

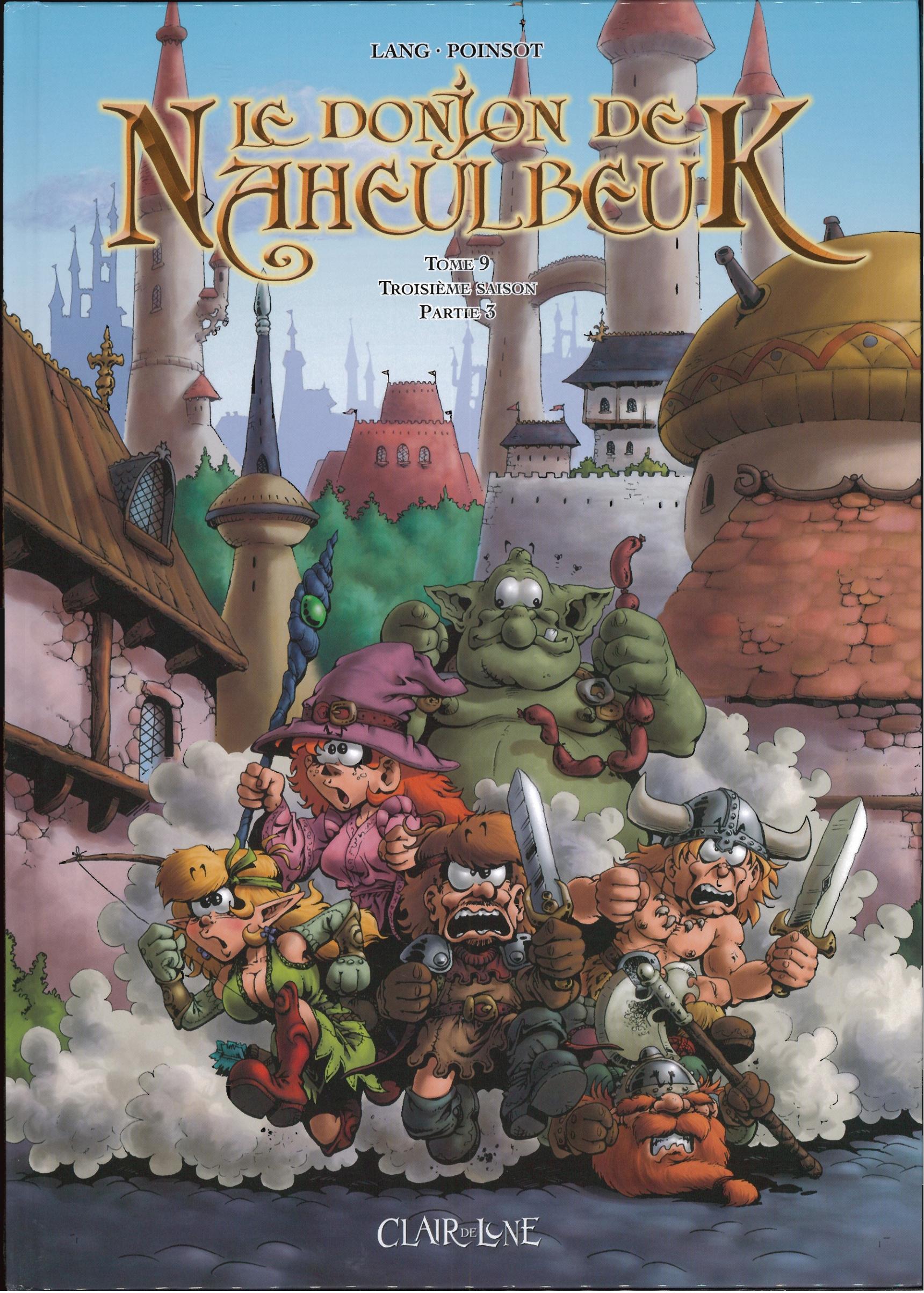
LANG · POINSOT

LE DONJON DE NAHCUILBEUK

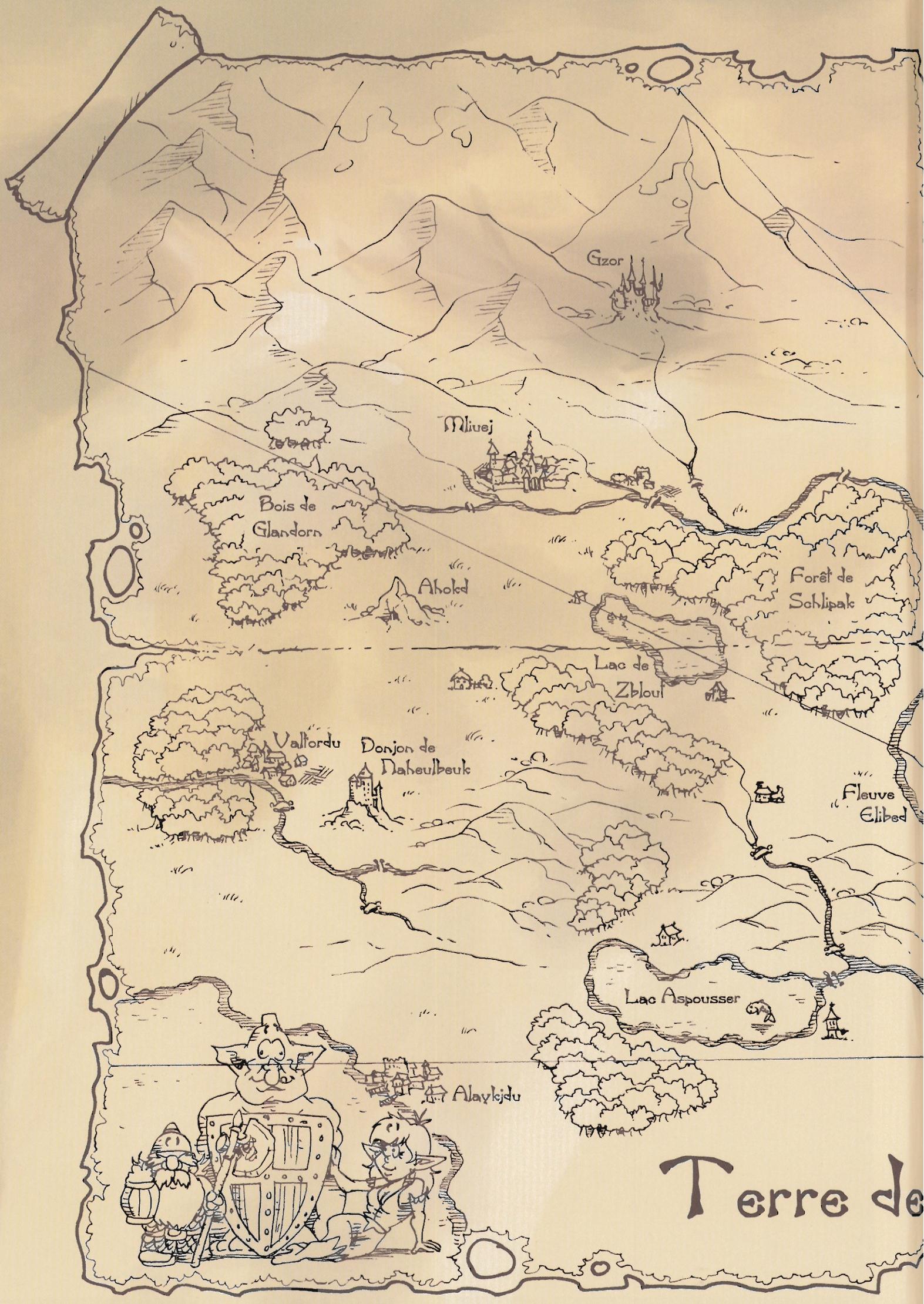
TOME 9

TROISIÈME SAISON

PARTIE 3



CLAIR DE LUNE



Terre de



LE DONJON DE NAHEULBEUK

Tome 9
Troisième Saison
Partie 3

• Scénario John LANG •
• Dessins Marion POINSOT •
• Couleurs Sylvie SABATER •

CLAIR DE LUNE'

Il est écrit dans les tablettes de Skéloss que seul un gnome des forêts du nord unijambiste dansant à la pleine lune autour des douze statuettes de Gladeufeurha entourées dans du jambon ouvrira la porte de Zaral Bak et permettra l'accomplissement de la prophétie : le Retour de Ulul et la malédiction de la Couette de l'Oubli !



Les Aventuriers : Le Ranger, la Magicienne, l'Elfe, le Nain, le Barbare et l'Ogre. Après avoir bravé le donjon de Naheulbeuk, ils ont réussi à livrer la Statuette de Gladeufeurha à Gontran Théogal, et ça les a mis dans de beaux draps, car le sorcier avait un plan pour accélérer la fin du monde. Ils forment une compagnie hétéroclite tentant désormais de sauver la Terre de Fangh du néant qui la menace.



Gontran Théogal

C'est un mage roublard et puissant qui dirige L'Ordre de la Béatitude de Svimaf, une branche sectaire vouée au retour de Ulul, le dieu du sommeil et de l'ennui. Il était bien content jusqu'à ce qu'il découvre qu'on lui avait volé une des statuettes de sa collection.



x12

Les statuettes de Gladeufeurha

Normalement, il y en a douze. Elles permettent d'ouvrir la porte de Zaral Bak si on accomplit correctement le rituel, une cérémonie compliquée impliquant également un gnome des forêts du nord et du jambon. Notez que ça ne marche pas s'il manque une statuette.



Les sectes

Niourgl, Ulul, Braav', Khornettoh, Bloutos, Lafoune... Il y a en terre de Fangh des centaines de cultes plus ou moins sympathiques, qui ont tous un seul point commun : ils n'aiment pas trop les gens des autres cultes. Et ils ont une dent contre les aventuriers.



Zangdar

Jadis un puissant sorcier régnant sur son donjon d'une main de fer dans un gantelet à pointes. Il a eu quelques soucis avec un dirigeable gobelin, et se retrouve perdu dans un monde hostile avec son assistant. Il déteste les aventuriers, surtout ceux qui ont dérobé toute sa collection de statuettes prophétiques.



Le vieux Tulgar

Un fonctionnaire de la Caisse des Donjons bientôt à la retraite. Il a décidé de faire une bonne action avant son départ et vient aider les aventuriers dans leur démarche.



Codie et Birlak,

des transports Charland. Eux, ils sont innocents. Ils ont seulement tout les services de la compagnie pour protéger leur cargaison jusqu'à la cité de Glargh.



Le Narrateur

Celui qui narre. Un genre de vieux barbu qui raconte des histoires.

HÉ, LES GENS ! VOUS ÊTES ENCORE LÀ ? IL FAUT QUE JE VOUS RACONTE CE QUI NOUS EST ARRIVÉ !

DEPUIS LE DONJON, ON A TRAVERSÉ LA TERRE DE FANGH ET ON A RÉUSSI À RAMENER LA STATUETTE À GONTRAN BIDULE, MAIS APRÈS ÇA J'ÉTAIS TOUJOURS PAS RICHE À CAUSE DES CREVARDS QUI NOUS ONT PRIS NOS PIÈCES. MAIS C'ÉTAIT PAS FINI !

IL FALLAIT QU'ON SORTE LA TERRE DE FANGH D'UN GROS BAZAR AVEC UNE HISTOIRE DE PROPHÉTIE, ET QU'ON AILLE À GLARGH, UNE VILLE PLEINE DE BIÈRES.

ON A GAGNÉ ENCORE DES PIÈCES GRÂCE À UNE MISSION DE MERCENAIRE SUR LA RIVIÈRE, OÙ ON BUVAIT DU JUS DE POMME. N'IMPORTE QUOI !

C'EST À CE MOMENT-LÀ QUE L'ELFE A ENLEVÉ TOUS SES VÊTEMENTS POUR TIRER DES FLÈCHES, ET J'AI ÉTÉ BLESSÉ.

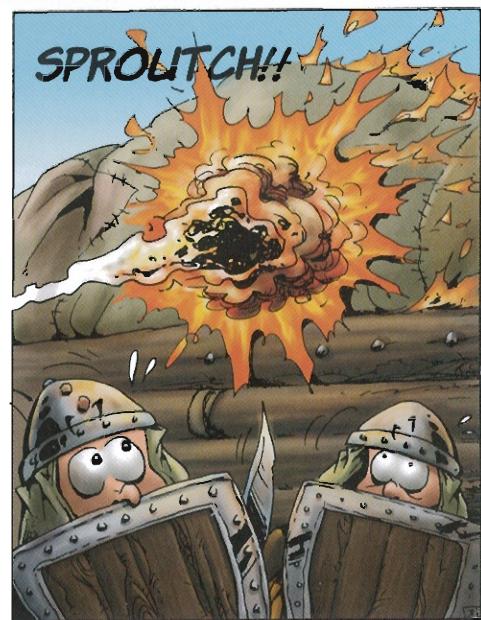
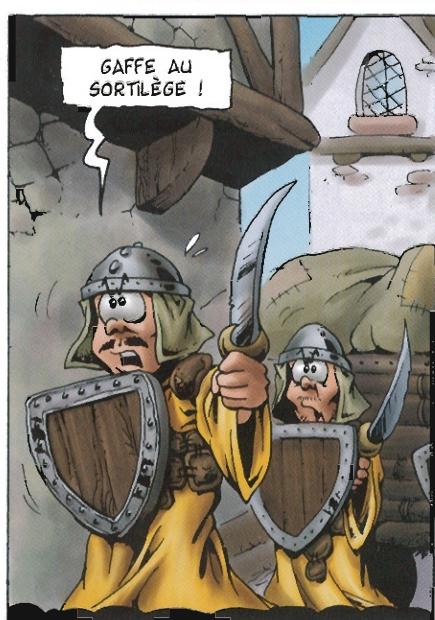
APRÈS ÇA ON A EU LE TROISIÈME NIVEAU, SURTOUT MOI PARCE QUE POUR LES AUTRES ÇA LEUR SERT À RIEN. AVEC LES PIÈCES D'OR, J'AI ACHEté DU MATERIEL ET J'AI BIEN MARCHANDÉ.

MAINTENANT ON A RETROUVÉ LE VIEUX QUI PARLE BEAUCOUP, ET IL NOUS DIT QU'ON EST POURSUIM PAR LES GARS DES SECTES ! PFFFF, JE VOUS JURE, C'EST PAS UNE JOURNÉE POUR UN NAIN HONNÈTE.

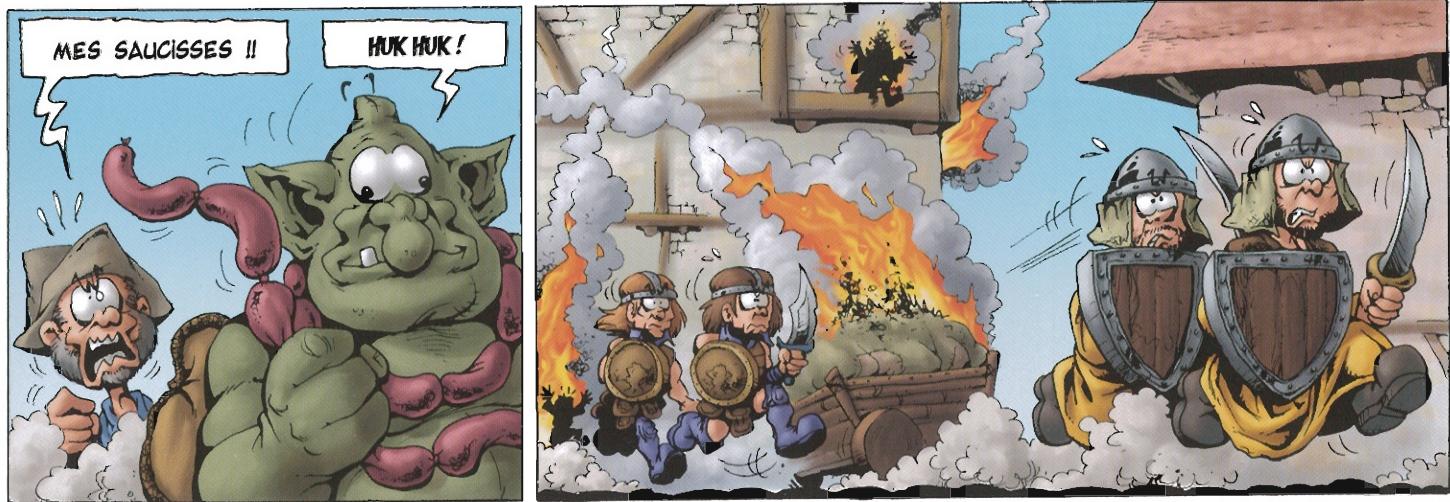
MINCE ! ILS NOUS ONT RETROUVÉS !

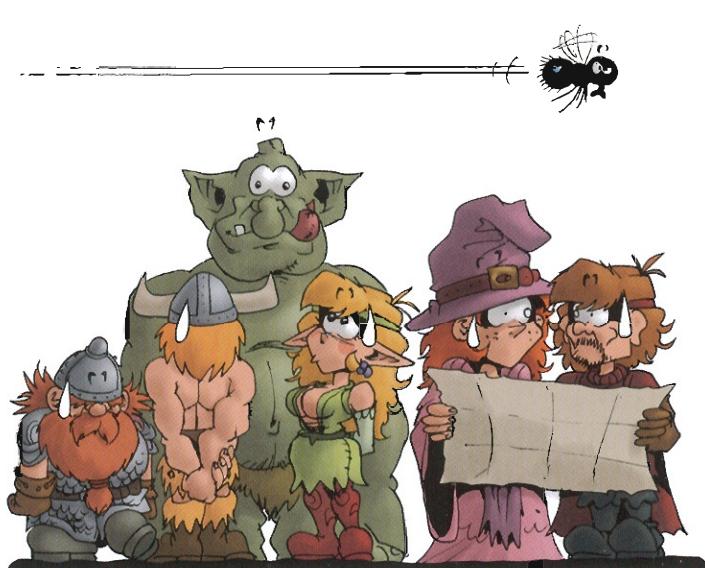




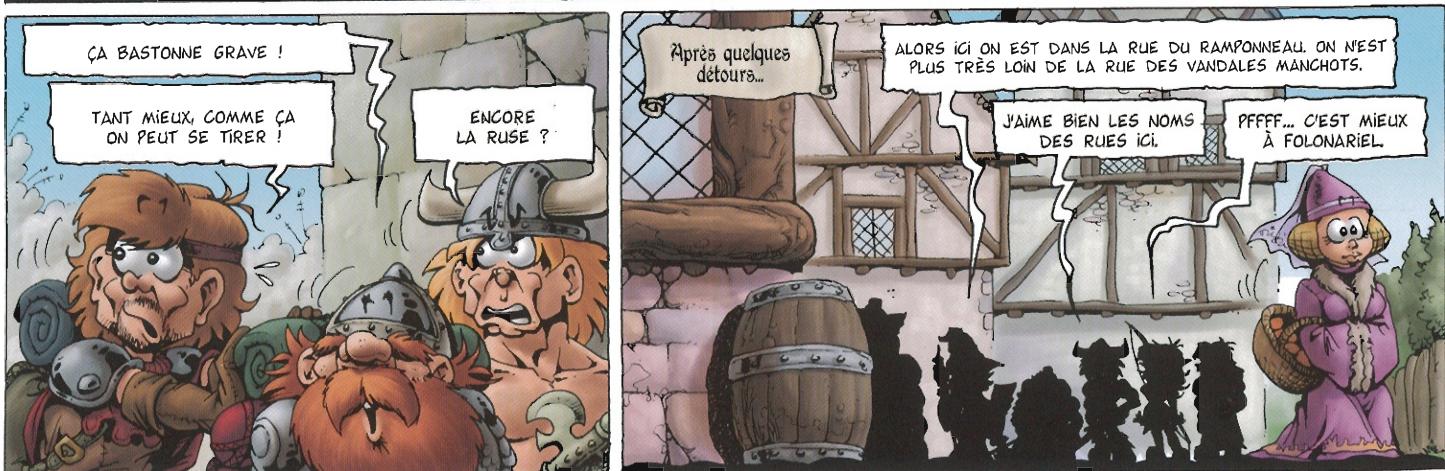
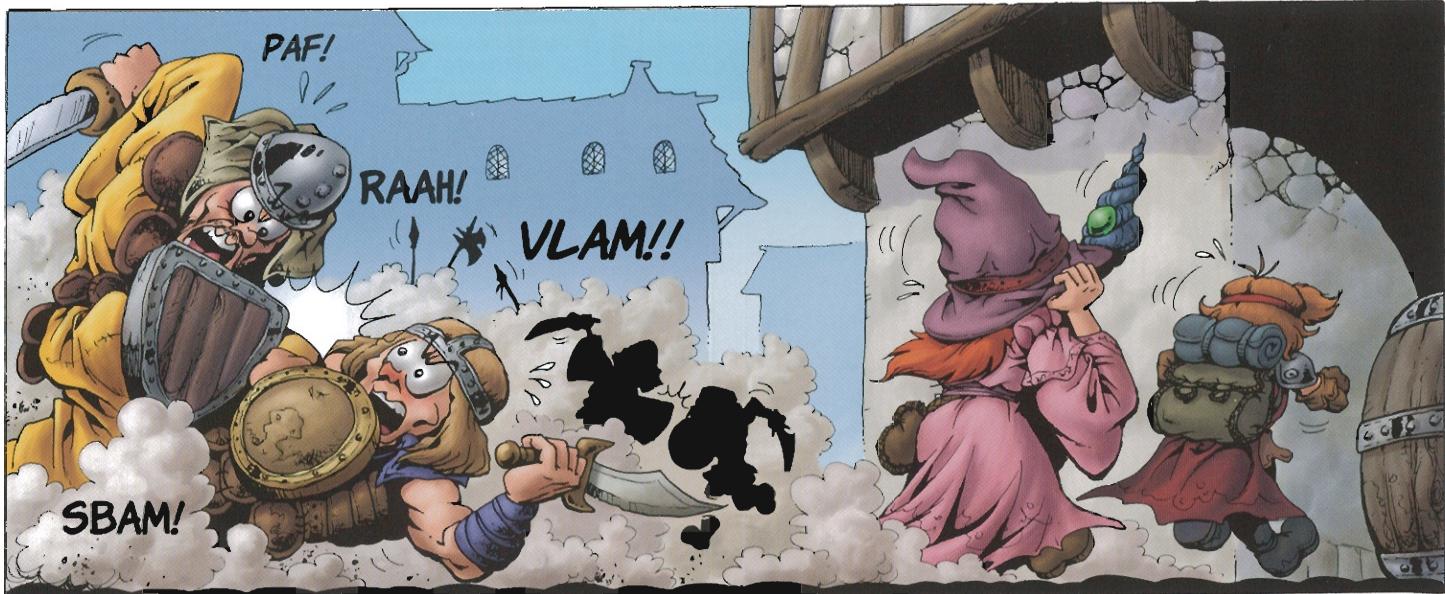


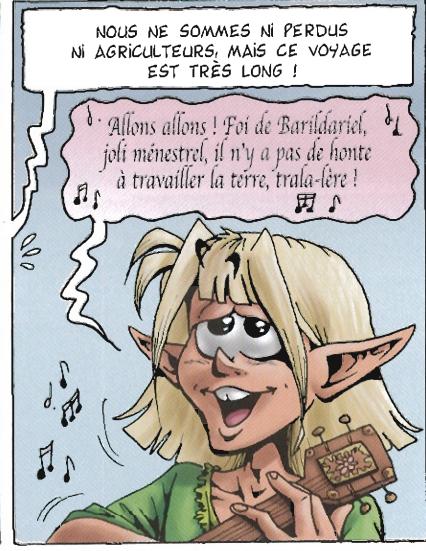




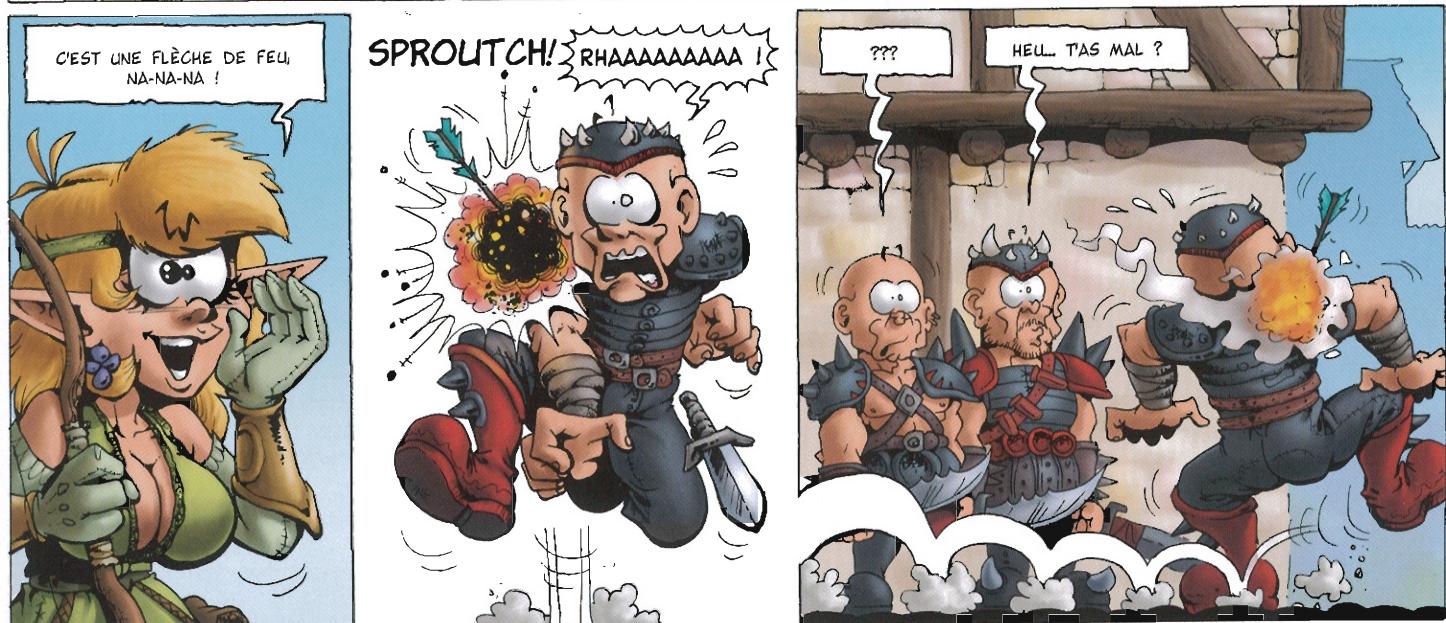
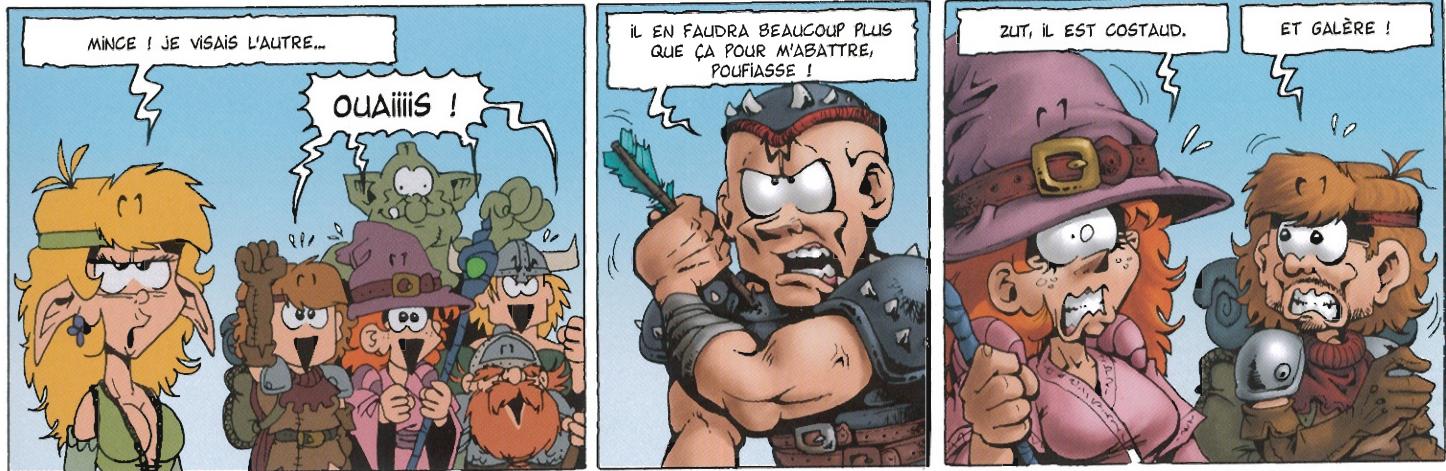






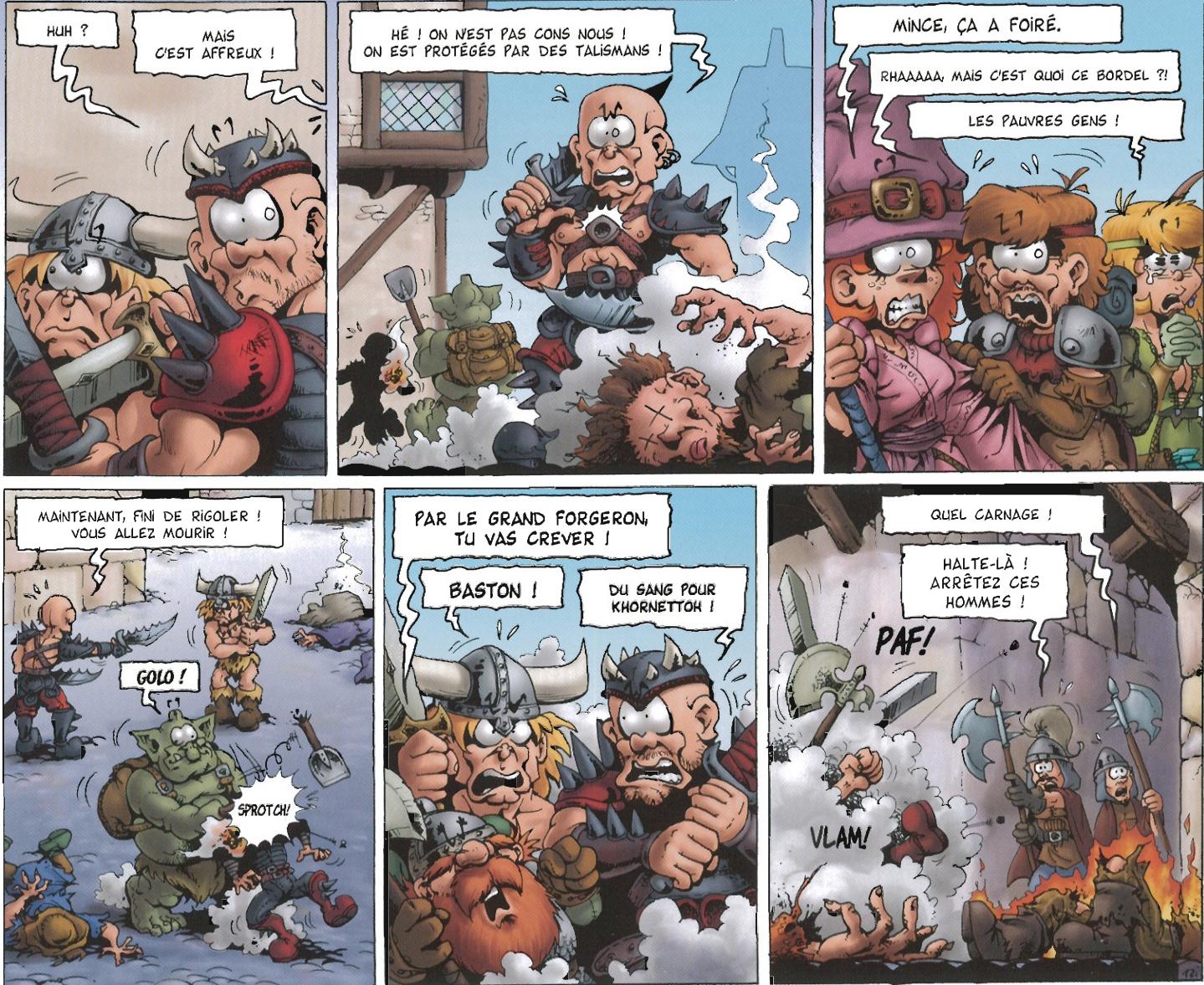




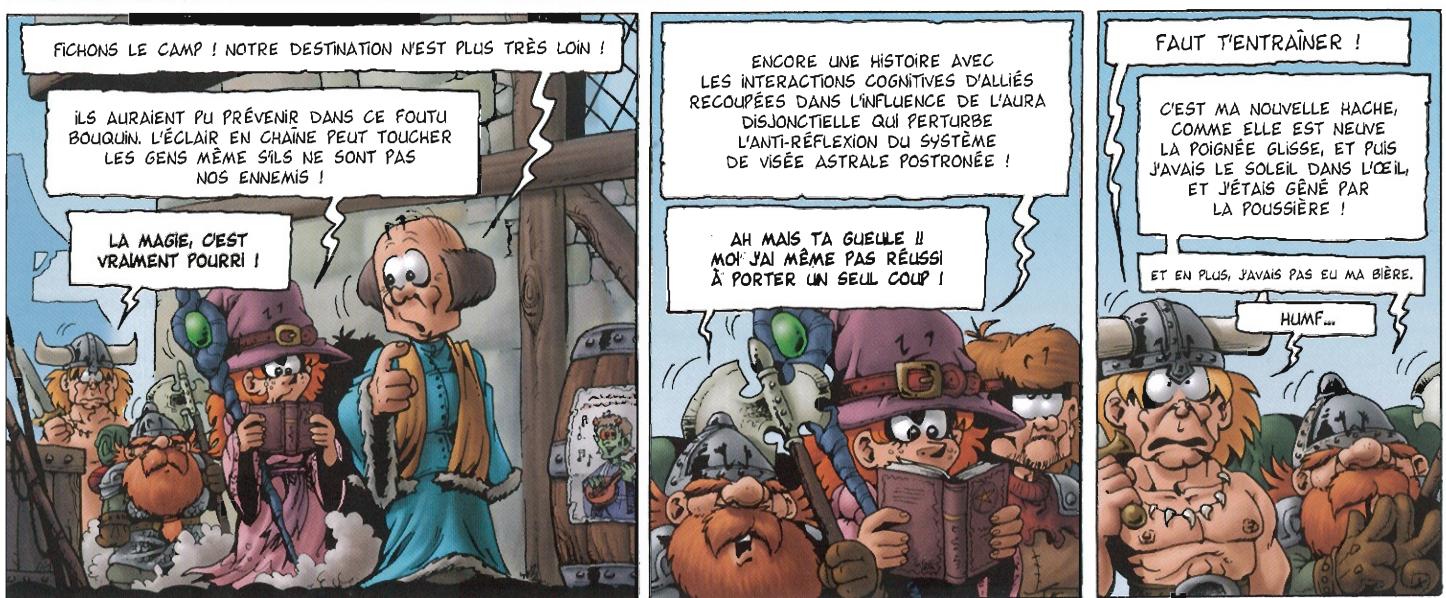




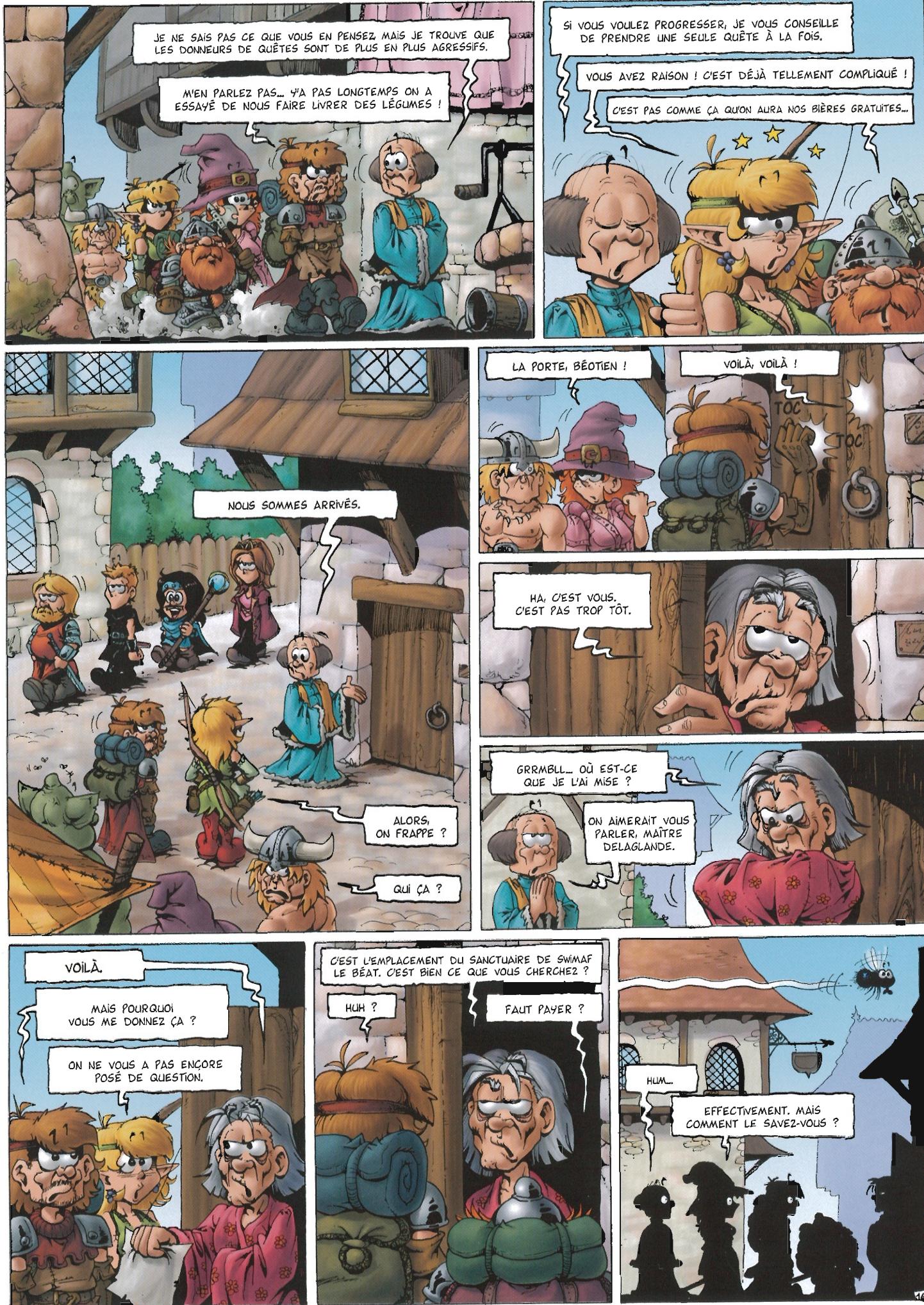
* SORTILEGE 'ÉCLAIR EN CHAÎNE +2'

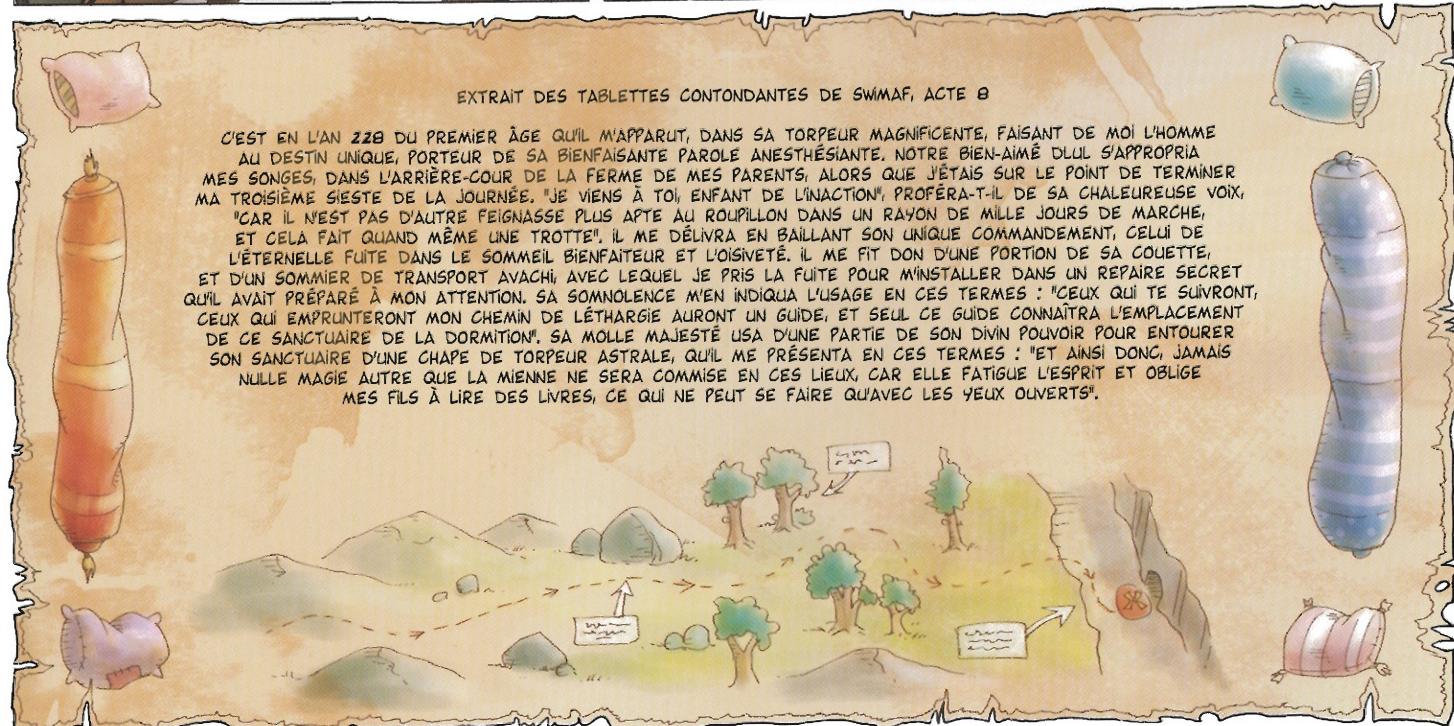
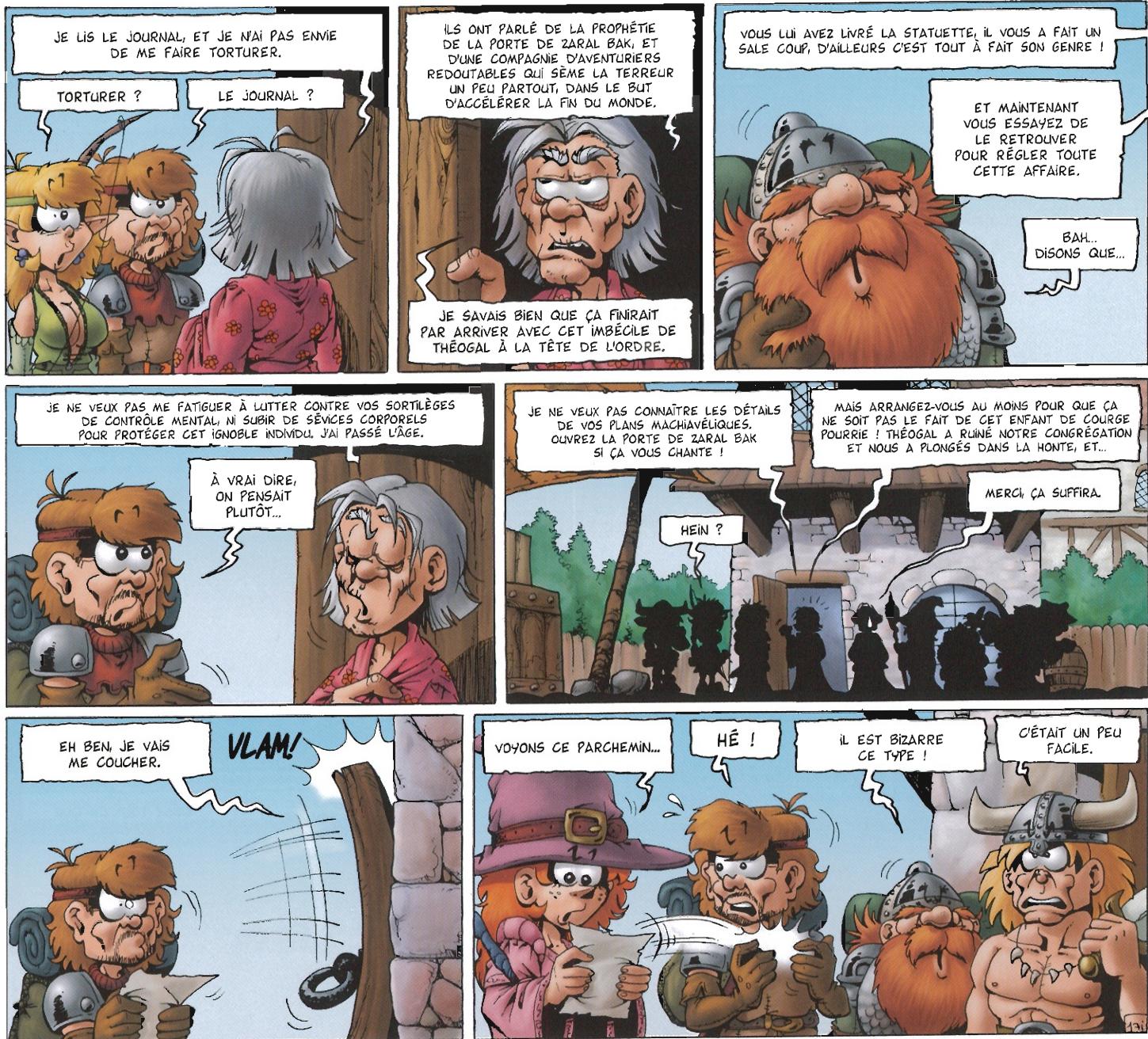


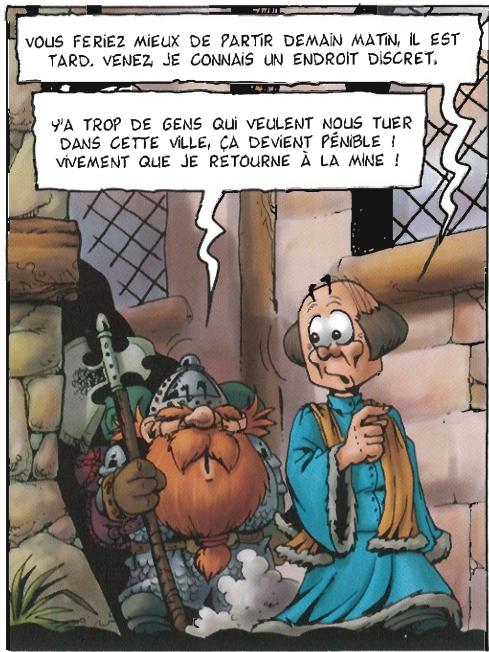






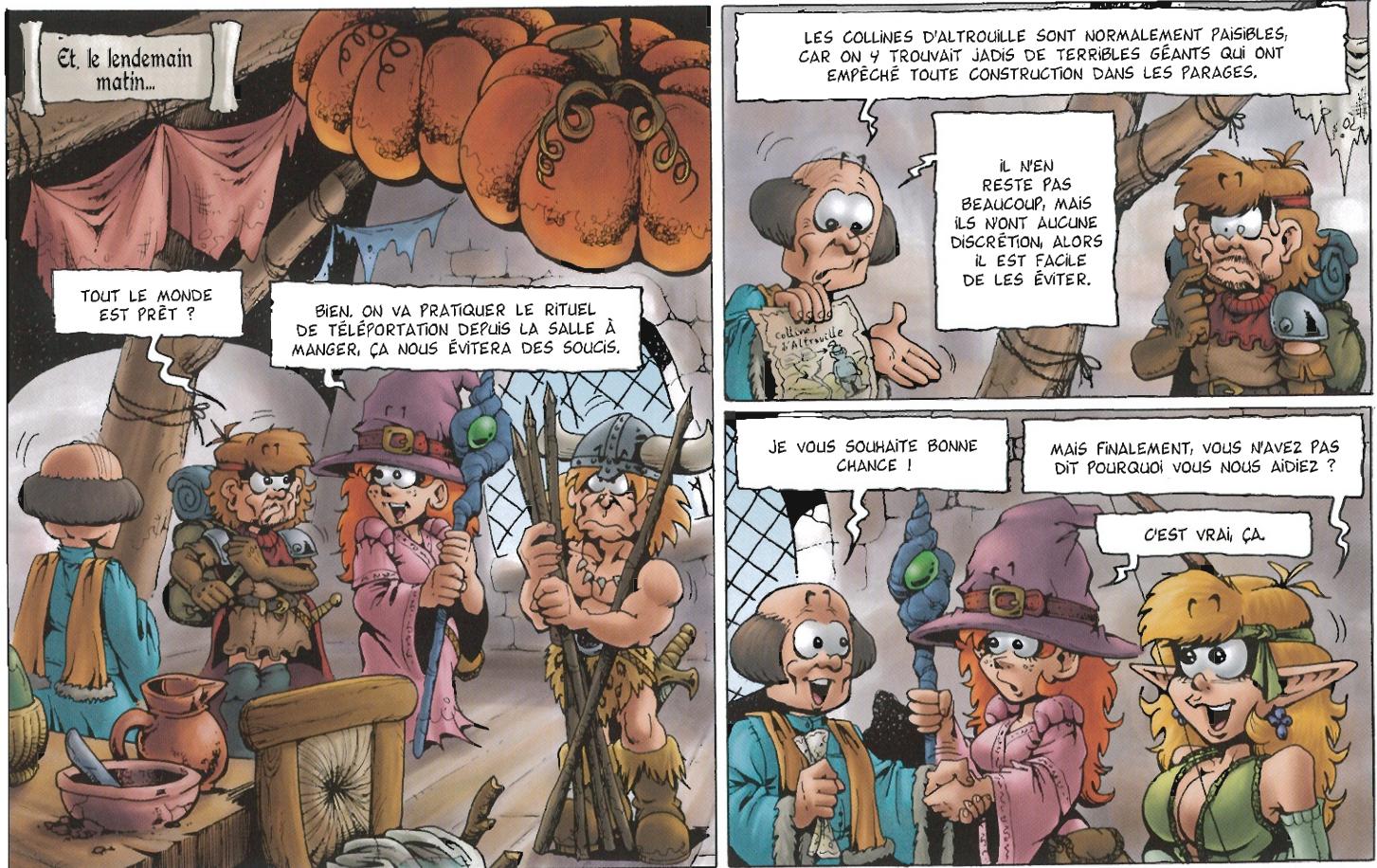


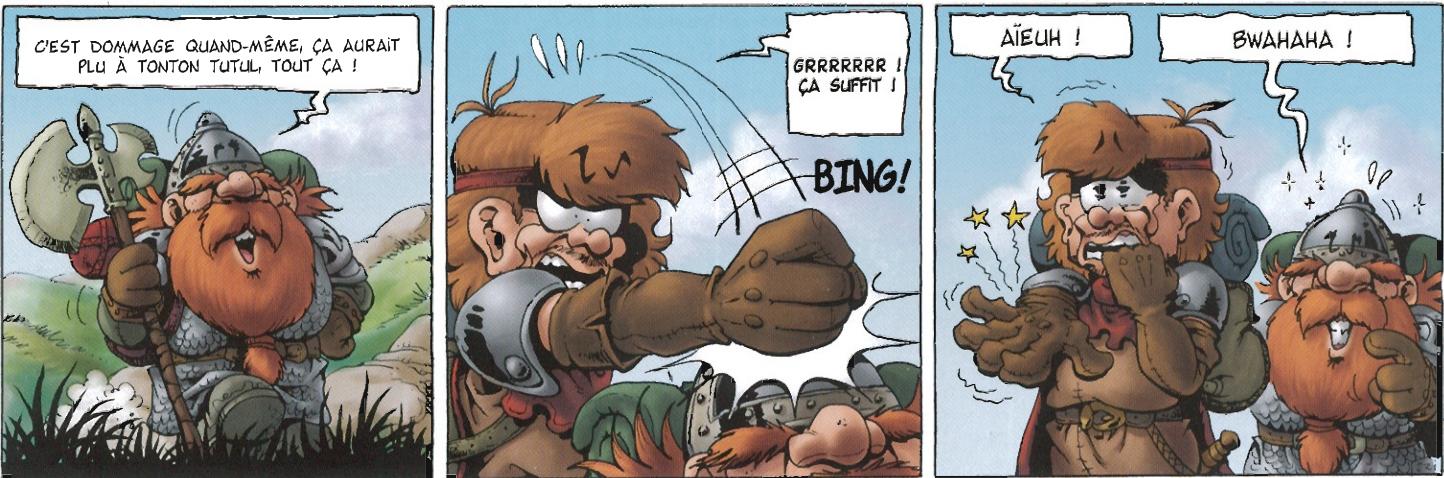
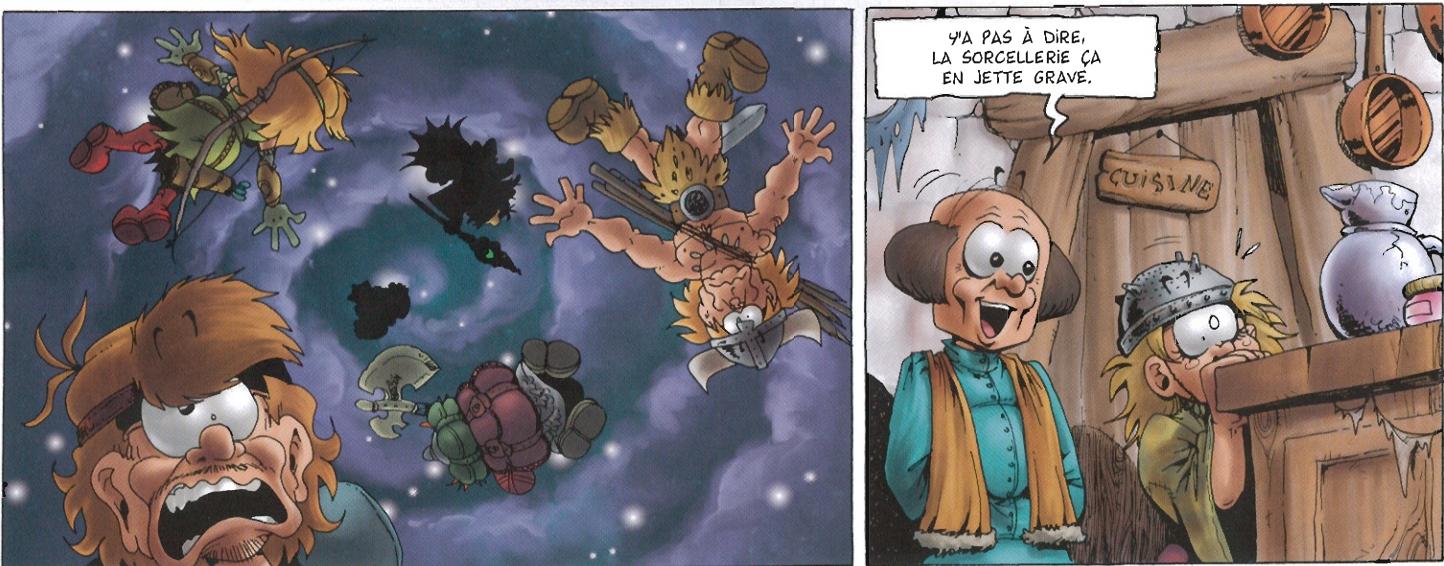


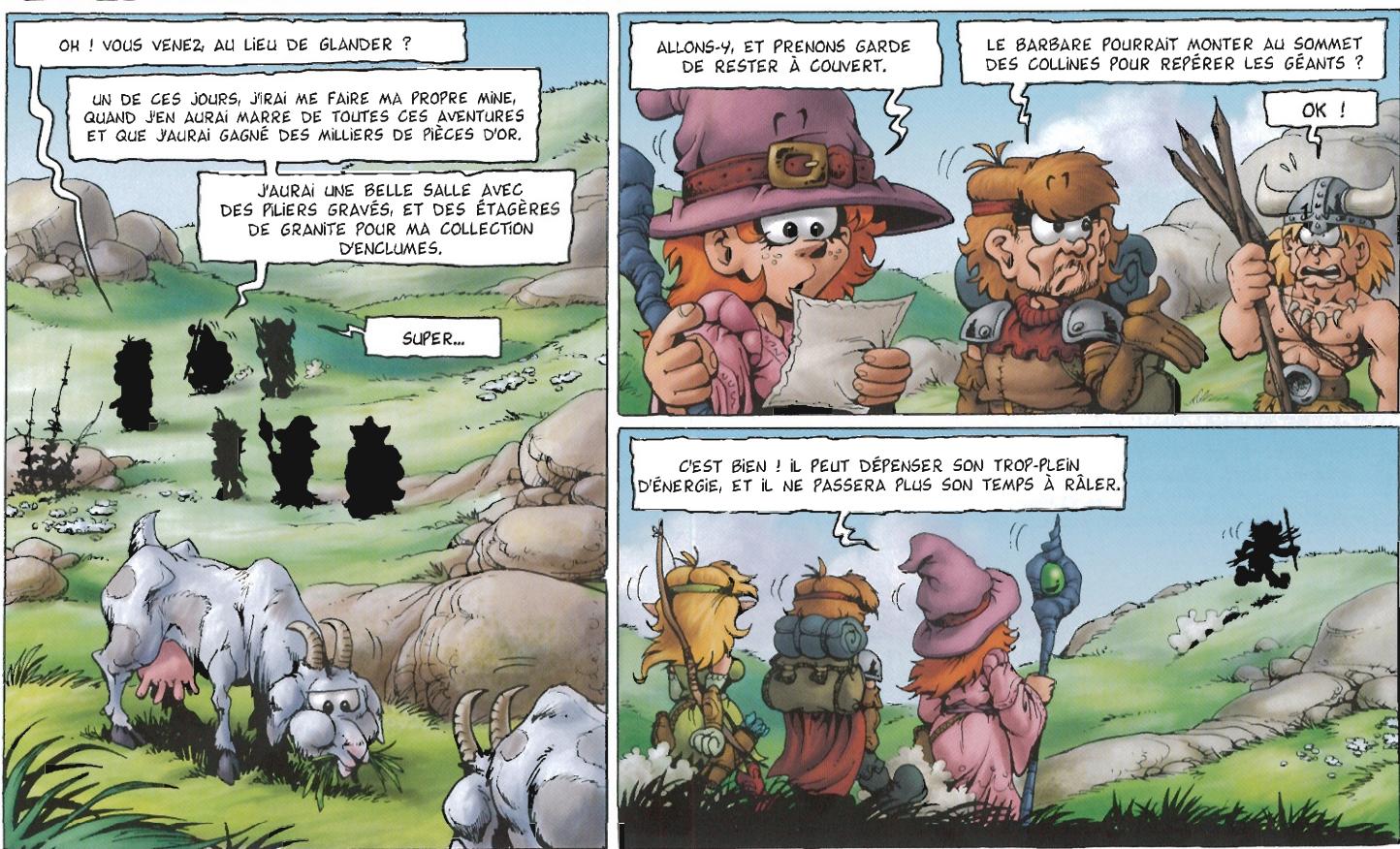


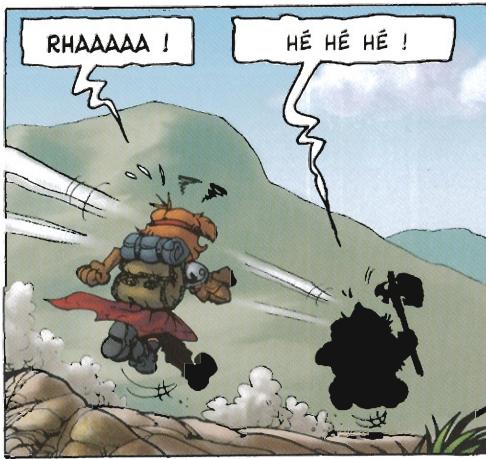
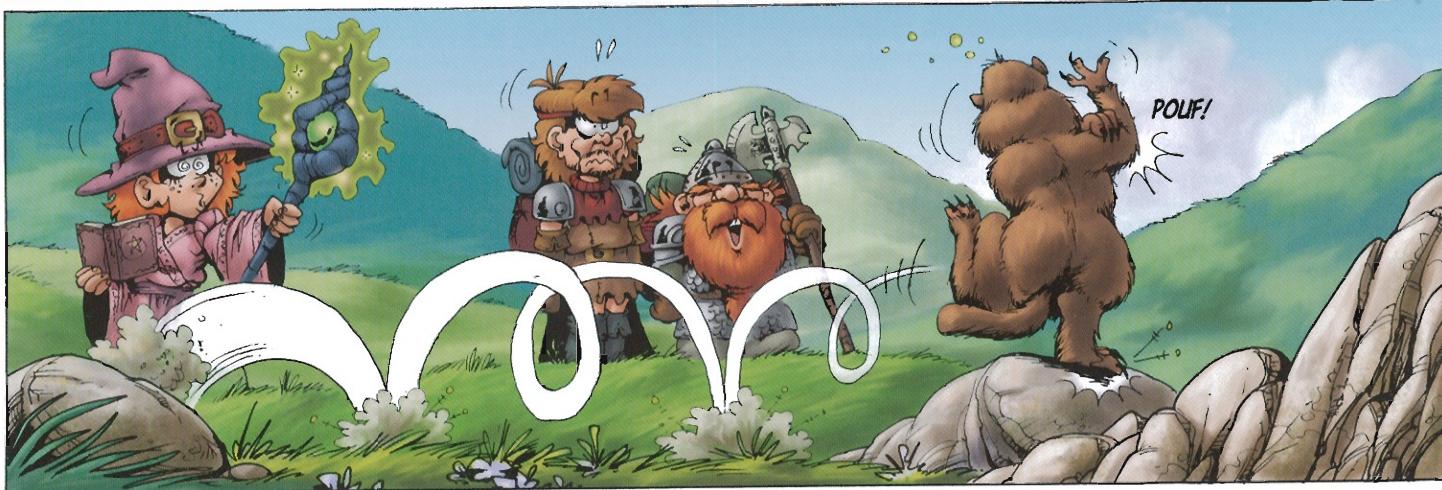


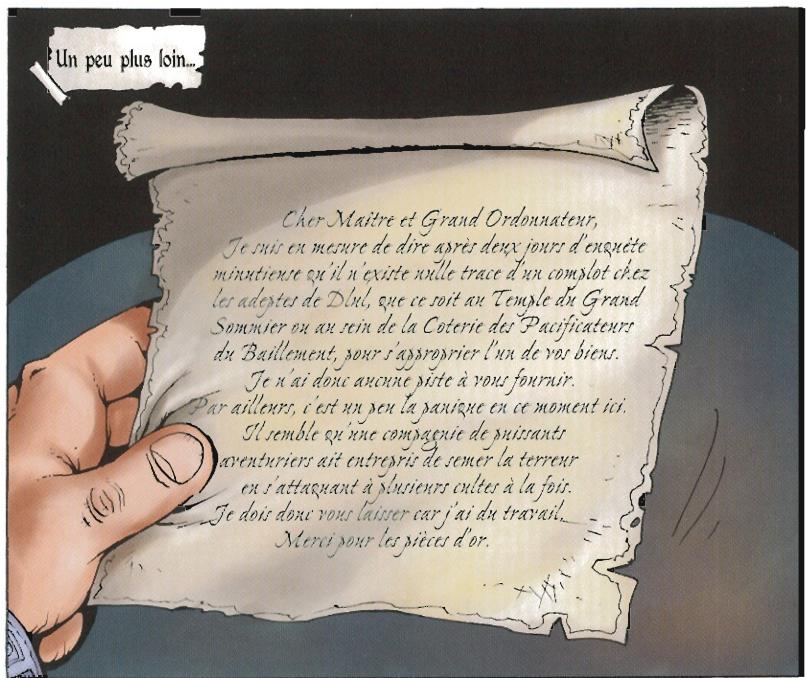




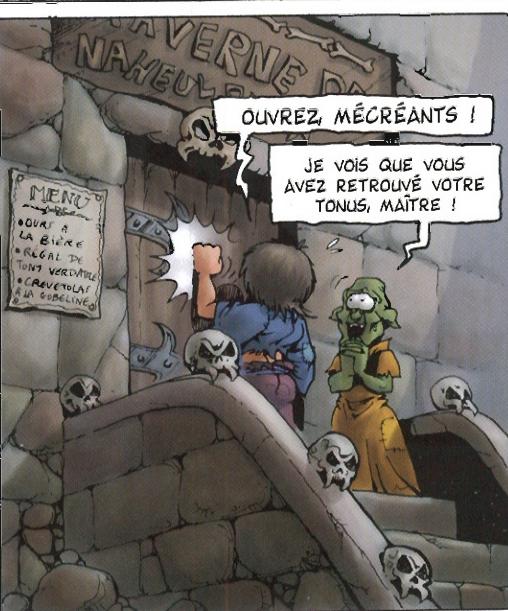
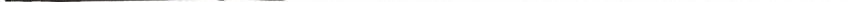


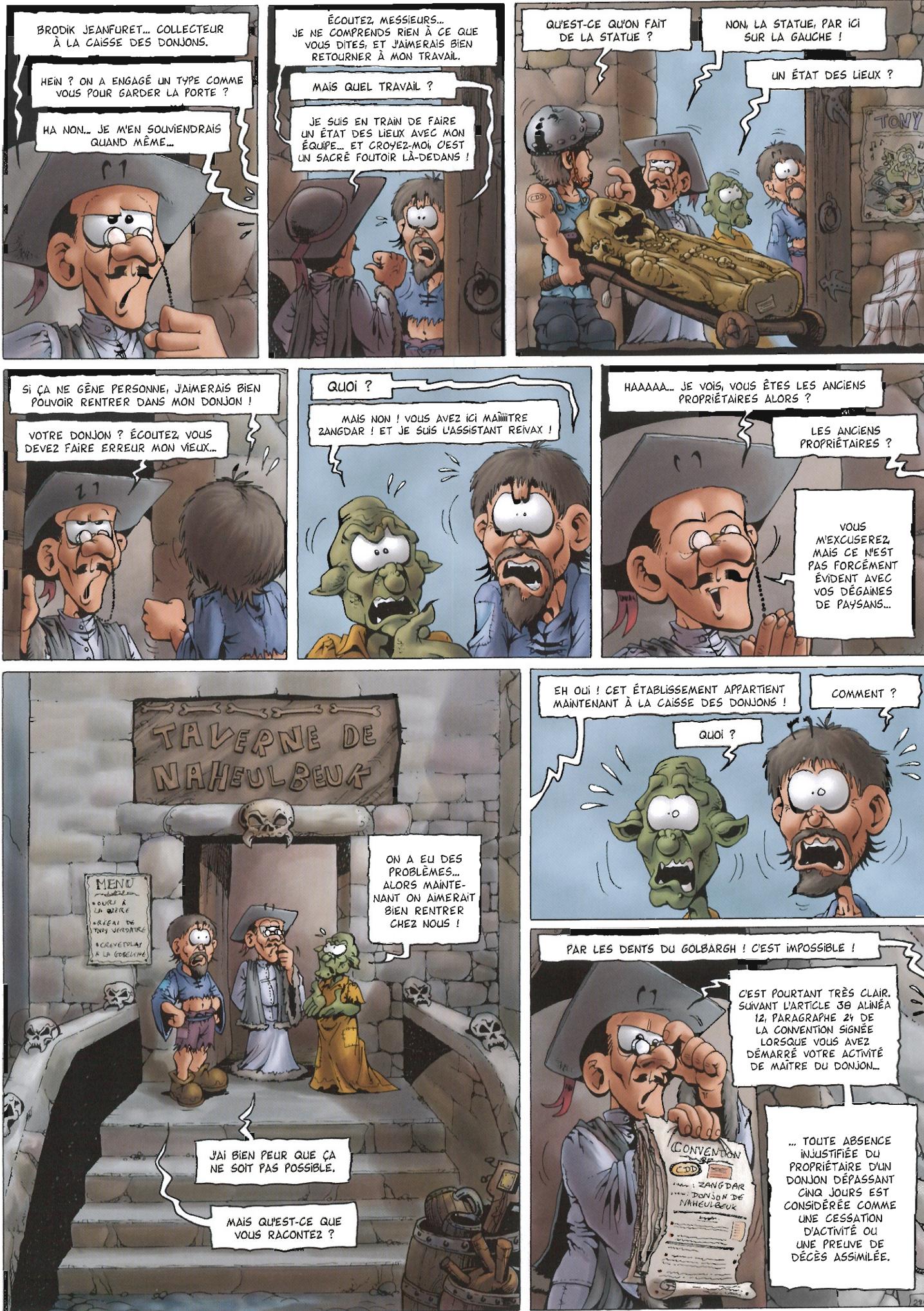


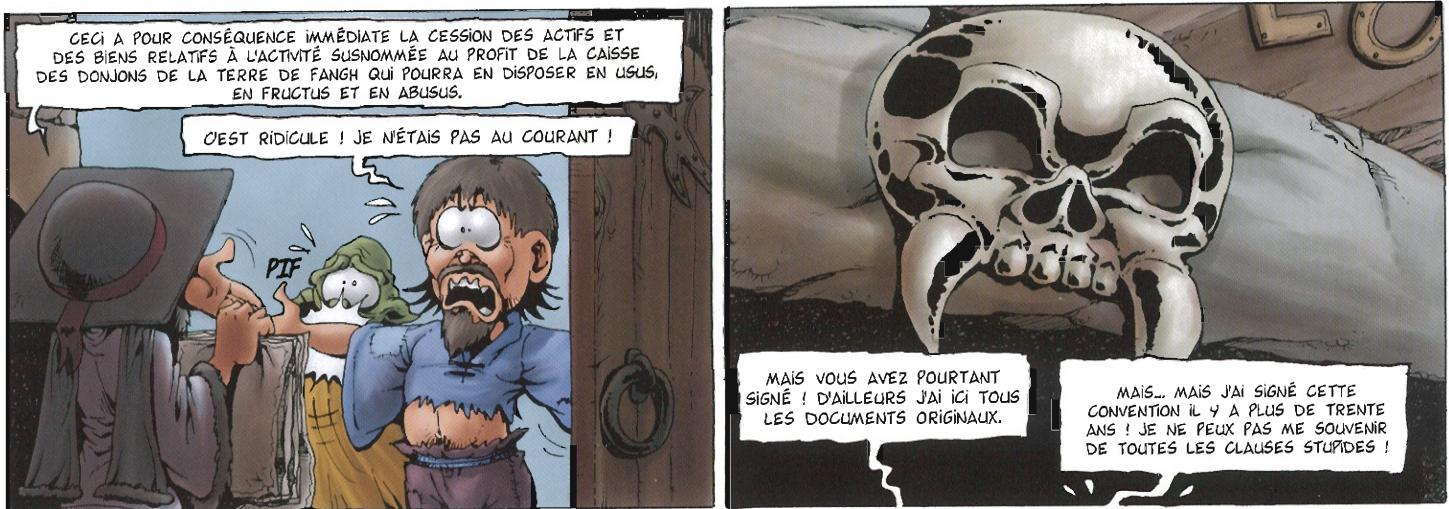




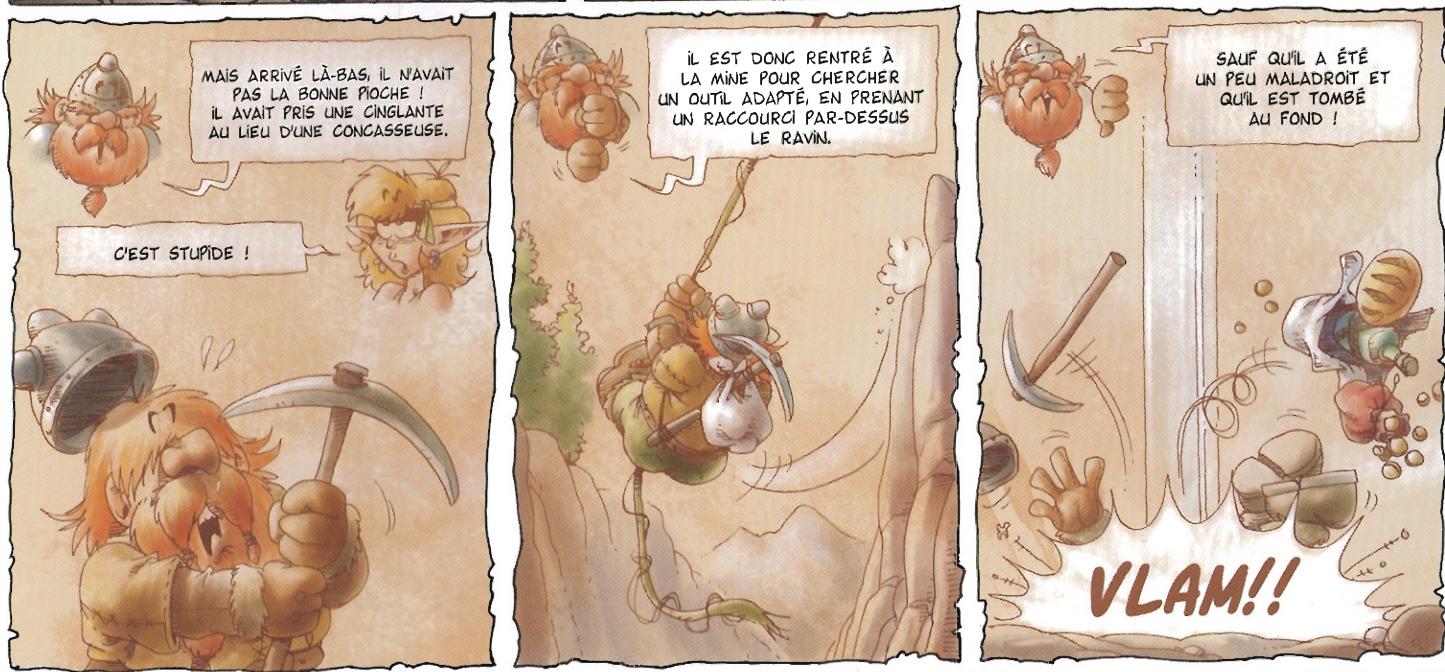
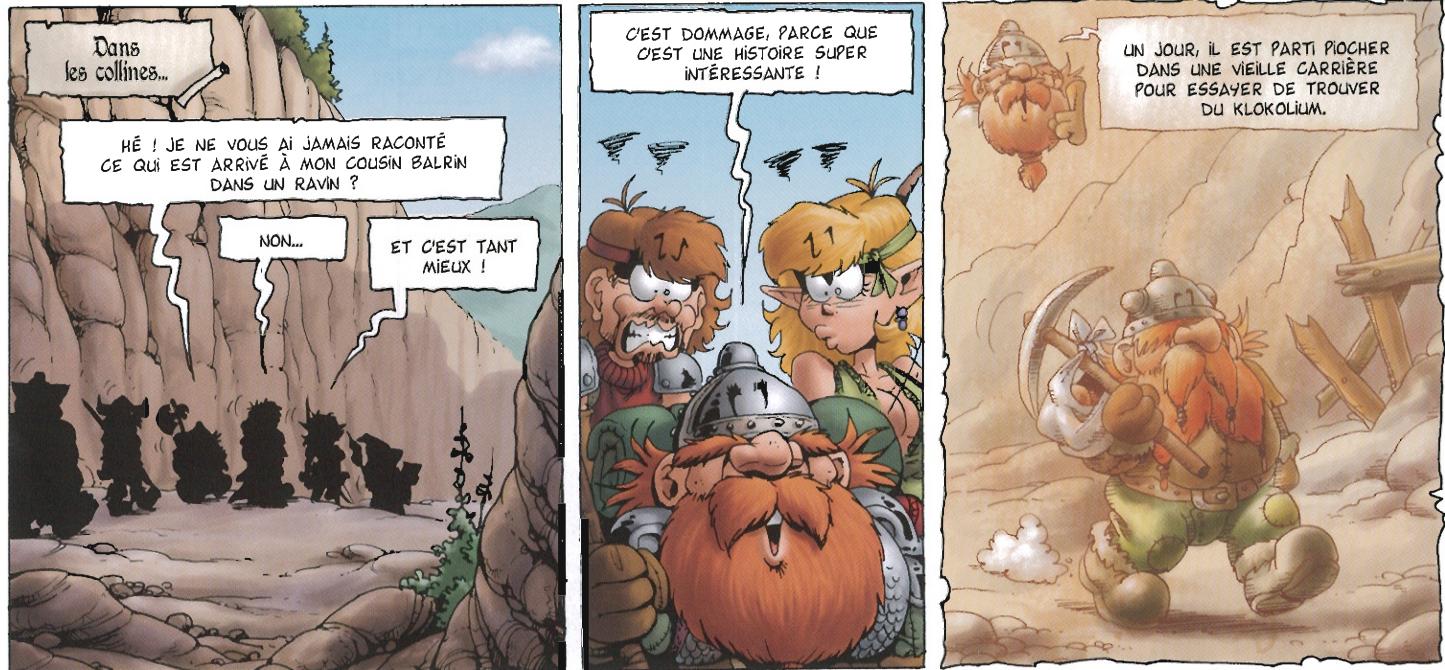


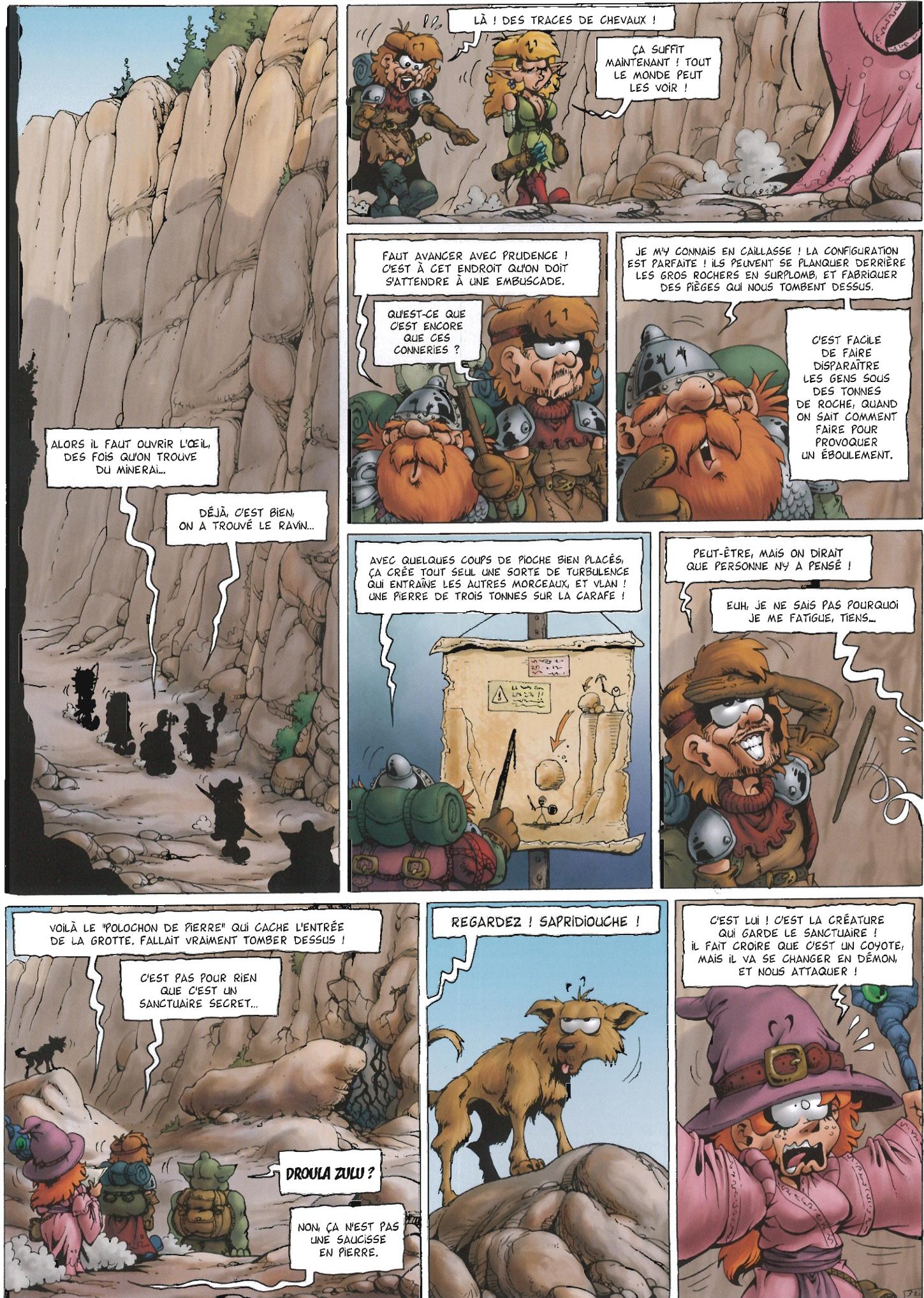


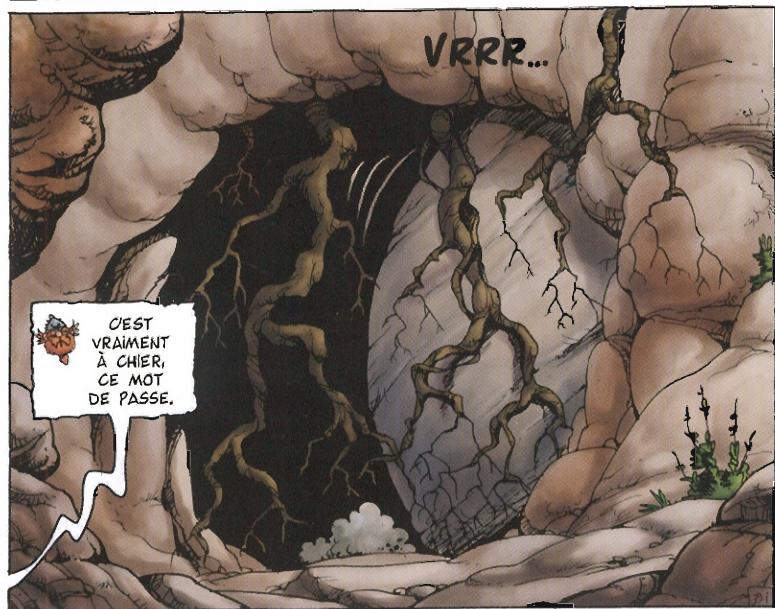
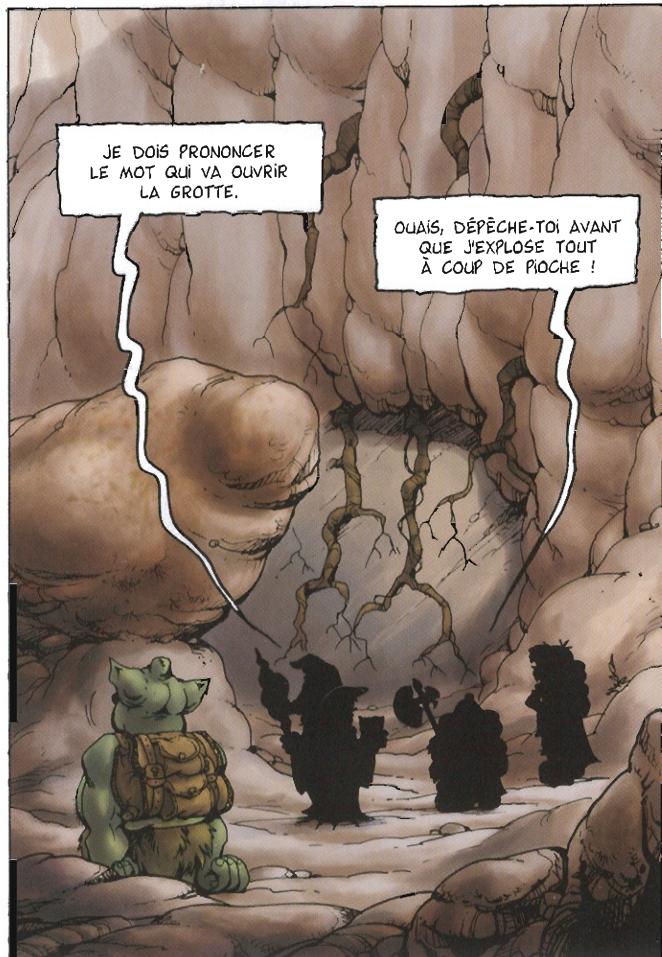
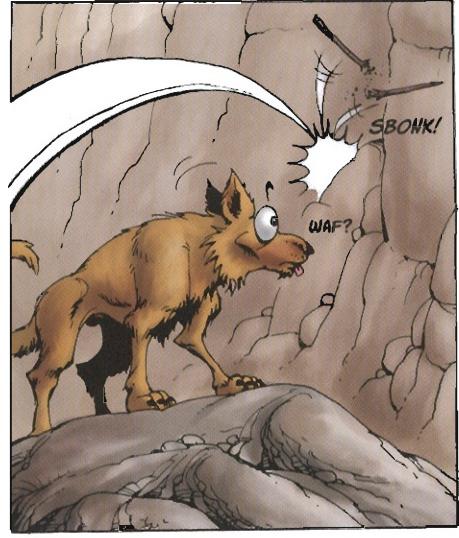


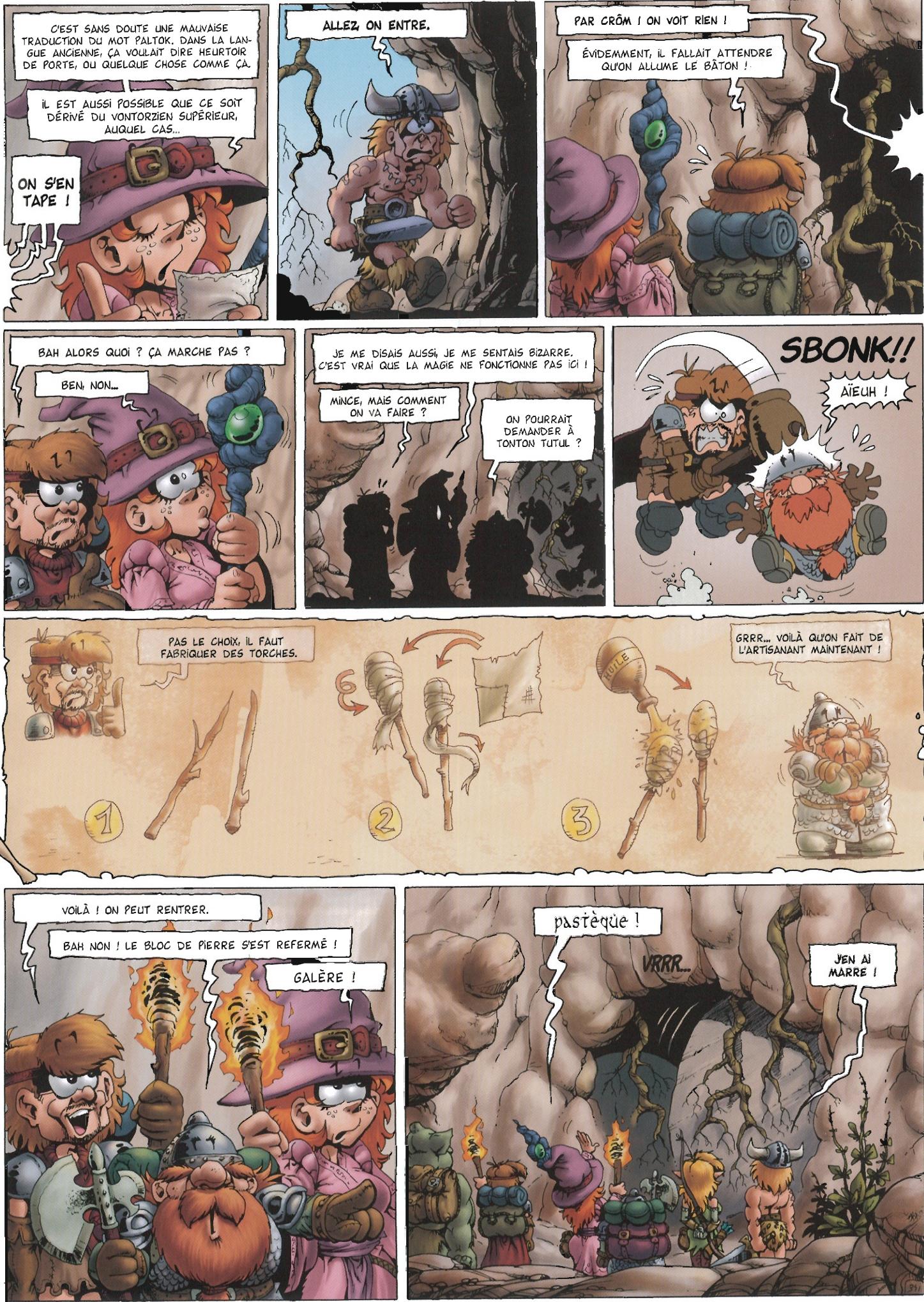




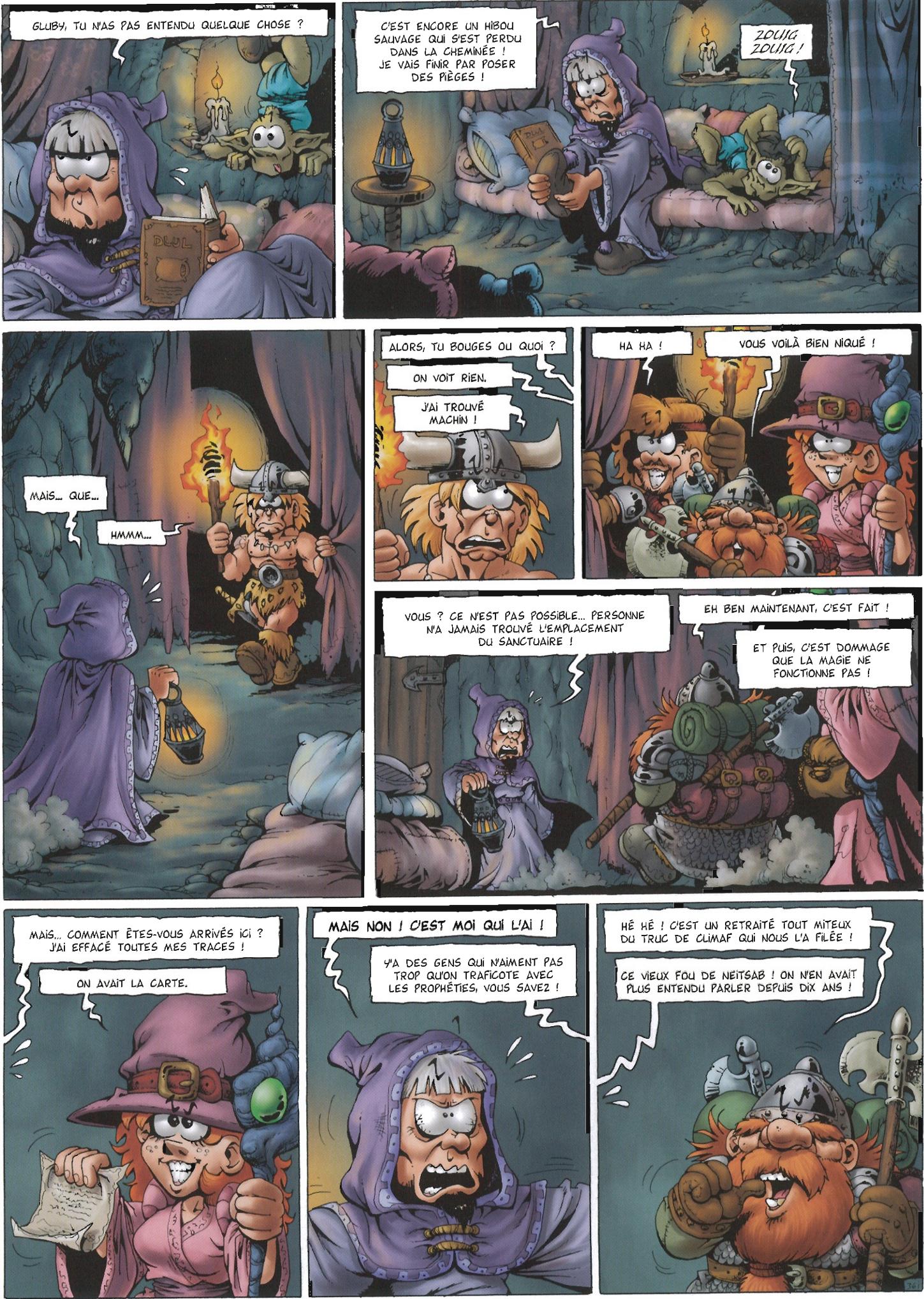












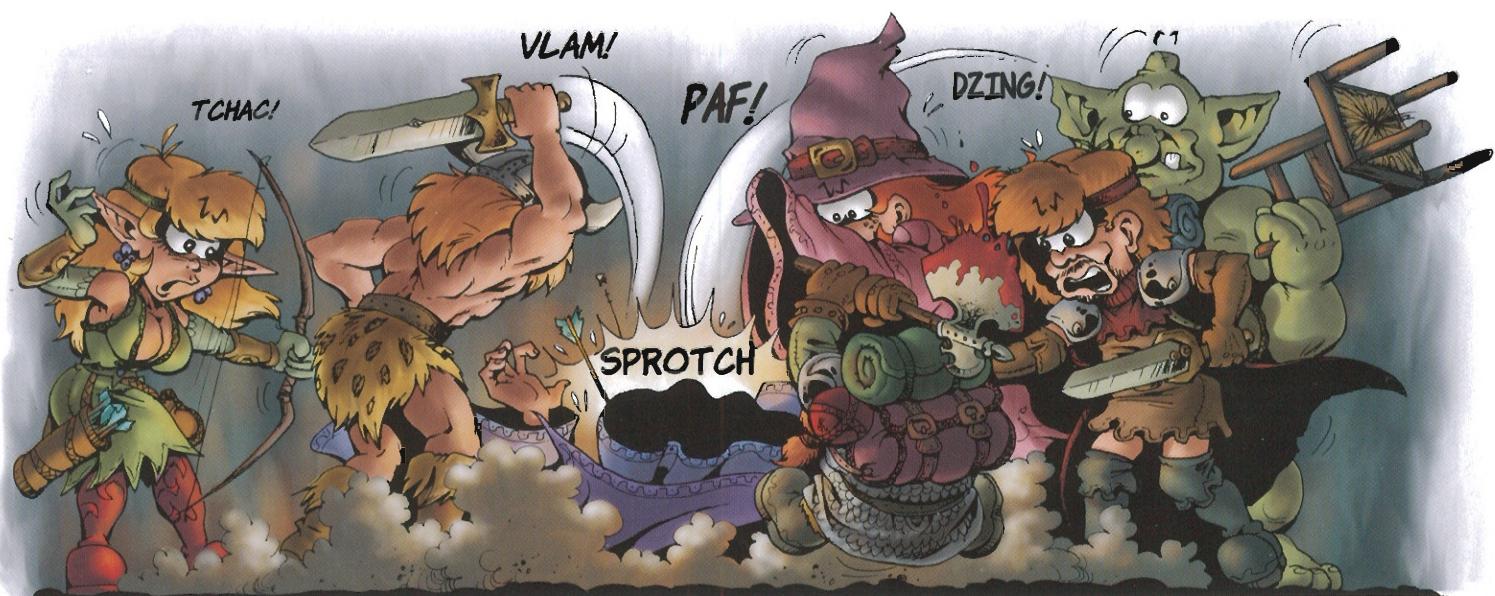


AH AH ! VOTRE MAGICIENNE EST
PLUS INTELLIGENTE QU'IL N'Y PARAIT !

VOUS PENSIEZ QUE
JE N'AVAIS AUCUNE ARME ?
MAIS VOUS AVIEZ
TOUT FAUX !

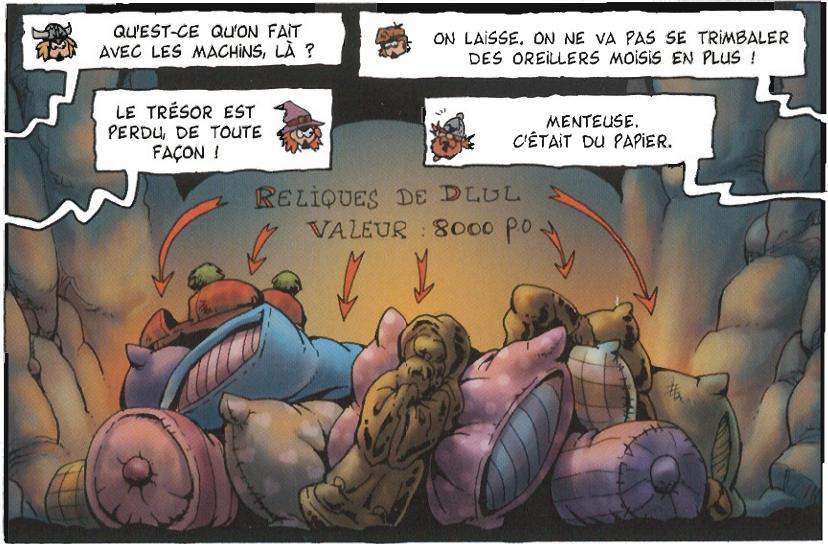


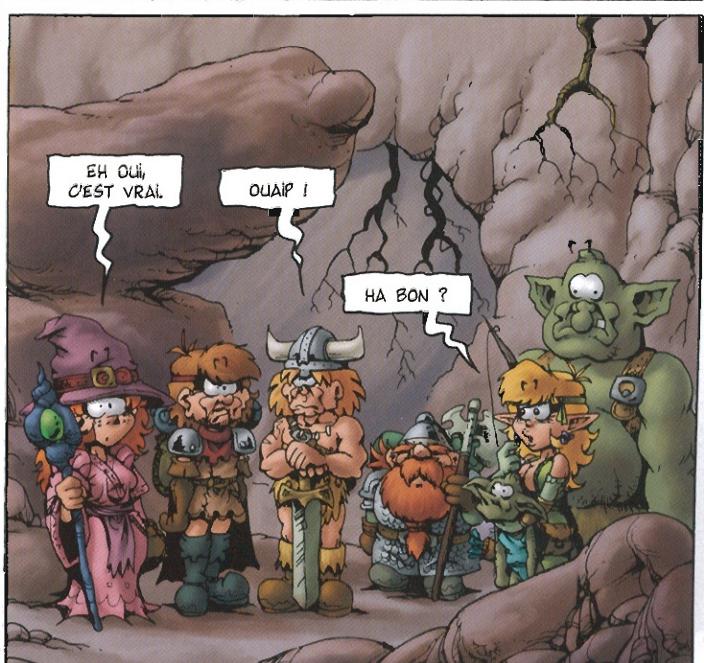


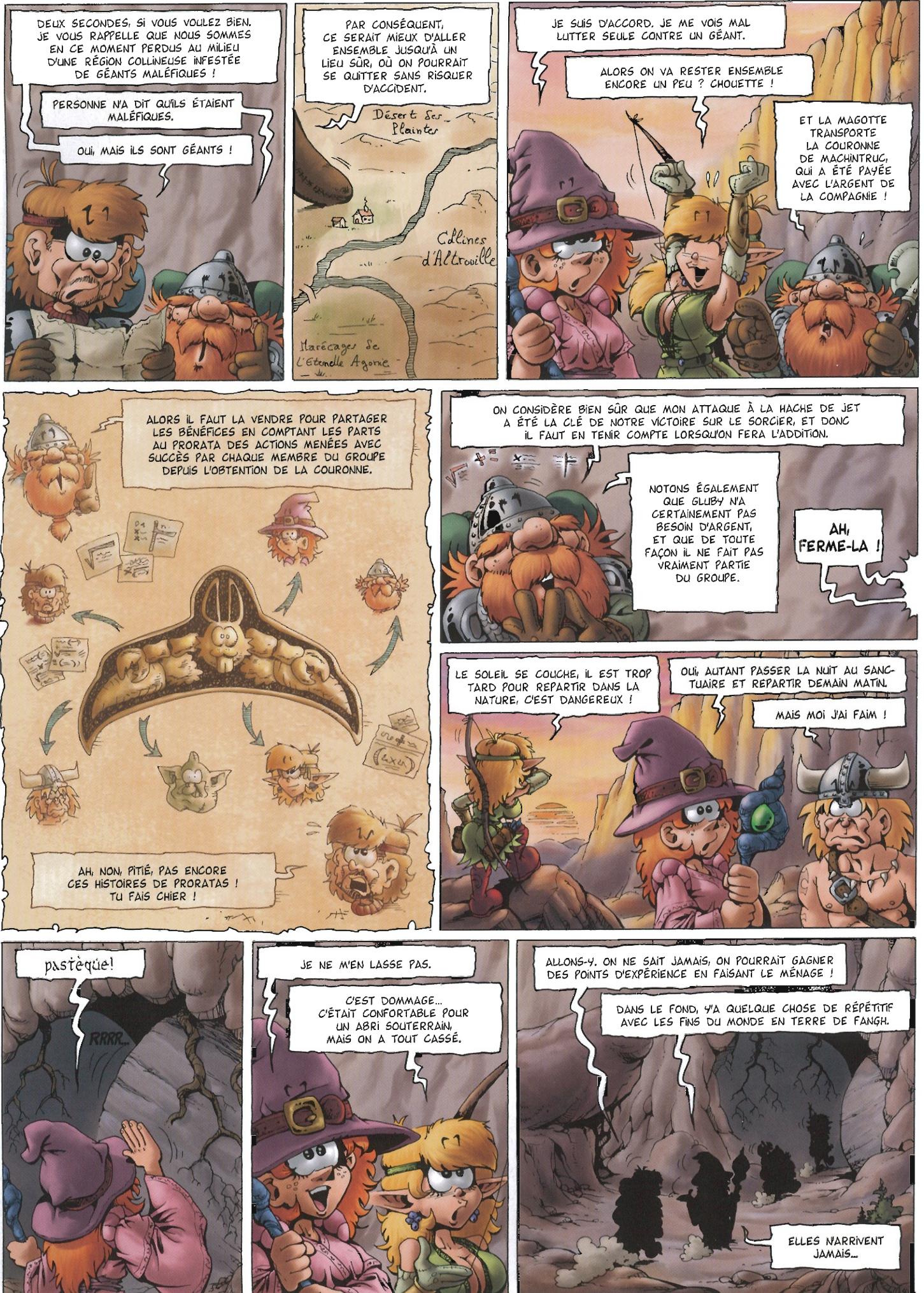












Sorcilièges



APRÈS AVOIR DÉLIVRÉ AVEC SUCCÈS LA DISGRACIEUSE STATUETTE DE GLADEULFEURHA
À LEUR ÉTRANGE COMMANDITAIRE, LES AVENTURIERS PENSAIENT ENFIN RENTRER
CHEZ EUX, COUVERTS DE GLOIRE ET LA BOURSE PLEINE D'OR. ERREUR, GROSSIÈRE ERREUR !
Ils avaient en fait oublié un détail : la prophétie de la porte de Zaral Bak peut déclencher
la fin du monde en permettant le retour de Dlul, dieu du sommeil et de l'ennui !
Les voilà donc partis pour une nouvelle aventure au cours de laquelle
ils devront échapper à la milice de la Caisse des Donjons,
aux bandits de Grand Chemin, aux oiseaux espions, aux taverniers vindicatifs
et aux multiples cultistes qui tentent de les sacrifier à la gloire de leur dieu.
Et tout cela en endurant les bêtises de l'Elfe et les insupportables blagues du Nain...

CE TOME PRÉSENTE AINSI LE DEUXIÈME VOLUME DE L'ADAPTATION BD
DU ROMAN «LA COUETTE DE L'OUBLI», PRÉVUE EN 5 TOMES.

