble, elle n'a jamais rien fait de ses dix doigts, et possède donc comme beaucoup de gens de son rang une expérience nulle dans la plupart des domaines. Le portrait ci-joint, réalisé en 1467 du calendrier de Waldorg par un voyageur subjugué, démontre que la théorie est vérifiée. Cela dit le charisme de Norelenilia est bien réel, et se situe, au grand désespoir des voyageurs arboricoles, dans sa chevelure.



[1] Aides par le fait qu'ils possèdent le fameux shampoing Loreljane Excelsior  
[2] Ce qu'en langage Barbare on appelle «se dégonfler»  
[3] Navrant, n'est-ce pas?



Marc 2012

Nordmilia fait parfois semblant d'avoir des pouvoirs magiques, mais rassurez-vous, c'est du bluff.

# Fiole de Glimed

Et qui était son inventeur ?



Le charisme est important pour les elfes, c'est même parfois la caractéristique de base. C'est pourquoi depuis l'aube des temps, l'Institut Elfique Fanghien pour la Beauté Préservée engage les meilleurs chercheurs pour concevoir d'incroyables produits.

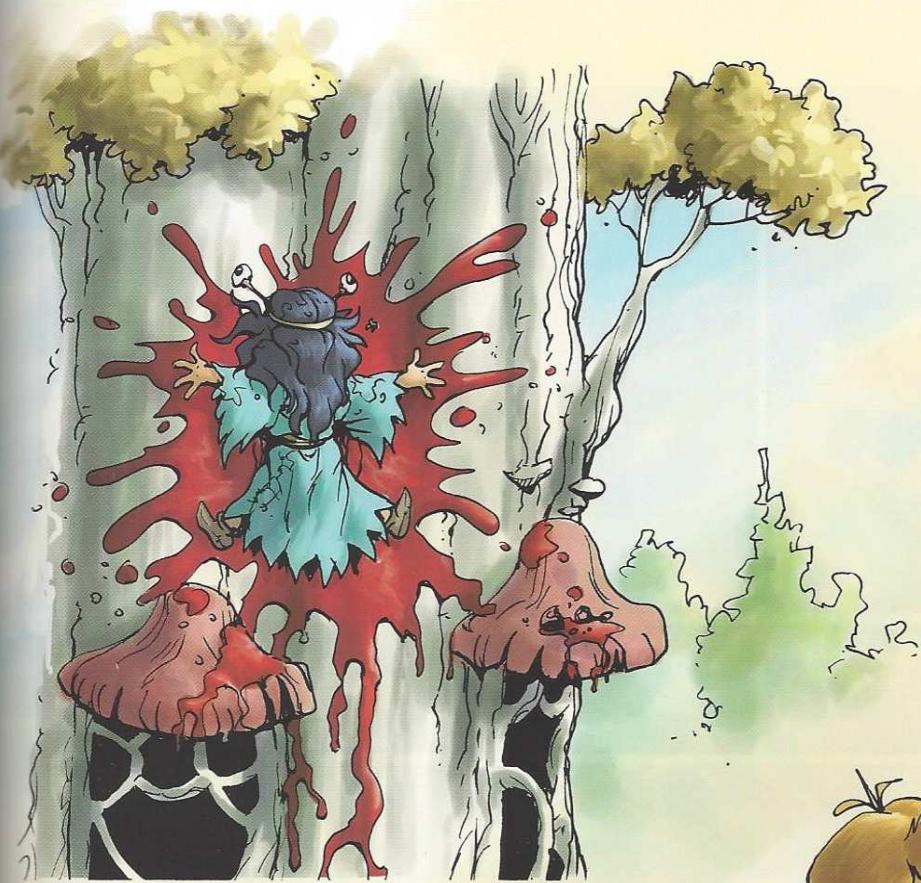


Glimed était l'esthéticien-enchanteur le plus en vue, en l'an 842 du deuxième âge, lorsqu'il fut engagé par l'Institut. Il est le créateur de la Brosse à Cheveux du Bel Éclat (+10 en bonus charisme avec protection contre le vent), du coupe-ongles «Main de la déesse» et de l'épile-maillet de Claramorwen.



Il chercha dans le plus grand secret, et ce pendant plus de trente ans, une recette d'onguent tonifiant pour le visage à base de protéine de banane. C'est au printemps 1145 qu'il découvrit une incroyable formule pour un produit correspondant à ses attentes, avec lequel il remplit trois fioles. Il utilisa l'une d'elles sur lui-même, se trouva fort beau, et se rendit immédiatement à la cour de la reine Celeninkidor, afin de vanter les mérites de sa nouvelle invention.





Hélas, il était si beau... La reine, jalouse et hystérique, le fit propulser contre la tour d'enceinte avec une catapulte, avant qu'il n'ait eu le temps de dire quoi que ce soit. Il fut donc démembré et broyé du même coup, et la fiole qu'il voulait offrir à la reine éclata sous le choc.

L'Institut récupéra la dernière fiole, dont le pouvoir devint objet de convoitises. On parla d'un bonus au charisme incroyable, dépassant certainement le +30 (sachant que les meilleurs produits, comme Lorelian Excelsior, montent difficilement jusqu'à +12).



Par la suite, la fiole fut échangée, vendue, rachetée... mais personne n'osait l'utiliser, car l'histoire de Glimed était bien connue. Il fallait donc des circonstances très particulières pour déboucher la fiole, et finalement personne ne fut jamais assez curieux ou désespéré pour le faire. Elle finit donc par devenir un objet errant comme les autres, un cadeau qui revenait parfois dans les mains de son propriétaire après avoir parcouru les forêts dans une poche aventureuse.



Joue avec  
Flip !



## BRÉNORIA

le chocolat des gagnants

Retrouve  
l'accessoire  
qui manque  
à l'Elfe



Réponse : Le soutien-gorge

# Chroniques



Voici l'histoire d'un nain capable  
De courir vite, et de voyager loin

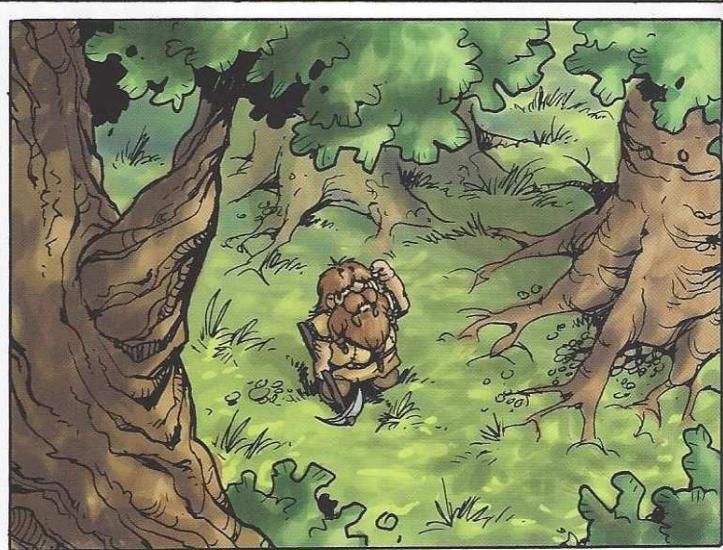
Dans son épopee formidable  
Nous le suivrons, une bière à la main\*



\*\*  
Nous sommes les nains sous la montagne / On creuse le jour, on boit la nuit / Et on n'aime pas ceux de la surface ! \*\*



♪ Un jour, mon ancêtre Gurdil / Fut envoyé creuser dans la forêt



♪ Y avait soit-dit du Mithril  
Si y'en avait, on sait pas où il se trouvait ! ♫

\* Ou alors des jus de fruits, si on est plutôt du genre cléique  
"Ils ne nous aiment pas non plus, de toute façon"

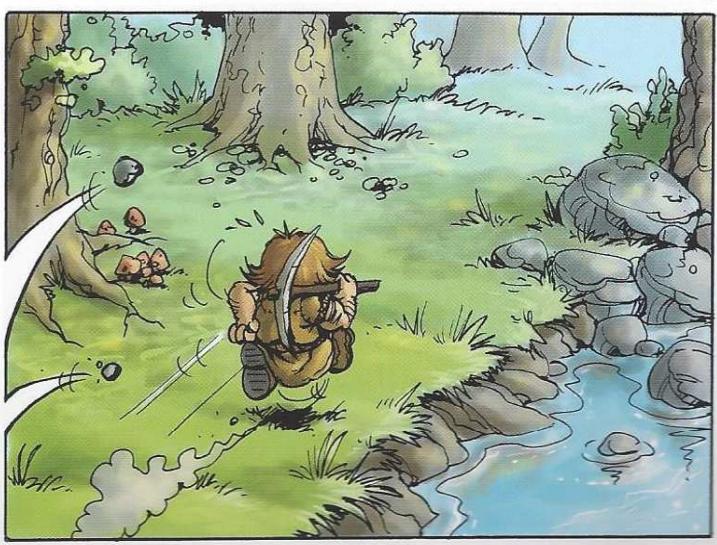


Il fit sa cabane en bordure / D'un bois touffu, peuplé d'elfes sylvaïns

Des gens qui bouffent de la verdure  
évidemment, ça ne fait pas des bons voisins



Nous sommes les nains sous la montagne / On creuse le jour, on boit la nuit / Et on n'aime pas ceux de la surface ! \*\*



Arrière, tu n'es pas le bienvenu  
Lui dirent les elfes, en lui jetant des pierres \*\*\*

Voyant que tout était foutu / Il prit la fuite en suivant la rivière

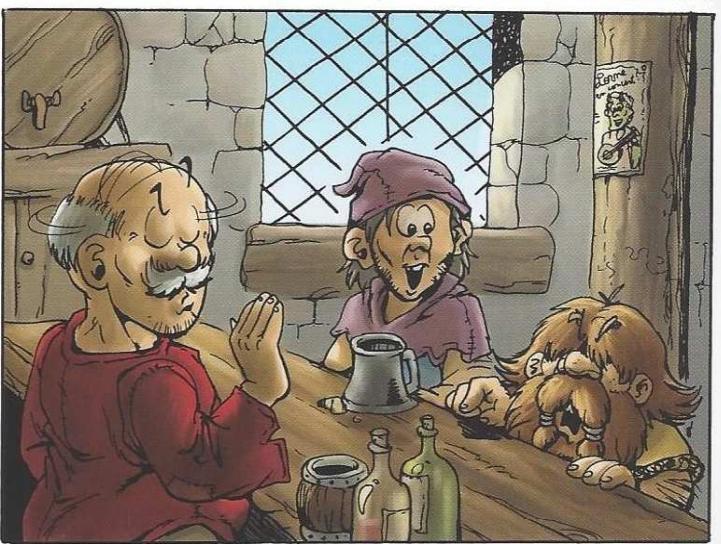
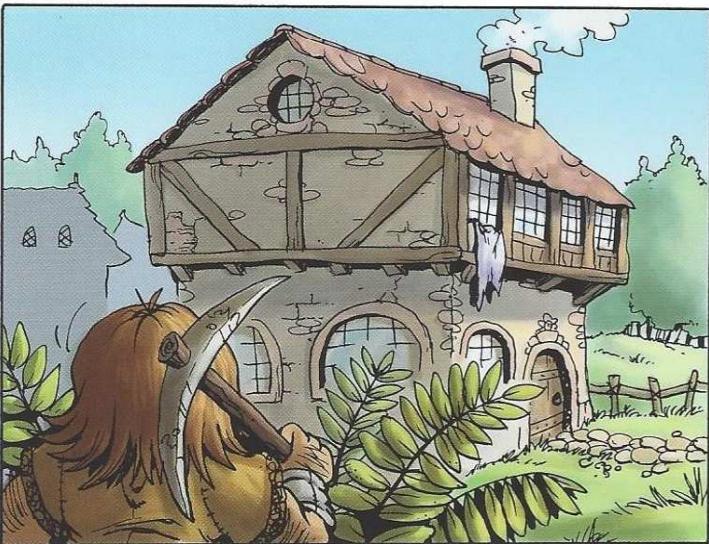


Il fut recueilli par les fées / Ondines bleues, barrant sur le rivage

De l'eau de pluie lui fut donnée  
Il recracha (POUAAA!) tout dans leur visage



Nous sommes les nains sous la montagne / On creuse le jour, on boit la nuit / Et on n'aime pas ceux de la surface ! \*\*\*



Courant à travers les fougères  
Il arriva près d'un village humain

Bien sûr qu'on y vendait d la bière  
Mais aucun homme ne voulait servir un nain

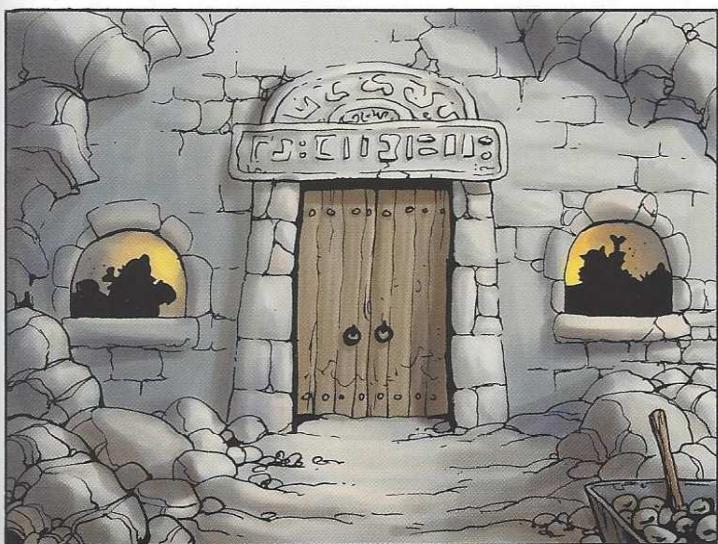


Gurdil massacra le patron / D'une taverne, à coups de tabouret \*\*\*\*

Puis il rentra à la maison / Et de la mine, il ne repartit jamais



Nous sommes les nains sous la montagne / On creuse le jour, on boit la nuit / Et on n'aime pas ceux de la surface ! \*\*\*

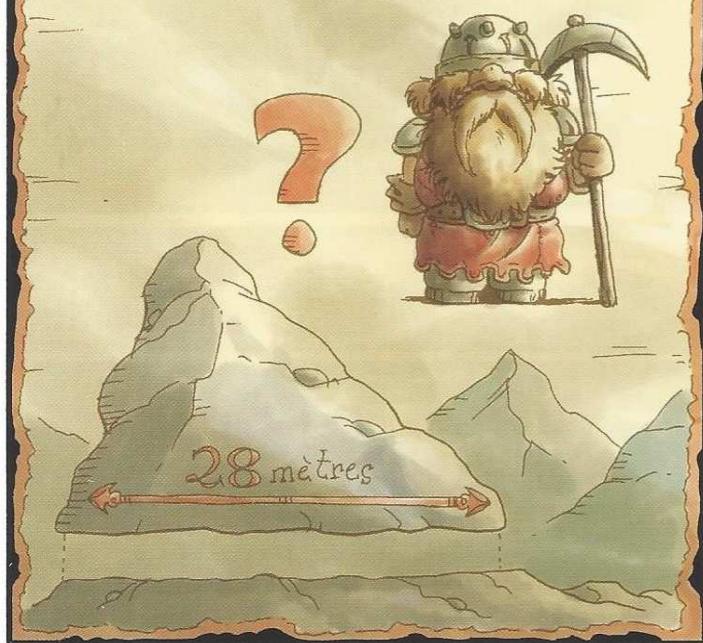


Ajig, restons bien à l'abri  
Mangeons, buvons, dans nos maisons de pierre

Là-haut c'est peuplé d'abrutis !  
Allez patron, re-gere donc une bière !

# Chroniques

Combien faut-il de nains pour creuser en 2 jours un tunnel de 28 mètres dans du Granite ?



Le granite est une roche magmatique plutonique à structure grenue, c'est-à-dire entièrement cristallisée, formée par le refroidissement lent, en profondeur d'un magma issue de la fusion partielle de la croûte continentale.

C'est une roche acide composée principalement de quartz, de feldspaths potassiques, de plagioclases sodiques et de micas. Les roches volcaniques correspondantes sont les rhyolites. Blablablabla-baaaaaaa...

C'est donc une roche assez dure !

Les Nains : ce sont des êtres humanoïdes de petite taille, avec une barbe, deux bras, deux jambes, un casque.

**GRANITE :**



**NAIN :**



Un Nain seul muni d'une pioche standard avance à la vitesse de 3 mètres par jour (sur un modèle standard de tunnel en granite standard, pour permettre le passage d'un nain et de son équipement). Sachant qu'on ne peut pas mettre plus de 3 Nains en même temps au travail sur un tunnel standard (manque de place, et baston), ce qui ferait au maximum 9 mètres par jour, donc 18 mètres sur deux jours, c'est insuffisant pour atteindre 28 mètres.

Nous considérons bien sûr qu'on attaque le tunnel par un seul bout.



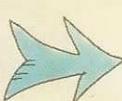
Il faut alors ajouter une équipe de nuit ! Ce qui double forcément le nombre de Nains alloués à la tâche. Nous voilà donc avec 6 nains.



Seulement, il faut un nain pour approvisionner l'équipe en bière et en nourriture de façon régulière, afin que le travail ne s'arrête pas. Ce qui nous ferait 2 nains supplémentaires (un pour le jour, un pour la nuit).

Il est évident qu'un Nain quasiment inactif - celui qui apporte la bière - boira quatre fois plus qu'un nain au travail, puisqu'il aura accès au tonneau. Il sera donc ivre et inutile quatre fois plus rapidement, ce qui fait qu'il devra être remplacé plus vite qu'un Nain qui travaille.

### Ravitaillement

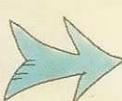


x 6

En conséquence de quoi, 1 Nain pour la journée ne suffit pas, considérons qu'il faut 4 Nains par jour et 4 Nains par nuit pour assurer le ravitaillement (par période de 3 heures).

Nous avons maintenant 14 Nains.

### Ravitaillement



x 4 x 2

x 6

= 14 Nains

Les Nains de nuit auront forcément besoin d'un cordon de sécurité pour les empêcher de rejoindre la plus proche taverne au lieu de travailler (car les Nains aiment passer la nuit à boire dans une taverne). Ajoutons donc 3 vigiles pour les garder.

### Surveillance



Nous avons besoin d'un manager de sécurité afin d'empêcher l'équipe des vigiles de rejoindre la plus proche taverne.

À ce point nous avons une équipe de 18 Nains.

### Surveillance

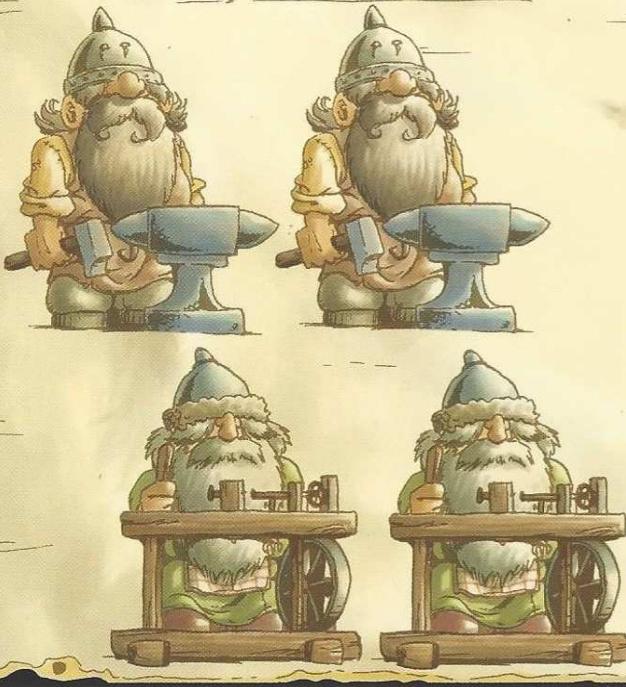


x 3

=  
18 Nains

Nous devons considérer l'usure des pioches. Une pioche standard en contact avec le granite devra être régulièrement affûtée et réparée, nous avons donc besoin d'un forgeron et d'un tourneur de manche supplémentaire par équipe, soit 4 Nains au total.

### Réparation - Entretien



Les Nains refusent de boire de la bière dans des chopes sales (c'est pour eux une grave entorse à l'hygiène, ce qui est assez étrange pour des gens qui prennent un bain par an), nous avons donc besoin d'un plongeur par équipe, soit 2 Nains supplémentaires.

À ce stade nous avons 24 Nains.

### Vaisselle



Maintenant que nous avons ajouté des Nains, il est clair que l'équipe de vigiles de nuit doit être doublée afin d'équilibrer les forces pour empêcher tout le monde d'aller à la taverne, ajoutons 3 vigiles et 1 manager de plus.

### Surveillance



Maintenant, il devient évident qu'un Nain seul ne pourra pas ravitailler tout le monde de façon satisfaisante, il faut doubler l'équipe de ravitaillement de jour et tripler l'équipe de nuit (à cause des vigiles supplémentaires). Nous ajoutons donc 12 Nains.

### Ravitaillement



Il convient donc d'ajouter 1 plongeur par équipe, afin d'assurer un rendement optimal du nettoyage des chopes, qui ne peut plus être assuré par un seul plongeur.

Nous avons désormais 42 Nains.

### Vaisselle



Finalement, même avec une meilleure vision nocturne que les humains, il faut éviter que les Nains ne se tapent dessus et ne se blessent avec les pioches pendant la nuit, on ajoute donc 4 porteurs de lanternes.

### Eclairage du Chantier



La présence d'un grand nombre de nains et de bières au même endroit peut à tout moment dégénérer en bataille, avec coups et blessures, nous avons besoin d'un guérisseur Nain par équipe, donc 2 Nains.

### Soins



Conclusion : il faut 48 Nains !

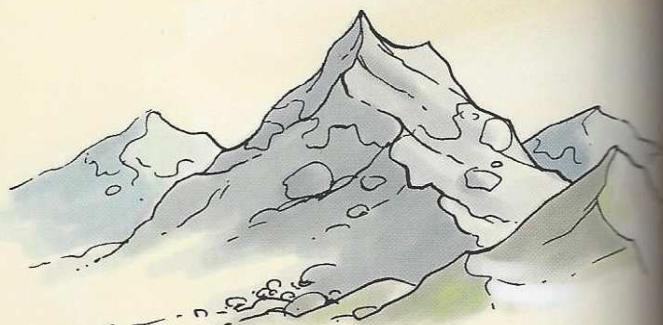
Et maintenant, vous comprenez pourquoi chez les Nains, on sait compter, car tout devient rapidement très compliqué !



Beaucoup de nos amis les Nains restent toute leur vie à la mine, pour éviter de voir les gens de la surface. Mais certains sont aventureux, tout de même. Et puis, parfois aussi, c'est la guerre, alors il faut bien sortir. Parmi tous ces chercheurs de noises, le plus connu et le plus adulé reste Goltor, le prince des défis.



# Goltor L'Intrépide Un Nain désirable



Mont de Goltor

Il fut un temps, la plus grande des montagnes du Nord se nommait «Mont du vent rasoir». Et puis un jour, vint Goltor... Depuis son passage, on peut voir sur les cartes «Mont de Goltor», car il fut le premier (et le seul) à y relever le défi de l'extrême [1]. Ceci pour démontrer que Goltor, ce n'est pas n'importe qui : c'était un Nain capable de changer la face du monde [2].



Né aux alentours de l'an 500 du Calendrier de Waldorg dans la cité minière de Jambfer, Goltor est l'inventeur du bouclier triangulaire. C'était un Nain fier et aventureux, qui riait du danger, des ennemis, et des elfes [3].



Chaque matin, il se levait tôt pour compter tous les poils de sa barbe, et s'assurait de n'en garder que 10 000. Ceux qui ont fait une remarque sur cette manie ont dû se faire fabriquer des prothèses dentaires.

[1] Qui sera détaillé plus bas  
[2] Autrement qu'à coups de pioche  
[3] Mais là, rien d'anormal

Les Nains sont forts en gueule... Ils ont tendance à se lancer des défis pour un oui, pour un non, ou pour une pinte de bière. Ainsi quand on s'ennuie chez eux, on s'occupe en essayant de les relever. Selon la légende, Goltor aurait relevé avec succès les défis suivants :



• Défi de la biture : boire dix pintes de bière par la narine gauche



• Défi de l'adresse : épiler un ours en hibernation sans le réveiller



• Défi de la patience : abattre un séquoia au fil dentaire



• Défi du culot : écrire «Tapette» sur le bouclier du seigneur-liche Razmor Wushrogg



• Défi de la volonté : manger trois kilos de tripes de brebisphant crues



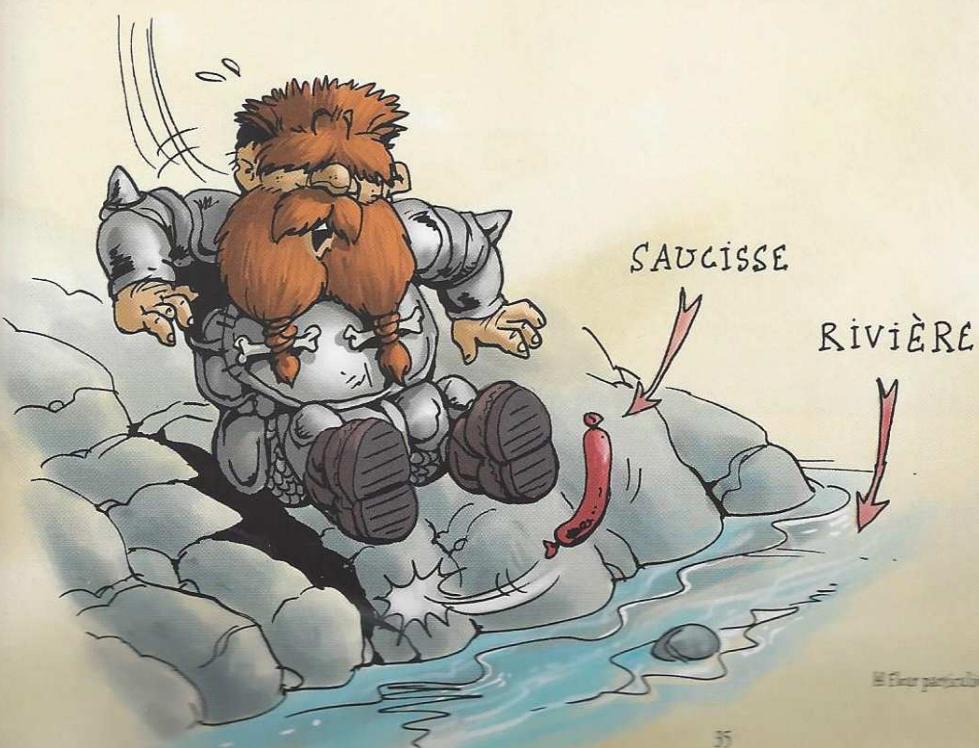
• Défi du guerrier : affronter et terrasser un grand rhinocéros quadricorne, armé d'une fourchette



• Défi de la force : soulever la statue du grand forgeron avec une seule main



• Défi de l'extrême : aller cueillir une Cimelweiss [4] au sommet du Mont du Vent Rasoir, pieds nus et en short, avec une main attachée dans le dos.



SAUCISSE

RIVIÈRE

À l'issue du défi de l'extrême, Goltor perdit trois orteils, une oreille et un doigt. Mais l'on raconte qu'il utilisa la fleur à des fins inavouables. Les enfants Nains collectionnaient à cette époque les figurines à peindre de Goltor dans tous ses défis, tant était grande sa notoriété. Le récit de ses actions d'éclat fut narré tant de fois qu'il fut finalement nommé général en chef des armées Naines du Nord.

C'est au cours de sa cérémonie d'intronisation dans la grande armée que Goltor, qui avait légèrement abusé de bière triple, glissa sur une saucisse, bascula dans la rivière souterraine et périt noyé dans son armure d'apparat en fonte.

# L'expédition punitive du Seigneur-Liche



Ayant découvert l'affront fait à son bouclier par Goltor, le Seigneur-Liche Razmor Wushrogg sort de sa forteresse pour mettre quelques villages à feu et à sang. Pendant ce temps, Goltor s'auto-congratule, caché sous la montagne.

Personnages



# Archein Von Drekkenov

*Le vampire hémophile*

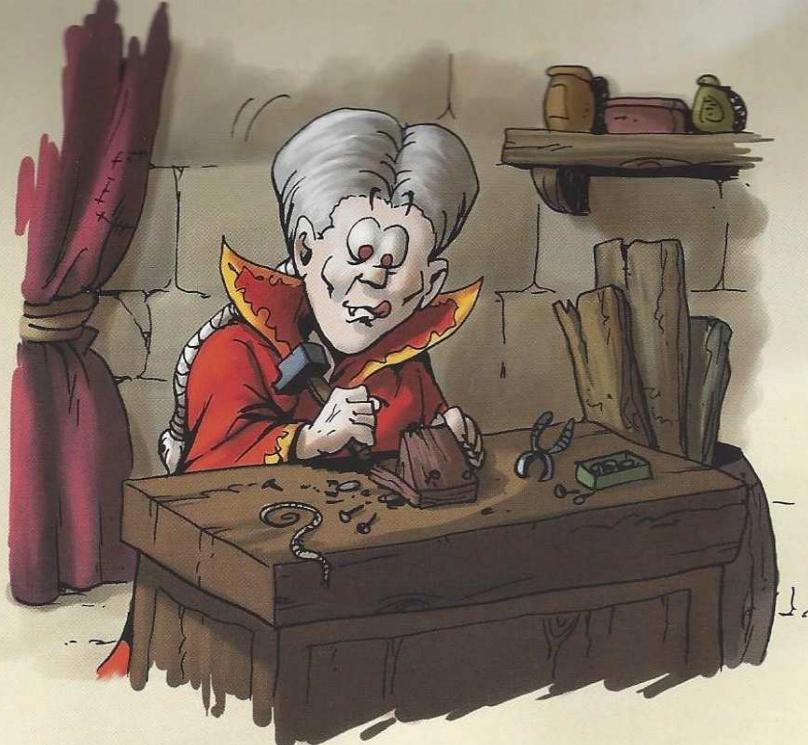
La plupart des aventuriers un peu avertis ont entendu parler de cet homme, qui fut jadis mordu par Vladostuu, l'un des grands vampires du second âge. Malheureusement, Archein souffrait à l'époque de diverses maladies, et il était né hémophile.



Destiné à régner sur la Moriaque sur la fin du premier millénaire du second âge [il], alors que le royaume avait pratiquement perdu toute influence, c'est sans doute par désœuvrement qu'il accepta la vie éternelle. On raconte que Vladostuu, dégoûté par son sang qui n'était pas bon, décida qu'il valait mieux en faire un vampire que de laisser en vie une aussi piétre victuaille. Mais Archein n'était pas non plus bon pour la chasse, il ne s'intéressait qu'au bricolage et n'appréciait pas d'aller tourmenter les vivants. De plus le vampirisme ne s'était jamais bien fixé en lui du fait de son sang déficient, et il restait hémophile. Les autres vampires, lassés, se détournèrent de lui.

Il se fit donc construire une crypte de luxe au beau milieu des plaines, qui engloutit le reste de sa fortune, et décida qu'il serait bon d'y finir son interminable vie puisqu'il n'avait plus sa place nulle part.

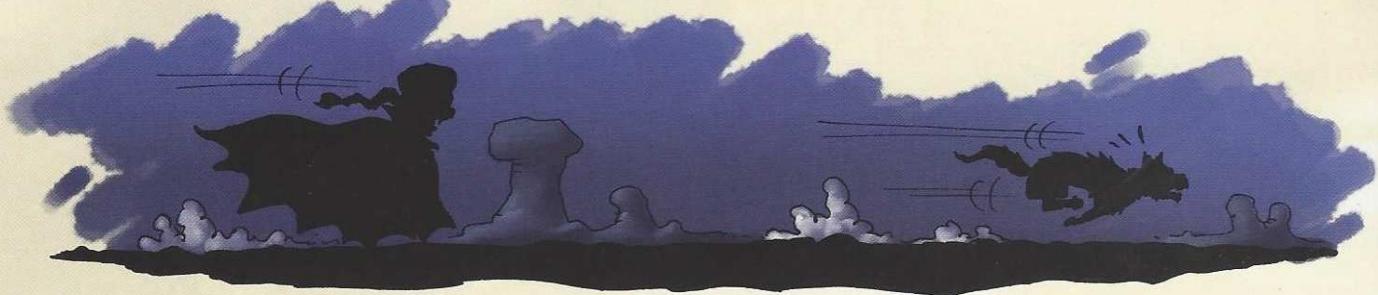




Archein se passionne pour la fabrication de jeux et de jouets en bois (il s'est fait livrer un important stock de planches il y a bien longtemps). Il est l'inventeur du billard, des échecs, des jeux de dames, du baby-bloodbowl, du baquegamone et d'un tas d'autres choses qui ne seront découvertes que dans vachement longtemps, le jour où quelqu'un décidera d'exhumier ses inventions.

Quand il ne bricole pas, il guette la plaine avec un télescope, attendant l'arrivée de voyageurs égarés. Il apprécie leur visite car ce sont souvent les seules personnes pouvant tester ses jeux (même si les gens sont en général trop terrifiés pour le faire...). En effet Archein possède de nombreuses manies similaires aux autres vampires, qui peuvent provoquer un état de tension chez l'humain moyen. La nuit, il sort parfois pour se nourrir d'un ou deux coyotes, les seuls animaux assez créatifs pour errer encore autour de sa crypte.

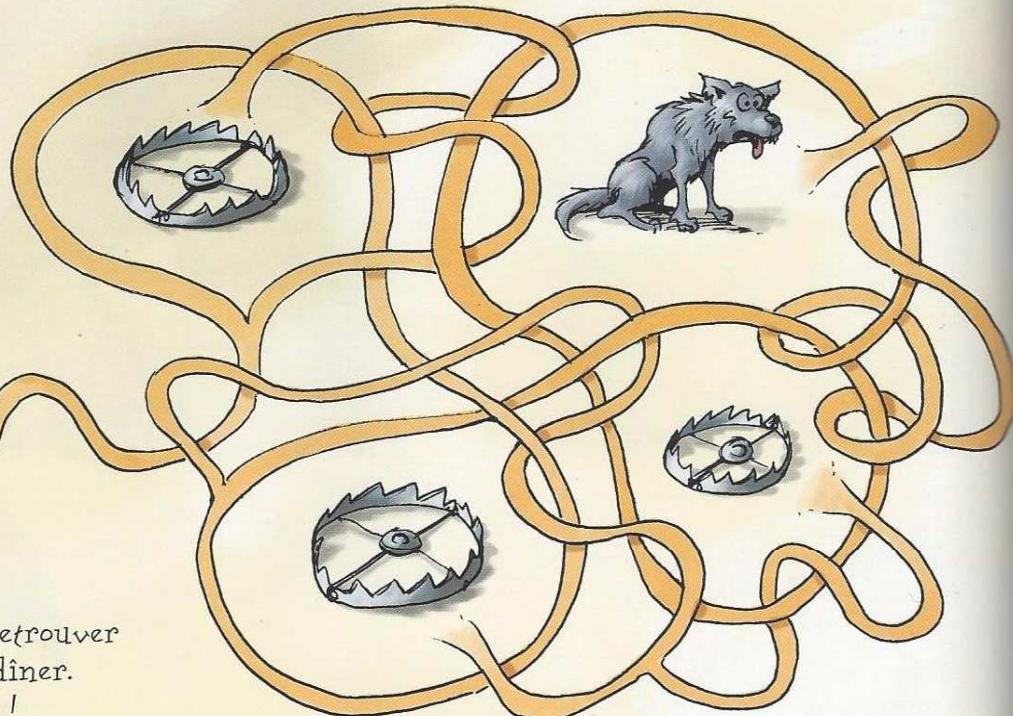
Pour le moment, aucun aventurier n'a jugé digne d'intérêt le pillage de son logis : il est bien connu qu'il n'a plus aucune richesse depuis bien longtemps.



Joue avec  
Flip !

## BRÉNORIA

le chocolat des gagnants



Aide le Vampire Hémophile à retrouver le coyote, afin qu'il prenne son dîner. Tu dois éviter les pièges à loup !

## Bestiaire



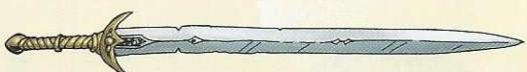
Le guerrier maudit revêt plusieurs formes, et porte plusieurs noms. On le croise aussi sous le nom de guerrier du Chaos parfois, et en général on s'en souvient.

# GUERRIER MAUDIT

IL N'EST PAS COMMODE



Les guerriers maudits figurent sur de nombreuses tables des rencontres. Peu originaux, ils ne sont pas bien compliqués à louer pour le maître de donjon qui désire protéger efficacement ses biens : on peut en trouver à peu près partout sur le territoire, à condition que ce soit près d'un temple du Chaos, d'une forteresse noire, et de divers lieux fréquentés par les fidèles des Grands Démons.



Ils sont l'antithèse du paladin : destinés à faire n'importe quoi quand ils veulent (et surtout, massacrer les gens), ils ont reçu mutations et augmentations de caractéristiques en échange d'une partie de leur âme qui demeure vouée aux grands démons du Chaos. Leur force peu commune et leurs armures bien souvent renforcées d'une magie malodorante en font de redoutables adversaires, même s'ils ignorent à peu près tout des mots «stratégie», «organisation» et «ruse».



Ils sont un peu plus chers et demandent un peu plus d'entretien que les orques : le guerrier maudit ne peut se nourrir exclusivement de pain moisi comme ces derniers, et il lui faut un minimum de confort, ainsi qu'une garantie de pouvoir sortir parfois en plein air. Lors de ces balades, il peut à loisir piller quelques masures et prendre du bon temps, ce qui lui évite d'accumuler du stress et de se retourner contre son employeur.

FUPER!



Une attaque dans les règles (de front et à l'arme blanche) contre des guerriers du Chaos vous laissera généralement dans un piteux état. Maintenant, il faut voir aussi que ça vous donnera pas mal de points d'expérience.



Pour combattre les guerriers maudits, plusieurs solutions :

- la fuite : si la moyenne des niveaux du groupe est inférieur à 5
- la fuite : si votre groupe est essentiellement constitué de voleurs, de ménestrels et de bardes
- la fuite : si à la suite de diverses rencontres musclées, vous ne vous sentez pas en pleine forme
- la fuite : si votre truc à vous, c'est de négocier
- attaquer dans le dos : car pour protéger son visage déformé, le guerrier maudit ne se sépare jamais de son heaume, qu'il apprécie dénué d'aération. Il voit et entend donc beaucoup moins que les autres gens, il est facile de le contourner pour lui planter quelque chose dans le dos, à la faveur d'une jointure de plastron ou en passant sous le casque
- attaque de front à la catapulte : si vous disposez d'armes de siège
- combat à distance à l'aide de projectiles magiques : si vous avez plusieurs magiciens dans le groupe, et que les guerriers maudits sont coincés derrière des grilles. Oubliez les flèches, avec des armures comme ça vous en avez pour la journée



Joue avec  
flip !

## BRÉNORIA

le chocolat des gagnants

Aide le Ranger à trouver un nom symbolisant la compagnie d'aventuriers !

L T A B  
G N U E i S R



Réponse : Battlingues !

# Zangdar

## Le maître



Le nom de Zangdar, il y a une dizaine d'années, faisait frémir les aventuriers. Et puis, comme toutes les modes, son nom a fini par n'être plus qu'une anecdote supplémentaire dans les racontars d'auberges. Voici qui est vraiment Zangdar.

De son vrai nom Zangfil Darlan-Duchateau.

Né en 1446 à Glargh et issu de la bourgeoisie, il aurait pu avoir une carrière bien plus glorieuse.

À l'âge de 10 ans, ses parents l'envoient user les bancs d'une école de sorcellerie privée et fort onéreuse. Il faudra se rendre à l'évidence après quelques années d'études : c'est un cancre de la pire espèce, et visiblement il n'est pas fait pour ça. L'enfant ne cesse de leur répéter qu'il serait mieux au conservatoire, malgré son problème de dextérité. Ne pouvant y croire, ses parents insistent en lui payant des cours à domicile. Cette idée grotesque a pour conséquence la disparition de la famille, un soir d'hiver, alors qu'un sort de Blizzard Infernal de Gluk, lancé par inadvertance, congèle deux pâtés de maisons, emportant l'éducateur par la même occasion.





Rescapé, âgé de 17 ans et doté d'une assez grande fortune en héritage, Zangfil fou de chagrin et de rancœur ne sait plus quoi faire, il rencontre alors dans une rue un individu casqué et vêtu de noir, qui lui tient le propos suivant : « Je sens que tu as de la haine en toi ! Libère ta colère ! Utilise ta haine ! ».

Après avoir erré quelques années sans but, Zangfil se paie le Donjon de Naheulbeuk, et se découvre une vocation de maître et de vilain. Il découvre la présence d'un Golbargh et réussit à l'emprisonner grâce à un sort grotesque. Cet événement lui redonne confiance, et il monte sa première affaire donjonnière, en spécialité statuette. Les orgues turbulents du donjon créent quelques problèmes à Valtordu, suite à des pillages intempestifs de chaumières. Zangdar passe alors un accord avec le maire du village, en échange d'un contrat de livraison mensuelle de boudin. Il devient donc une personnalité respectée dans la région. Quelques sorciers maléfiques lui rendent alors visite, certains d'entre eux sympathisent et lui prodiguent de bons conseils.



La présence d'un grand nombre de statuettes de prophétie dans une collection montée pour l'occasion attire rapidement des aventuriers et l'affaire connaît un certain nombre d'années glorieuses.

On notera la disparition des compagnies suivantes :

- Les Woggshrogs de Boladar (massacrés par le Golbargh)
- Les Agiles Archers de Groinsales (deux elfes, qui s'entre-tuèrent dans un couloir)
- La Compagnie de la Mortadelle (des semi-hommes, qui succombèrent à une terrine piégée)
- Le Tryptique des Redoutables (trois voleurs ayant décidé de se passer de combattants, anéantis par les guerriers maudits)



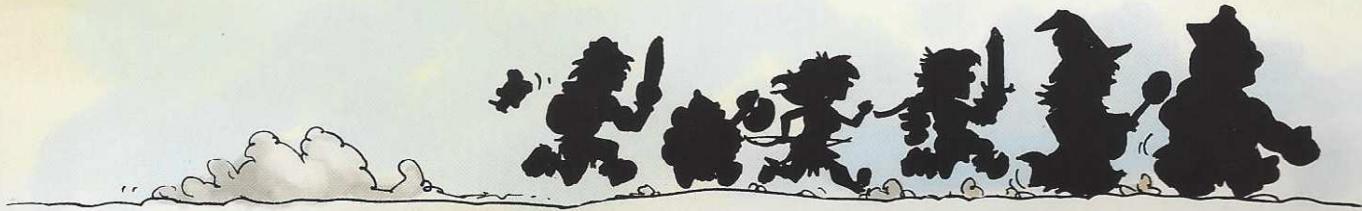
- Les Malveillants de Tormentown (massacrés par le Golbargh)
- Les Trépanateurs de Waldorg (morts par glissade, dans le couloir savonné)
- Les Evil Death Raptors (des gosses de 16 ans, asphyxiés après avoir mis le feu à leur bivouac au troisième étage)
- La Compagnie du Lys Flamboyant (décédés en oubliette)
- La Horde au Jambon (des semi-hommes, morts de faim dans le labyrinthe de la cave)
- Les Rebelles de Mliuej (tués lâchement par des gobelins à la taverne, en plein coma éthylique)
- Les Feignasses Vengeurs (des prêtres de Dlul, égorgés dans leur sommeil)



Pendant cette période faste, il perd plusieurs bras droits [il], avant d'engager Reivas, personnage lâche et intriguant qui réussit à s'imposer dans l'équipe des forces vives de la société, grâce à ses compétences linguistiques et son opportunisme.



Zangdar quant à lui doit sa survie à une Sphère d'Invincibilité Parfaite, sorte de haut niveau de son invention, qui lui demanda 10 ans de recherches, mais souffre d'un souci de conception : l'utilisation de cette protection l'empêche de lancer le moindre sort. Ceci est sans doute plus un avantage qu'un inconvénient, dans la mesure où il réussit rarement ses incantations.



L'apparition de nouveaux loisirs aventureux et de nombreuses autres tours maléfiques entraîne une perte d'engouement pour les prophéties et les statuettes autour de l'année 1490. Le Donjon de Naheulbeuk commence à perdre de sa superbe, les finances de Zangdar baissent, il décide alors de se diversifier en aménageant une deuxième entrée dans le donjon pour ouvrir une taverne assez connue dans le voisinage, mais dont la renommée n'est jamais allée très loin. Vient alors le jour où une compagnie stupide parvient, sur un malentendu, à s'emparer de sa collection complète de statuettes.



La fameuse Compagnie de la Mortadelle, composée d'aventuriers semi-hommes. Ils périrent en 1485 dans le Donjon de Naheulbeuk, après avoir consommé une terrine piégée.

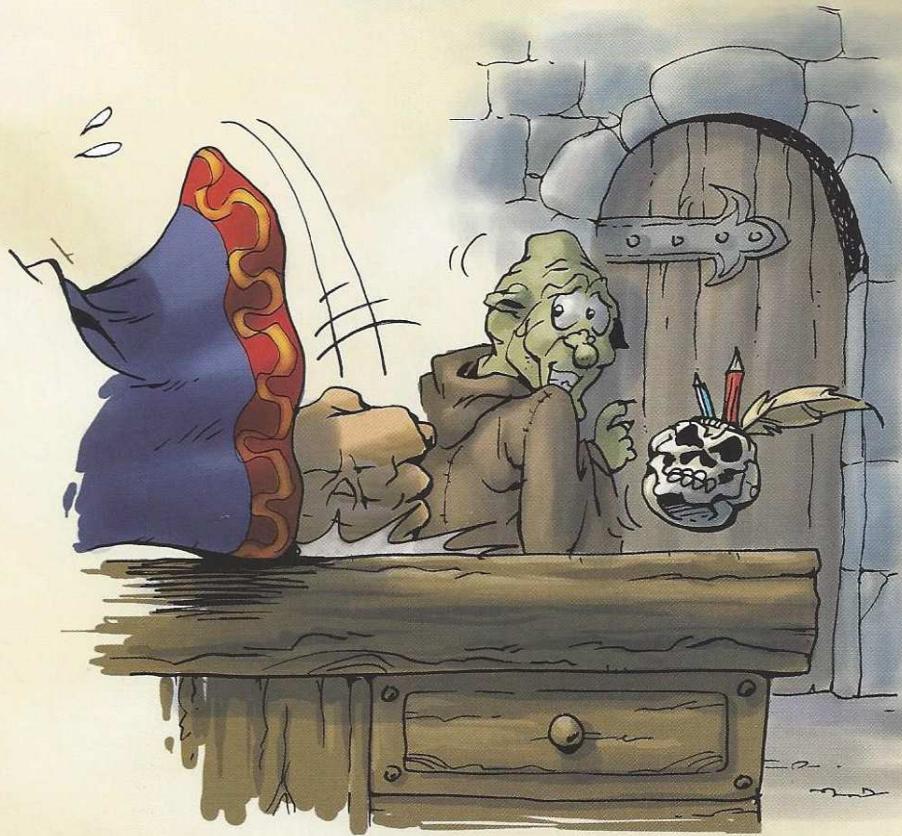
Personnages

# Reivax

le sbire du Donjon



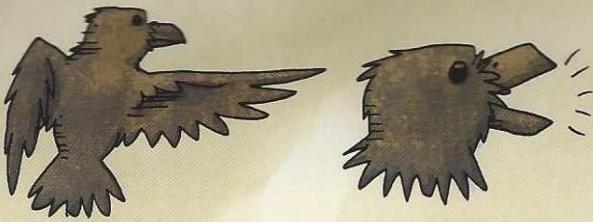
Un maître du donjon n'est rien sans son bras droit. Imaginez, il lui faudrait s'adresser lui-même aux larbins et aux monstres incompréhensibles, parfois au péril de sa vie. C'est pourquoi il existe des gens comme Reivax.



Diplômé d'un Brevet Élémentaire d'Acolyte de Sorcier Teigneux (BEAST), Reivax exerce depuis 10 ans le boulot de sbire en chef du célèbre Zangdar, Maître du Donjon de Naheulbeuk. Naturellement lâche et fourbe, il est vénal et plus intelligent que la moyenne. Certains disent même qu'il dirigerait lui-même en secret le Donjon à la place de Zangdar, profitant de sa crédulité. Celui-ci surveille ses agissements et ne manque pas une occasion de lui rappeler qui est le maître.



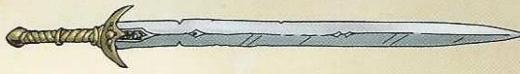
Grand spécialiste du baratin, on lui attribue des détournements de fonds, fausses factures et autres malversations étranges. Il reste fidèle à la cause de Zangdar, sauf quand on le menace, car il ne supporte pas la douleur physique. À ce sujet, il est à noter qu'il fait semblant de se faire fouetter depuis des années, aidé en cela par son ami le bourreau du Donjon, Gérard le Terrible.



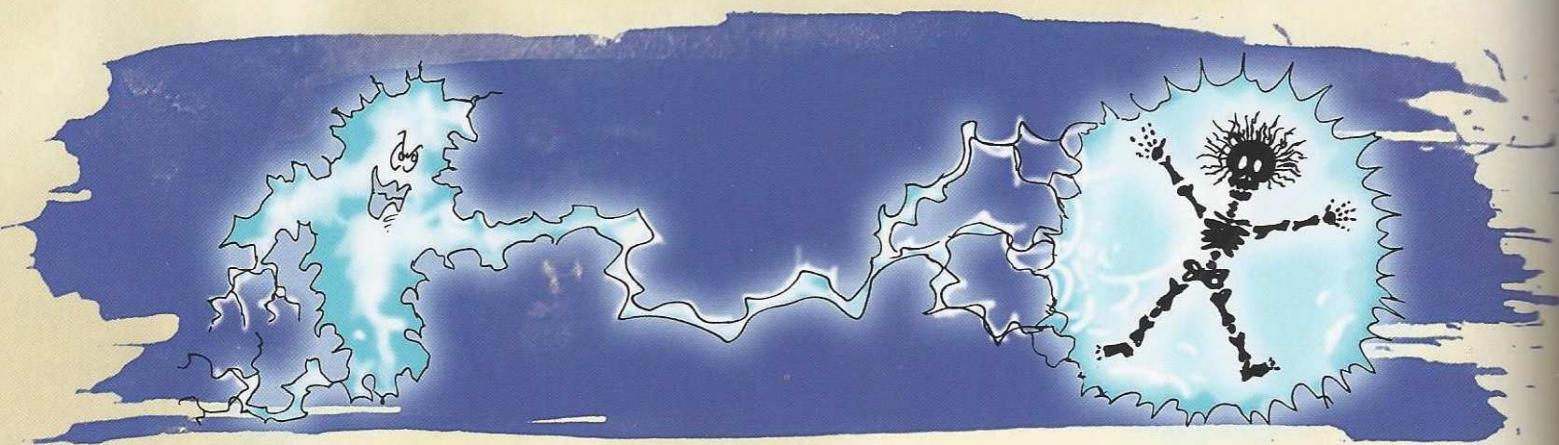
Sa spécialité de linguiste lui permet de parler le gobelin, l'orque, le code des corbeaux, l'ogre et le troll commun.



Le code des corbeaux, une spécialité très recherchée



Reivax serait natif de la partie Nord du pays, de la ville de Mlaüke plus précisément. Il a servi pour de courtes périodes dans plusieurs postes avant de trouver son emploi au Donjon de Naheulbeuk. Il est le successeur de Melgadar (lequel est tombé du toit en voulant remplacer une tuile), et de Gédéhef (mort foudroyé par un élémentaire de l'orage).



Joue avec  
Flip !

## BRÉNORIA

le chocolat des gagnants



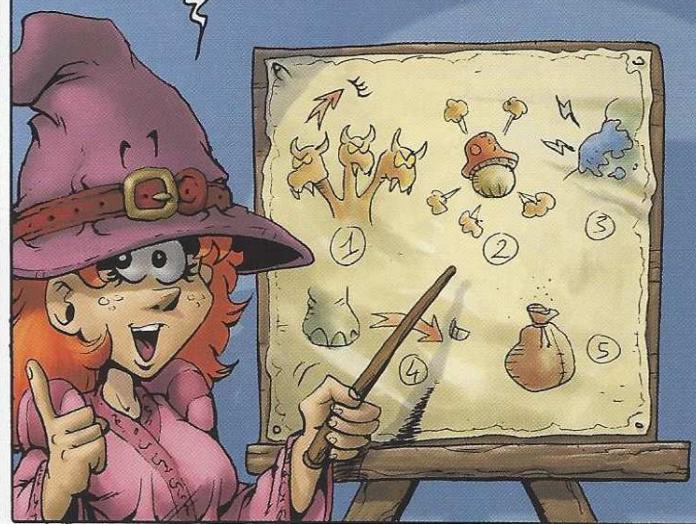
Il y a 3984 différences entre  
ces deux monstres du donjon.  
Aide Zangdar à les trouver !



# Magie

AUJOURD'HUI, NOUS ALLONS PRÉPARER ENSEMBLE LA FAMEUSE POTION DE CHARISME DE YAKATAL !

POUR LA RÉALISER, NOUS AVONS BESOIN D'UNE LISTE D'INGRÉDIENTS BIZARRES. MAIS ÇA, C'EST LE BOULOT DE VOS ÉQUIPIERS !



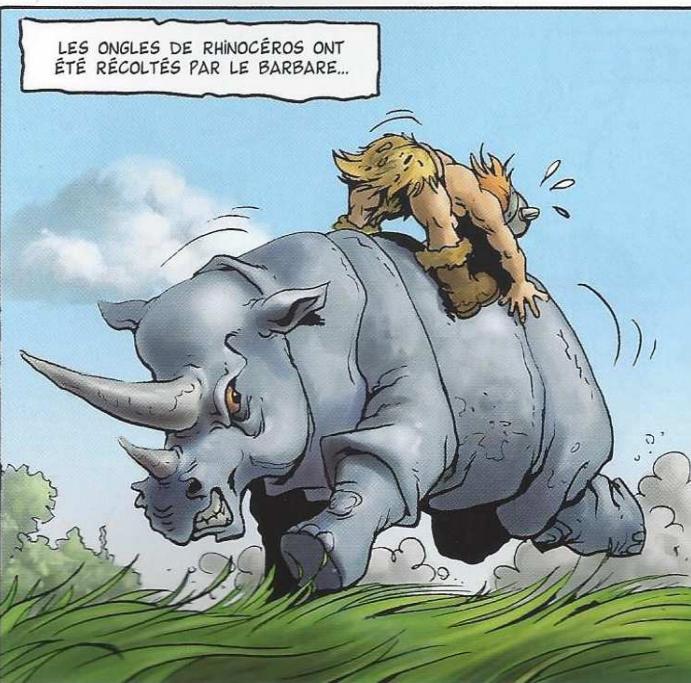
J'AI ENVOYÉ L'OGRE CHERCHER DES SOURCILS D'HYDRE À TROIS TÊTES.

L'ELFE A RAMENÉ DES ÉCHANTILLONS DE CES FAMEUX CHAMPIGNONS EXPLOSIFS.

LE NAIN EST ALLÉ DANS LES CAVERNES ÉLECTRIQUES POUR GRATTER LA LÉGENDAIRE MOUSSE BLEUE.



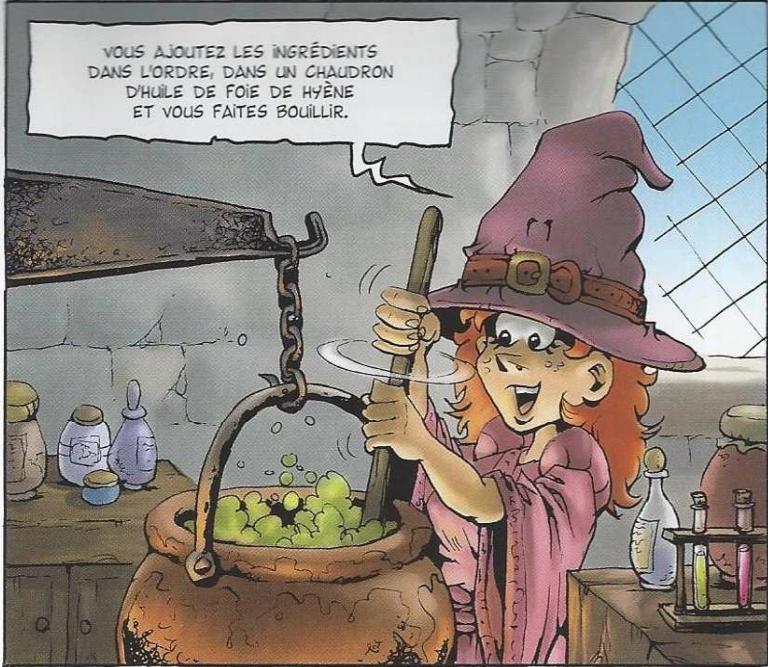
LES ONGLES DE RHINOCÉROS ONT ÉTÉ RÉCOLTÉS PAR LE BARBARE...



ET NOTRE AMI LE RANGER A DÉROBÉ LA POUDRE DE GRADDIK, DÉTENUE DEPUIS DES SIÈCLES PAR LES GOBELINS ARCHERS.



VOUS AJOUTEZ LES INGRÉDIENTS DANS L'ORDRE, DANS UN CHAUDRON D'HUILE DE FOIE DE HYÈNE ET VOUS FAITES BOUILLIR.



JE NE VOUS CACHE PAS QUE LE RÉSULTAT EST UN PEU DÉGUEUL.



ET VOILÀ, C'EST PRÊT ! EN BUVANT CETTE POTION, VOUS GAGNEREZ DEUX POINTS DE CHARISME, AINSI QUE TOUS VOS ÉQUIPIERS ! VOTRE COMPAGNIE BÉNÉFICIERA D'UNE AURA DE PRESTIGE !



SUPER !

TAKALA !



*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 tamponne 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 pourquoi il est dangereux de porter un bouclier ? Avez-vous tous les ingrédients pour réaliser une potion de charisme pour vos équipiers ? Que faisait Zangdar avant d'être un maître maléfique ? Qui sont ces mystérieux barbares Moriaes qui dominèrent la Terre de Fangb il y a bien longtemps ? Savez-vous résister au charme de Norelenilia, reine des Elfes Lunelbar ? Savez-vous qu'au niveau 5 du donjon se trouvait une patinoire ? Et comment Goltor l'Intrépide a-t-il fini sa vie en glissant sur une saucisse ? Autant de questions cruciales qui trouveront leurs réponses, en images, dans les Arcanes de Nabeulbeuk..*

