

# LES ARCHIVES DE NANCULBEUK

L'ARRIÈRE-BOUTIQUE DE

LA TERRE DE FANGH

5 · LA VIE D'AVENTURIER



CLAIR DE LUNE

Selarm





# LES ARCANES DE NAHEULBEUK

L'ARRIÈRE-BOUTIQUE DE LA TERRE DE FANGH

## Tome 3



- Textes John LANG p03 à 25 + plans .
- Textes OPH p26 à 31 .
- Textes AUDRAN D p32 à 37 .
- Textes JAHAN p38 à 43 .
- Textes ZAZ p44 à 48 + plan .
- Dessins Marion POINSOT .
- Couleurs Sylvie SABATER .



Dans cet album, quatre collaborateurs de longue date ont travaillé avec nous sur les textes et les articles.  
Ces braves chroniqueurs ont fourni de nombreux écrits pour l'encyclopédie Naheulbeuk en ligne.

Il s'agit de :

Ophélie Bruneau alias Oph (Nak'hua Thorp),  
Stéphane Audrand (Cham von Schrapwitz),  
Clément Jahan (Siegmund Krönfeld)

et Zaz (Herr Zatz - ce dernier étant également l'auteur de «La Tour de Kyla» aux éditions Clair de Lune).

Souhaitons-leur la bienvenue !

Pour ma part je les remercie pour leurs excellents articles et leur travail qui a permis de faire avancer le jeu de rôle gratuit.

John Lang - PenOfChaos  
Naheulbeuk Master



**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://encyclopédie.naheulbeuk.com)**



© 2010 Éditions CLAIR DE LUNE  
[www.editionsclairdelune.fr](http://www.editionsclairdelune.fr)

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

Stylique & lettrage : Pierre LEONI  
Troisième Édition (Novembre 2012)

Dépôt légal : mars 2010 · ISBN : 978-2-35325-194-0  
Imprimé en France par Caractère / Reliure SIRC

# MONTAGNES DU NORD

Il fait froid, et puis c'est loin



S'il n'y avait pas les Nains pour y faire des mines, cet endroit serait uniquement peuplé de bouquetins.



Toute la partie Nord-Ouest de la carte de Fangh (et même un gros bout qui n'est pas dessus) est occupée par des montagnes, hautes et enneigées, dont les flancs sont hachés presque toute l'année par un vent glacial. Hormis le micro-climat présent autour de Glandorn, les premiers contreforts se refroidissent assez vite, et la seule possibilité pour les gens de vivre au chaud est de creuser des galeries ou de faire des maisons bien isolées.



C'est là que sont installés, depuis fort longtemps, la majeure partie des clans Nains. Car les humains, s'ils aiment les métaux précieux, n'ont aucune envie de vivre dans les souterrains.

À la surface, vous pouvez croiser quelques animaux en basse altitude : ours, loups, marmottes, yakaks et autres monstres à poil laineux. En montant un peu, vous ne trouvez plus que des bouquetins, se nourrissant de l'herbe rare qui pousse en haut des cailloux. On a longtemps cherché à savoir pourquoi ces bestioles vivaient ainsi, il s'avère que c'est ce qu'elles ont trouvé de mieux pour échapper aux prédateurs.





Bref, la surface de ces montagnes ne présente aucun intérêt. Cependant si vous marchez au large du château de Gzor, dont l'influence maléfique transforme toute vie, vous pourrez admirer des Ours du Chaos, des loups du Chaos, des Yakaks du Chaos et les très amusantes marmottes du Chaos, spécialistes des emballages en aluminium. Le château de Gzor sera l'objet d'un autre article, car il s'agit d'une curiosité unique en son genre.

Dans les galeries (naturelles ou artificielles) de ces montagnes vivent donc les Nains. Ils ont annexé une grande partie du territoire souterrain, mais les informations sont pauvres : en effet, ne souhaitant pas divulguer d'informations à «ceux de la surface», nous en restons avec des suppositions et les racontars de quelques marchands et aventuriers qui ont pu pénétrer les lieux et en ressortir sans une gueule de bois infernale. On parle de salles incroyablement hautes, immenses et longues comme plusieurs palais, de cavernes creusées de 10 000 marches d'escalier taillées à la main, beaucoup de détails de grandeur qui n'ont aucun sens quand on connaît la taille des Nains.



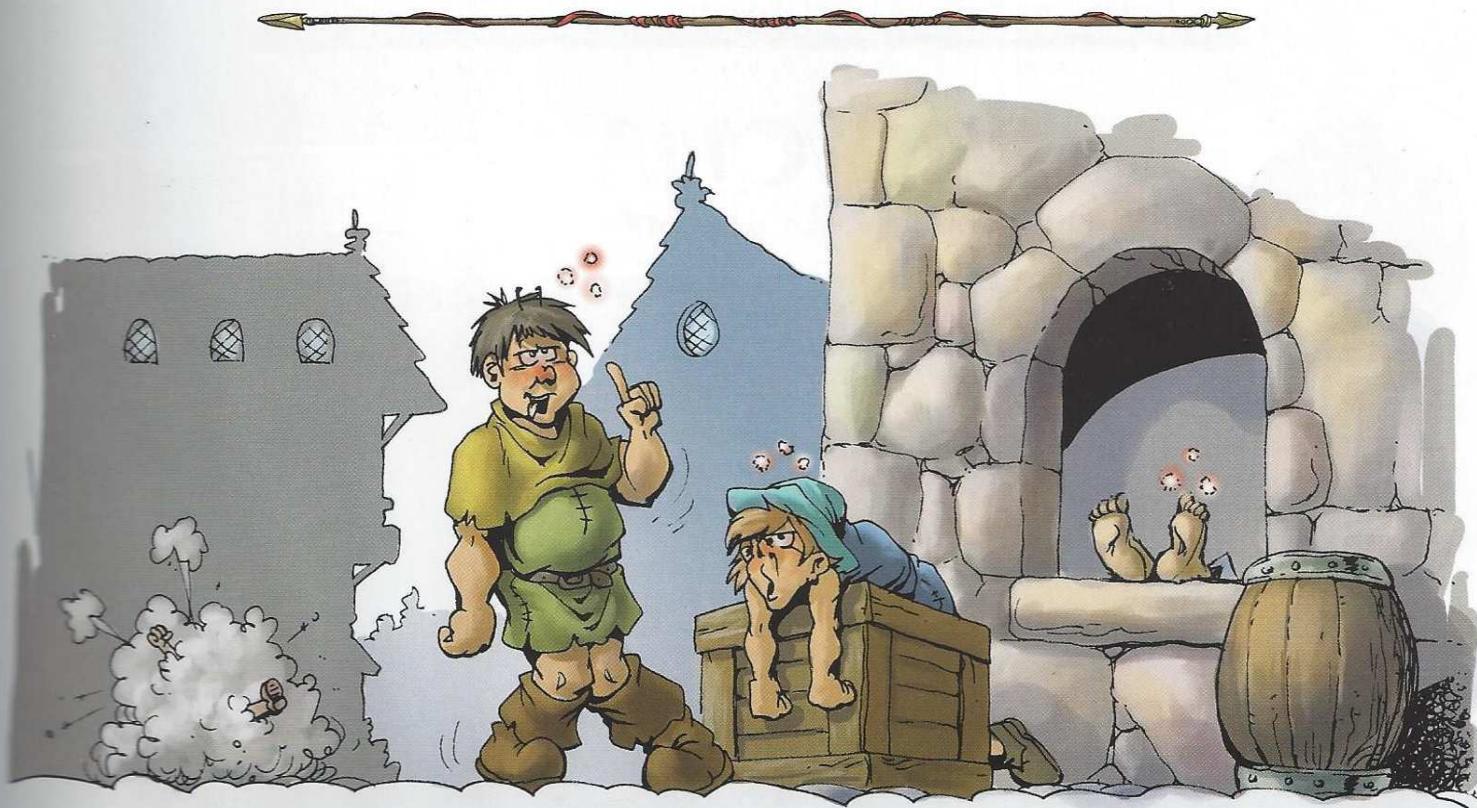
Parfois, les Nains sortent en bande pour se rendre à Mliuej afin de renouveler leur stock de bière. La bière fabriquée par les Nains est assez rare, car très peu d'entre eux ont le courage de sortir cultiver des céréales. Et puis l'agriculture, c'est presque un truc d'Elfe. Les souterrains abritent aussi (du moins, jusqu'à ce que les Nains les délogent) toutes les créatures maléfiques pourchassées jadis pendant les grandes guerres : orques, trolls, gobelins, dragons, basilics, wyvernes, bestioles maudites, incarnations de divinités tentaculaires et d'autres choses encore qu'il est difficile de décrire tant leurs membres sont nombreux et emmêlés. Les Nains n'ont peur que d'une chose : être transformé en elfe. C'est ainsi qu'ils font la chasse à toutes ces horreurs avec une grande efficacité. On peut souvent voir, au pieds des montagnes, des groupes de créatures chassées de leur logis, pillant les chaumières avant d'être dispersées ou massacrées par les milices.



Mliuej est une ville assez importante, nichée à la base des montagnes du Nord et arrosée de plusieurs sources menant au fleuve Elibed. Le terrain aux alentours, extrêmement fertile, est dédié à la culture de houblon, de malt, de céréales et de fruits servant à fabriquer plus de 500 variétés de bières. La configuration même de la ville est assez étrange : le centre est presque complètement constitué de tavernes, la basse ville contient les habitations, et la périphérie héberge les brasseries. Dans la banlieue, on trouve les fermes exploitant les plantations.



Il n'est pas d'endroit sur la terre de Fangh proposant plus de variétés et de volume de bières que cette ville.

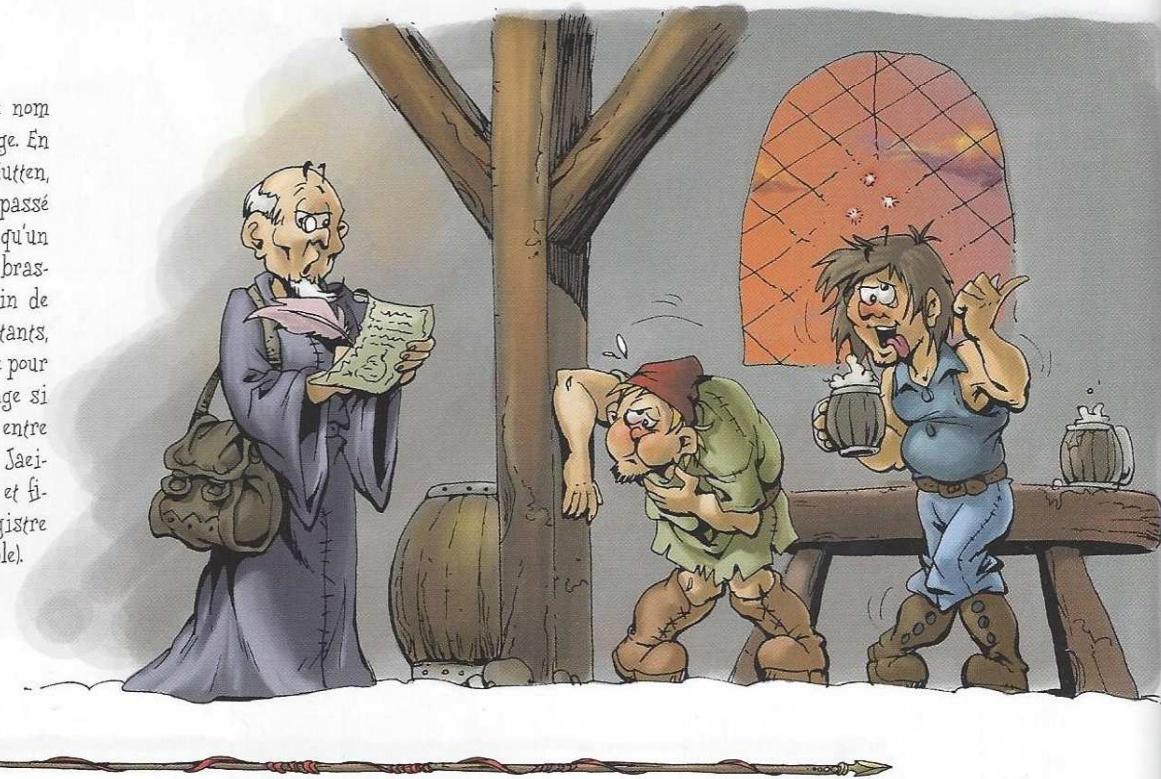


Les habitants sont assez curieux, car ils se livrent quotidiennement à un étrange manège. Partant des habitations le matin, ils travaillent dans les brasseries, puis vont à midi hanter les tavernes, avant de repartir travailler. Le soir, ils reviennent dans les tavernes, et ainsi de suite, consommant alors les produits qu'ils fabriquent dans la journée. Ces processions à heures fixes donnent lieu à de véritables «bouchons» de badauds à demi-ivres, raison pour laquelle les rues principales sont larges et bien dégagées.



La ville doit produire énormément afin de pouvoir exporter, considérant la consommation des habitants. Les Nains vivant sous les montagnes un peu plus haut, viennent plusieurs fois par an remplir leurs stocks (en profitant pour visiter les tavernes), sachant aussi qu'à Mliuej on ne refuse pas de servir un Nain, comme ça peut être le cas dans certaines villes aux lois étranges. Des bateaux fluviaux partent chaque semaine pour emporter les bières les plus fines vers Glargh, la grande cité où l'on trouve de jour comme de nuit tous les produits de la terre de Fangh.

Il existe une légende concernant le nom de la ville et sa consonnance étrange. En effet, il fut répertorié par Ouarge Gutten, un cartographe voyageur qui avait passé la nuit sur place. À l'époque ce n'était qu'un village blotti autour de deux ou trois brasseries, et Gutten avait tenté en vain de comprendre le baragouin des habitants, lorsqu'il les interrogait à la taverne pour savoir quel était le nom de ce village si accueillant. Gutten devait choisir entre EKduje, Arhghwhah, Mliueukjeu, Jaejacjemenzoif et Bouztoijavéomirrh et finalement apposa «Mliuej» sur son registre (afin que le nom soit à peu près lisible).



Joue avec  
Flip !



## BRÉNORIA

le chocolat des gagnants

Aide Reivax à fabriquer une excuse bidon pour qu'il échappe au fouet

c'est ballot  
haha  
car désolé  
des crêpes  
ma grand-mère  
vomi  
les  
dans pièces d'or  
nettoyer  
CHIEN  
le maître  
EN  
bourreau  
j'ai  
c'est alors que  
c'est un peu compliqué  
SUR  
ONT  
étaient malade  
tout à commencé quand  
oublié  
vous allez rire  
GOLBARGH

du jambon  
couru  
empoisonné  
ma  
mon oreille  
POULET  
limon vert  
POULET  
m'a obligé  
chaussons  
sautant  
ramper dans  
de  
mangé  
chez  
du fumier  
perdu  
blessé  
poubelles  
tire-bouchon  
cogné  
mort  
forcément  
on

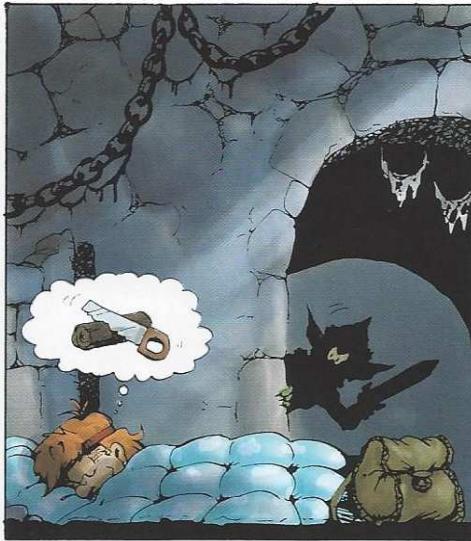
et donc  
glissé à  
UN  
GOBELINS

à  
POULET  
limon vert

et  
il

sautant  
mangé  
chez  
du fumier  
perdu  
blessé  
poubelles  
tire-bouchon  
cogné  
mort  
forcément  
on

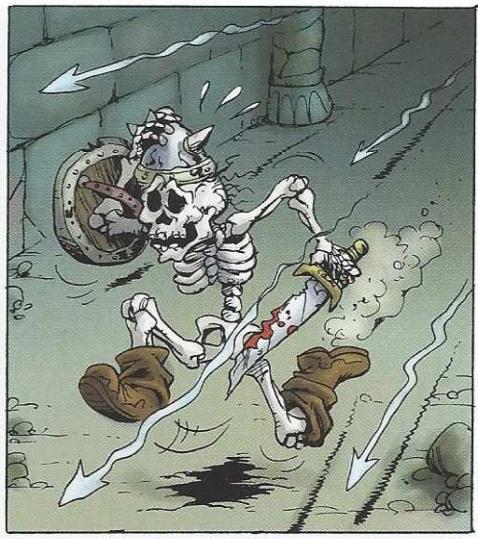
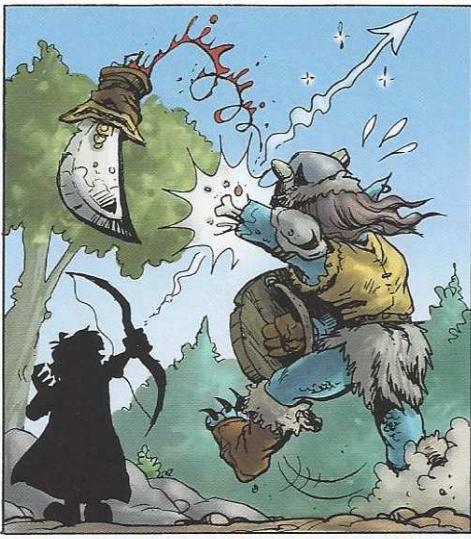
Exemple : Désolé Maître ! Le chien du bourreau était malade et il m'a obligé à nettoyer le vomé, ensuite de quoi c'est un peu compliqué car j'ai glissé dans le limon vert empoisonné en apportant du jambon au Golbargh !



Quand j'aurai mon niveau 2  
J'achèterai un duvet

Pour dormir dans les donjons  
Sans jamais m'enrhumer

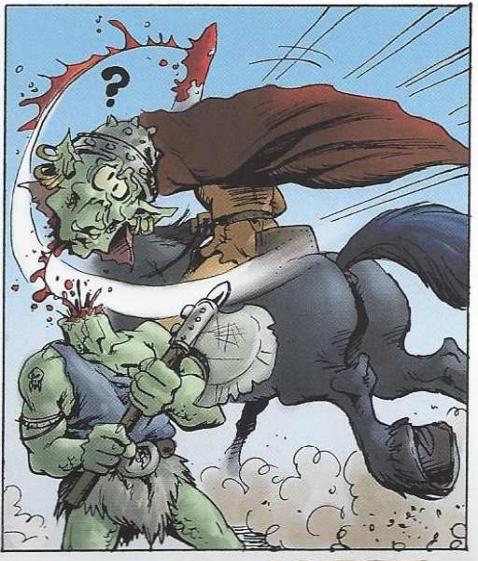
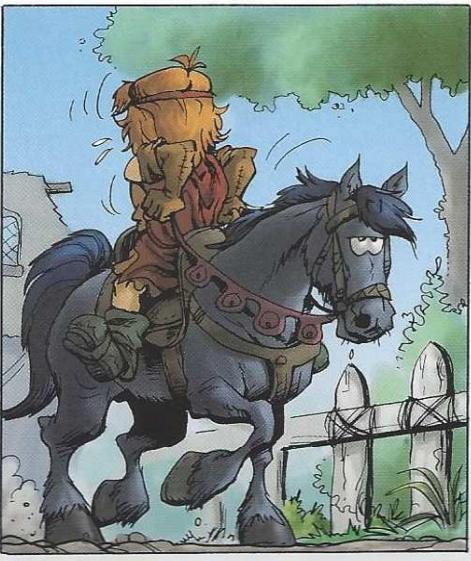
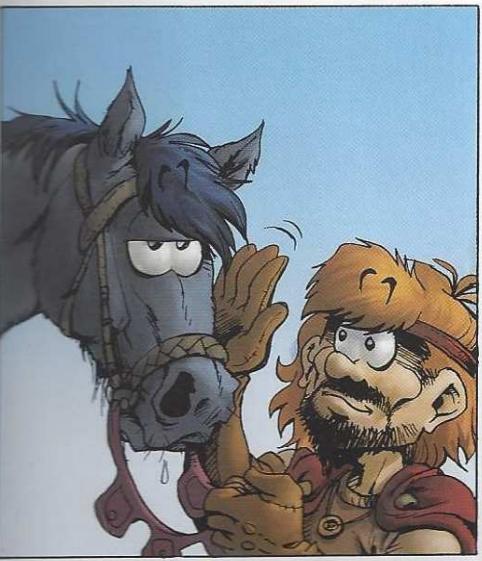
C'est un peu ça, la vie d'aventurier  
Et on y va, y'a des gobelins à saigner !



Quand j'aurai mon niveau 3  
J'achèterai un carquois

J'y mettrai des flèches magiques  
Du genre qui t'arrache un bras

C'est un peu ça, la vie d'aventurier  
Et on y va, y'a des squelettes à pourrir !



Quand j'aurai mon niveau 4  
J'achèterai un cheval

Je sais pas vraiment monter  
Tant pis ça m'est égal

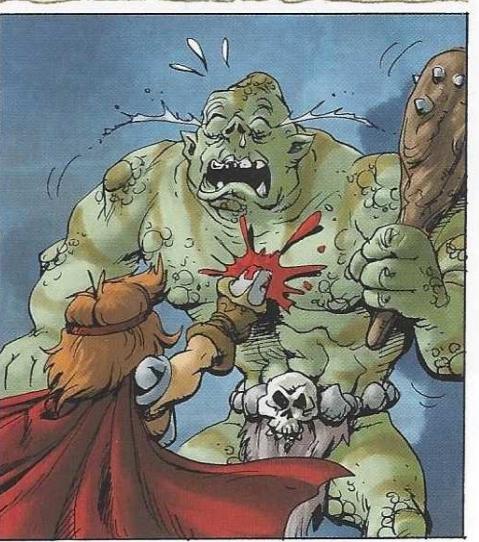
C'est un peu ça, la vie d'aventurier  
Et on y va, y'a des orgues à déclencher !



♪ Quand j'aurai mon niveau 5  
J'achèterai des parchemins ♪

♪ Pour lancer des sortilèges  
Même si j'suis pas magicien ♪

♪ C'est un peu ça, la vie d'aventurier  
Et on y va, y'a des momies à cramer ! ♪



♪ Quand j'aurai mon niveau 6:  
J'achèterai une armure ♪

♪ C'est moins facile de courir  
Mais on évite les fractures ♪

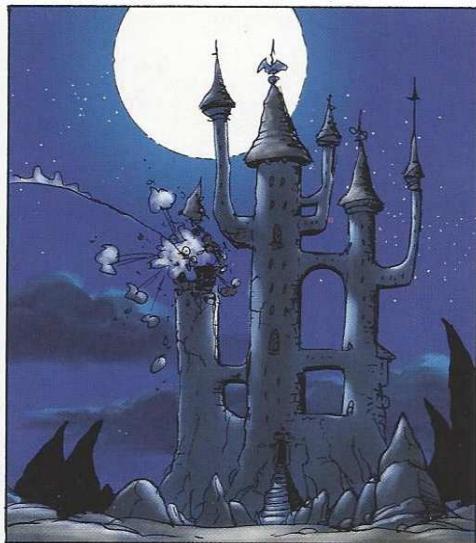
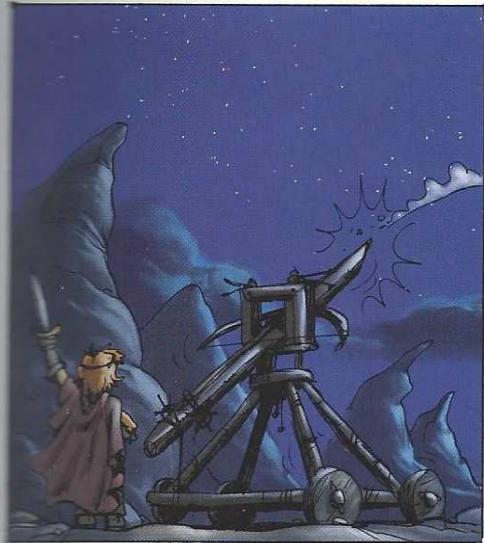
♪ C'est un peu ça, la vie d'aventurier  
Et on y va, y'a des trolls à bougiller ! ♪



♪ Quand j'aurai mon niveau 7  
J'achèterai un anneau ♪

♪ Qui donne +2 en charge  
Et la puissance d'un taureau ♪

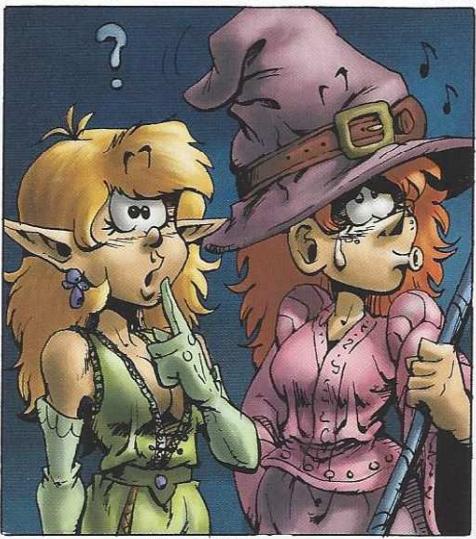
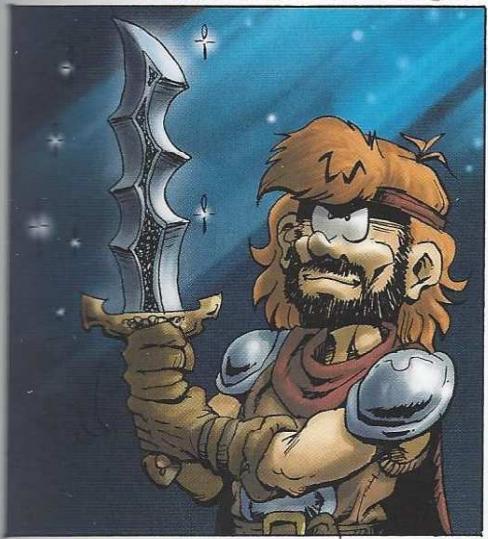
♪ C'est un peu ça, la vie d'aventurier  
Et on y va, y'a des minotaures à tuer ! ♪



Quand j'aurai mon niveau 8  
J'achèterai une balliste

Pour assiéger les donjons  
Des nécromants-cultistes

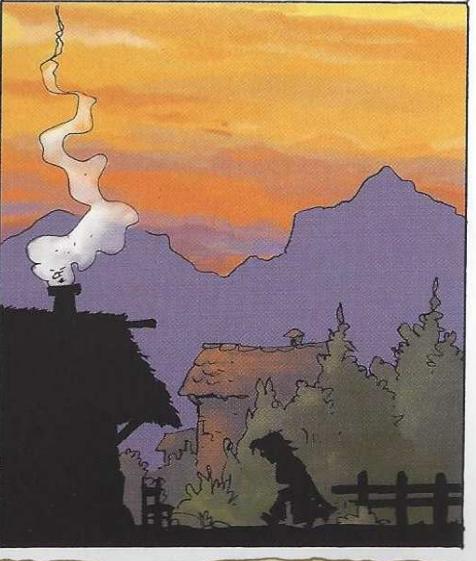
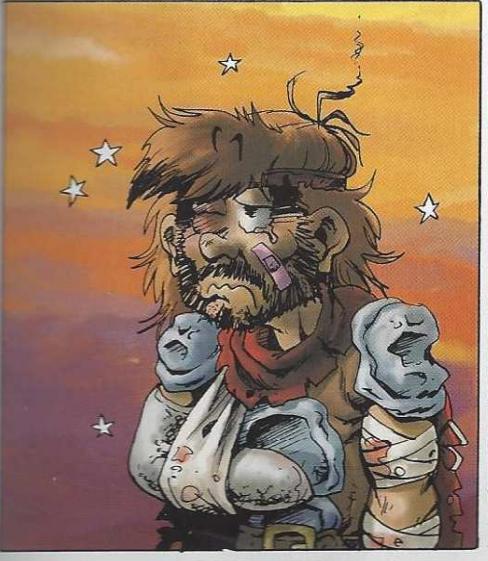
C'est un peu ça, la vie d'aventurier  
Et on y va, y'a des liches à éventrer !



Quand j'aurai mon niveau 9  
J'achèterai une verpale

Pour arracher au dragon  
Ses parties génitales

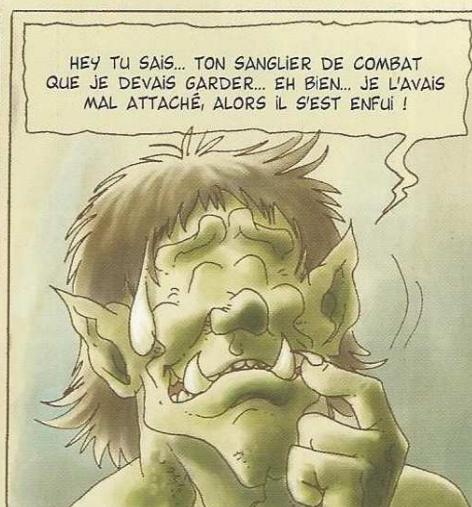
C'est un peu ça, la vie d'aventurier  
Et on y va, y'a un dragon pour tester !



Quand j'aurai mon niveau 10  
J'achèterai des passagers

Pour corriger les erreurs  
Du niveau précédent

C'est surtout ça, la vie d'aventurier  
Je rentre chez moi, ma carrière est terminée



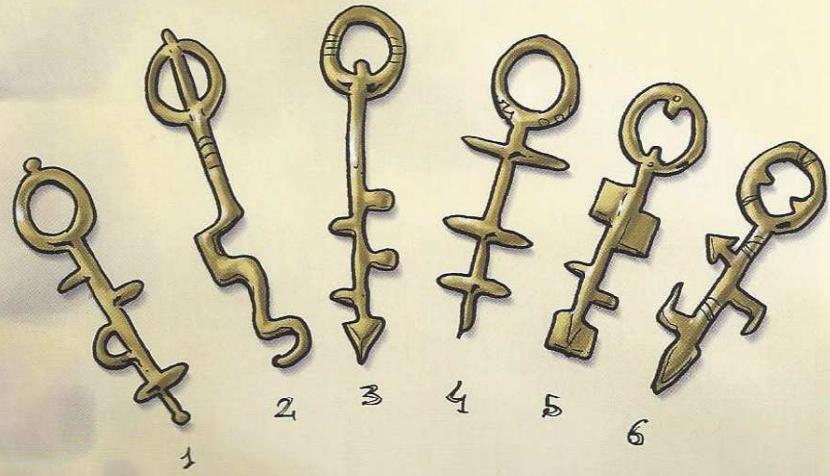


Joue avec  
flip !

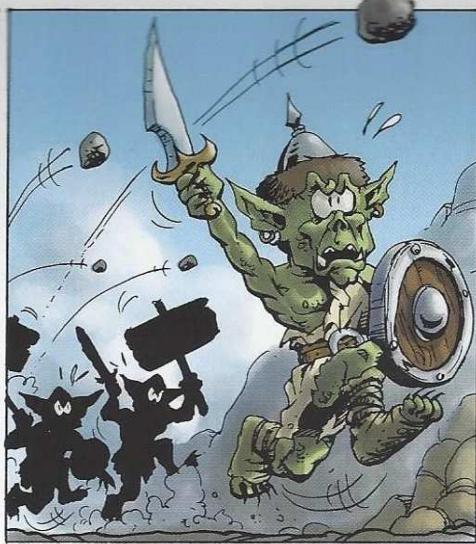
## BRÉNORIA

le chocolat des gagnants

Aide le voleur à retrouver le bon passe-partout afin d'ouvrir cette porte piégée



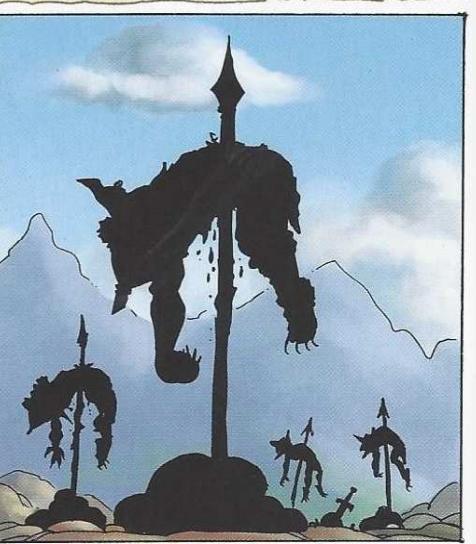
Réponse : Aucune de toute façon la porte est piégée !



♪ Morveux et Gobelins, fâcheux et vilains,  
Marchez donc avec nous ♪

♪ Sortons des terriers pour manifester  
et jeter des cailloux ♪

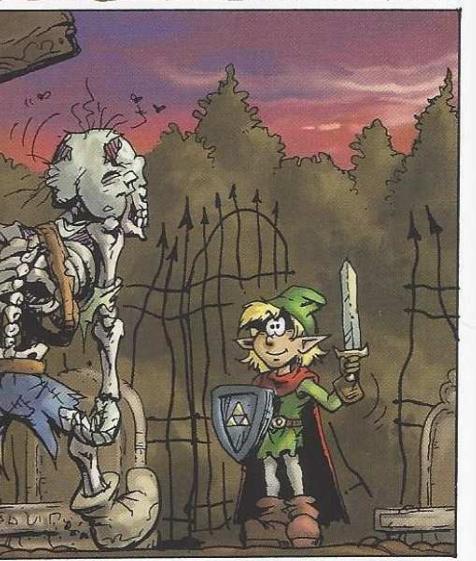
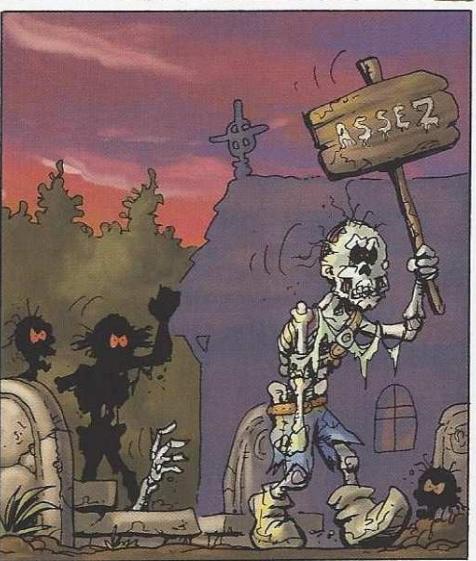
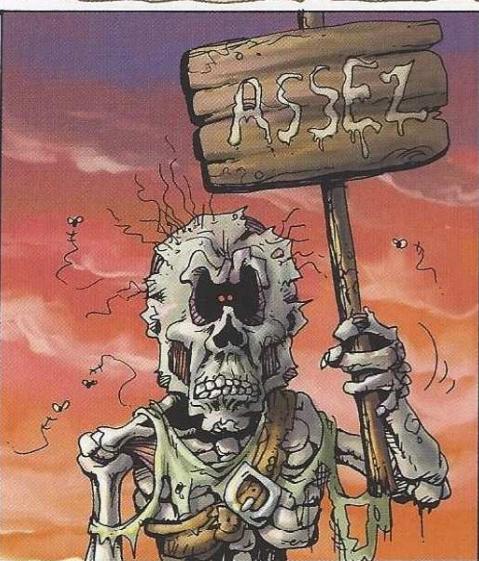
♪ Un champ de bataille, du sang des entrailles,  
on était motivés ♪



♪ On est partis à 200 contre un,  
et on a failli gagner ♪

♪ Marre de tous ces chevaliers  
Qui savent si bien guerroyer ! ♪

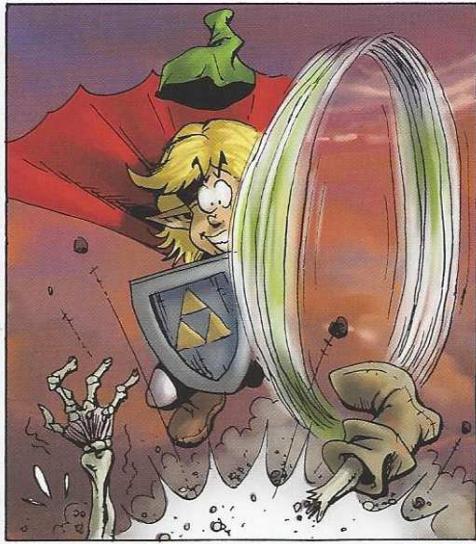
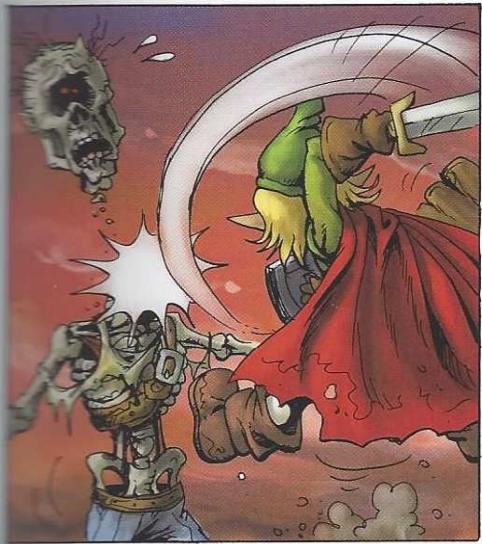
♪ Y a des règles à instaurer, Leurs mains  
attachées et surtout leurs yeux crevés ♪



♪ Ainsi Zombi, visqueux et pourri,  
viens donc défilé ce soir ♪

♪ Sortons des caveaux, sans perdre un morceau,  
occupons l'abattoir ♪

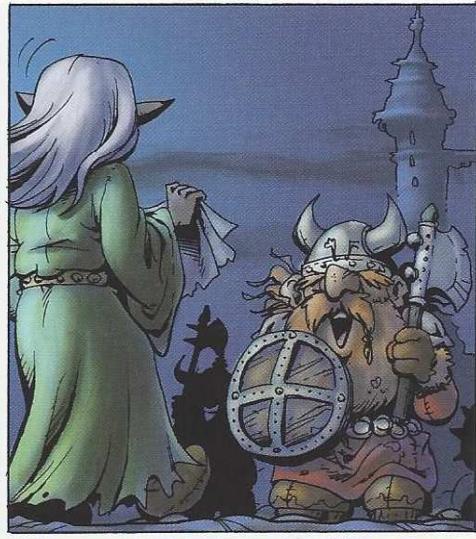
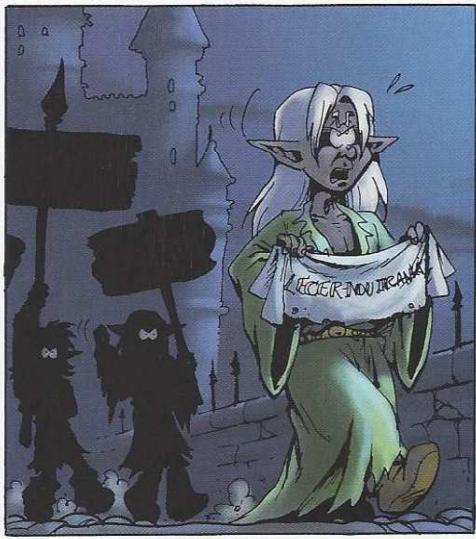
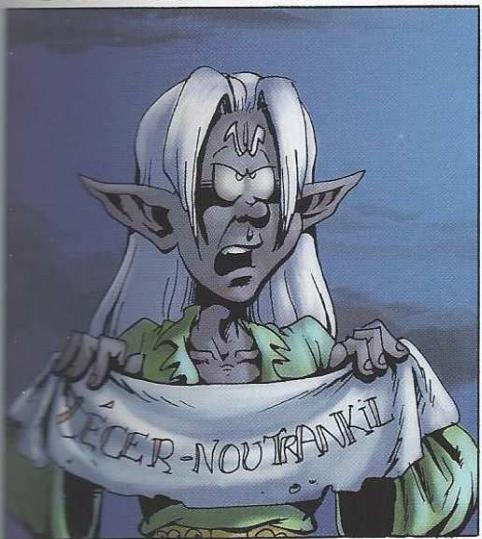
♪ Vous les niveaux 1, qui n'êtes pas malins,  
vous pouvez nous aider ♪



Un peu de cervau, vous manquera pas trop,  
pour tenir votre épée

Y en a marre des débutants,  
Qui veulent nous péter les dents

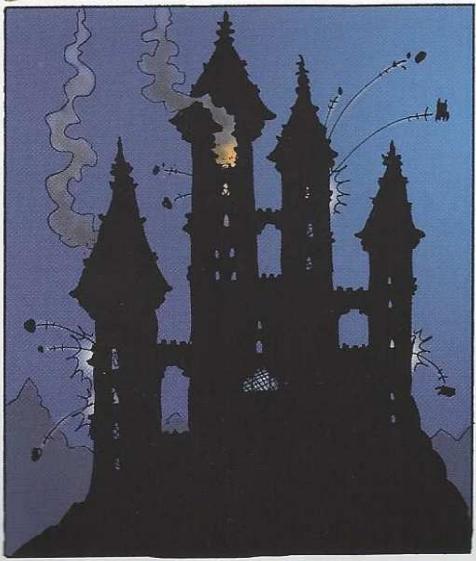
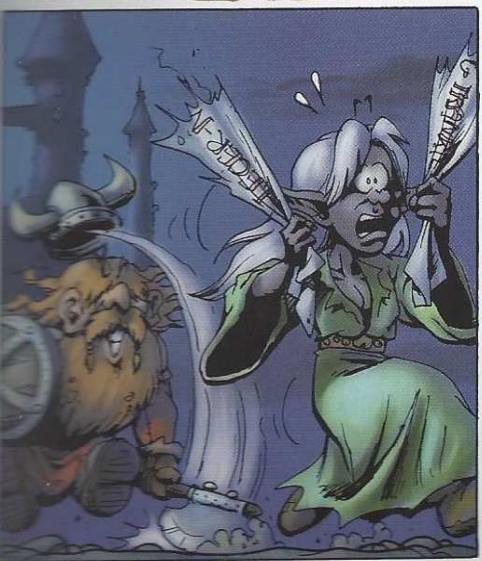
Juste pour gagner un niveau  
Moi j'ai une femme, 3 gosses et 700 asticots



Et toi l'Elfe noir, dans le désespoir,  
viens défiler aussi

Sortons des compétences, prétentieux et fiers,  
tout seuls et sans amis

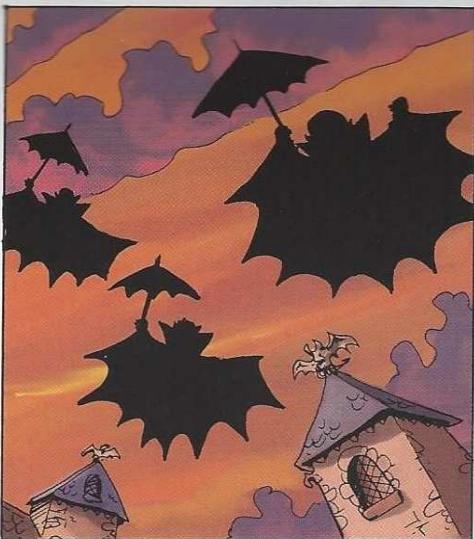
Ces nains imbibés, bruyants et tarés,  
fringués comme des blaireaux



Empêtent la vaisselle, fouillent dans  
les pochettes, et gacquent sur les châteaux

Marre de ces aventuriers  
Qui ne pensent qu'à festoyer !

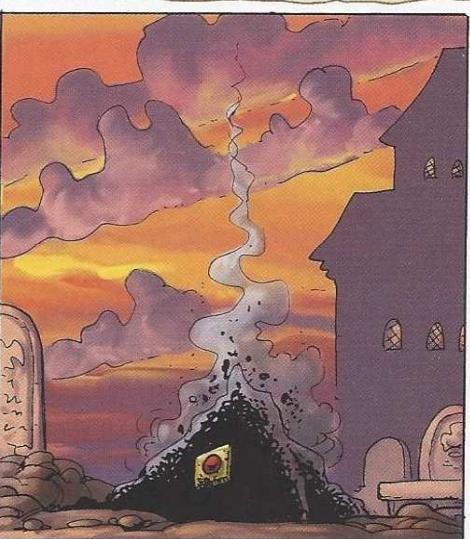
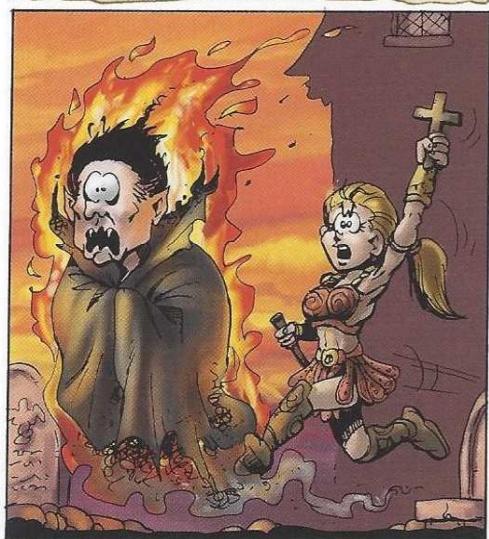
C'est quand même pas compliqué,  
Nous, c'est qu'en veux c'est rester seul et déprimer



Ami Vampire, arrête de dormir  
et viens défiler ce soir

Avec nos ombrelles, noircissons le ciel,  
dansons dans nos manoirs

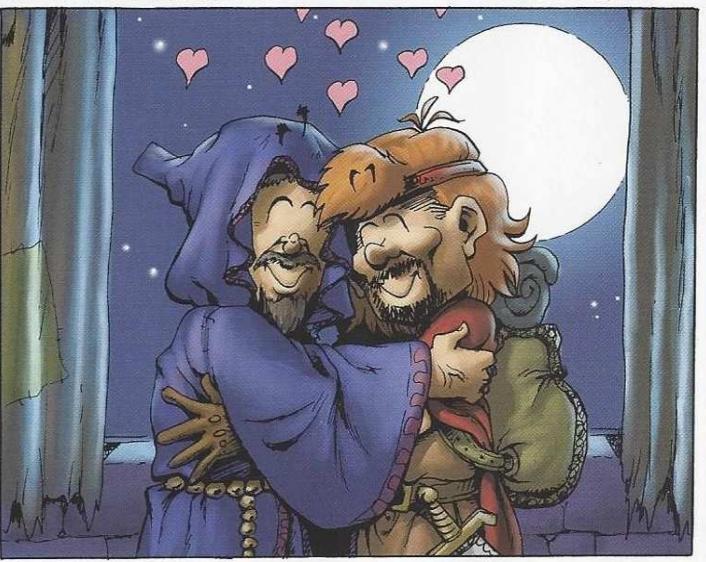
Défendons nos droits, mettons hors la loi,  
ces héros illusoires



Brûlons tous ces pieux, jetons dans le feu  
ces croix et ces miroirs

Y'en a marre de ces beurris  
Qui massacrent au nom du bien !

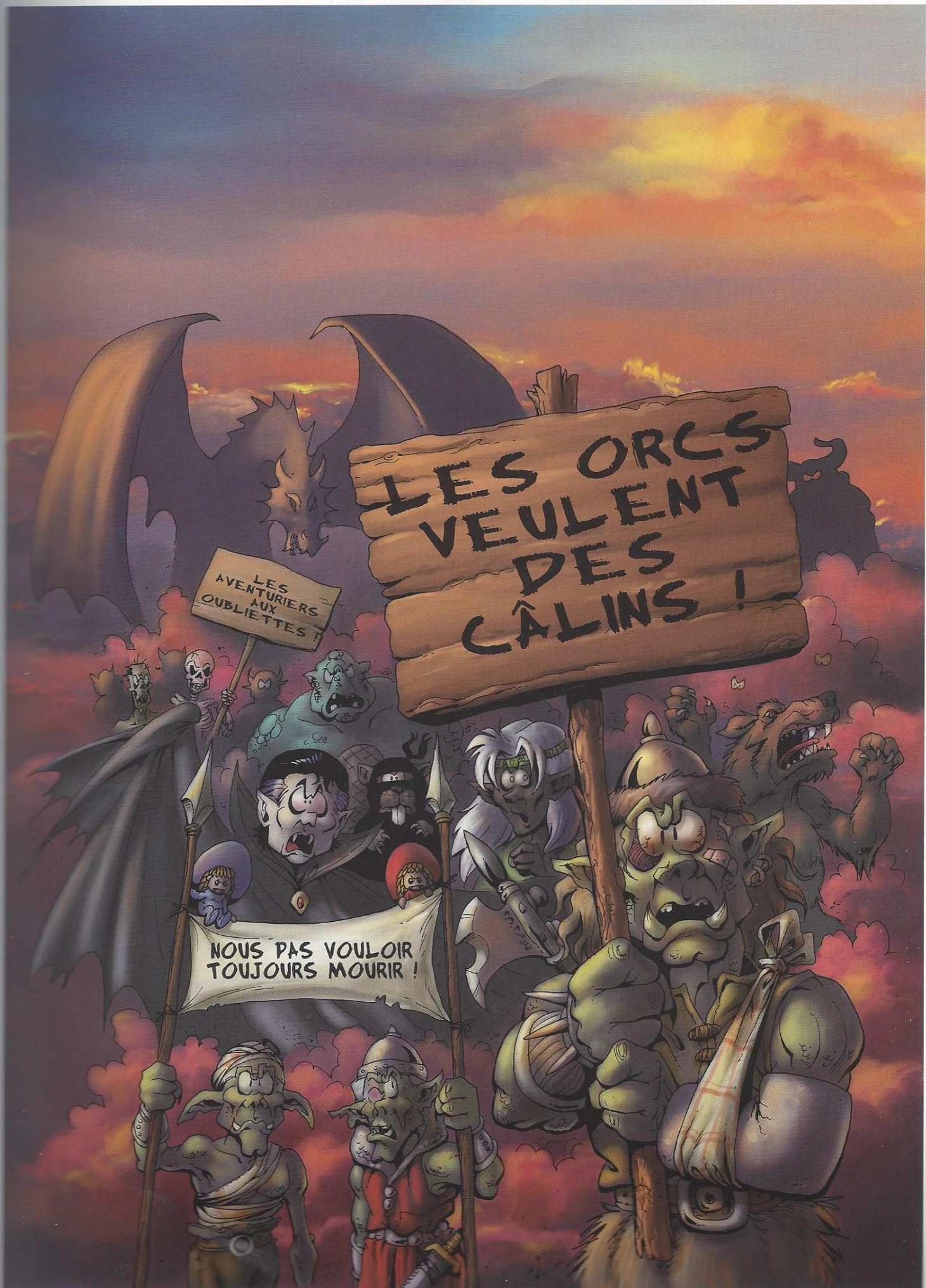
Même si nos dents sont pointues,  
On n'aime pas s'éveiller avec un pieu dans l'œil



Abeilles tueuses, castors-Ninjas  
Méries, squelettes, Hamsterzilla

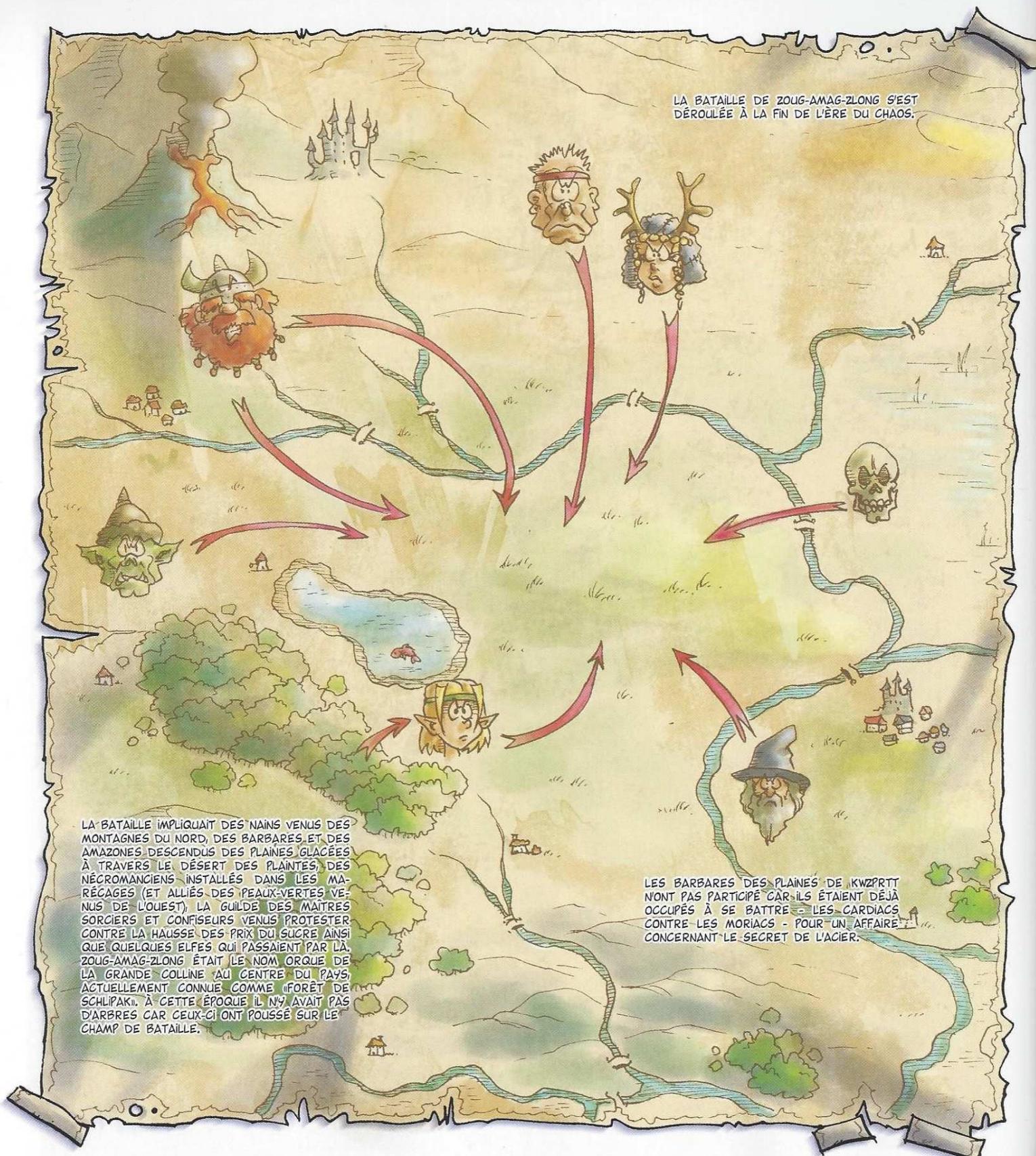
Sorciers Maudits, Nécromanciens  
Nous, tout ce qu'en demande c'est d'avoir des câlins

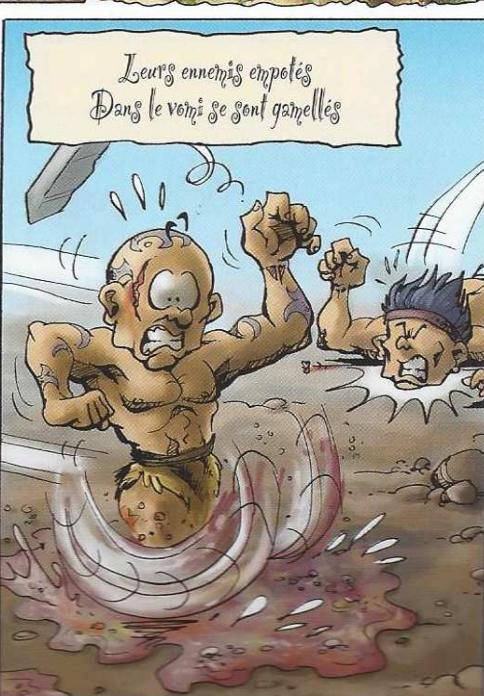
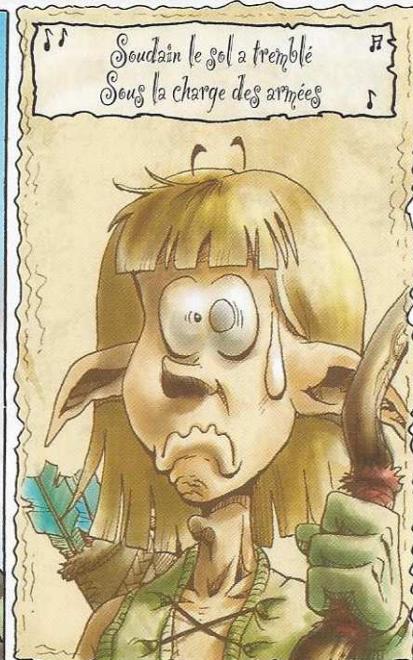
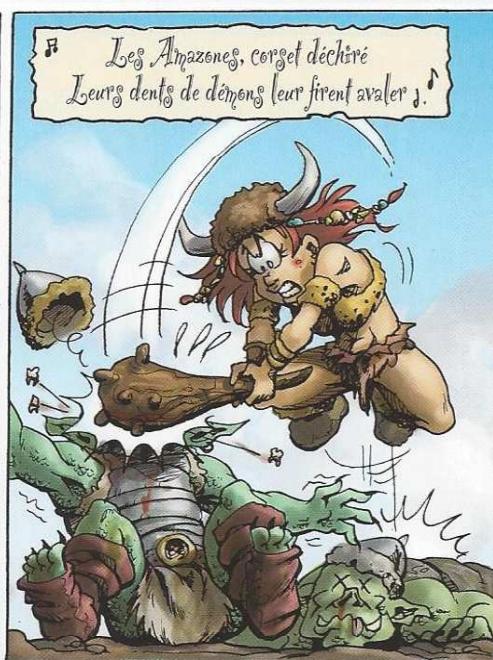
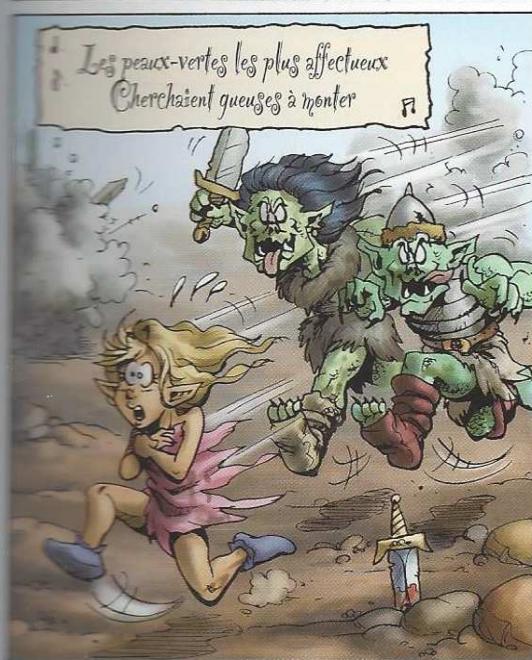
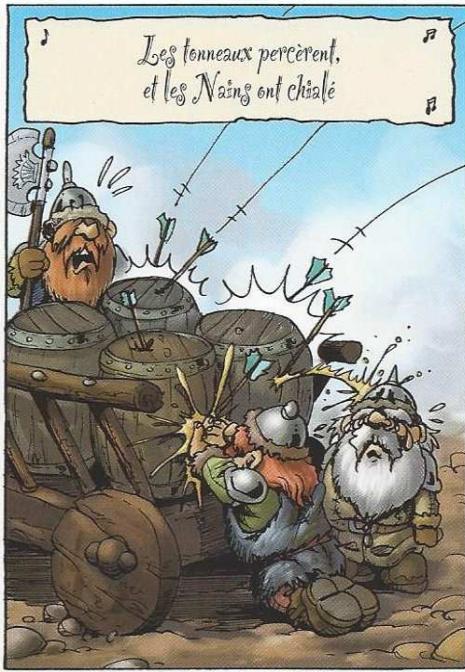
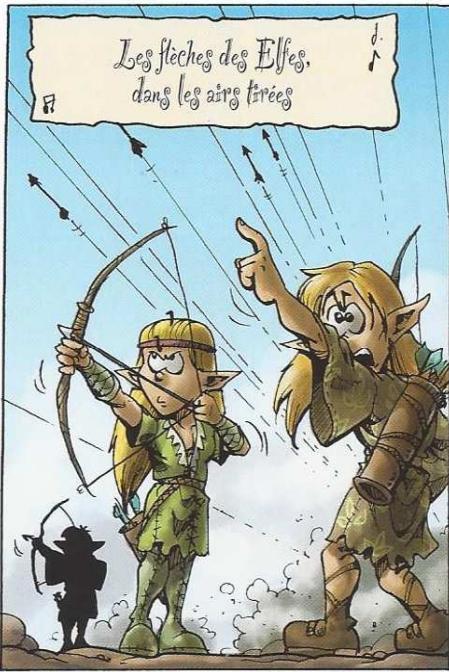
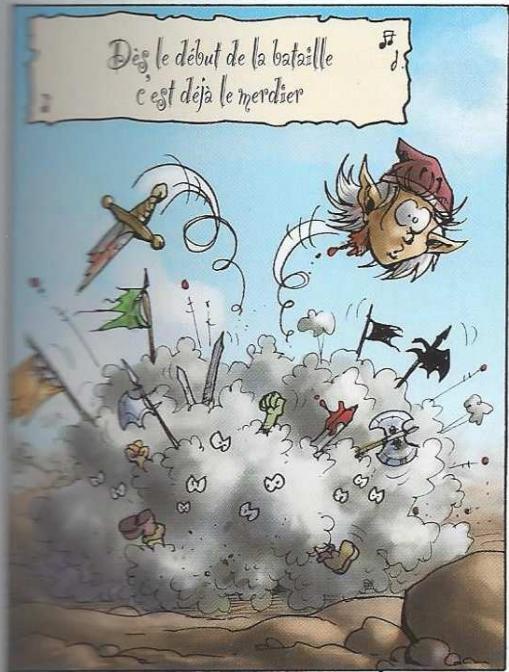
# Manif des monstres

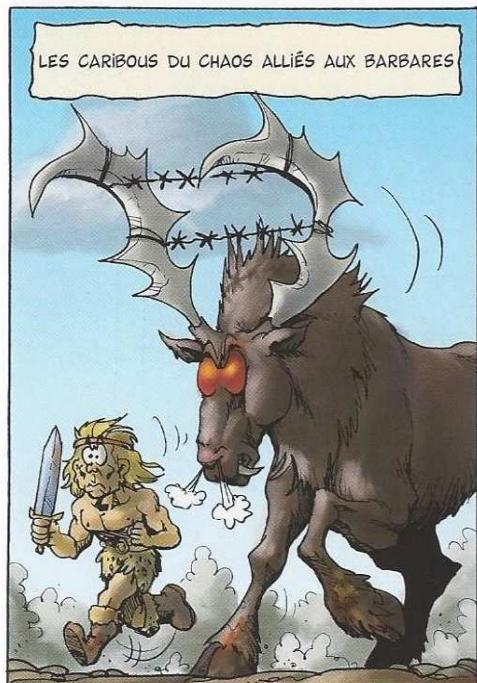
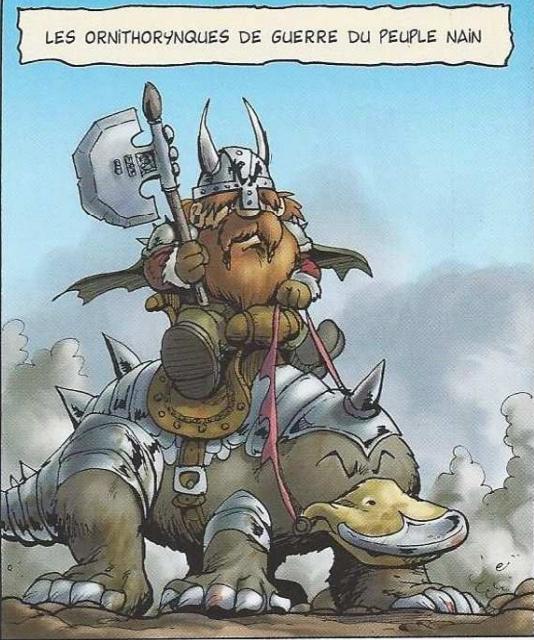
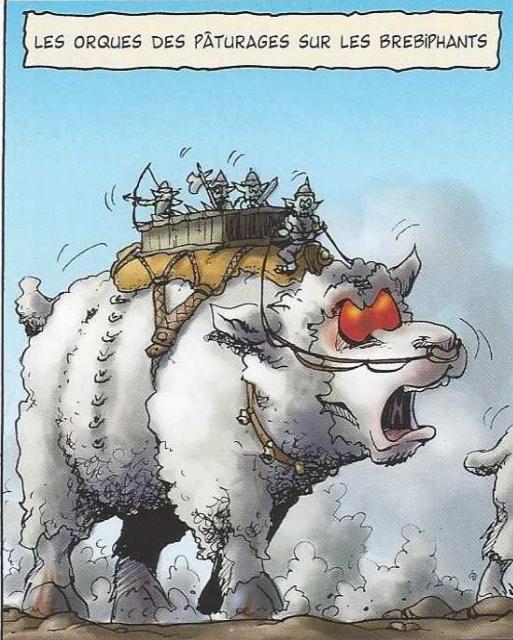
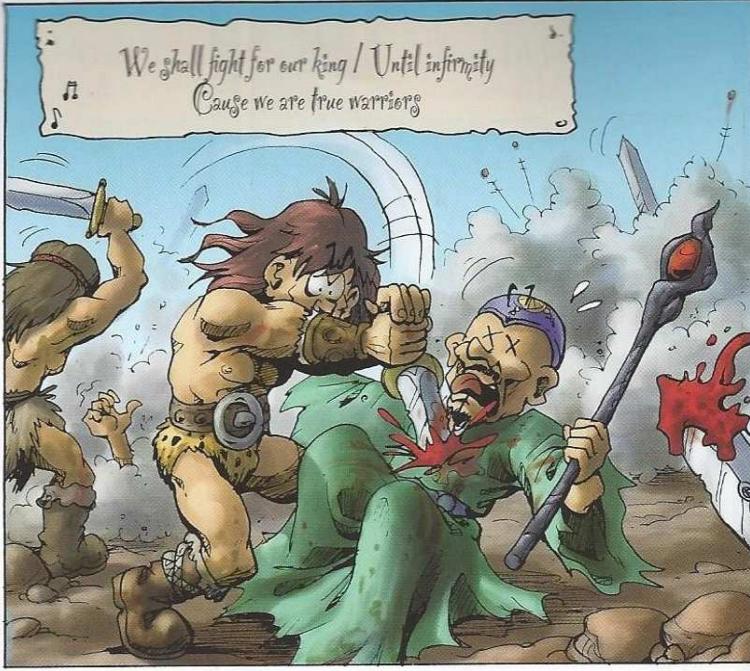
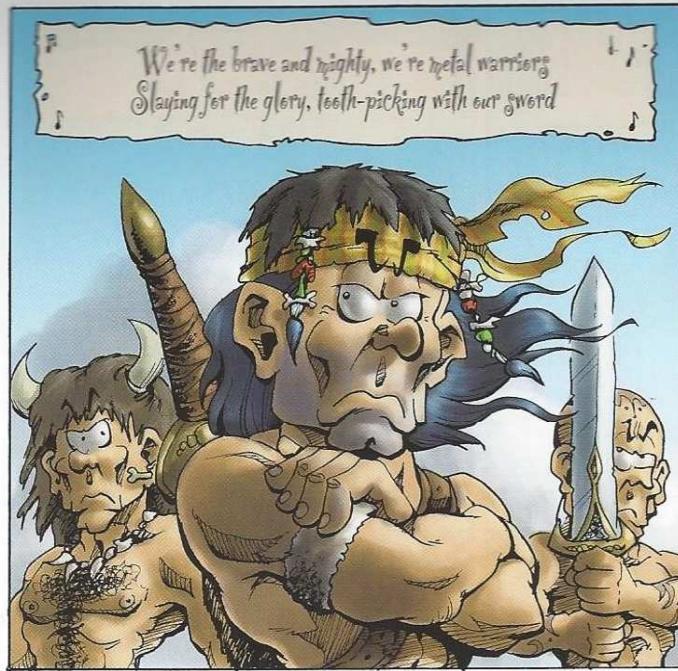


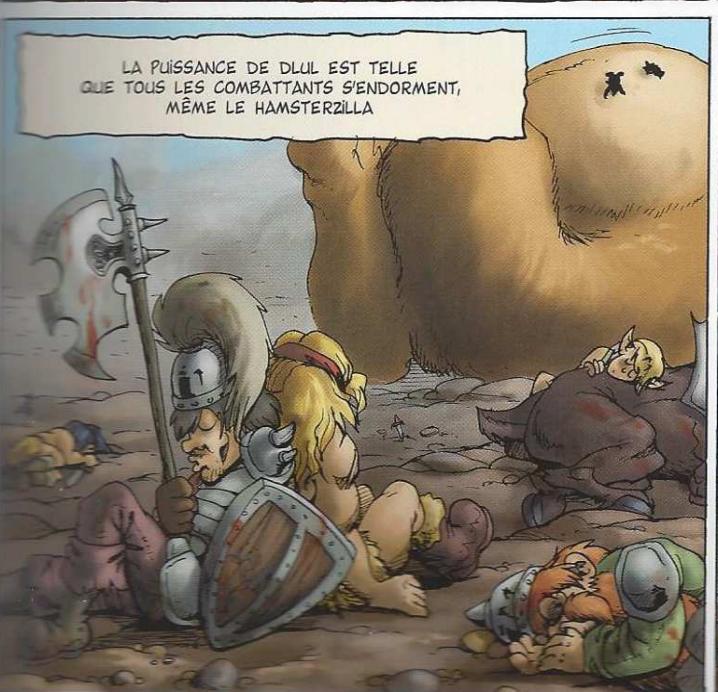
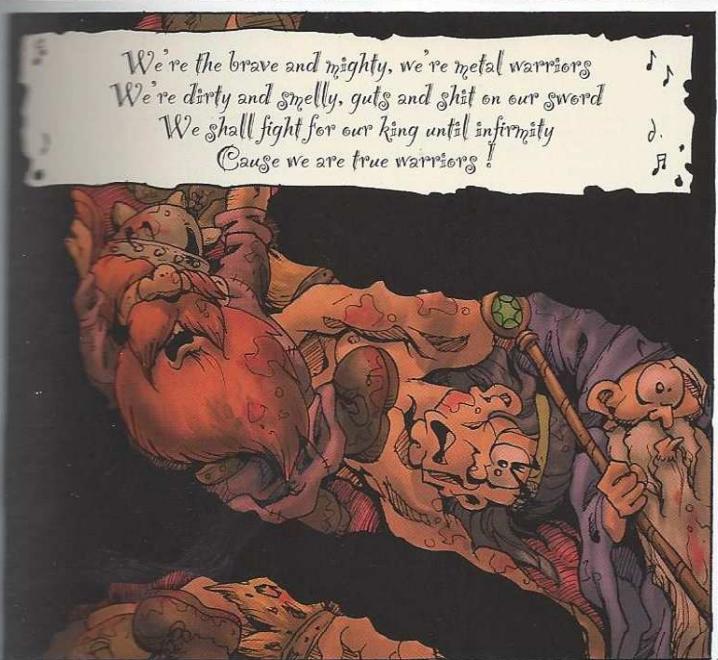
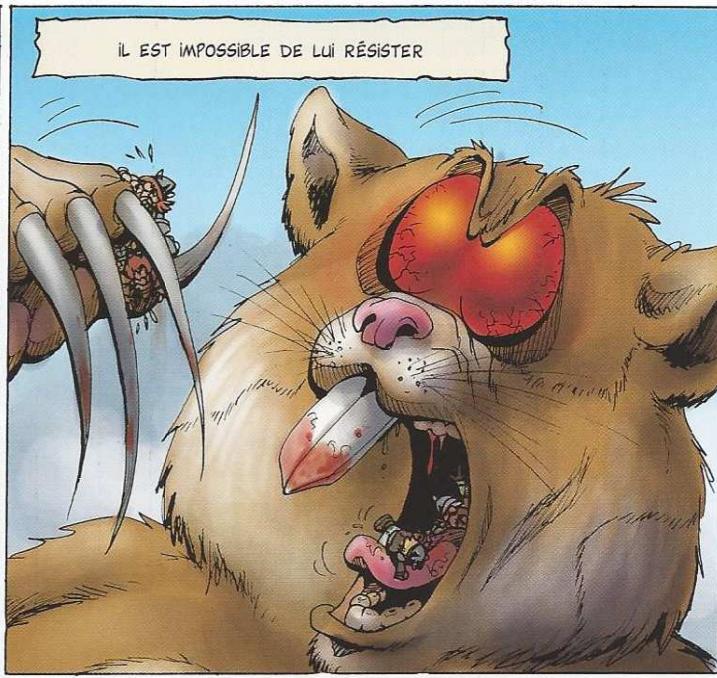
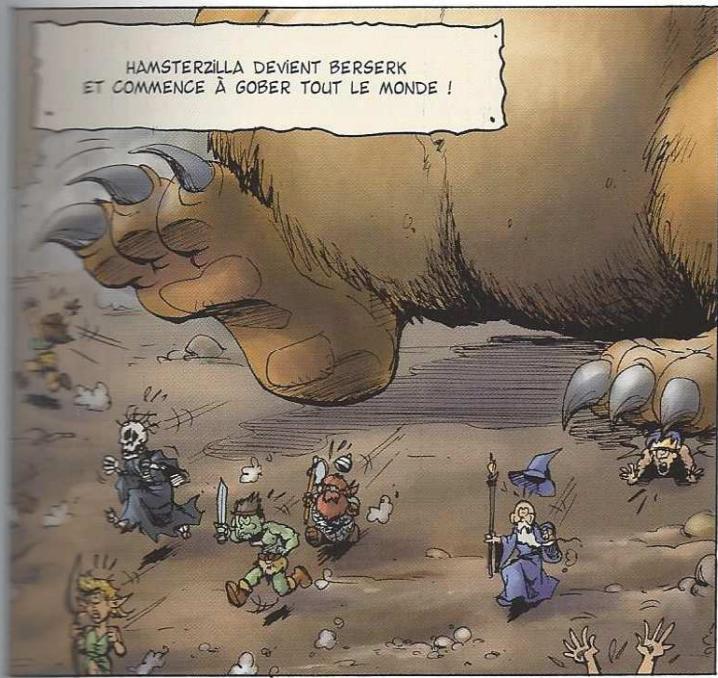
La grande manifestation des monstres, en 1468

## LA BATAILLE DE ZOUG-AMAG-ZLONG









# Chroniques

QUELLE DISTANCE PARCOURRA LA FLÈCHE TIRÉE PAR UN ARC COMPOSITE D'ELFE SYLVAIN AVEC UN VENT DE FACE DE FORCE 3 ?

POUR RÉPONDRE À CETTE QUESTION, IL FAUT ASSEMBLER UN CERTAIN NOMBRE DE DONNÉES, ET PROCÉDER À UN CALCUL QUI S'AVÈRE MOINS SIMPLE QU'IL N'PARAIT AU PREMIER ABORD.

CONSIDÉRONS EN PREMIER LIEU QU'UN ELFE SYLVAIN TIRE TOUJOURS SES FLÈCHES EN MILIEU FORESTIER. L'ELFE SYLVAIN, À NE PAS CONFONDRÉ AVEC L'ELFE NOIR OU LE HAUT-ELFE, N'AIME PAS TROP S'ÉLOIGNER DU COUVERT DES ARBRES. QUAND CELA ARRIVE, IL PASSE SON TEMPS À GEINDRE ET À PLEURER.

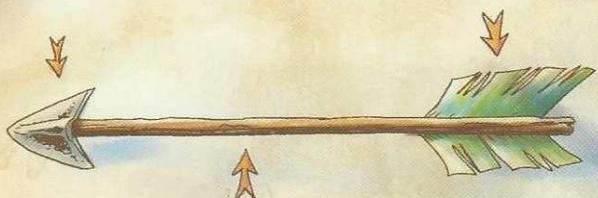


LES ELFES NOIRS SONT TÉNÉBREUX, ET VIVENT EN MARGE DE LA SOCIÉTÉ. MÊME S'ILS TIRENT TRÈS BIEN À L'ARC, IL PRÉFÈRERONT UTILISER D'AUTRES ARMES, COMME LES CIMETÈRES OU LES ÉPÉES, POUR QU'ON ÉVITE DE LES CONFONDRÉ AVEC LES AUTRES ELFES. ET PUIS, UN ELFE SANS ARC, ÇA FAIT VACHEMENT PLUS REBELLE.

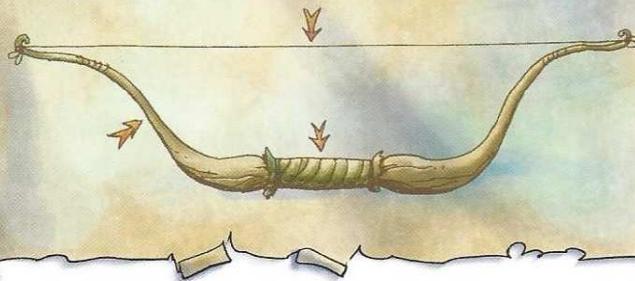
LES HAUTS-ELFES TIROUENT AUSSI DES FLÈCHES, MAIS EN GÉNÉRAL, ON LES VOIT SEULEMENT DANS LES CONCOURS, ET GÉNÉRALEMENT DANS LES DERNIÈRES PLACES. ON LES TROUVE DANS LES VILLES ANCIENNES ET MÉTIERS COMME GLARGH, PUISQU'ILS FONT PARTIE DE LA VIEILLE BOURGEOISIE DE LA TERRE DE FANGH. UNE VISITE EN FORÊT POURRAIT SALIR LEURS CHAUSSURES, ET DONC, ILS RESTENT EN VILLE ET NE TIROUENT LEURS FLÈCHES QUE SUR DES CIBLES.



LA FLÈCHE : ELLE EST CONSTITUÉE GÉNÉRALEMENT D'UN CORPS EN BOIS, D'UN EMPENNAGE DE PLUMES ET D'UNE POINTE DE MÉTAL FORGÉ SPÉCIALEMENT PAR DES ARTISANS ELFES BIEN COIFFÉS. PRÉCISONS QUE LES PLUMES SONT RÉCOLTÉES AU SOL OU PRÈS DES NIDS, ET NON PAS SUR DES OISEAUX, AFIN DE RESPECTER LA NATURE, ET PARTICULIÈREMENT LES CROUPIONS.



L'ARC EST UNE ARME DESTINÉE À LANCER DES FLÈCHES. IL EST CONSTITUÉ PRINCIPALEMENT D'UNE PIÈCE COURBE FLEXIBLE QUI EMAGASINE ET RESTITUE L'ÉNERGIE COMME UN RESSORT, ET D'UNE CORDE QUI PERMET LE BANDAGE DE L'ARC, PUIS LA TRANSMISSION DE L'IMPULSION À LA FLÈCHE LORS DE LA DÉTENTE. DANS LE CAS D'UN ARC COMPOSITE, IL S'AGIT D'UN ASSEMBLAGE DE MÉTÉRIAUX SCRUPULEUSEMENT CHOISIS POUR RESTITUER AU MIEUX LES FORCES ET LES TRACTIONNEMENTS IMPRIMÉS SUR L'ENGIN PAR LA PERSONNE QUI L'UTILISE. EN GÉNÉRAL, ON UTILISE DE LA CORNE, DE L'OS, DES TENDONS ET DU BOIS, SAUF POUR LES HAUTS-ELFES QUI ONT PLUS D'ARGENT QUE LES AUTRES ET QUI S'ACHÈTENT DES ARCS EN FIBRE DE CARBONE OU EN MÉTAL MAGIQUE, MAIS DE TOUTE FAÇON C'EST PAS GRAVE, ILS NE SAVENT PAS S'EN SERVIR.



LES GENS QUI UTILISENT DES ARCS SONT APPELÉS DES ARCHERS, SAUF QUAND IL S'AGIT D'ELFES. DANS CE CAS, ON DIT JUSTE "ELFES", PARCE QUE TOUT LE MONDE SAIT QU'ILS ONT TOUJOURS UN ARC ET DES FLÈCHES.



TRAJECTOIRE : AINSI QU'ON A PU LE DIRE AU DÉBUT, UN ELF SYLVAIN TIRE TOUJOURS SES FLÈCHES EN MILIEU FORESTIER. UNE DONNÉE TRÈS IMPORTANTE DU PROBLÈME, C'EST LA RÉPARTITION DES ZONES FORESTIÈRES. LES ELFES SYLVAINS RECONNAISSENT EN GÉNÉRAL CINQ ZONES DIFFÉRENTES.

LA ZONE DES CIMES, OÙ VIVENT LES OISEAUX

LA ZONE INTERMÉDIAIRE, OÙ L'ON TROUVE LES NIDS DES OISEAUX

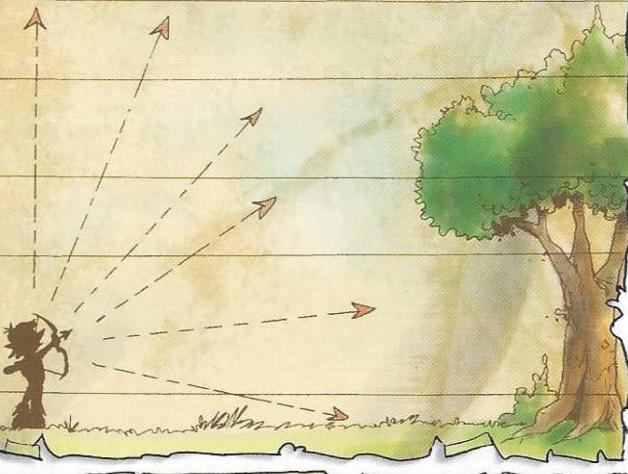
LA ZONE MOYENNE, OÙ L'ON TROUVE LES ÉCUREUILS ET LES CABANES ELFiques

LA ZONE BASSE, OÙ L'ON TROUVE SEULEMENT DES TRONCS

LA ZONE TERRESTRE, OÙ L'ON TROUVE LES LAPINS ET LES PONEYs

ELFE NE VA PAS VISER DANS LA ZONE DES CIMES, CAR IL POURRAIT BLESSER UN OISEAU, ET S'IL TIRE À LA VERTICALE, IL Y A UNE CHANCE QU'IL SE PRENNE LUI-MÊME SA PROPRE FLÈCHE DANS LE CRÂNE. HORS, TOUT LE MONDE SAIT QUE LES ELFES NE PORTENT JAMAIS DE CASQUE. IL FAUT DONC ÉLIMINER CETTE ZONE.

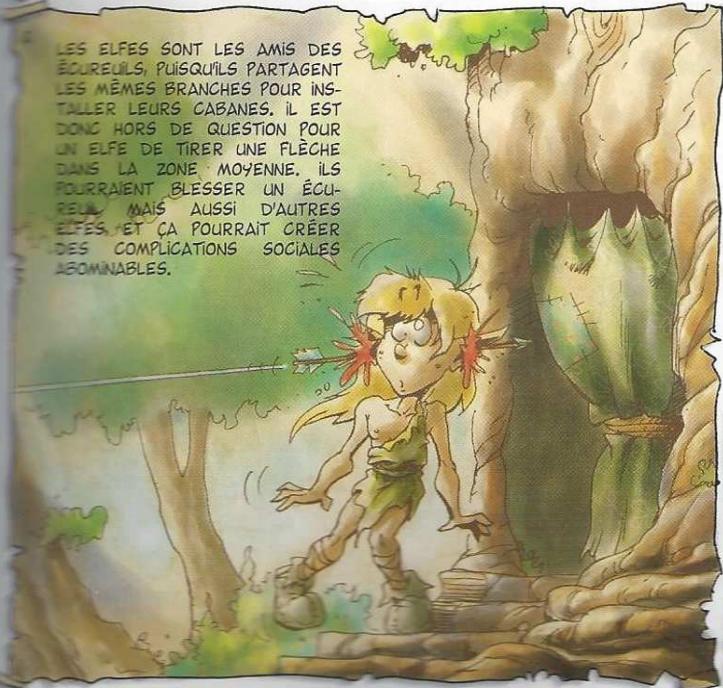
POUR CALCULER LA DISTANCE PARCOURUE PAR LA FLÈCHE, IL FAUT DÉJÀ CONSIDÉRER LA COURBURE DU TIR, QUI CORRESPOND À LA ZONE VISÉE PAR L'ELFE POUR DÉCOCHER SA FLÈCHE. UN PETIT MALIN POURRAIT RÉPONDRE QUE LA DISTANCE EST UNE DONNÉE VARIABLE, PUISQUE ELLE DÉPEND DE LA COURBURE DU TIR, MAIS UNE BRÈVE ANALYSE DE LA PSYCHOLOGIE D'UN ELF SYLVAIN PERMETTRA D'Y VOIR CLAIR. JE SAIS QU'ON UTILISE RAREMENT LES MOTS "PSYCHOLOGIE" ET "ELFE" DANS LA MÊME PHRASE.



IL NE VA PAS NON PLUS VISER DANS LA ZONE INTERMÉDIAIRE, CAR IL POURRAIT BLESSER LES OISILLONS DANS LES NIDS ! POUR UN ELF SYLVAIN, C'EST ENCORE PIRE QUE DE TUER UN OISEAU ADULTE. C'EST LA HONTE SUPRÈME.



LES ELFES SONT LES AMIS DES ÉCUREUILS, PUISQU'ILS PARTAGENT LES MÊMES BRANCHES POUR INSTALLER LEURS CABANES. IL EST DONC HORS DE QUESTION POUR UN ELF DE TIRER UNE FLÈCHE DANS LA ZONE MOYENNE. ILS POURRAIENT BLESSER UN ÉCUREUIL MAIS AUSSI D'AUTRES ELFES, ET ÇA POURRAIT CRÉER DES COMPLICATIONS SOCIALES ABOMINABLES.



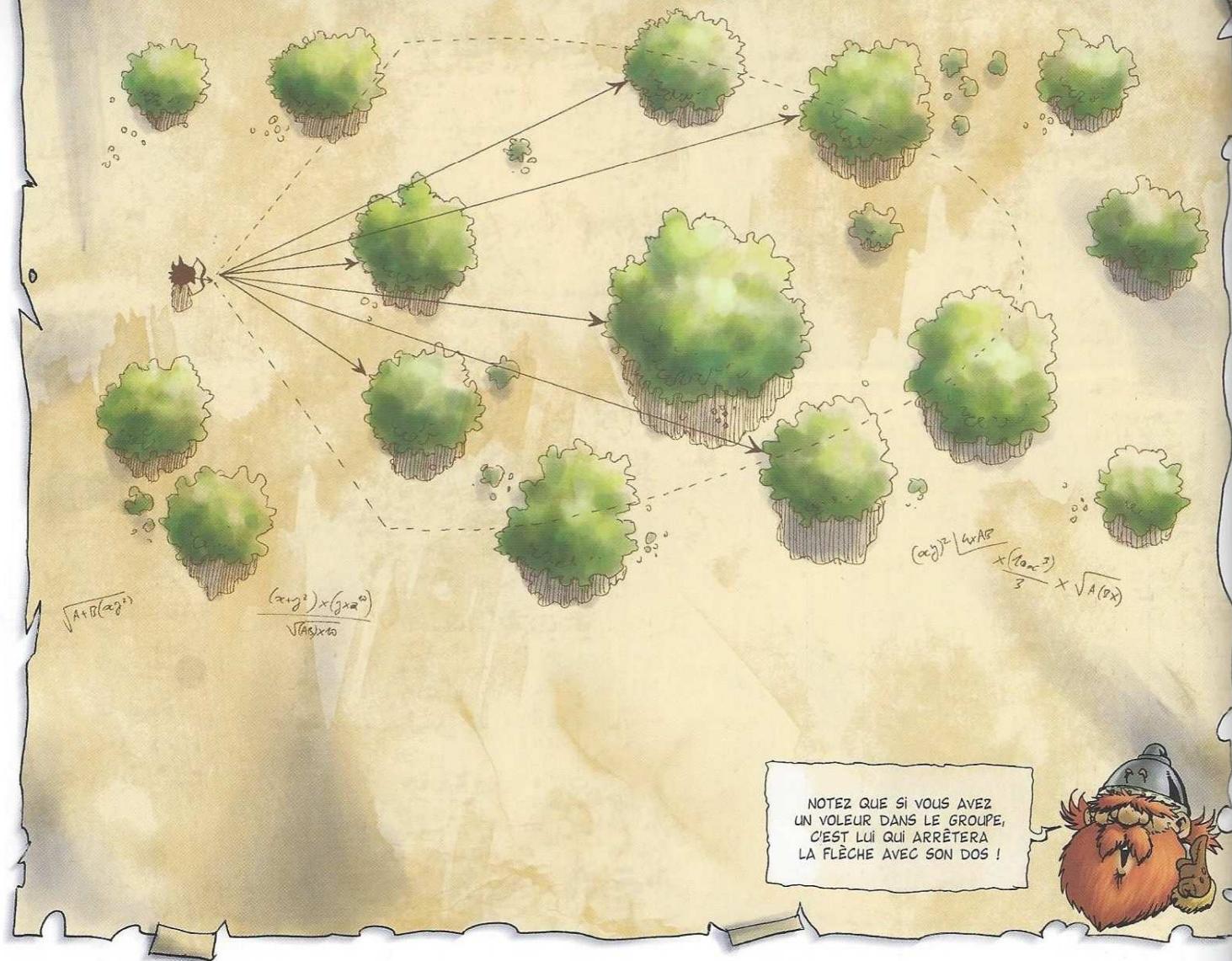
LA ZONE BASSE, ON EN A PARLÉ, ON Y TROUVE SEULEMENT DES TRONCS. ALORS, IL EST VRAI QUE LES ARBRES SONT AUSSI LES AMIS DES ELFES, MAIS EN GÉNÉRAL, ILS RÉSISTENT ASSEZ FACILEMENT AUX FLÈCHES. ET EN PLUS, ILS NE CRIENT PAS.

IL EST ÉVIDENT À CE STADE QU'UN ELF NE VA PAS TIRER UNE FLÈCHE À RAS DU SOL DANS LA ZONE TERRESTRE, IL POURRAIT BLESSER UN LAPIN OU UN PONEY, ET ÇA LE FERAIT PLEURER PENDANT DES JOURS. ET PUIS QUAND ON TIRE UNE FLÈCHE VERS LE BAS, EN GÉNÉRAL ELLE NE VA PAS LOIN. NOTEZ AUSSI QUEN TIRANT VRAIMENT TROP BAS, IL A UNE CHANCE DE TRANSPERCER SON PIED, ET ÇA FAIT TRÈS MAL.



LA ZONE DE TIR SERA donc la zone basse. L'angle de tir vertical est alors égal à zéro, avec une tolérance de trente-huit pour cent, symbolisant les difficultés connues des elfes à viser correctement.

L'angle de tir horizontal quant à lui pourra varier de zéro à 153 degrés, selon le niveau de l'elfe. On raconte que certains elfes ont réussi à tirer derrière eux, mais pour le moment aucune preuve scientifique n'a été présentée.



### RÉPONDRE À LA QUESTION :

LE PIÈGE DE LA QUESTION CONCERNAIT ÉVIDEMMENT LE VENT ! EH OUI, DANS UNE FORÊT, LE VENT N'EXERCE AUCUNE INFLUENCE PUISQU'IL EST BLOQUÉ PAR LES ARBRES LONGTEMPS AVANT D'ARRIVER AU COEUR DE LA FORÊT, À MOINS QU'ON VISE DANS LA ZONE DES CIMES. MAIS COMME NOUS L'AVONS DIT auparavant, l'elfe pourrait blesser les oiseaux. LE VENT ÉTAIT donc UNE DONNÉE ABSOLUMENT NULLE QUE NOUS ALLONS ABANDONNER IMMÉDIATEMENT. DANS UNE FORÊT CLASSIQUE DE FEUILLUS, ON TROUVE UN ARBRE TOUS LES 5 MÈTRES. COMME LA LARGEUR MOYENNE D'UN TRONC EN BONNE SANTÉ EST DE 80 CENTIMÈTRES, IL SUFFIT DE RÉPERCUTER CES DONNÉES SUR L'ANGLE DE TIR AVEC UN MODÈLE 3D SIMPLIFIÉ UTILISANT UN SYSTÈME DE VECTEURS TRIPHASES.

ON CONSTATE RAPIDEMENT QU'AUCUNE TENDANCE STATISTIQUE PARTICULIÈRE NE PEUT ÊTRE DÉGAGÉE QUANT À LA DISTANCE PARCOURUE PAR LA FLÈCHE, À CAUSE DES VARIATIONS ANGULAIRES DU DÉPLACEMENT PSEUDO-HORIZONTAL DE LA FLÈCHE.

EN APPLIQUANT LES PRINCIPES DU THÉORÈME DE XANTHOR, ON CONSTATE QUE LE PROJECTILE SERA SYSTÉMATIQUEMENT ARRÊTÉ PAR UN TRONC AVANT D'AVOIR ATTEINT LE QUART DE LA MOITIÉ DE SA COURSE POTENTIELLE, ET C'EST AINSI QU'ON PEUT AFFIRMER AVEC PRÉCISION QUE :

**LA DISTANCE MOYENNE PARCOURUE PAR LA FLÈCHE SERA : 15,38 MÈTRES**

# Chroniques

Nous étions 30  
sur le galiot  
Des pirates mauves  
libres et fiers

J'étais capitaine  
sur le pont  
Balance la bouteille  
à Tribord  
Balance la bouteille  
à bâbord !

C'était en treize-cent soixante-deux  
J'étais avec mes traîne-guenilles  
À bord d'un bâtim'nt fameux  
Dont la proue s'ornait d'une étrille

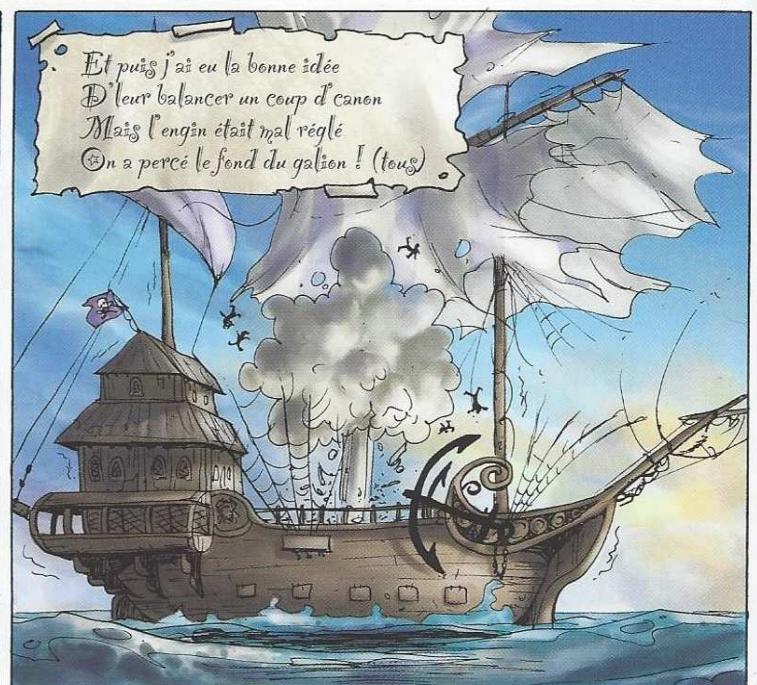
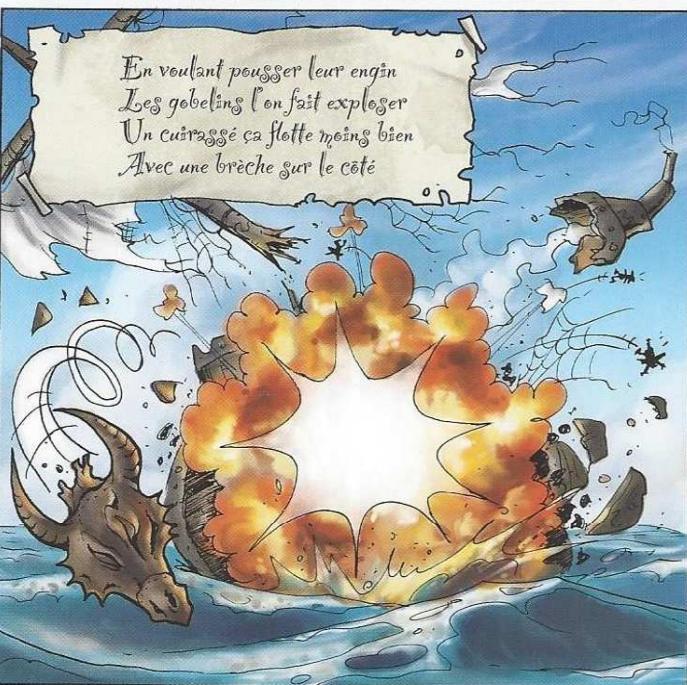
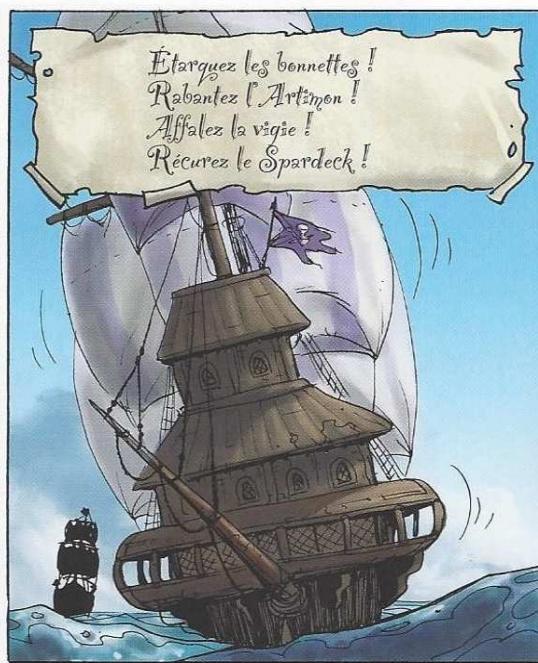
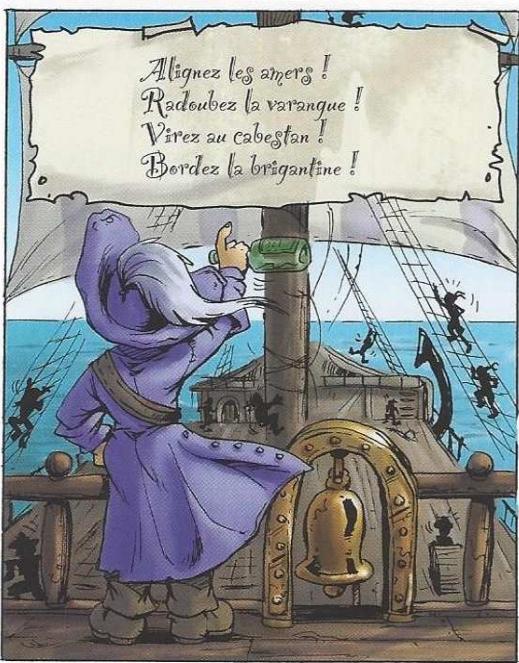
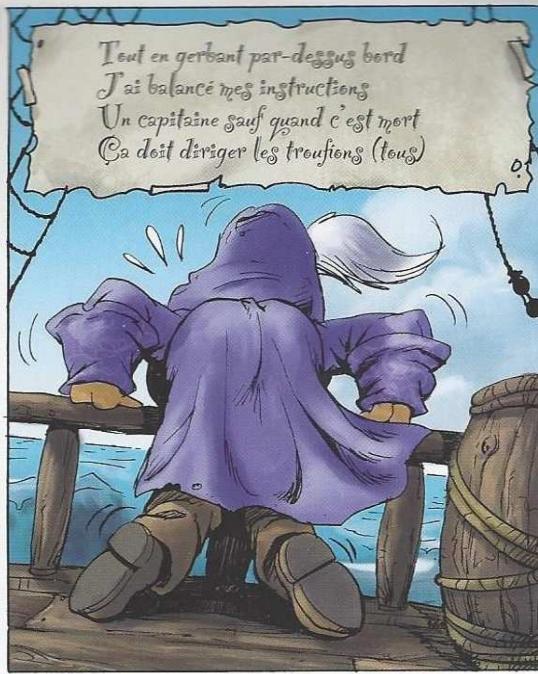
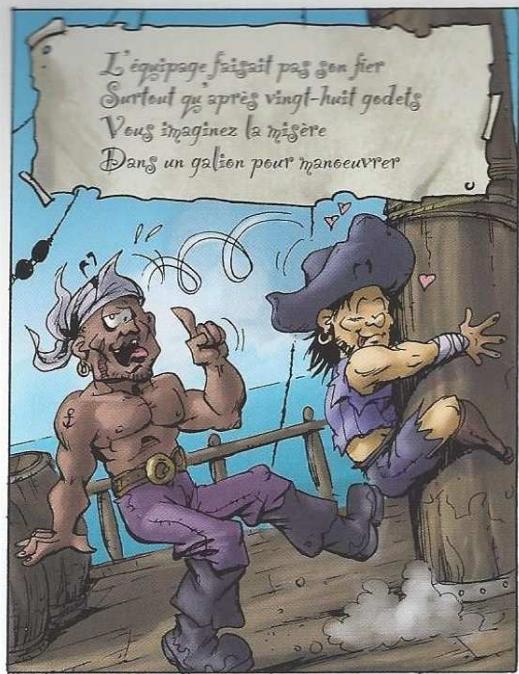
Poursuivant un navire marchand  
Vers le pillage et les hourras  
Nous fétions avec nos brigands  
Les richesses volées aux bourgeois (tous)

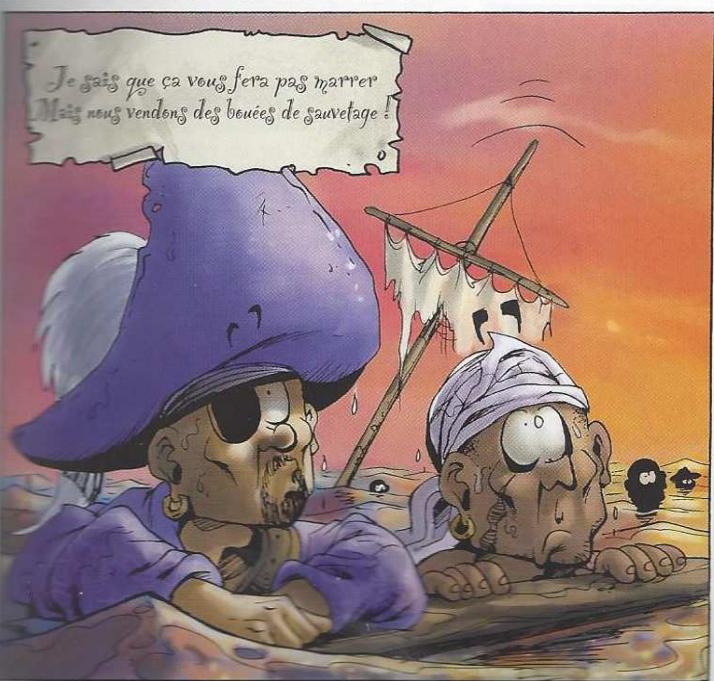
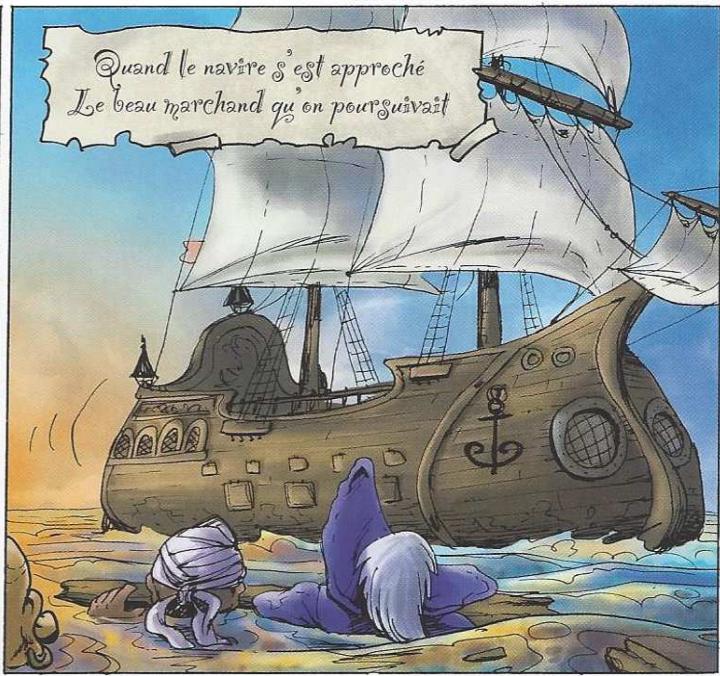
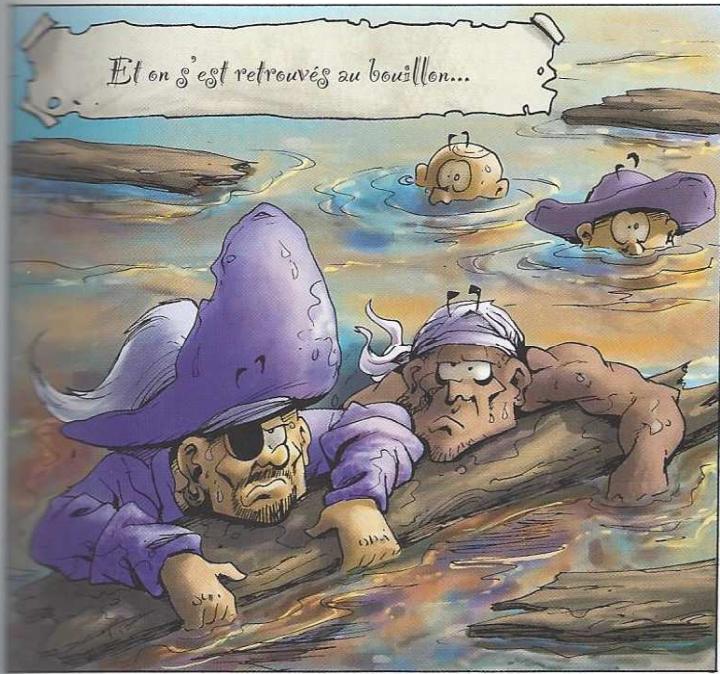
La bouteille de rhum  
est pour moi !  
HI DI HO

Mais qui voilà par le travers  
Un navire qu'en n'avait pas vu  
Avec vapeur et vent arrière  
Qui s'approchait dans ma longue-vue

C'était un cuirassé gobelin  
Qui voulait nous concurrencer  
Qu'est-ce qu'il foutait là cet engin ?!  
Ils avaient rien d'autre à glandier ? (tous)

La bouteille de rhum  
est pour moi !  
HI DI HO





À L'ÂGE DE QUINZE ANS, RIZMO, HÉRITIER D'UNE LONGUE LIGNE DE DANSEURS DE LA FORÊT DE SCHLIPAK, ENSEIGNAIT DÉJÀ SON ART À D'AUTRES JEUNES ELFES.



MAIS C'ÉTAIT AUSSI UN ADOLESCENT COMME LES AUTRES.

ON PARIE QUE CE SOIR, JE VAIS CUEILLIR DES FRAMBOISES DE L'AUTRE CÔTÉ DU FLEUVE ?

RHÔ, L'AUT', MÊME PAS CAP' !



ET BIEN ENTENDU, IL FALLAIT QUE JE ME PRENNE UNE AVERSE !



HMM... C'EST UN FRAMBOISIER, ÇA ?

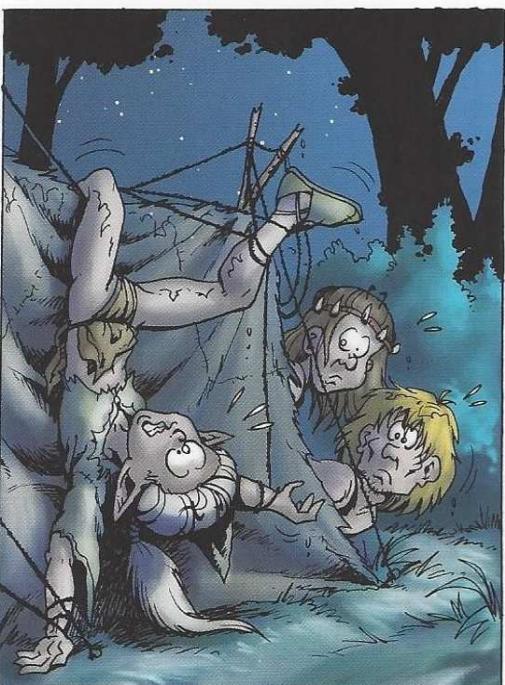


SPLAF !



ON LE TUE ?

NON, GARDONS-LE, IL EST TROP RIGOLO AVEC SES CHAUSSONS DE DANSE !



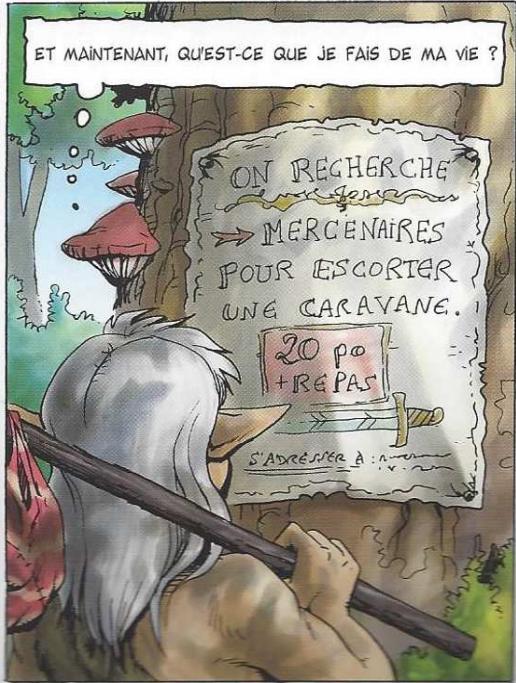
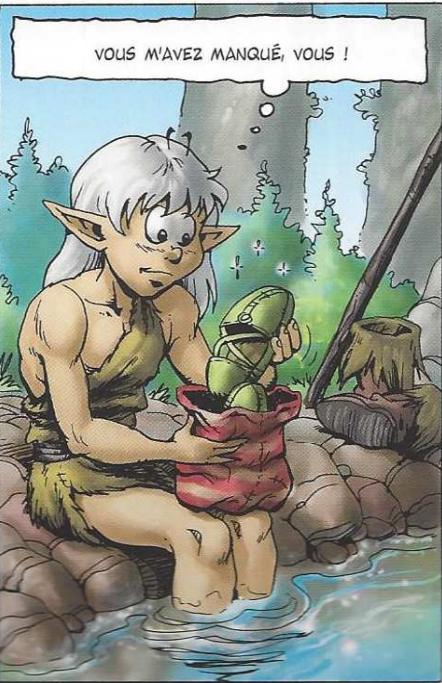
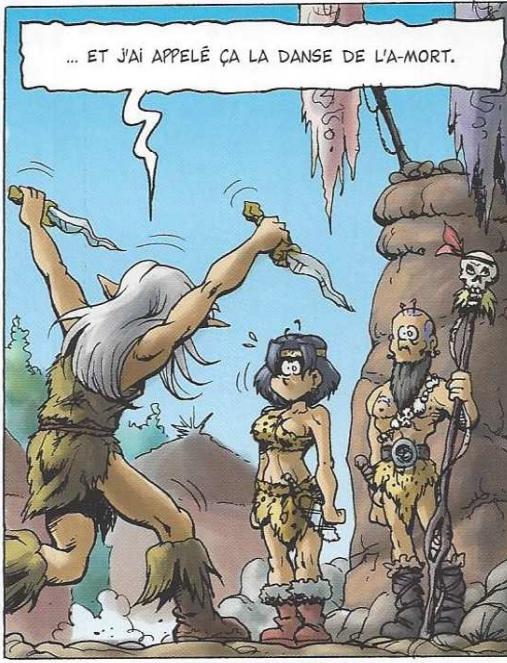
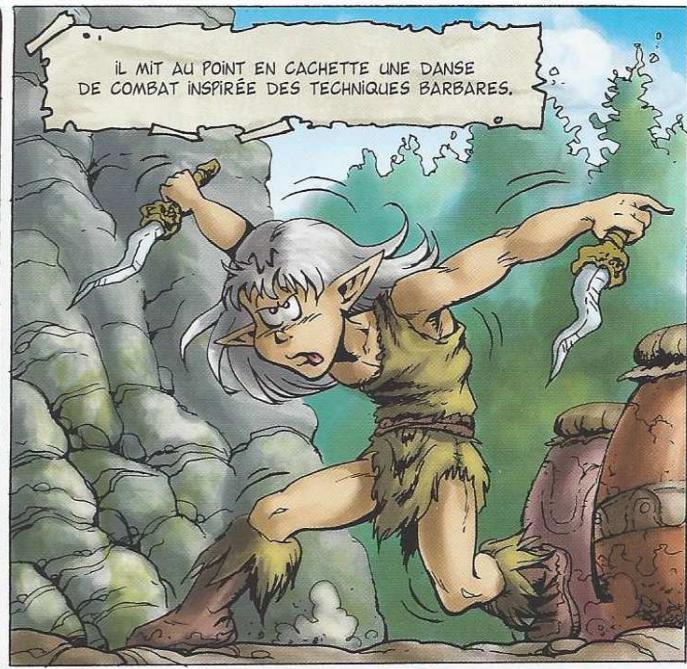
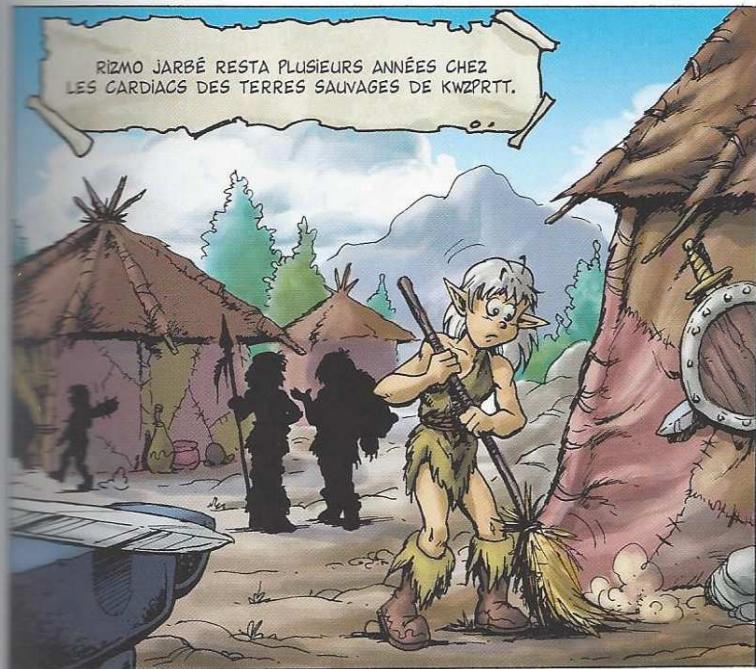
À LEUR RETOUR AU VILLAGE...

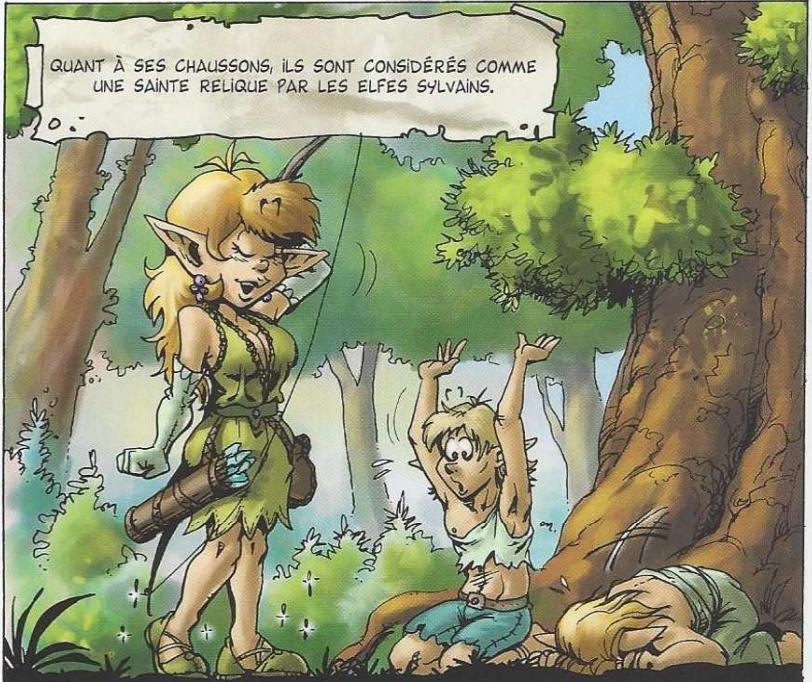
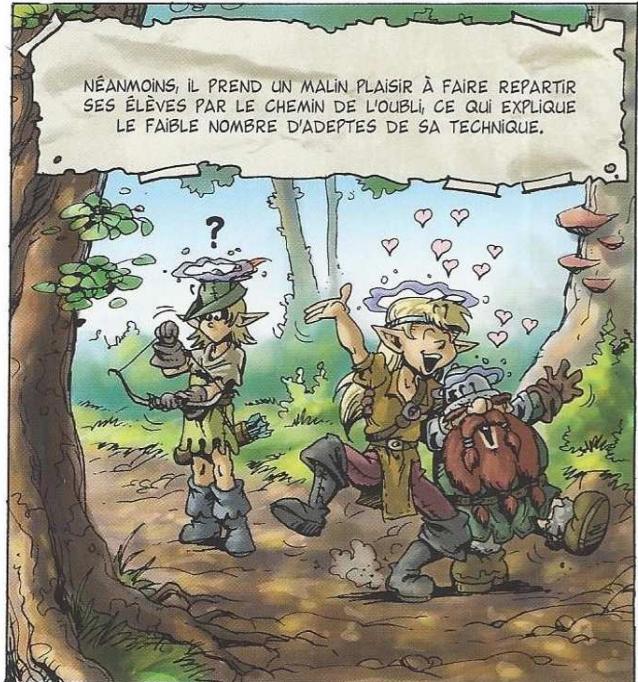
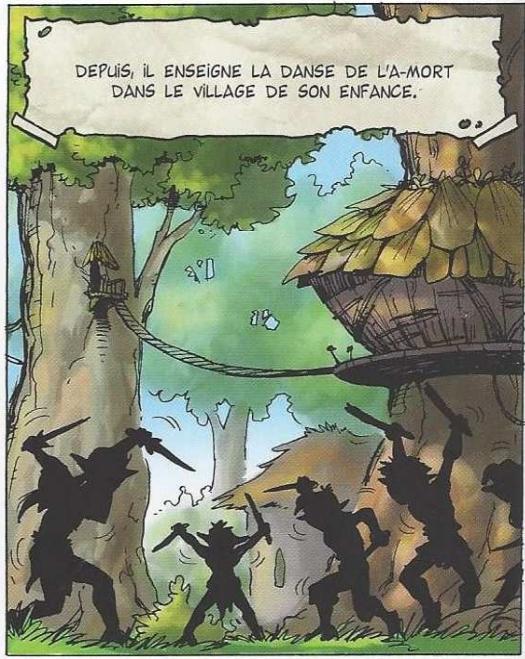
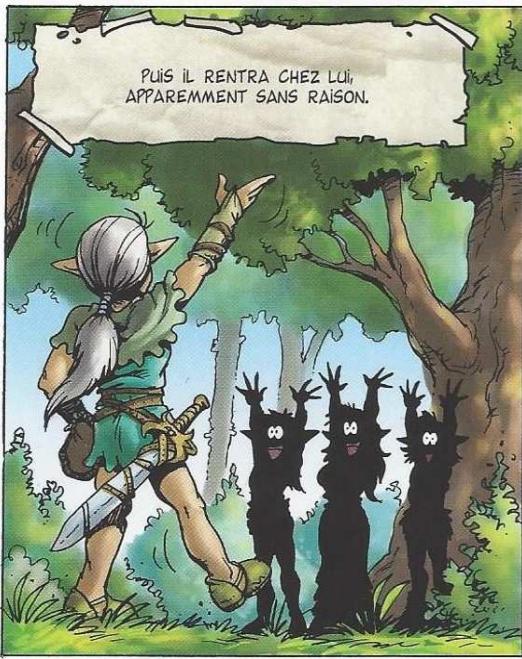
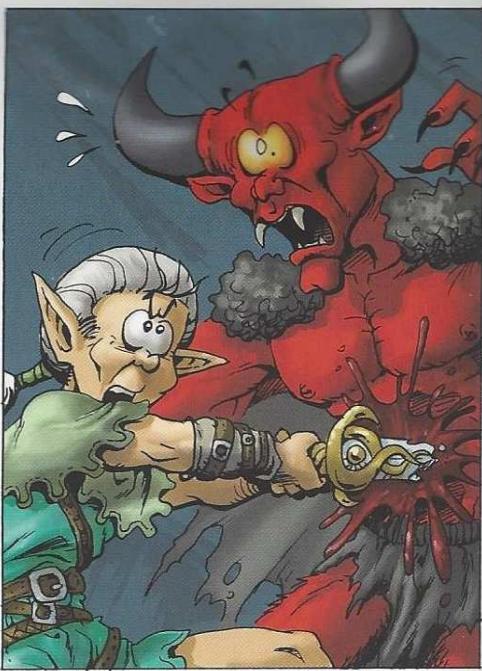
KLAYDBRA CHÉRIE, JE TOFFRE UN JARBÉ\* POUR FAIRE LE MÉNAGE CHEZ TOI !

UN ELF DE MAISON ? COMME C'EST ROMANTIQUE !



\* « PTIT GARS QUI SAUTILLE » EN CARDIAC DES PLAINES.





# Caddyro

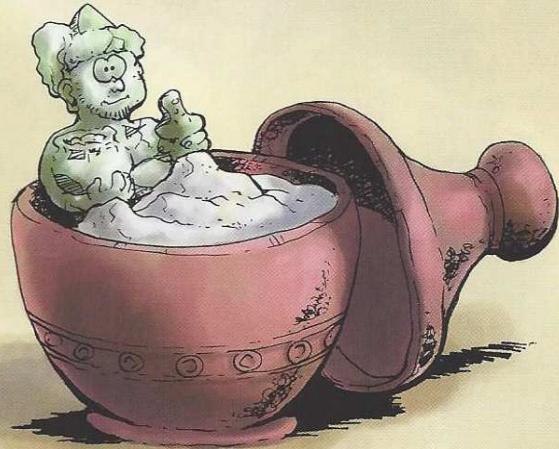
Dieu du Commerce et des Champignons



Bien qu'on le considère souvent comme une divinité mineure, c'est un des dieux les plus anciens de la Terre de Fangh. Il est celui qui apporte les Bonnes Affaires, la Fortune, les Gogos, et accessoirement, les girolles, les chanterelles et les mycètes.

Son clergé est peu influent. Néanmoins, il est vénéré par les commerçants de toutes les races, y compris chez les elfes, qui commencent à comprendre depuis quelques décennies que le profit, parfois, c'est bien.

Le caddyrin est considéré comme le jour de la semaine le plus propice aux affaires. À cette occasion, les commerçants exposent leur statuette du dieu sur un présentoir aussi haut que possible. En effet, comme c'est le jour dédié à Caddyro, celui-ci se doit d'y présider, du haut d'un endroit assez élevé pour lui permettre d'embrasser la foule du regard.



Dans certaines villes, on organise chaque année une fête lors de laquelle on décerne le prix du plus beau porte-Caddyro.

D'après la tradition, pour ne pas offenser le dieu, si on tombe sur un bon coin à champignons, il ne faut pas tous les cueillir. Car Caddyro a mauvais caractère, et le promeneur aura vite fait de se retrouver avec une amanite dans son panier ou une mycose au doigt.



Comme tous les dieux, Caddyro a ses paladins.

En plus de ses compétences de guerrier, celui qui choisit la voie de Caddyro est investi des pouvoirs suivants :

- Connaissance des champignons.
- Estimation des biens.
- Bonus d'incredulité contre toutes les formes de baratin.

Les paladins de Caddyro sont fort recherchés, car c'est sur eux que repose le système de paiement dit « Paie-Pal » (1) : ils servent d'intermédiaire et sécurisent la transaction.

# La Gang des Beaux-Provinciaux

## Les aventuriers kwibékoûés



Tous les aventuriers qui arpencent la Terre de Fangh ne sont pas forcément originaires de la région. Après tout, c'est le propre de l'aventurier que d'être prêt à partir loin de chez lui si la soif de découverte et/ou de pièces d'or l'appelle. C'est ainsi que l'on peut croiser sur les routes, à l'occasion, des voyageurs venus de la belle et lointaine province du Kwibek.



Le climat particulier du Kwibek, chaud en été et très froid en hiver, forge des corps robustes et des caractères bien trempés. Ça ne marche évidemment pas à tous les coups, et il y a des carpettes malingres là-bas comme ailleurs. Néanmoins, les jeunes Kwibékoûés qui choisissent la vie d'aventurier s'en tirent plutôt bien en général. Il faut dire que pendant que certains entament leur carrière en rassemblant des poules à Loubet, d'autres commencent par faire la même chose avec des caribous. C'est tout de suite d'un autre niveau.

Bien qu'un océan les sépare, la langue commune parlée au Kwibek et celle de la Terre de Fangh sont très proches, ce qui facilite les échanges entre les deux régions.



La compagnie d'aventuriers kwibékoûés la plus connue de la Terre de Fangh est sans doute la Gang des Beaux-Provinciaux. Elle s'est formée un peu par hasard, au fur et à mesure que ses membres se sont rencontrés dans des tavernes plus ou moins bien fréquentées. Pour sûr, venir de la même province, ça rapproche quand on est loin de chez soi.

C'est ainsi que la Gang se compose à l'heure actuelle de cinq personnes :

- un guerrier de level 7
- une ranger (prononcez « weinjer ») de level 7
- un barde de level 6
- une elfe mage de la Terre de Fangh de level 6
- un demi-elfe assassin de level 5

1 « Niveau » se dit « level » en kwibékoûé.



Ces jeunes gens sont connus de la Caisse des Donjons, à la fois pour leur efficacité et pour l'indépendance de chacun vis-à-vis du groupe : en effet, la Gang des Beaux-Provinciaux ne fait pas tout ensemble. Les gains de la compagnie, notamment, sont répartis immédiatement entre les membres du groupe, ce qui étonne toujours les autres aventuriers, habitués à faire trésorerie commune.

Il n'est pas rare que l'un d'eux accomplisse une quête en solo, voire que le groupe se dissolve totalement et offre pour l'occasion une tournée générale dans la taverne la plus proche (dite « tournée d'adieu »).

Les aventuriers se donnent alors rendez-vous quelque part en Terre de Fangh. Le jour dit, le groupe se reforme et part dézinguer du gobelin pour fêter ça.

que les petits secrets des Beaux-Provinciaux  
sont pas de la Gang, ceux-ci ont pris l'habileté de parler avec un maximum de tournures  
parasites typiquement kwibékoises. C'est plus  
que qu'un langage codé et ça déroute les in-  
venturiers fanghiens non avertis.

On soupçonne d'ailleurs les Beaux-Provinciaux de  
savoir que c'est le fun de voir la tête des niaiseux  
comme « stupeur et incompréhension ».

Malgré tout, une fois de temps en temps, un aven-  
tureur moins slow que les autres leur répond en  
langage fanghien, et d'un coup, ce ne sont plus les  
qui rigolent.

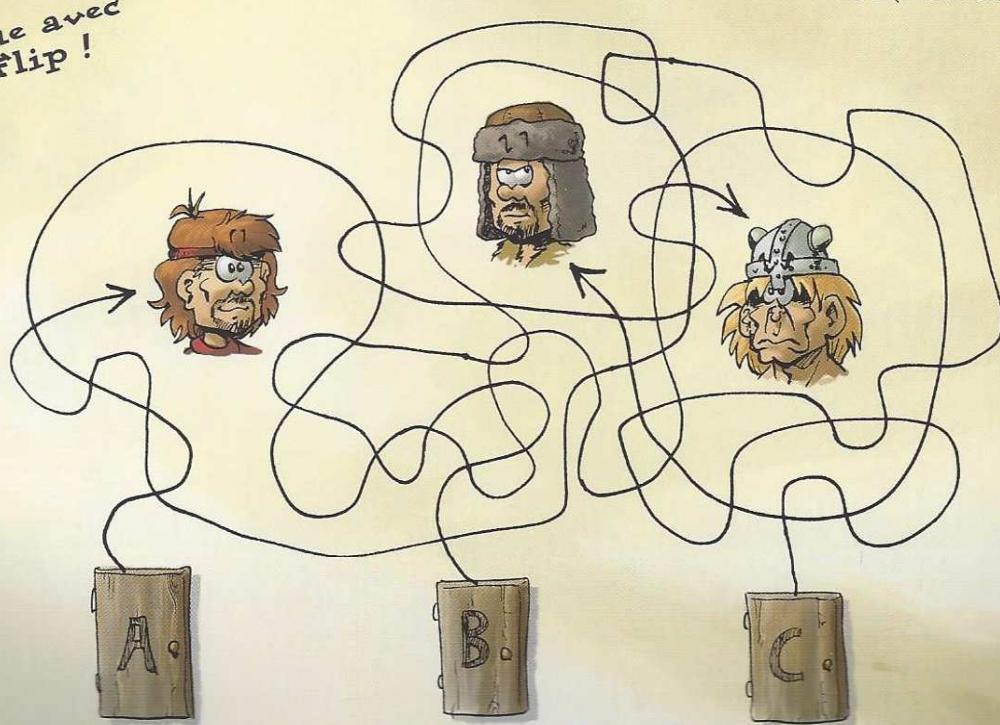


## BRÉNORIA

le chocolat des gagnants

Joue avec  
flip !

Aide la blonde du guerrier de level 7  
à retrouver son chum.



La décade de Zaou est toujours le moment dans l'année où les vrais intellectuels peuvent se poser les vraies questions. Débarrassés à la fois des soi-disant « vieux sages » qui partent promener leur sénilité crasse au côté des terriers à semi-hommes et des étudiants velléitaires repartis avec leur ignorance et leurs blagues potaches dans leurs chers et (pas assez) lointains foyers (qu'ils y restent), nous pouvons enfin nous pencher avec sérénité dans nos laboratoires sur les vraies questions qui perturbent la Terre de Fangh. Par exemple, « pourquoi la queue d'à côté avance-t-elle toujours plus vite ? », « quelle est la question dont la réponse est 42 ? » ou encore « qu'est-ce que l'Aventure ? ».

En effet, en dehors de sympathiques ritournelles vantant les mérites de cette activité éminemment ludique, rares sont les textes de référence qui la définissent avec précision. Or, force est de constater, devant la profusion d'aventuriers (ou auto-proclamés tels), que ce manque flagrant de définition claire de l'Aventure est la porte ouverte à toutes les fêlures : n'importe quel quidam à l'hygiène bucco-plantaire douteuse peut se prétendre « aventurier » au seul motif qu'il a réussi à mettre en cage trois gallinacés.

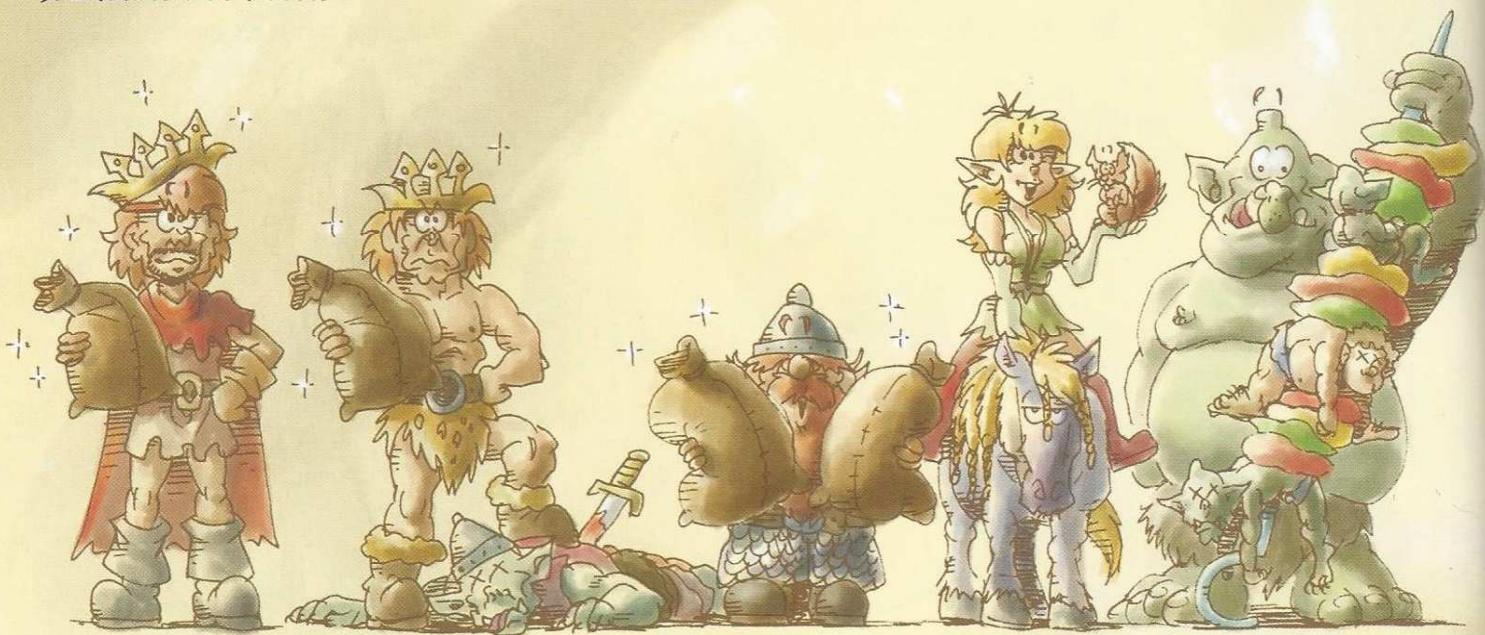


### L'Aventure, c'est vieux...

L'Aventure est un concept et une activité qui semblent étroitement liés à la Terre de Fangh depuis sa création. Un grand débat oppose quelques individus séniles pour savoir s'il fut importé par les Elfes ou s'il préexistait à leur arrivée. Personnellement, je ne vois pas ce que cela pourrait bien changer, et du coup, je m'en tamponne l'oreille avec une babouche.

### L'Aventure, c'est pas pour des prunes

D'emblée se pose la question du But. En effet, la plupart des Aventuriers semblent poursuivre un but. On pourrait être tentés, face à l'incongruité quotidienne de la vie sur la Terre de Fangh, de penser que précisément le fait même d'avoir un But est en soi une Aventure. Le But de l'Aventure n'est d'ailleurs pas forcément la Gloire ou la Fortune ou un mélange des deux : il semble que chaque race intelligente ou apparentée définisse sa propre vision du « But Aventureux » en fonction de ses critères de civilisation. Par exemple, un But Humain d'Aventure pourra être la plupart du temps « l'or et la gloire ». La nuance qu'apportent les Barbares est qu'ils y adjoignent le pillage et la baston : pour les Barbares, ramasser de l'or sur le bas-côté d'une route et devenir roi en gagnant à la loterie n'a rien d'une Aventure. Pour les Nains, les Buts d'Aventure usuels sont l'or et l'or. Avec parfois la bière, mais surtout l'or. Pour les Elfes, les Buts d'Aventure sont en général d'observer les écureuils, de trouver des poneys à coiffer, ou de faire gouzi-gouzi aux gentils animaux à poils qu'ils peuvent rencontrer, avant de sauter en culotte à flicelle dans une source d'eau claire.



Pour les gobelins, le But de l'Aventure c'est de rester en vie.

Pour les semi-hommes, c'est de manger.

Pour les ogres c'est de manger également, mais ils mangent aussi les semi-hommes et les gobelins.

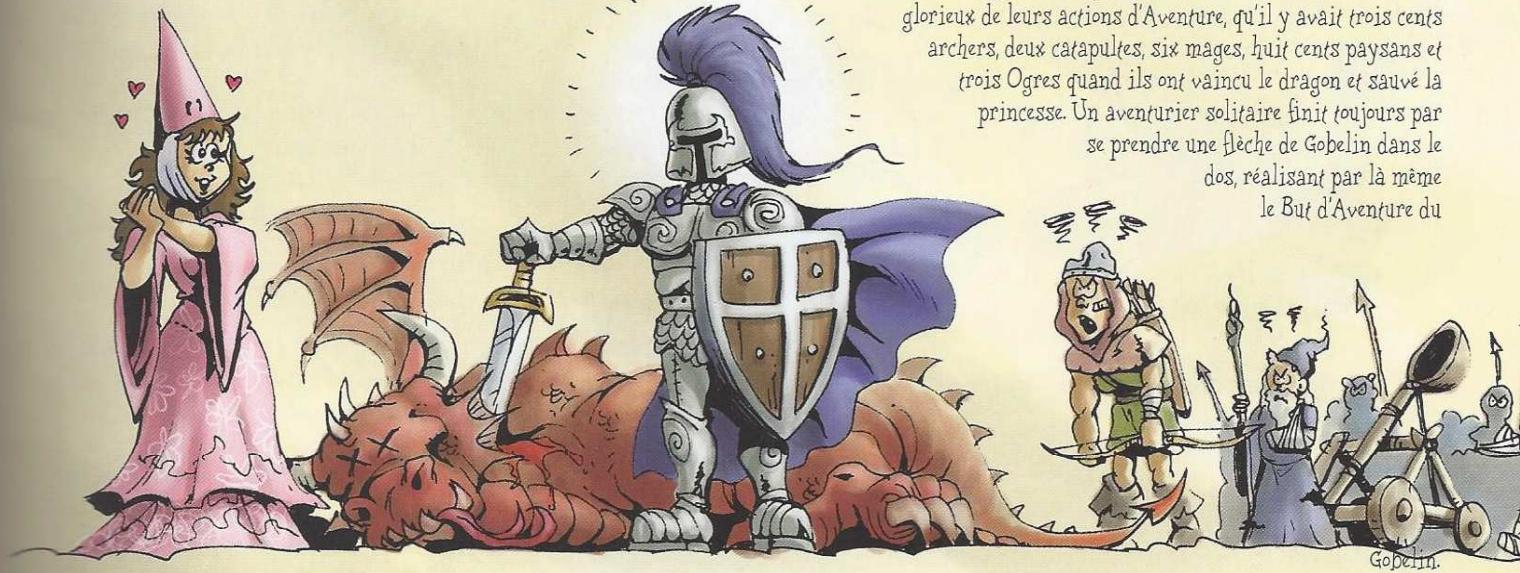
On le voit, la notion du But en Aventure est éminemment subjective, parfois contradictoire avec ceux d'autres aventuriers, et dépend des désirs inassouvis de chacun. Pour autant, l'Aventure n'est pas uniquement la réalisation d'un besoin primaire nuancé de spécificités culturelles. L'Aventure passe indubitablement par la notion de mise en péril du pronostic vital de l'Aventurier, par le Danger (et la Baston).

## L'Aventure, c'est dangereux...

Alors, certains répondent que certaines professions, comme les voleurs, les ménestrels, certains rangers, les généraux et les managers de haut niveau sont spécialement pour pratiquer l'Aventure en mettant en danger le pronostic vital des autres. Peut-on alors parler d'Aventure ? Ou plutôt de Tarlouzes ? En tous cas, il ne semble pas qu'on puisse non plus résumer l'Aventure à la satisfaction d'un besoin moyennant une mise en danger du pronostic vital. Sinon, traverser la rue avec un bandeau sur les yeux pour aller acheter le pain serait une Aventure. Alors que c'est juste une Connerie. Pour ma part, j'ai tendance à associer d'autres concepts à l'Aventure, pour arriver à une approche empirique quoique rationnelle du concept : le Groupe et le Camping.

## L'Aventure, c'est avec d'autres gens...

Le Groupe est un concept indissociable de l'Aventure. Les Aventuriers solitaires sont une quasi-légende. La plupart du temps, il s'agit juste d'individus ayant accompli une seule Aventure en solitaire avant de mourir, ou alors - pire - des individus mégalomanes qui ont tendance à oublier, dans le récit glorieux de leurs actions d'Aventure, qu'il y avait trois cents archers, deux catapultes, six mages, huit cents paysans et trois Ogres quand ils ont vaincu le dragon et sauvé la princesse. Un aventurier solitaire finit toujours par se prendre une flèche de Gobelins dans le dos, réalisant par là même le But d'Aventure du



Ensuite à l'Aventure, c'est partir en Groupe. Notons que même votre serviteur doit s'y résigner. Parcourir la Terre de Fangh n'est pas une activité que l'on peut accompagner seul : il faut s'encombrer de compagnons velleitaires, crasseux et veules, mais néanmoins indispensables. L'avantage d'être un magicien de grande puissance est bien évidemment qu'on peut se payer quelques individus utiles, et conjurer des serviteurs magiques pour faire le reste du travail.

## L'Aventure, c'est loin, et ça fait mal aux pieds.

Ensuite à l'Aventure c'est aussi subir le Camping. C'est une situation misérable qui consiste à dormir à même le sol, froid, dur et irrégulier (ou mouillé, gluant et irrégulier). Le Camping vous impose des repas froids et insipides, des mains qui collent, une hygiène déplorable et le port interminable d'un instrument de torture en 712 parties, totalement inutile par grand vent, impossible à monter et qui prend l'eau par temps de pluie : la Tente. Mais voilà : l'Aventure n'est pas au coin de la rue (ou alors changez de quartier). Le Maître du Donjon qui résiste à une troupe d'aventuriers ne vit pas une Aventure : il est juste le témoin d'Aventure.



## L'Aventure, c'est donc...

Nous arrivons donc à une définition empirique qui, si elle n'est pas totalement satisfaisante sur le plan théorique n'en demeure pas moins suffisante pour les cerveaux limités de la plupart des lecteurs de mes cours théoriques : L'Aventure est située quelque part entre le But, le Danger, le Groupe et le Camping, mais du mal de pieds. À ceci il faut ajouter la notion de Quête, propre à certaines professions (les paladins notamment) et d'autres notions plus locales (l'Élu, le Clan, le service du Maître du Mal, amener à pied une connerie d'anneau dans un volcan lointain alors qu'on pourrait y aller en aigle géant ou bien encore « j'ai perdu mes clés »). En fait, pour ne pas vous embrouiller avec ces controverses estivales, retenez principalement que : L'Aventure. C'est l'Aventure !

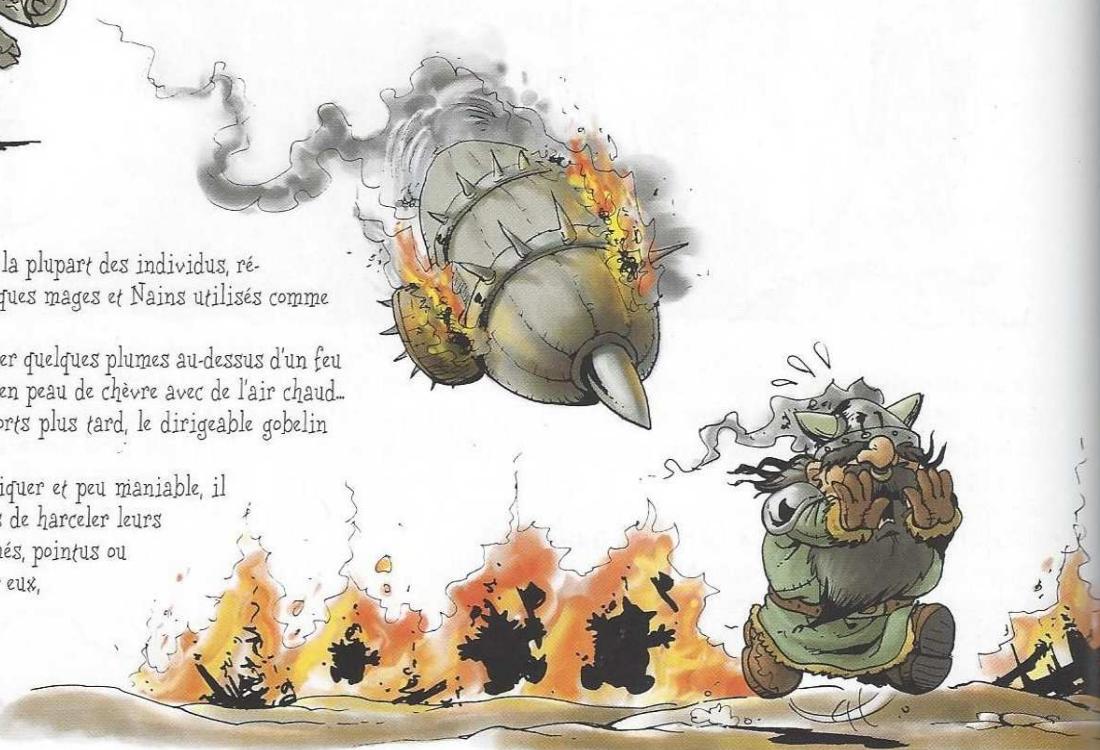


## Introduction

L'innovation surgit parfois de la créature la plus inculte et improbable. C'est le cas de l'ingénierie des Gobelins. Les réalisations de ces sournoises créatures sont aussi approximatives que surprenantes. Même s'ils en sont souvent les premières victimes, leurs machines apportent un peu de folie et de nouveauté dans un monde parfois tristement conformiste. C'est bien connu, comme dit le proverbe, « tout le monde savait que c'était impossible, mais un Gobelin est arrivé qui l'ignorait et l'a fait quand même, et il est mort en le faisant ».

Il y a deux points communs à toutes ces inventions des Gobelins : d'une part, toutes les commandes sont identifiées par des couleurs représentant pour eux différentes nuances de vert (la seule couleur qu'ils perçoivent). D'autre part, toute invention gobeline est mal construite, peu fiable, dangereuse d'emploi et susceptible de produire des effets insoupçonnés.

Comme on pouvait s'y attendre, ces inventions sont toutes destinées à faire la guerre, de manière fourbe et déloyale, face à des adversaires plus forts, plus intelligents et plus agiles. En voici quelques-unes parmi les plus remarquables :



## Le Dirigeable

Voler a toujours été un vieux rêve pour la plupart des individus, réservé jusqu'à une époque récente à quelques mages et Nains utilisés comme projectiles dans des sports méconnus.

Et puis un jour, un Gobelin voyant voler quelques plumes au-dessus d'un feu de camp eut l'idée de gonfler une outre en peau de chèvre avec de l'air chaud... Quelques décennies et de nombreux morts plus tard, le dirigeable gobelin était né.

Problématique d'emploi, coûteux à fabriquer et peu maniable, il permet néanmoins à ces viles créatures de harceler leurs adversaires au moyen d'objets enflammés, pointus ou contondants jetés au hasard. Hélas pour eux, les Gobelins connaissent plus souvent le frisson de la chute que l'ivresse des sommets, compte tenu de la fragilité de l'engin.

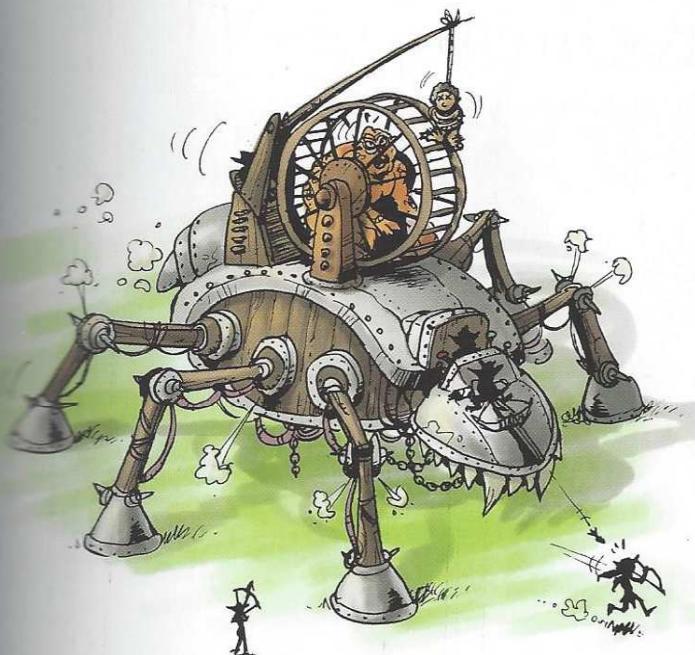
## Le lance-roquettes

Les Nains savent depuis des lustres forger des canons. Bien que redoutables, ils sont hors de prix, compliqués à utiliser, et ne servent que pour les sièges et la chasse au dragon (à l'affût, pas à courre).

Les Gobelins, envieux, comprirent rapidement qu'il fallait simplifier le concept. C'est en espionnant un vieux magicien sale qui tirait des feux d'artifice pour les enfants Hobbits qu'ils eurent l'idée du lance-roquette : un simple tube de fer lance une grosse fusée terminée par une charge de poudre dont la mèche est enflammée lors du lancement. Comme la poudre des Gobelins est un mélange approximatif de champignons des mines, de salpêtre, de charbon et de soufre, c'est dangereux, mais bon marché et très destructeur. Plus d'un paladin s'est retrouvé éparsillé en mille morceaux

d'avoir ri de cette invention machiavélique. Et puis lorsqu'un Gobelin est victime d'un incident de tir, on entend les gens crier sur le champ de bataille « oh ! La belle verte ! »





### L'Arachnotroll

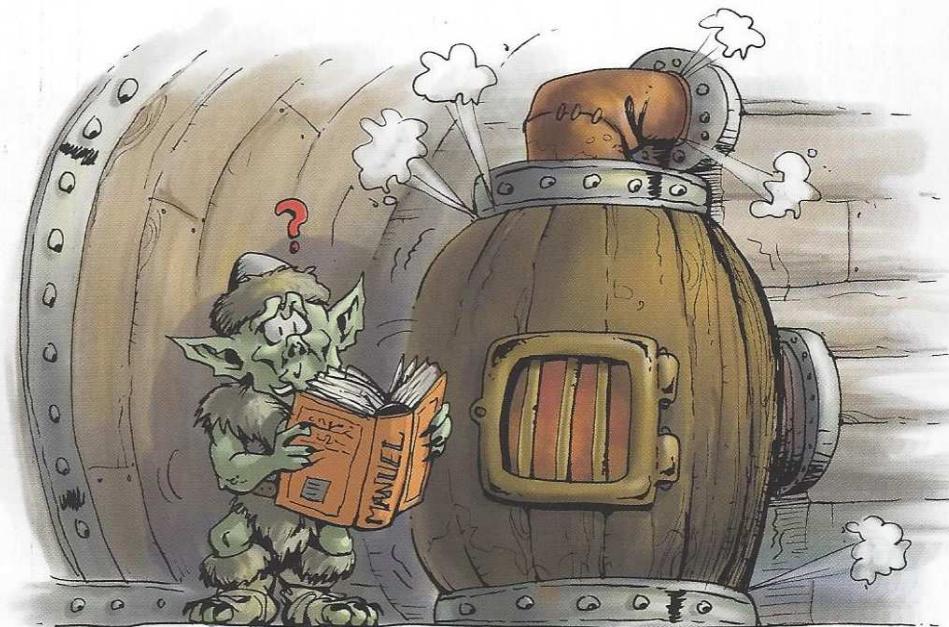
Ce terrifiant engin de guerre a l'apparence d'une araignée géante de six mètres de haut. Il est mû par d'immenses pattes de bois articulées par des jeux de poulies, de chaînes et de rouages complexes. Doté d'arbalètes tirant des carreaux paralysants et de filets enduits de colle de toile d'araignée, il est très utile pour chasser l'Elf en forêt.

Très rapide, il est propulsé par un jeune troll courant dans une cage ronde géante (comme pour un hamster, mais de trois mètres de haut). Un Hobbit mort sert d'appât pour contrôler la vitesse du troll. Dans la « tête » de l'araignée se tiennent deux Gobelins : l'un pilote l'engin et l'autre utilise les armes. La grande faiblesse de cet engin se situe dans ses jeux de poulies et de chaînes qui contrôlent les pattes : souvent, une branche ou une flèche d'Elf vient rompre une des articulations, provoquant la chute de l'arachnotroll et la mort des conducteurs (le plus souvent dévorés par le troll).

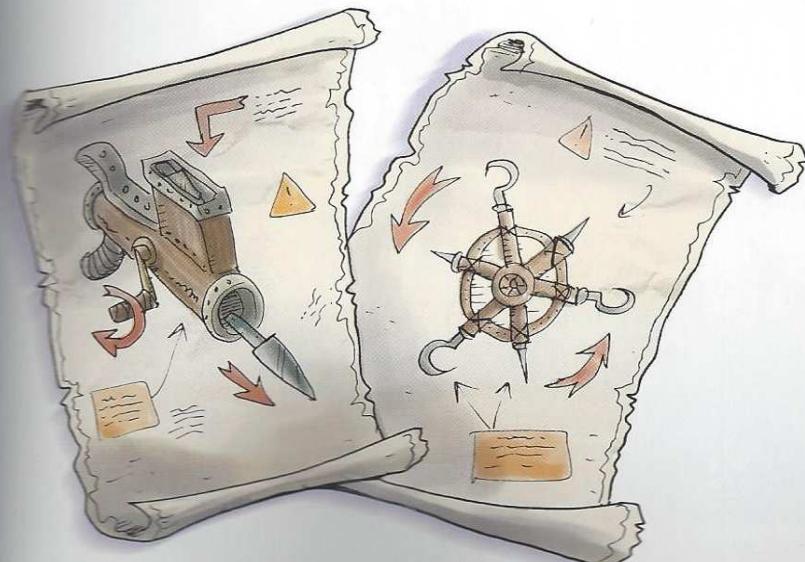
### Le Guirassé

Les Gobelins ne sont doués ni pour la navigation ni pour la construction navale. Face aux redoutables galères à éperons des Nains et aux agiles caraquebs bourrées d'archers d'Elfes, ils n'ont d'autre ressource que de protéger leurs navires avec de solides caissons de bois et des plaques de métal. Malheureusement, pendant longtemps ils étaient incapables de faire avancer les caissons ainsi alourdis. Le vol des plans de machines à vapeur aux Nains qui les avaient pour assécher les mines proches leur permit aux Gobelins d'équiper leurs caissons d'un moyen de propulsion sous la forme de grandes roues de moulin à eau placées de part et d'autre de la coque.

Les navires cuirassés gobelins restent lents, peu manœuvrables et dangereux pour les Gobelins eux-mêmes : incapables de lire le mode d'emploi de 890 pages écrit par les Nains pour les moteurs à vapeur, les équipages de Gobelins ne survivent que rarement à leur première traversée. Souvent, ils explosent, d'avoir trop poussé leur chaudière pour attraper une proie rapide.



© 2010



### Mais aussi...

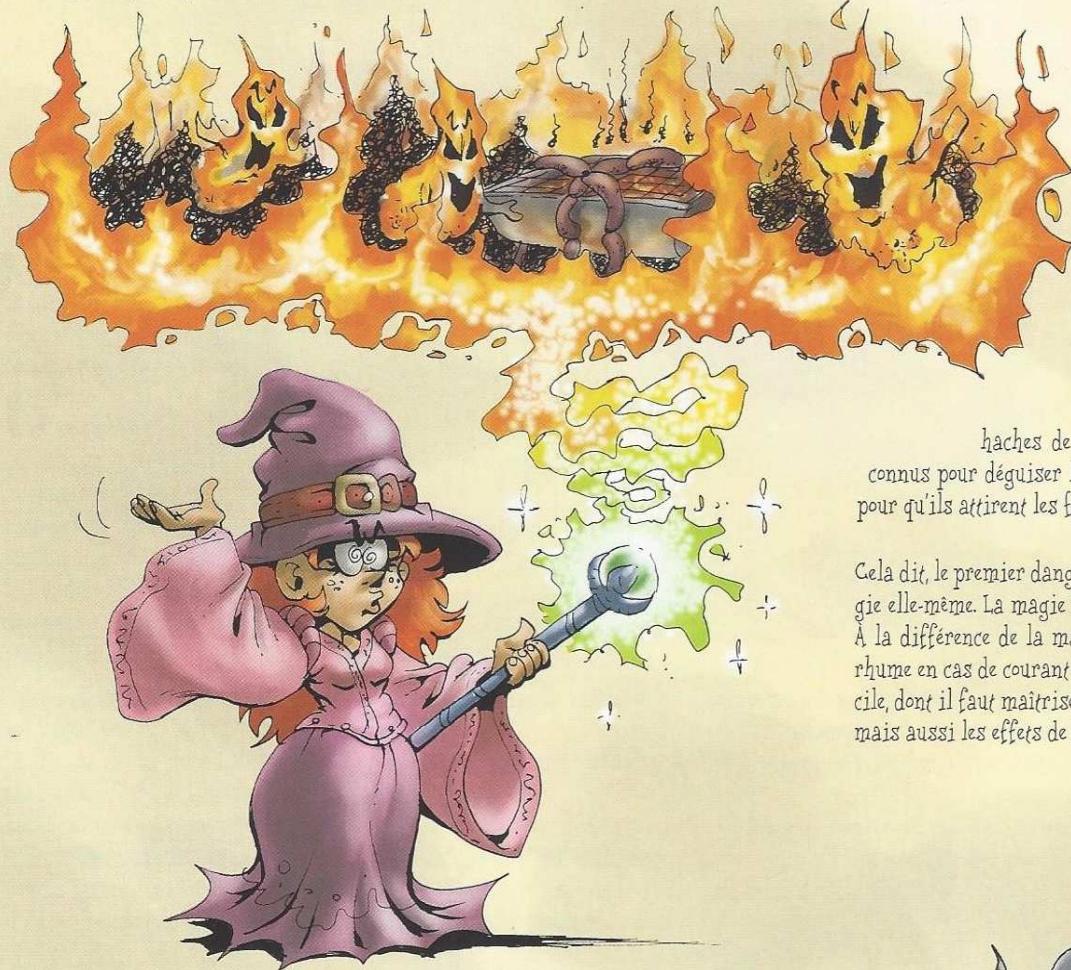
Nous aurions aussi pu citer le lance-machettes automatique, la tourlouzine à triples crochets à éviseur, le vrombisseur lance-flammes à soufflet de cuir, le tank à cornemuse géante ou encore le crabe de combat à scies à disques. Autant de machines qui sèment l'effroi sur les champs de bataille, suscitent la révulsion des ingénieurs Nains et provoquent l'hilarité chez les Gobelins qui contemplent leurs congénères périr dans des accidents mécaniques improbables.

# La Magie du Feu

Approche élémentaire d'une magie... élémentaire...

La magie du feu est sans doute une des premières que l'Homme a souhaité maîtriser. Cela dit, la plupart des chroniques historiques des magiciens du feu ayant disparu dans des incendies avant l'invention du parchemin ignifugé, la partie historique de cette chronique s'arrêtera là.

À la base du pouvoir de la pyrologie, il y a le plan Élémentaire du Feu, n°813bis des dimensions de l'existence. C'est un plan énergétique brûlant, peuplé d'esprits élémentaires enflammés, de brasiers ardents, de barbecues géants sur lesquelles rôtissent d'infinites saucisses, et de flaques de napalm incandescent. Les vents de la magie qui en émanent, dits « vents rôtisseurs » sont canalisés par les élémentalistes pyrologues, spécialistes de la boule de feu.



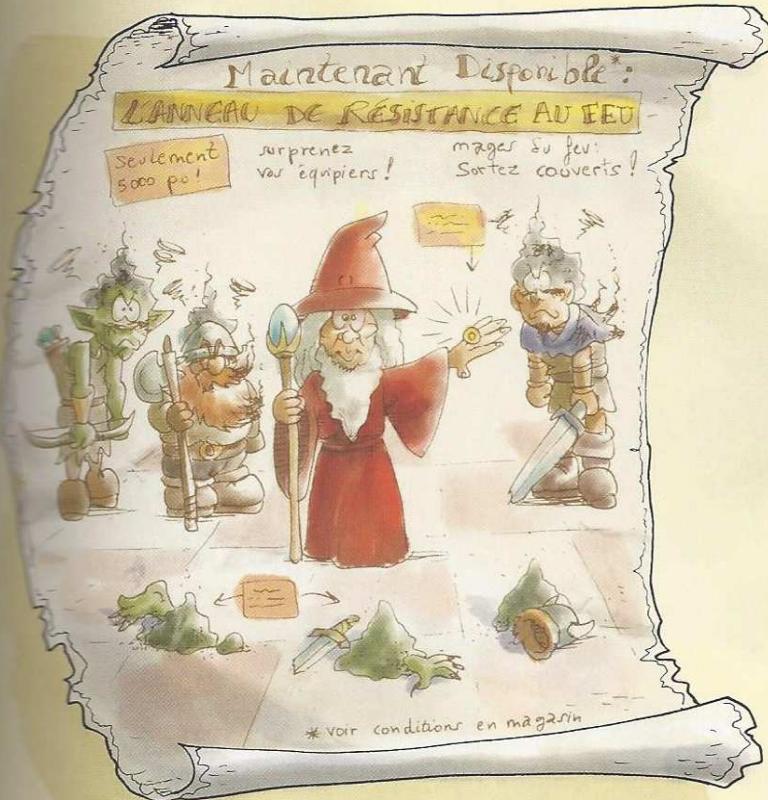
Par exemple, le traditionnel sort de « boule de feu », décliné sous diverses formes, ne doit pas être utilisé dans une pièce fermée. Les murs renvoient le souffle ardent des flammes, qui ne se contentent pas de brûler les Gobelins de passage, mais aussi tout un groupe. Bien des aventuriers ont ainsi décimé leur propre compagnie avec une petite boule de feu jetée dans une pièce de moins de 6,28m. Par contre, à haut niveau, lorsqu'on résiste à ses propres flammes, c'est très ludique de jeter une boule de feu sur ses propres pieds, pour couper court à un combat ennuyeux. Il faut juste un bon anneau de résistance au feu, et des compagnons de recharge...



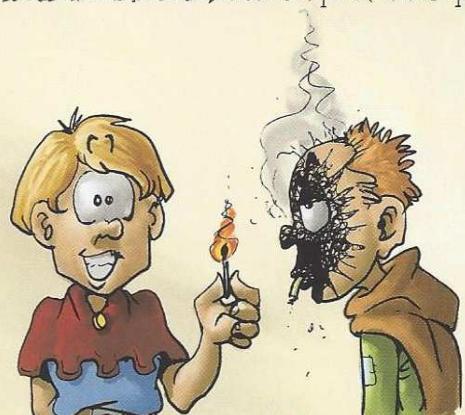
La magie du feu est une des plus recherchées pour son intérêt sur les champs de bataille. Les chefs de guerre s'arrachent à prix d'or les magiciens du feu expérimentés. Le revers de la médaille est qu'ils constituent des cibles de choix pour les archers, arbaletriers et lanceurs de haches de tous poils. Certains mages fourbes sont connus pour déguiser leurs jeunes apprentis en maîtres sorciers pour qu'ils attirent les flèches à leur place.

Cela dit, le premier danger pour un magicien du feu vient de la magie elle-même. La magie du feu ne pardonne pas la moindre erreur. À la différence de la magie de l'eau qui vous expose à un simple rhume en cas de courant d'air, la magie du feu est un exercice difficile, dont il faut maîtriser non seulement les invocations magiques, mais aussi les effets de bord.





Cela explique que le premier sort qu'on apprend en école de magie du feu est le sort de « l'extincteur universel de Zippo le Grand », et le deuxième sort le « soin des brûlures profondes de Biafinos le Miséricordieux ». La boule de feu n'arrive qu'en troisième position.



Les ennuis avec le feu ne se limitent pas à la puissance des sorts, mais dépendent aussi de leur contexte d'utilisation. Par exemple, il faut toujours invoquer un sort de divination météorologique avant d'utiliser des ailes de flammes. Ceci vous évitera une chute de 328 mètres parce que vous aurez été pris dans une averse.



Dernier détail enfin : si d'aventure vous croisez un esprit élémentaire du feu, évitez de lui jeter une boule de feu. Vous êtes prévenu.

# Le jeu du paladin de Dhul

Joue avec  
Flip !

Le paladin de Dhul s'est égaré dans ce temple rempli de paladins bizarres. Sauras-tu le retrouver ?



Réponse : Le paladin de Dhul est parti faire la sieste ailleurs, car les autres faisaient du bruit.

## Chroniques



### Premier âge : l'âge de pelle

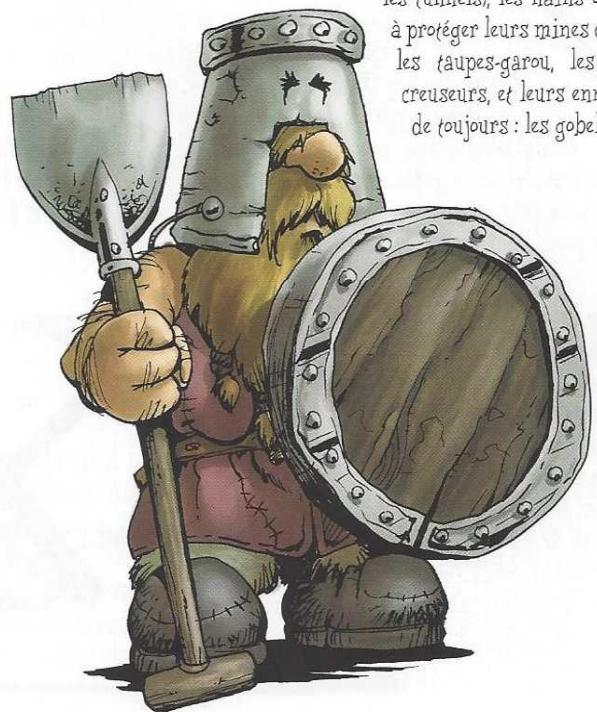
Les premières guerres gobelinées se déroulèrent donc tout naturellement dans les premières galeries creusées par les nains, chaque camp prenant ce qui lui tombait sous la main pour taper sur la figure de l'ennemi. C'est ainsi que les premières armes naines furent des pelles, face à des gobelins armés de cailloux. La légende veut même que ce soit à la suite d'une magnifique relance du manche par Grimaltur sur un caillou à peu près rond lancé par un goblin dont l'histoire n'a pas retenu le nom que fut inventé le barball. Le reste de l'équipement était à l'avenant, des seaux évités faisant office de casques et des couvercles de caisse de minerai servant de bouclier. L'idée d'utiliser des tonneaux de bière vide pour en faire des armures fut rejetée à l'unanimité. Il était impensable de sacrifier un objet d'une aussi grande valeur...

D'après le livre de Barbabul, *La mémoire des nains*, les armes portent les noms des plus grands ennemis qu'elles ont vaincus, sûrement pour effrayer les autres. Les guerres gobelinées virent tomber les chefs Ikul, Agik, Athart et Ikhian, mais la plus célèbre histoire, que les skaldes Nains aiment à raconter, est l'histoire de la pelle aux poneys.

# LES NAINS EN GUERRE

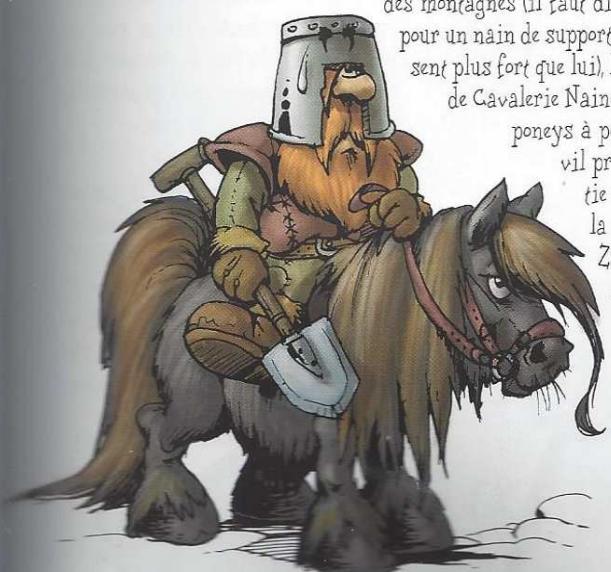
## UNE BRÈVE HISTOIRE DE L'ARMEMENT CHEZ LES BARBUS IRASCIBLES ET VERTICALEMENT CONTRARIÉS

S'il y a une nation qui connaît la baston au moins aussi bien que les barbares, ce sont bien les nains. Depuis la nuit des temps (et peut-être même un peu avant), on perd vite la notion du jour et de la nuit, dans les grottes et les tunnels, les nains ont eu à protéger leurs mines contre les taupes-garou, les rats creuseurs, et leurs ennemis de toujours : les gobelins.



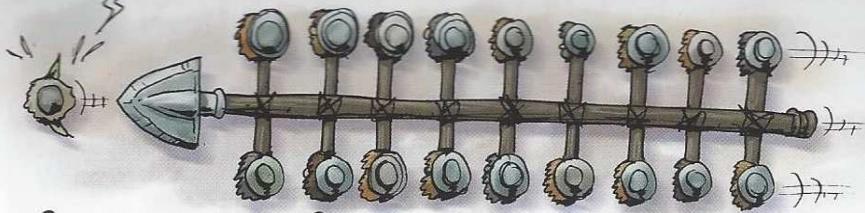
### La pelle aux poneys

L'histoire de la pelle aux poneys fait partie des grandes légendes de l'histoire des armées naines. Il est dit qu'au premier âge, les nains avaient décidé de monter une unité de cavalerie. Après avoir essayé sans succès de domestiquer les Gohats des montagnes (il faut dire qu'il est difficile pour un nain de supporter quelque chose qui sent plus fort que lui), la première Brigade de Cavalerie Naine se rabattit sur des poneys à poils longs achetés à vil prix. La première sortie de la BCN, lors de la bataille de la Cave Zadum fut un grand succès, les gobelins fuyant devant ces hybrides poilus et agressifs, criant, hennissant et brandissant des pelles acérées...



La beuverie de la victoire fut à la hauteur de l'impact de la nouvelle troupe : mémorable, et plus d'un nain se retrouva n'importe où à cuver sa bière... L'un d'entre eux, Tapdur fils de Bromur, fut dérangé dans son sommeil par des gobelins qui lui tiraient la barbe. N'écoutant que son courage (et sa colère d'être dérangé pendant un sommeil réparateur et alcoolisé), il brandit sa pelle et massacra la horde d'ennemis qui l'entourait, avant de se rendormir du sommeil du juste. Lorsque les brumes de l'alcool se furent dissipées, on se rendit compte que Tapdur avait exterminé l'ensemble du haras de la première Brigade de Cavalerie Naine, ce qui sonna le glas des expérimentations de nains montés et donna un nom légendaire à cette arme. Depuis ce temps, les poneys ne sont plus que les amis des Elfes.





## La pelle-bélier des 18 Mains



## Deuxième âge : l'âge de la pioche

Après la frénésie de la pelle, la gloire qui auréolait la confrérie des mineurs nains et les subsequentes retombées monétaires, les autres corps de métiers entamèrent une réflexion sur l'armement. Et l'ont vit apparaître de nouvelles armes créées par les forgerons et les orfèvres nains. Menés par Varamur, dit le Nain Blanc, les forgerons proposèrent le marteau de guerre. Un marteau de guerre, c'est un marteau dont la tête est plus grosse qu'un marteau classique, pour pouvoir écraser la tête d'un ennemi sans s'y reprendre à plusieurs fois. Les orfèvres, eux, proposèrent une version agrandie de leur burin, fixée sur un manche. Le nom donné à cette nouvelle arme fut inspiré du bruit à la fois piquant et mou qu'elle produisait lorsqu'on frappait un sac de sable<sup>1</sup> : « pioch ».

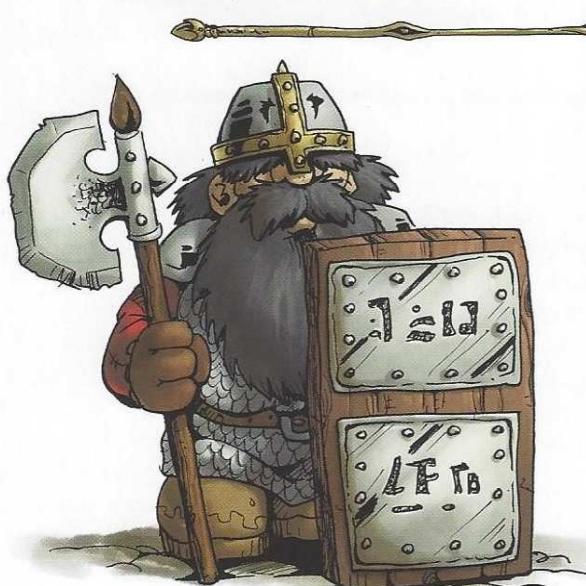
Aucun de ces deux objets n'eut cependant le succès escompté, comme arme en tous cas. On reprocha à la pioche de rester fixée dans le corps des ennemis, empêchant du même coup de frapper rapidement. Elle eut cependant son succès auprès des mineurs, car on se rendit rapidement compte que c'était un outil fort pratique pour casser des cailloux. Quand au marteau de guerre, il fut victime de la cupidité du Nain Blanc, qui prétendait toucher une pièce d'or à chaque fois que quelqu'un frappait un ennemi avec l'une de ces armes. Aucun nain n'était bien entendu prêt à cela.



Le nain étant d'un naturel industrieux, et toujours prêt à faire des expériences pour améliorer sa rentabilité, de nombreuses tentatives plus ou moins réussies d'optimisation de la pelle furent faites, et l'on vit apparaître des pelles de jet, des pelles à engrenages, mais la plus célèbre de ces armes spéciales fut la Pelle des Dix-Huit Nains.



<sup>1</sup> Les sacs de sable ont de nombreux avantages sur les gobelins quand il s'agit de tester une nouvelle arme : ils sentent moins mauvais, ils sont moins remuants, et risquent moins de vous arracher le nez à coups de dents si vous vous approchez trop près



## Troisième âge : on déterre la hache de guerre

Les premières références à la hache dans le livre de Barbabul remontent à 1378 DN<sup>2</sup> et à la geste de Frithur, qui les décrit comme des « marteaux à la tête fine ». Leur intégration dans les mines date pour sa part de 2156 DN, due à une formidable opération de communication : pour vaincre les réticences de ses congénères, Khelurin emmena une délégation dans la forêt pour leur montrer que cette hache favorisait le déboisement. C'est ainsi qu'arriva dans l'arsenal nain ce qui fut longtemps appelé « la pelle de la forêt », qui permettait à la fois de trucider des gobelins et de nuire aux elfes. En plus, c'était une arme libre de droits (puisque elle appartenait originellement aux humains), ce qui arrangeait tout le monde.

Depuis, les armuriers nains ont développé de nombreuses variantes : la hache de lancer (plus simple à manier que la pelle de jet, plus efficace aussi), la hache à deux mains, ou des inventions plus farfelues comme la hache-pioche (dérivée du marteau-piolet, tentative infructueuse de réunir les inventions des forgerons et des orfèvres) ou la stéréo-hache (une hache avec des

lames aux deux bouts du manche, difficile à manier).

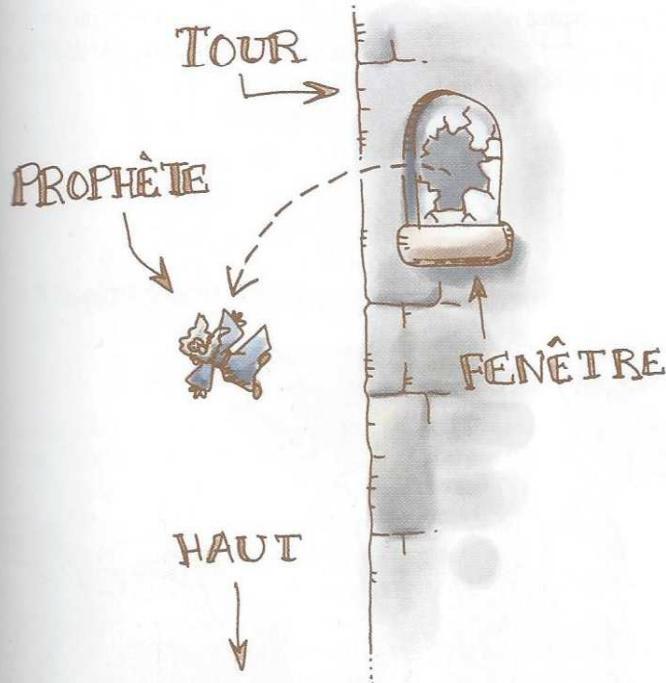


Avis aux chasseurs de trésors : certains seraient prêts à payer des fortunes pour récupérer des armes légendaires des nains, qu'il s'agissent des Pelles du Premier âge, du Marteau de Varamur ou de la Première Hache des Nains. Mais les armes fabriquées par les Nains sont déjà bien assez chères comme ça, et vous n'avez sans doute pas le niveau.

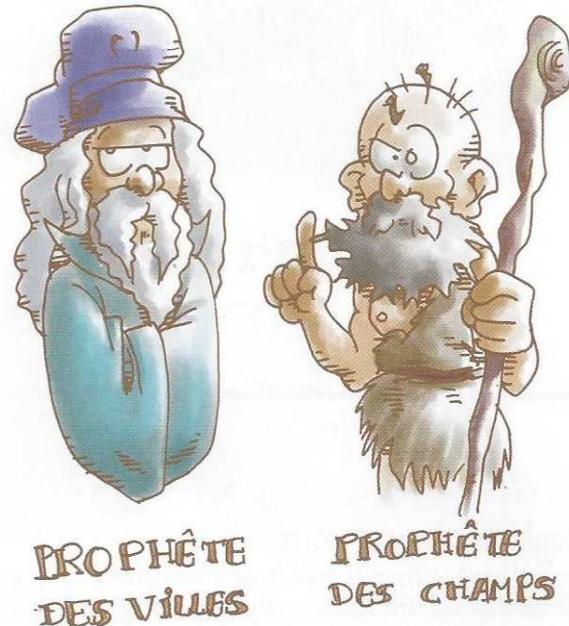
<sup>2</sup> Datation naine. À titre d'information, nous sommes en 3758 DN, mais avant 1687DN et les premiers échanges commerciaux réguliers entre les nains et les humains, la datation n'est pas fiable, les nains ne voyant que rarement la lumière du jour

# Les Prophéties

Les prophéties remontent à la nuit des temps, et comme elles en annoncent le crépuscule, on les qualifie souvent de Balayeuses de l'Éternité, ce qui ne veut rien dire. On attribue les premières prophéties à Gzor, qui, dit-on, prenait un malin plaisir à entrer dans l'esprit des personnes en train de rêver pour leur imposer des visions d'avenir généralement horribles et pleines de tentacules. Ainsi, la première prophétie aurait été « AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA », suivie peu après par la mort par auto-défenestration du premier prophète.



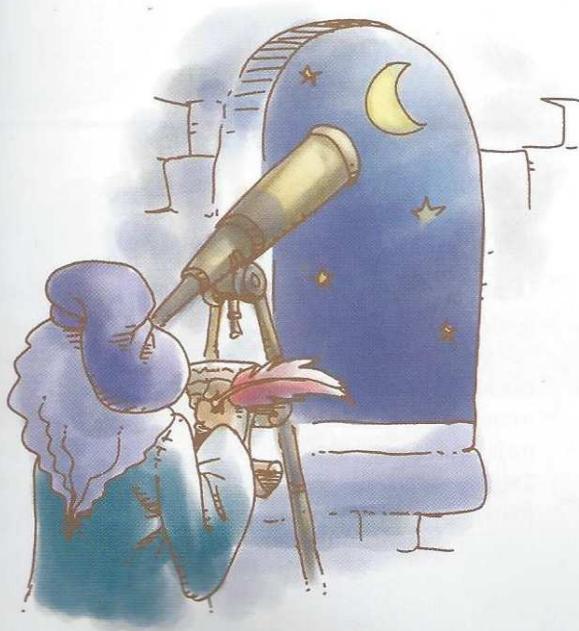
Depuis, plusieurs choses ont évolué : les autres Dieux ont pris conscience de l'intérêt de cette technique Gzorienne pour asseoir (ou allonger) leur puissance, Gzor lui-même a appris à réfréner ses pulsions horrifiques pour installer depuis son sommeil des rêves toujours dérangeants, mais moins fatals à la santé mentale du récipiendaire. Les prophètes, enfin, ont appris à ne plus habiter en haut de tours, ni dans des cavernes à flanc de montagne, afin de réduire les risques liés à une défenestration.



## Prophète des villes, prophète des champs

Les prophètes se distinguent en deux catégories : les prophètes des villes et les prophètes des champs. Les prophètes des villes sont barbus, généralement vêtus de longues robes et vivent dans des tours. Les prophètes des champs, de leur côté, ont une barbe hirsute, des vêtements en peau de bête, se nourrissent de sauterelles et parcourent la campagne en proférant des propos incompréhensibles. La différence entre un prophète et un simple alcoolique, cependant, est que le prophète réalise des prodiges, comme marcher sur les eaux ou multiplier les pains.

Les prophètes peuvent également être de sexe féminin, auquel cas on les appelle prophétesSES (pour celles des villes) ou pythies (pour celles des campagnes). Elles adoptent les mêmes codes vestimentaires que leurs collègues masculins, ce qui est à l'origine de l'expression « Tu fais vraiment pythie »...



## Prophètes et rôles

L'art de la prophétie se sépare en de nombreuses spécialités. De ceux qui prédissent l'avenir dans le vol des oiseaux (ornithomancie) à ceux qui le lisent dans des boules de cristal plus ou moins troubles (chiromancie) ou dans les flaques de boue (stagnalimosomancie)... Les deux grandes écoles de prophètes sont d'un côté le collège des Astrologues, et de l'autre la confédération des Aruspices. Les premiers assurent que les Dieux résident dans les sphères supérieures et que les astres sont autant de messages adressés aux mortels, tandis que les seconds affirment que les Dieux se manifestent dans la vie et que leurs messages se lisent dans les entrailles encore fumantes des victimes des sacrifices. La présence des Aruspices de Niourgl dans la confédération porte cependant un certain discrédit sur leur réputation, ceux-ci préférant prophétiser sur des carcasses en décomposition, ce qui nuit à la fraîcheur des informations. Quant aux astrologues, on leur reproche encore de n'avoir pas prophétisé la chute de la comète qui détruisit Totenville en 1456.



## ARUSPICE

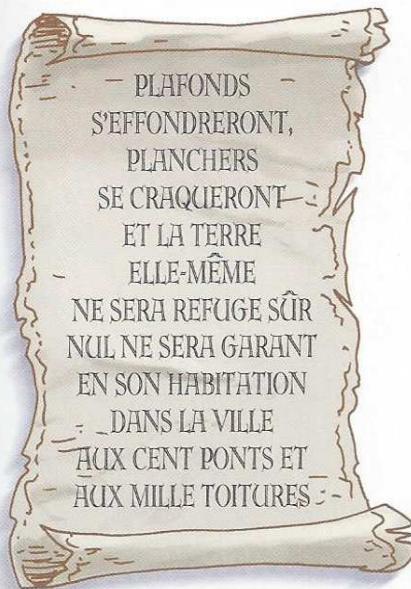
Selon la tradition des aruspices du Su-Chibar, il faut également que la personne qui demande la prophétie mange la chair de la victime sacrificielle fraîchement tuée. La prophétie est ensuite donnée à la fin du repas, dans une coque que le demandeur va casser, appelée fortune-coquille, car les Su-Chibar sont principalement réputés pour leurs prophéties parlant d'argent. Cette tradition se répand de plus en plus sur la Terre de Fangh, à tel point que l'on a vu des révoltes contre l'installation de trop nombreux Su-Chibar dans la rue du Grand Boudin à Valtordu.

### Prophéties en tout genre

N'en déplaise à certains, la seule forme d'énonciation d'une prophétie est la forme orale. Les rares essais de prophéties écrites furent des fiascos, les prophètes eux-mêmes n'arrivant pas à se relire... On imagine aisément le problème causé par la retranscription de ces prophéties, soit que le prophète soit au fond du désert, soit que le scribe soit un peu dur d'oreille. Le développement d'objets magiques dédiés à la capture et la restitution fidèle du son a permis ces dernières décennies de contourner en partie ce problème (mais il faut avouer que les prophètes se font de plus en plus rares).



Le deuxième écueil est la barrière de la langue. Généralement, les prophéties de l'ancien temps sont écrites dans des langues mortes. Les célèbres tablettes de Skeloss, par exemple, sont dans un dialecte pré-menzorien, et les exégètes se demandent si le terme «jambon» que l'on retrouve de façon récurrente dans les textes n'aurait pas plutôt dû être traduit par la locution «parchemin sur lequel la prophétie a été écrite». Toujours concernant cette prophétie, il y a une polémique : sont-ce les statuettes qui doivent être enroulées dans le jambon, ou le gnome des forêts du nord ?



## LA CENTURIE 21

On s'en doute, les objets des prophéties complétionnistes sont très recherchés. Outre les statuettes de Gladelfeurah, on peut citer les 11 rachis d'Adathie (dont le rassemblement apportera une ère de justice et de barbecue) ou les 4 Vilornes de la Souffrance, permettant par empilement devant un temple perdu d'accéder à une arme redoutable forgée par Khorneffoh. Bien entendu, de nombreux cultes et sociétés plus ou moins secrètes œuvrent pour récupérer ou protéger ces précieuses reliques, qui en deviennent une cible de choix pour les aventuriers. La mode pour les maîtres du Donjon d'en conserver chez eux est cependant passée, suite aux déboires récents de certains d'entre eux avec des groupes de pillards sans scrupules.

Même dans le cadre de prophéties à l'apparence plus anodines, la polémique peut surgir. On peut citer en exemple la Centurie 21 de Mostradvenis, ainsi formulée :

Si la plupart des gens s'accordent à y voir la destruction de Glargh dans un futur plus ou moins lointain, il en est certains pour affirmer qu'elle parlait de la crise immobilière qui frappa la ville en 1402 du 1<sup>er</sup> âge.

Les prophéties se divisent en deux grandes catégories : les prophéties dites « interprétables » et les prophéties dites « complétionnistes ». La prophétie de la Couette de l'Oubli rentre parfaitement dans le second groupe : lorsqu'un gnome blablabla, la prophétie s'accomplira. Comme exemple de prophétie interprétable, on peut citer la treizième Lamentation de Jehr et Miad : « la grêle de feu tombera sur les mécréants, alors les temps seront proches pour la ville du péché ». Pour certains, l'accomplissement de cette prophétie est déjà en cours, très exactement depuis l'installation dans la tour de Blizdand de mon cher et pyroclastique ami Cham von Schrapwitz...



## STATUETTES DE PROPHÉTIES

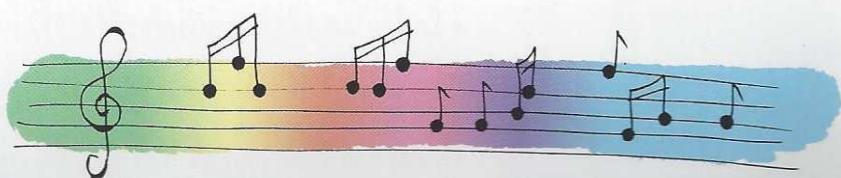
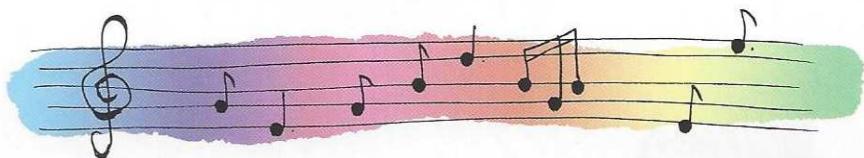


Joue avec  
Flip !

## BRÉNORIA

le chocolat des gagnants

Assemble ces notes dans le bon ordre et découvre la prochaine mélodie qu'écrira le ménestrel (s'il est toujours en vie)



## LEVIER DÉSINTÉGRATEUR

## Le must du maître de donjon

Principe de fonctionnement : le levier a une puissance attractive de l'ordre du surnaturel.

Cela répond à un atavisme étrange, une idée fortement encrée dans l'inconscient, qui voudrait que si un tel mécanisme est présent dans un lieu clos - prenons par exemple un donjon - c'est forcément qu'il sert à ouvrir une porte, un passage secret ou un coffre au trésor.

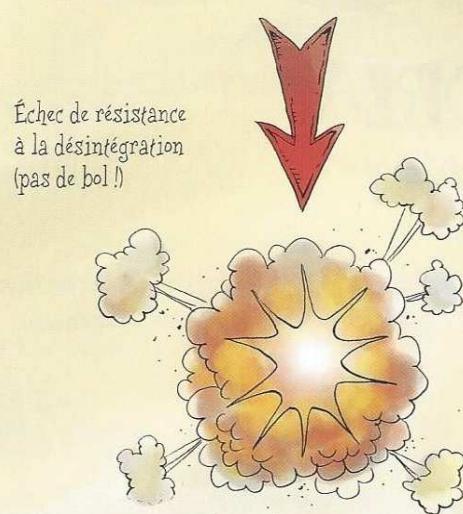
Dans l'absolu, ça repose sur une certaine logique, mais le raisonnement contient quelques failles.

Démonstration :



## AVVENTURIER

(NDLR : le fait que l'exemple utilise un voleur ne doit pas être perçu comme discriminatoire)



## TÉMOIGNAGE :

« Le levier désintégrateur Halakon®, ça déchire son orc. »

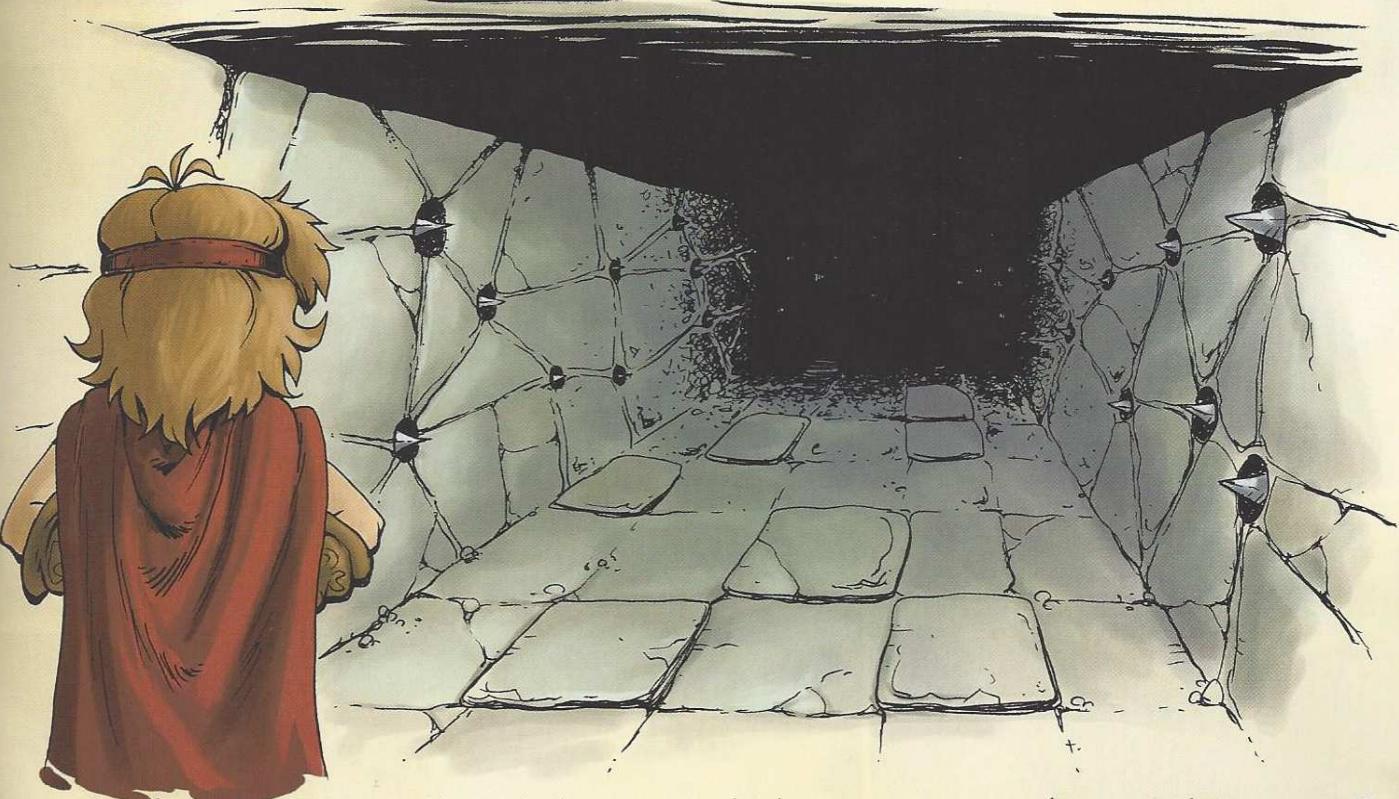
Gontran Théogal

HALAKON ne pourra être tenu pour responsable des effets secondaires liés à l'utilisation du LEVIER DÉSINTÉGRATEUR HALAKON® en milieu donjonique, notamment des frais de nettoyage des restes de désintégration et de la perte définitive des équipements et richesses des aventuriers désintégrés.

## COULOIR EMPALEUR

Principe de fonctionnement : ce piège requiert un volume d'espace libre conséquent dans votre donjon.

Son principe repose sur la périlleuse tendance des aventuriers à se croire capables, voire destinés, à accomplir des actes héroïques.



Le couloir comporte visiblement des dalles susceptibles de déclencher un mécanisme, lequel est sûrement en rapport avec les pointes qui dépassent de ces petits trous dans les murs.



L'aventurier, sûr de ses capacités, fonce comme un dératé, écrase plusieurs dalles piégées et déclenche le tir de fléchettes qu'il est inutile d'empoisonner puisqu'elles sont réglées pour rater.

Emporté par son élan, l'aventurier ne pourra éviter l'empaleur géant situé au bout du couloir, car il glissera sur la flaque d'huile située au bout du corridor. Lorsqu'il s'apercevra du danger, il sera bien sûr trop tard.

### TÉMOIGNAGE :

« Oui, oui, c'est bien. Voyez ça avec mon assistant, je n'ai pas le temps ! »

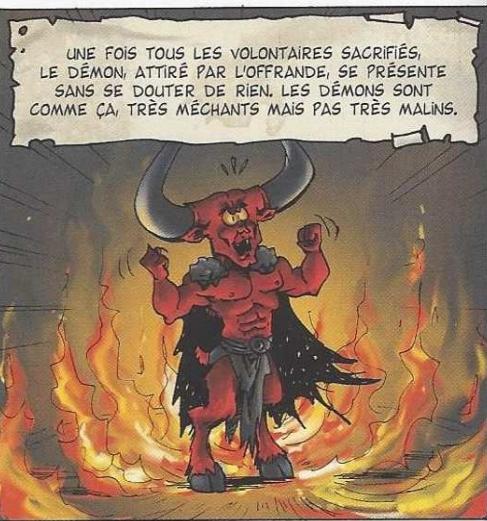
Zangdar

« Le maître est très occupé. Mais vraiment, ce couloir empaleur est très bien ! »

Reivax

HALAKON ne pourra être tenu pour responsable des échecs du COULOIR EMPALEUR®, si l'entretien de la flaque d'huile n'est pas assuré par l'utilisateur. Il peut être utile d'empoisonner les fléchettes du COULOIR EMPALEUR®, notamment dans l'occurrence de visites d'aventuriers aveugles ou boiteux.

LES FANS DE MUSIQUE BRUTALE OUBLIENT SOUVENT QUE POUR ÉQUIPER LEUR GROUPE FAVORI, LE SANG DE BEAUCOUP D'INNOCENTS A DÜ COULER.



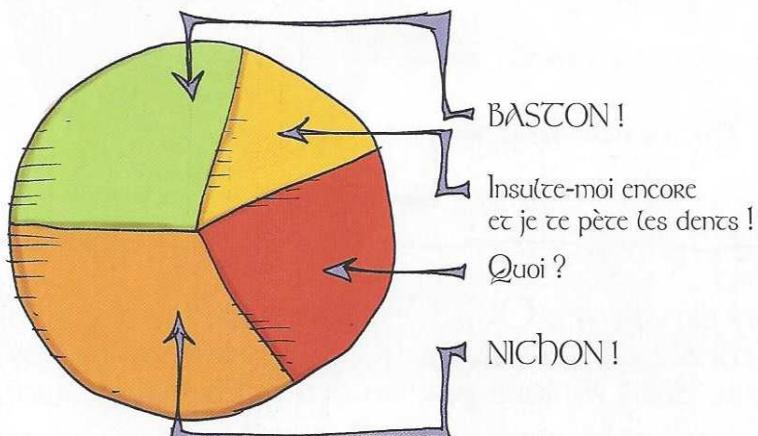
# SONDAGE TOTALEMENT INUTILE ET DONC INDISPENSABLE

Sur l'influence du développement mammaire dans la cellule groupale

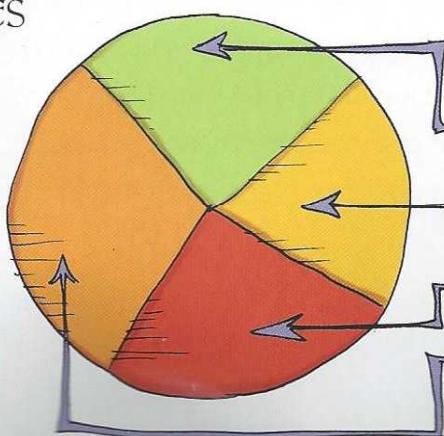
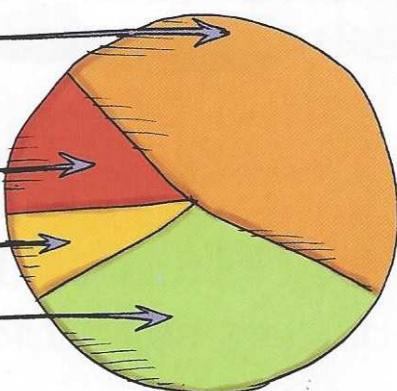
Réalisé avec le soutien de la Caisse des Dôjons, en collaboration avec le département des eaux et forêts. Financé par VOS impôts. Merci encore.

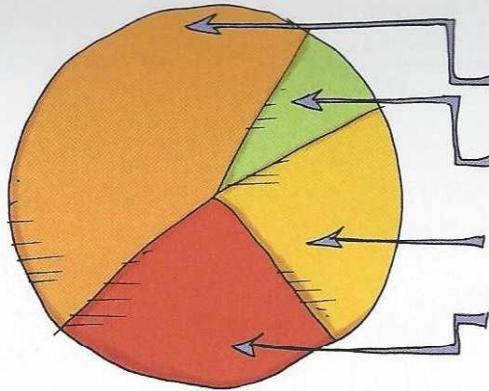
Première partie  
Question ouverte à un échantillon représentatif de la cellule groupale type de la Terre de Fangh.

Quelle est l'influence du développement mammaire des membres féminins au sein de votre cellule groupale ?



Pourquoi vous regardez mon pendentif comme ça ?  
Vous pouvez répécer la question ?  
Qu'elle ce qu'elle a ma mère ?  
Vous trouvez pas que j'ai des jolis cheveux ?





Pourquoi regardez-vous l'elfe comme ça ?

Voilà bien une question de mec...

LA GILE DE NAMZAR !

Je suis d'accord. Posez plutôt la question à mon ami l'ogre.

RÉPONSES DES MAGICIENNES

RÉPONSES DES NAINS

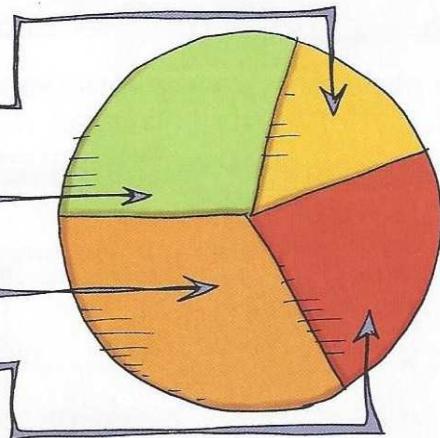


Je m'en fous moi c'est l'OR qui m'intéresse !

Ça me rapporte quoi si je trouve la bonne réponse ?

Moi les elfes, je les emmerde.

Oui, sûrement, ouais.



Les résultats de l'étude concernant les OGREES n'ont pu être recueillis par nos équipes, suite à une grève totale consécutive à la consommation gastronomique d'un agent de la Caisse des Oonjons par un des individus INTERROGÉS.

### Seconde partie

Question ouverte à cinq maîtres de donjons officiants en TERRE de Fangh.

Quelle est l'influence du développement mammaire des aventurières sur leur survie en milieu donjonniique ?

ZANÇOAR, Donjon de Naheulbeuk : je n'ai pas le temps ! Voyez avec mon assistant !

NAR'DAL KEURK, Crypte de Zalarvotek : entrez donc, qu'on discute de tout ça autour d'un ver.

KYLA, Minas Tlrrite : barrez-vous espèce d'escroc ou je vous mets mon pied où vous savez !

NORBERT VON CHNAPS, Manoir de Moot : que diriez-vous d'essayer par vous-même ?

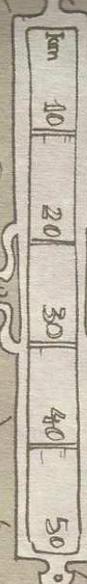
AMAL HAL ALATHEP, Pyramide mauve, désert des plaintes : dégagiez de mes plates-bandes !

**CONCLUSION :**  
Peu importe





# Montagnes du Nord



Monte de Goltor

Crees du Plonzbul

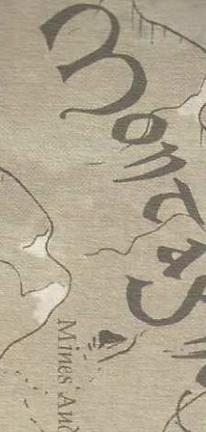
Col Tassicorn

## Desert des plantes

T. de Tatontams

T. de Varpoil

Oasis de Tarbul



Mines Andair

Tour de Braggur

Mines Hyjup

Jambfer

T. de Kyla

Mir-Nord

Gzor

T. de Prokof

T. de Tarbul

Minej

Vallée de Moa-dy

Nuvini

T. de Prokof

CTDG.

Valle Loâme

Jutinal

T. de Tarbul

Plonku

Plonku

Mlaïke

T. de Prokof

CTDG.

Valle Loâme

Jutinal

T. de Tarbul

Bois de Glandorn

Ranfontiel

Bolader

Chafoni

Lac de Zblouf

Chemin de l'Oubli

Forêt de Schlipak

Varig-le-Tenillia

Hémophile

Grottes d'Abolo

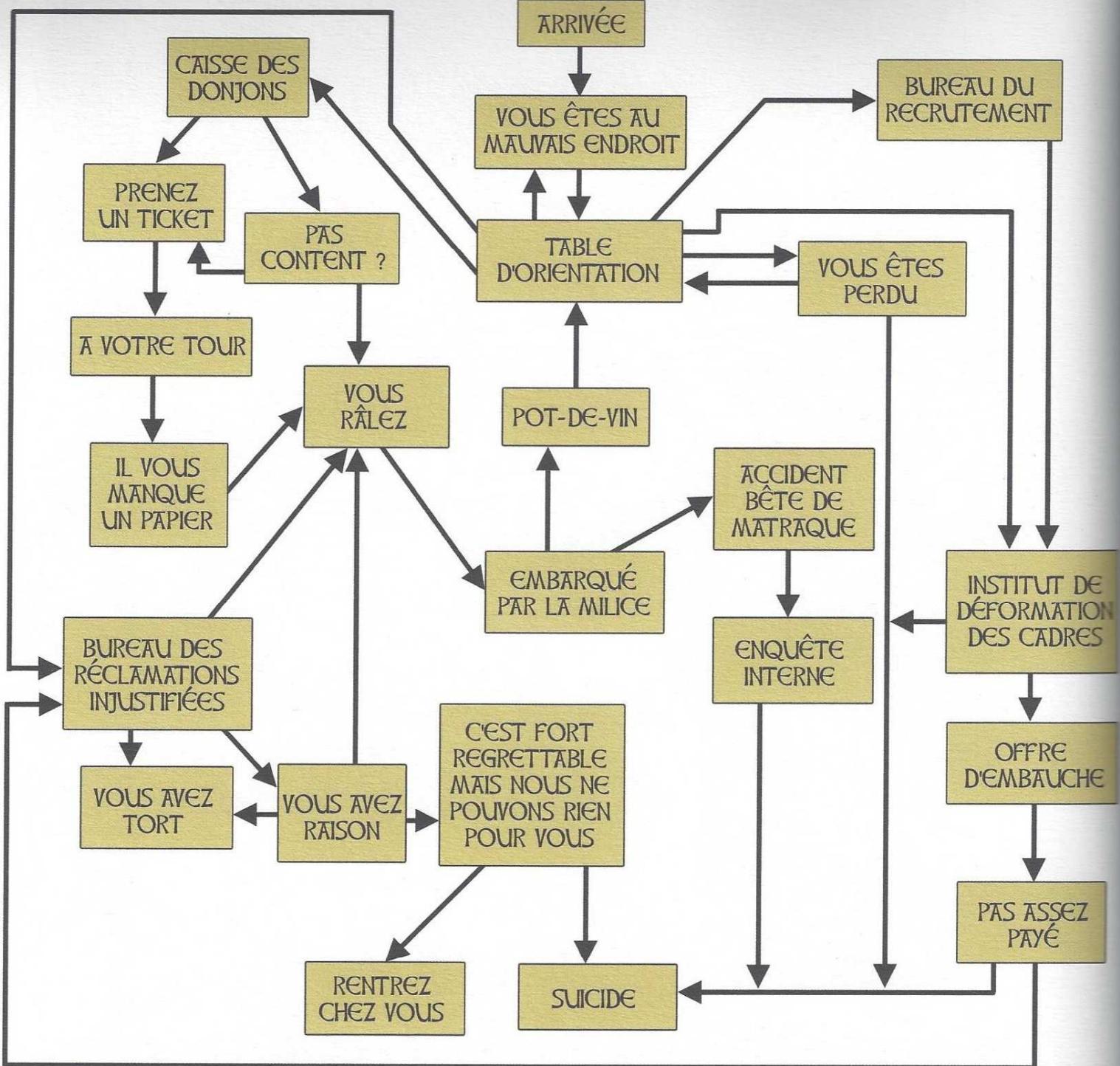
Zoyek



Ruines de Rangurac

# ORGANIGRAMME DE GESTION DES FLUX PROTESTATOIRES

## (C) CAISSE DES DONJONS DE SCHLIPAK



## VOS CONTACTS IMPORTANTS



## GROPAK CHEF DE LA MILICE



# ARMAND CHTEAURE LÉGISTE À LA MORGUE



# Xanax ASSISTANTE SOCIALE

*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.*

*Quelle distance atteindra la flèche tirée par un arc composite d'Elfe Sylvain avec un vent de face de force 5 ? Saurez-vous retrouver le Paladin de Dlul ? Que trouve-t-on près du Temple de la Bière à Mliuej ? Avez-vous percé le secret de la boîte à sucre des 5 Chamanes ? D'où vient le mot « glandeur » ? Qu'allons-nous acheter au niveau buit ? Pourquoi doit-on tirer une boule de feu loin d'un mur ? Qui sont les Kwibékoués ? Reivax saura-t-il inventer une excuse bidon pour signaler la perte d'une moitié du trésor ? Que font les marmottes dans les Montagnes du Nord ? Qu'est-ce que le but de l'aventure ? Comment installer des pièges efficaces ? Et pourquoi les pirates sont-ils moins forts que les ninjas ? Autant de questions indispensables qui auront leurs réponses, peut-être, dans ce merveilleux fascicule illustré.*

