

LANG · POINSOT

# LE DONJON DE NAHULBEUK

TOME 12



Selarm

# LE DONJON DE NAHEULBEUK

Tome 12  
Quatrième Saison  
Partie 3

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

Merci à tous ceux qui continuent de venir sur le site Naheulbeuk, pour s'informer ou prendre des fichiers, pour se tenir au courant des concerts... Ceux qui suivent l'aventure, ceux qui savent lire un pavé de texte autrement qu'en diagonale et ceux qui m'envoient des messages d'encouragement, tout en repoussant quotidiennement les trolls ! Le monde a besoin de plus de gens comme vous !

John LANG

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

Écrivez-nous à : bd@naheulbeuk.com

"Certains graphismes sont inspirés de la collection de figurines Naheulbeuk avec l'aimable autorisation de Fenryll et Thomas Boulard".

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

Des mêmes auteurs :

LE DONJON DE NAHEULBEUK Saison 1 T.1 à 2

LE DONJON DE NAHEULBEUK Saison 2 T.3 à 6

LE DONJON DE NAHEULBEUK Saison 3 T.7 à 9

LE DONJON DE NAHEULBEUK Saison 4 T.10 à 13

LES ARCANES DE NAHEULBEUK T.1 à 3

NAHEULBEUK À LA PLAGE

Du même scénariste :

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

LE DONJON DE NAHEULBEUK - Roman L'Orbe de Xaraz

LE DONJON DE NAHEULBEUK - Roman Le Conseil de Suak

LE BOUCLIER OBSCUR - Roman

LE DONJON DE NAHEULBEUK - CD Le Grimoire Audio

LE DONJON DE NAHEULBEUK - CD T'as pas le niveau ! —Ménéstrel roadbook—

De la même dessinatrice :

DREAD MAC FARLANE T.1 à 5 (Fin)

LES AVENTURIERS DU NHL2987 SURVIAURE T.1 à 5 + Coffret Cycle 1(T.1 à 3)

LA LÉGENDE D'EIKOS T. 1 à 2 (Fin)

CHAËLLE T.1 à 2 (Fin)

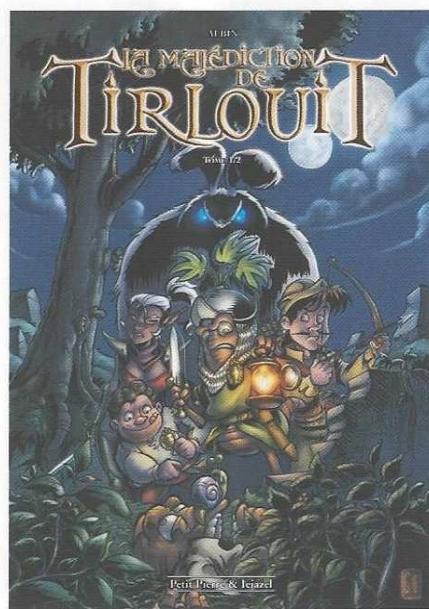
TAO T.1 à 2 (Fin)

Sur les terres du Donjon de Naheulbeuk :

LA TOUR DE KYLA - Le Roman

LA MALÉDITION DE TIRLOUIT

Une grande aventure en 2 tomes avec les Hommes-légumes



© 2013 Éditions CLAIR DE LUNE

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

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

Stylique & Lettrage : Pierre LEONI

Première Édition

Dépôt légal : mai 2013 · ISBN : 978-2-35325-520-7

Imprimé en France par Caractère / Reliure SIRC





Fangh

COUCOU ! JE SUIS L'ELFE !  
JE SUIS ARCHÈRE ET ALLUMEUSE  
D'UNE FAMEUSE COMPAGNIE  
D'AVENTURIERS !

UNE ALLUMEUSE, C'EST LA PERSONNE QUI  
MARCHE DEVANT AVEC LA LUMIÈRE, POUR  
DÉTECTOR LES PIÈGES ET LES ENNEMIS.  
C'EST POUR ÇA QUE J'AI UN ARC ! HI HI HI !

AVANT-HIER J'ÉTAIS AU PARADIS DES ELFES,  
PARCE QUE J'ÉTAIS MORTE EN GLISSANT  
DANS LA RIVIÈRE. C'ÉTAIT UN PEU TRISTE,  
MAIS UN VIEUX MONSIEUR M'A RAMENÉE À LA VIE  
GRÂCE À LA MAGIE. ET TOUS MES AMIS ONT  
VOYAGÉ POUR ÇA DANS LA VILLE DE WALDORG !

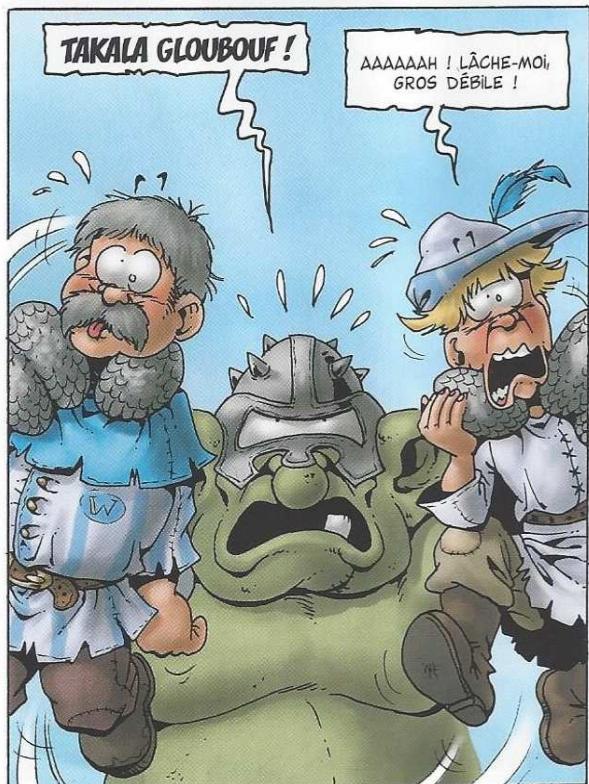
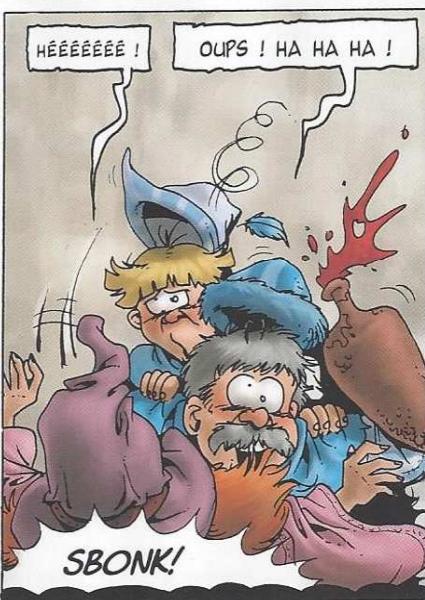
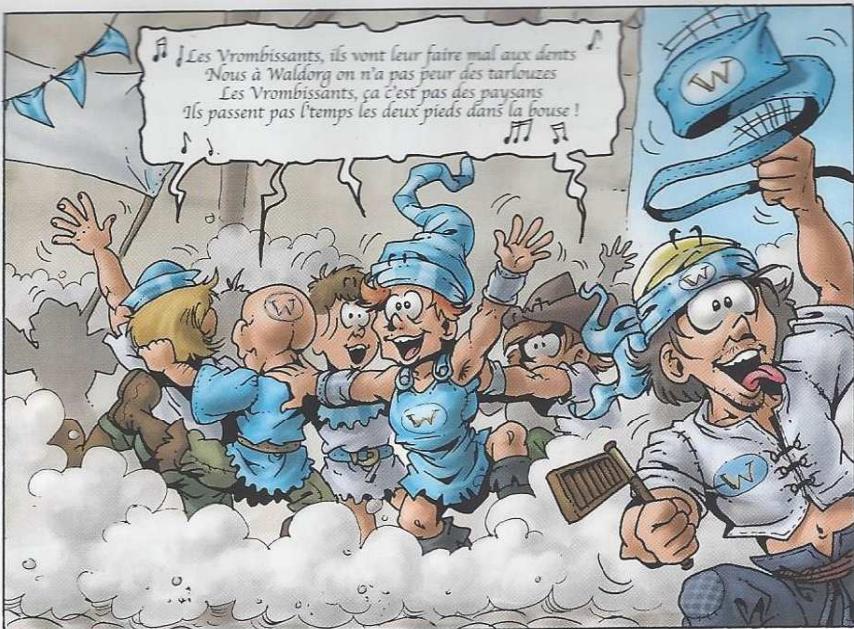
LE RANGER, QUI EST PLUS OU MOINS  
CHEF DU GROUPE, MA SAUVÉE DE LA RIVIÈRE  
AVEC UNE CORDE. C'ÉTAIT TELLEMENT GENTIL  
QUE JE LUI FAIS TOUT LE TEMPS DES BISOUS !  
C'EST UN SUPER COPAIN.

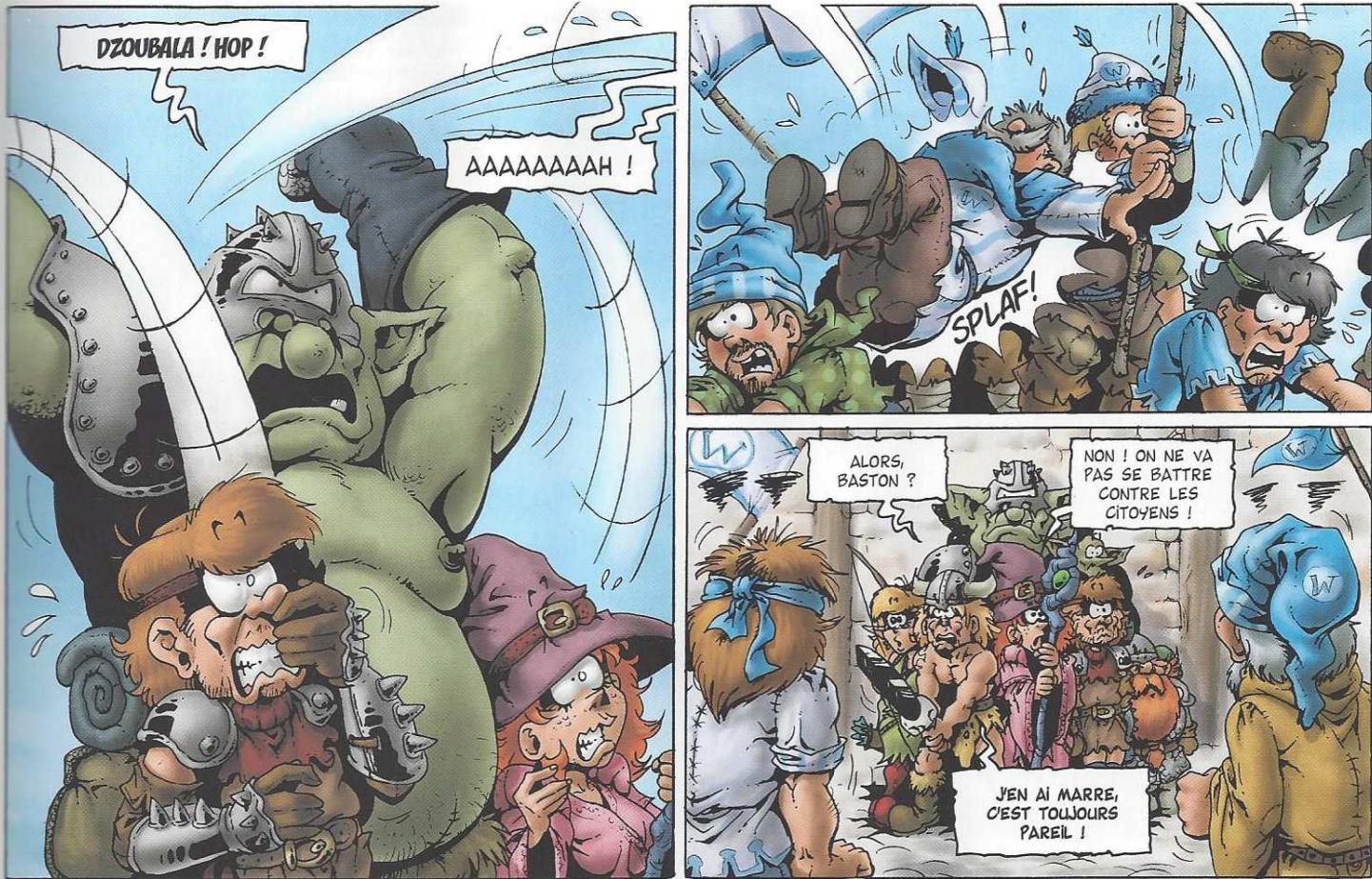
MAINTENANT ON A UNE NOUVELLE MISSION  
QUI NOUS A ÉTÉ DONNÉE PAR UNE BELLE  
DAME AUX CHEVEUX BRILLANTS. ON DOIT  
RÉCUPÉRER UN SUPER OBJET À GLARGH,  
QUI NOUS APPORTERA DES TRÉSORS.

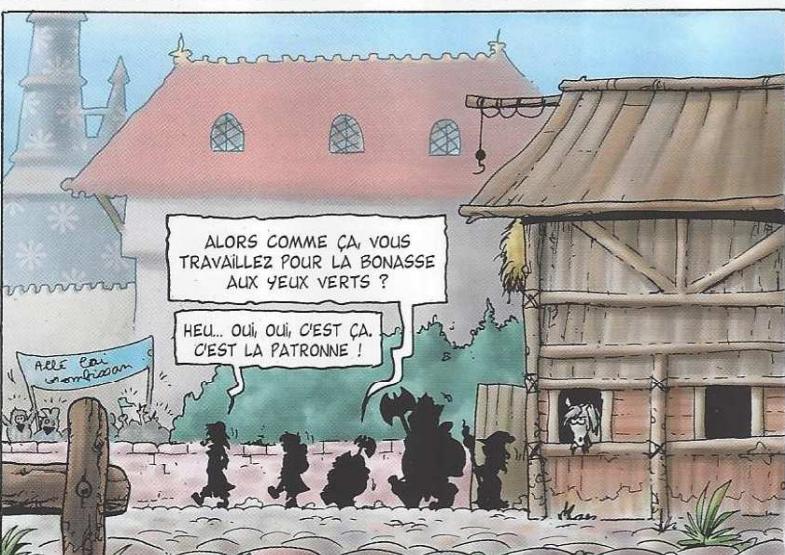
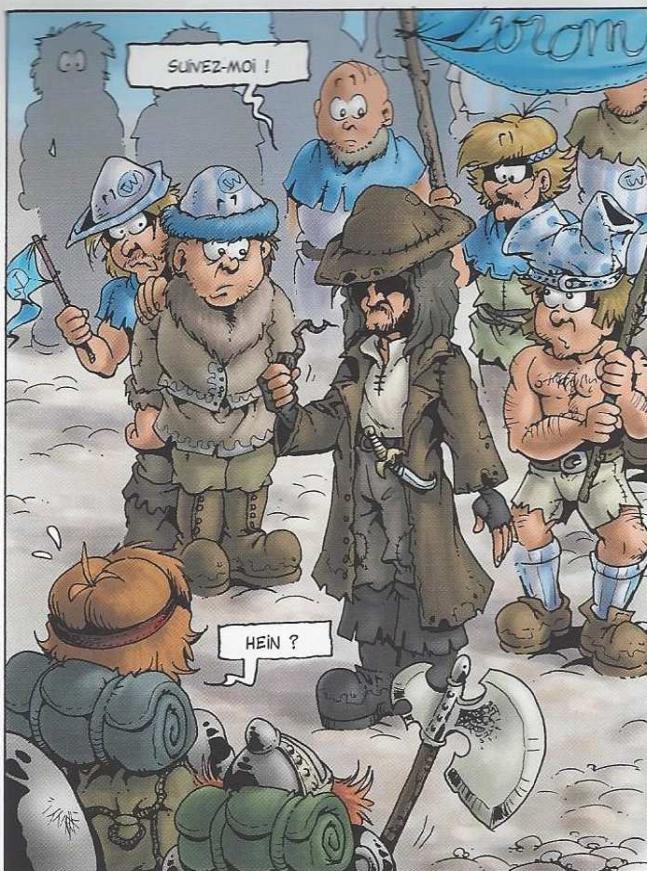
ON DOIT VOYAGER AVEC UN CONVOI  
DE FANATIQUES DE SPORT ET ÇA SERT  
DE COUVERTURE. JE N'AI PAS COMPRIS  
 CETTE HISTOIRE DE COUVERTURE,  
PARCE QUE J'AI PAS FROID !

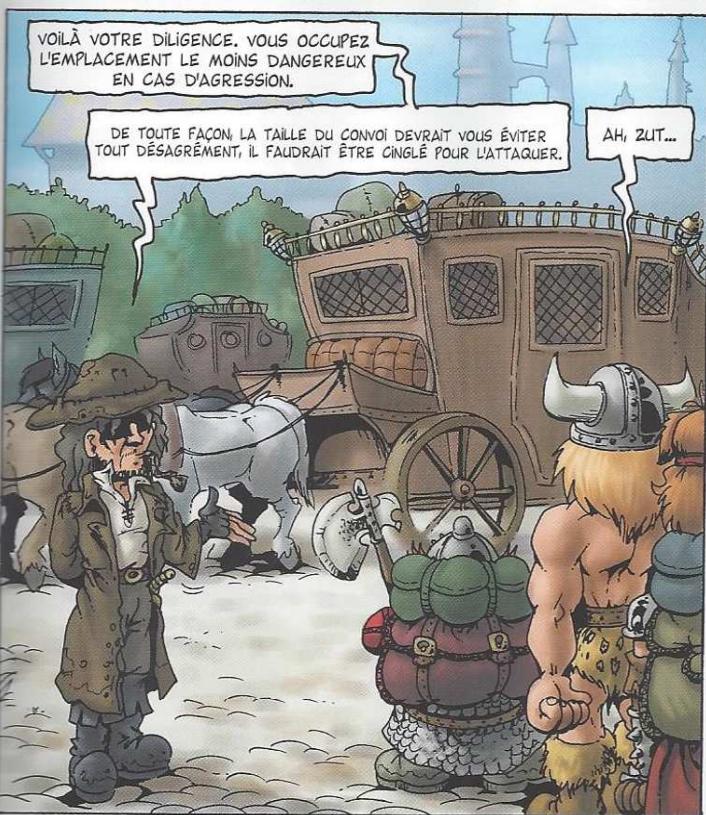
TOUS CES GENS  
QUI FONT LA FÊTE,  
C'EST TRÈS AMUSANT !  
HI HI !

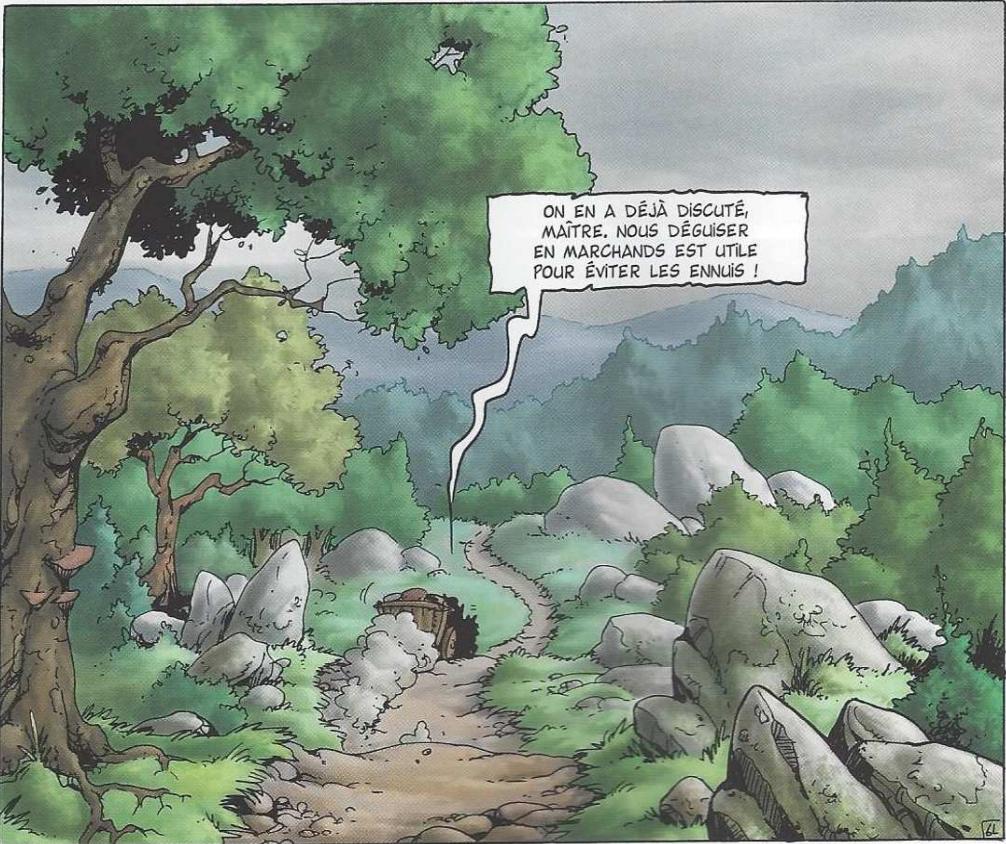
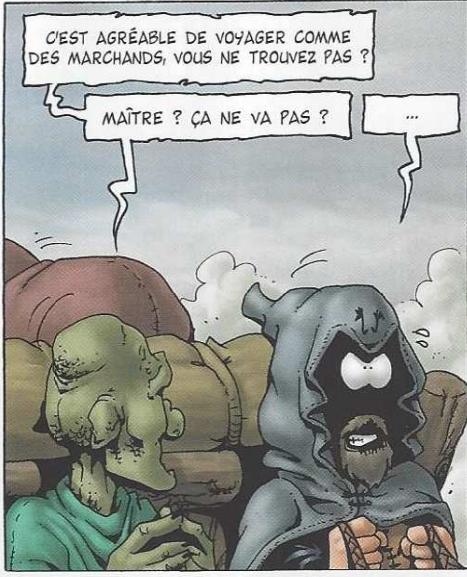
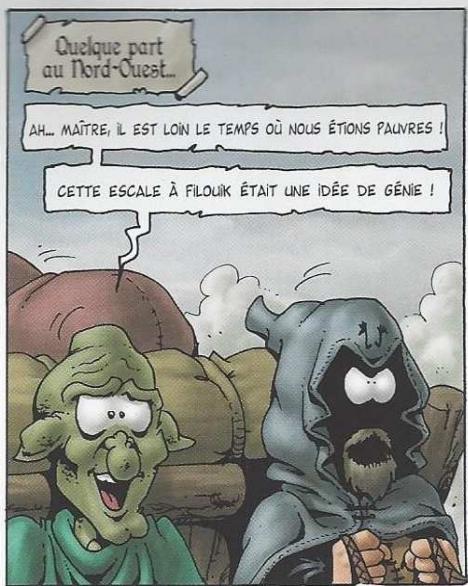


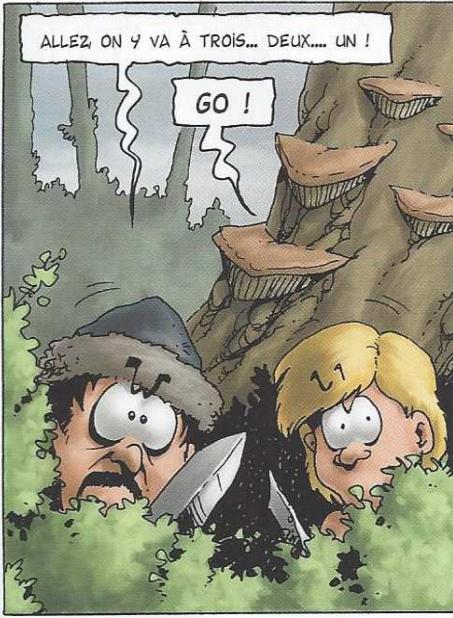


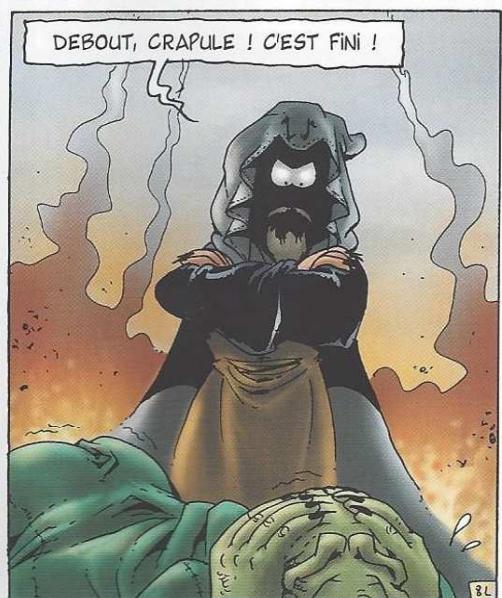
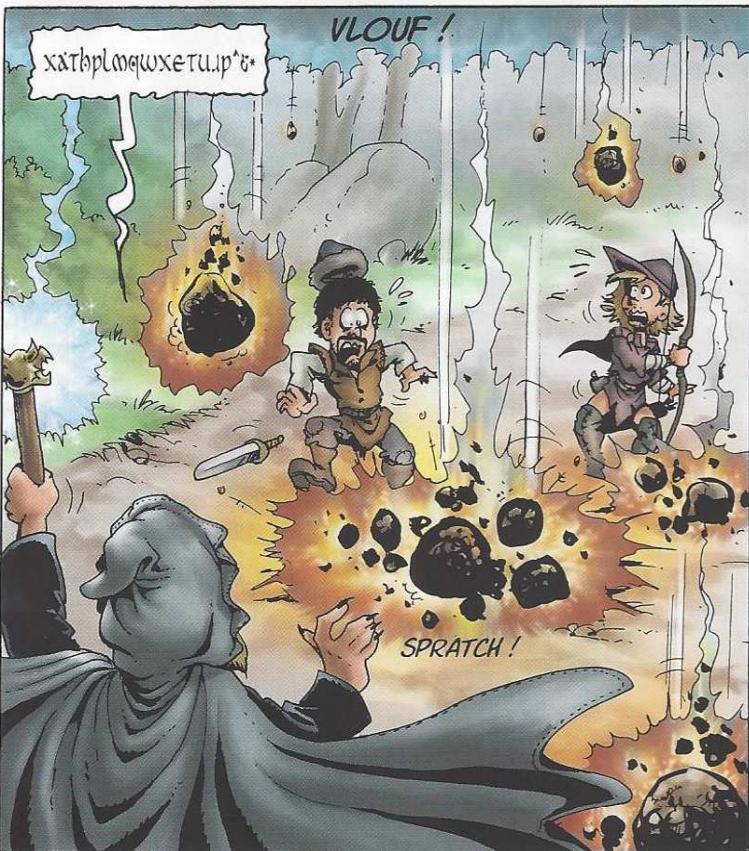












\* PLUIE DE MÉTÉORES DE WISMAL







Le voyage s'est plutôt bien passé, mais six jours c'est super long et c'était tout de même assez chiant. Le Barbare n'est pas resté longtemps dans la diligence, il a préféré courir à côté. Quel abruti celui-là !



Nous n'avons été attaqués qu'une seule fois par des brigands et la Magicienne a réussi à repousser certains avec un cône de glace. Quand elle peut crâner, elle ne s'en prive pas ! Mais nous avons évité le milieu des Terres Sauvages parce que c'était trop dangereux.



On nous a expliqué le brûte-balle. C'est un sport qui se joue avec deux équipes ! Il paraît que des champions vont sur un terrain et cavinent dans tous les sens pour essayer de marquer des points avec une grosse boule en cuir. Ça m'a fait très fatigant.

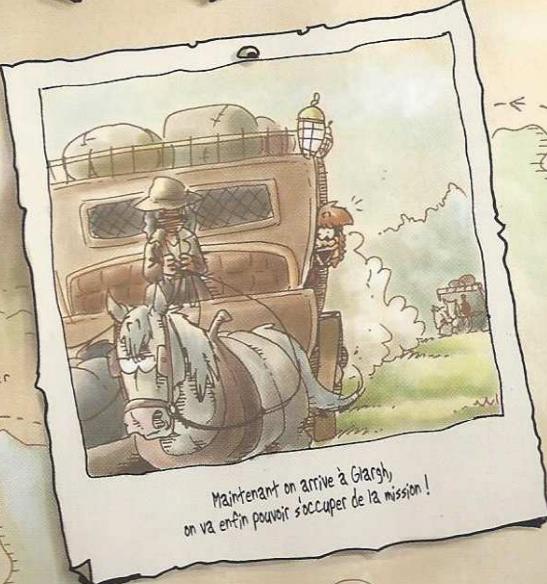


Alors des tas de gens vont voir ça, et les deux grandes équipes s'affrontent tous les ans pour un grand match officiel, qui se déroule une fois sur deux à Waldor ou à Giargh. L'équipe de Giargh actuellement s'appelle "Les Tourmenteurs" et celle de Waldor c'est "Les Vrombissants"; ils ont des tenues bleues alors que ceux de Giargh sont en jaune.

De toute façon, on commence à le savoir car on entend les autres timbrés chanter des trucs sur les Vrombissants depuis des jours. C'est pas possible d'être à ce point obédient ! Enfin c'est pas grave, nous on n'aime pas le sport, on s'en fiche.



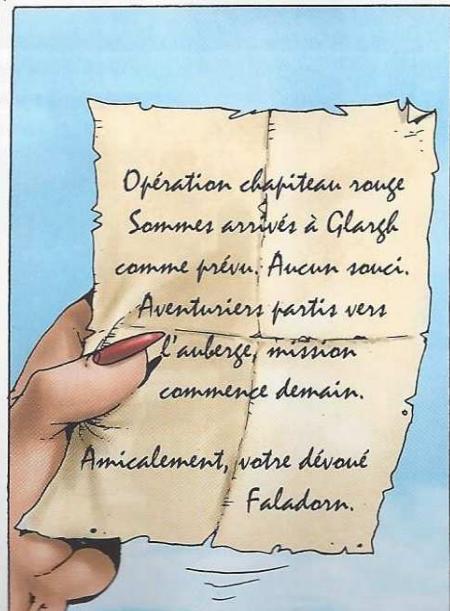
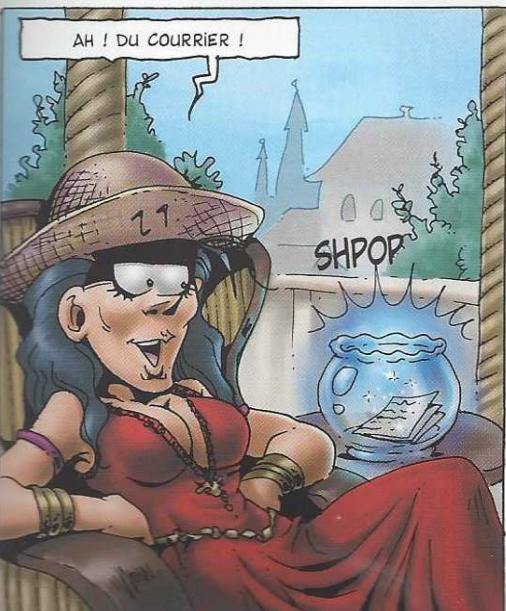
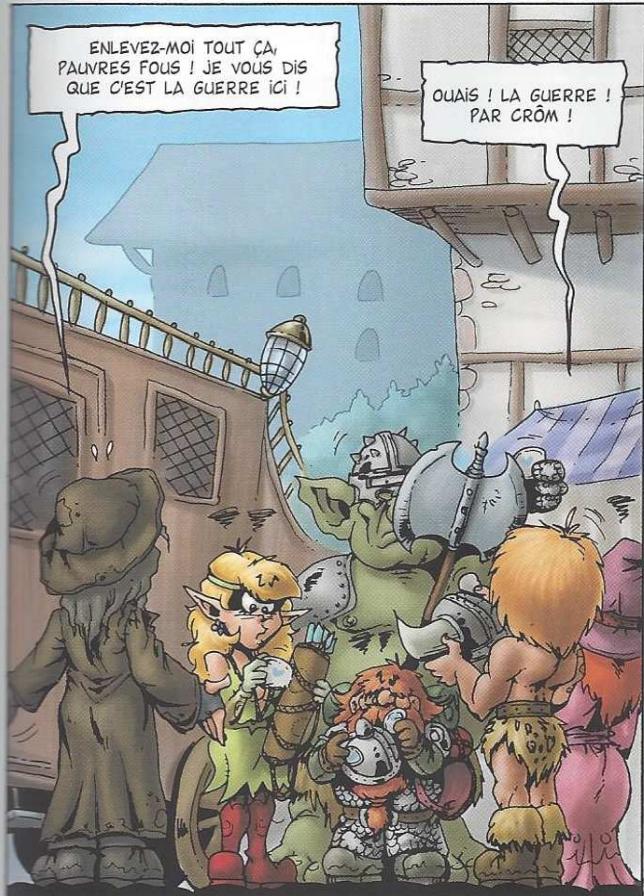
Mais j'ai d'autres ennuis, je ne sais plus trop où j'en suis avec l'Eiffe : elle n'arrête pas d'insister pour faire des bisous. Quand ça lui prend, elle m'attrape par le cou et elle se colle à moi, et les autres font semblant de ne pas nous regarder. C'est presque comme si j'avais une copine en fait, mais c'est gênant.

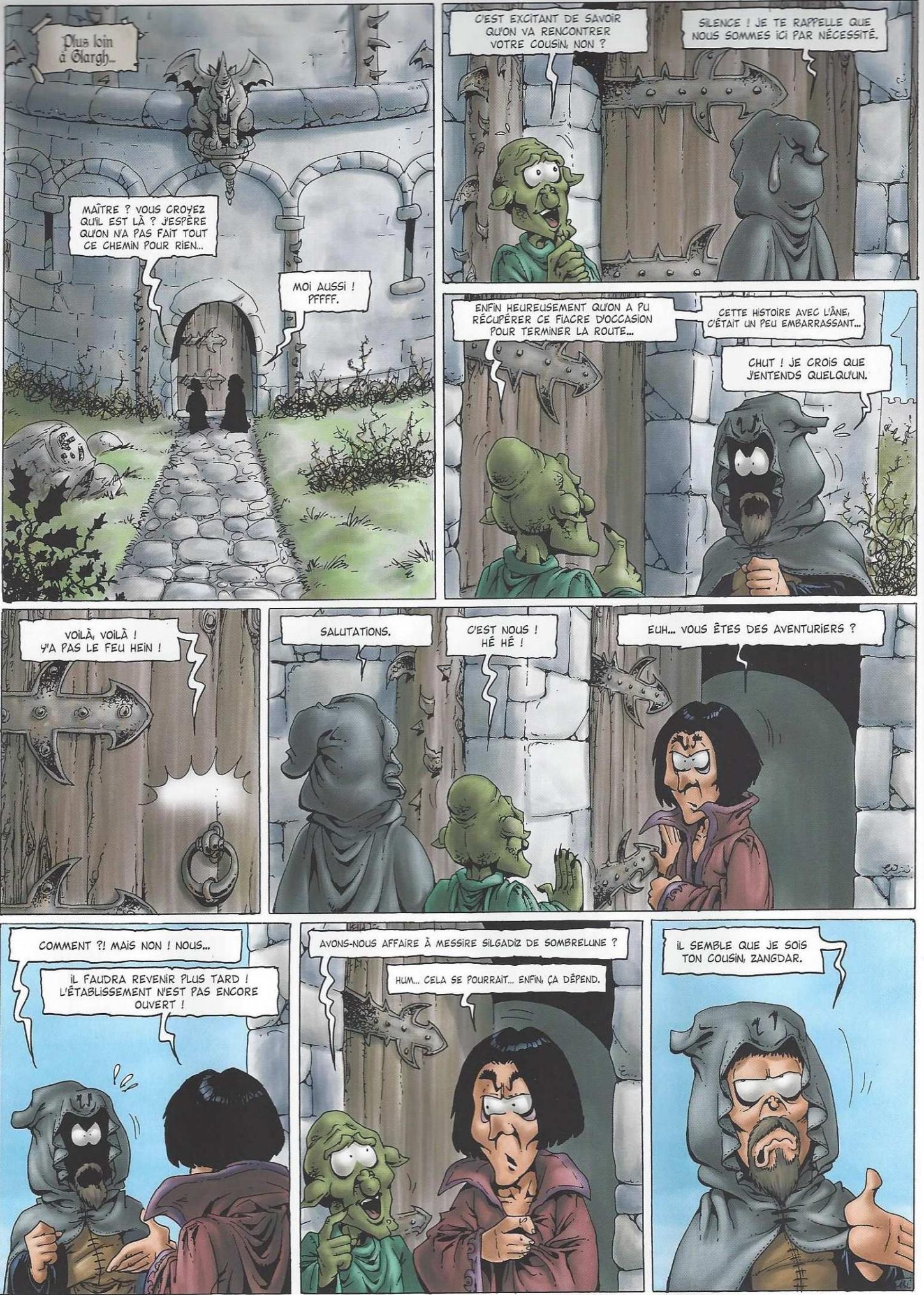


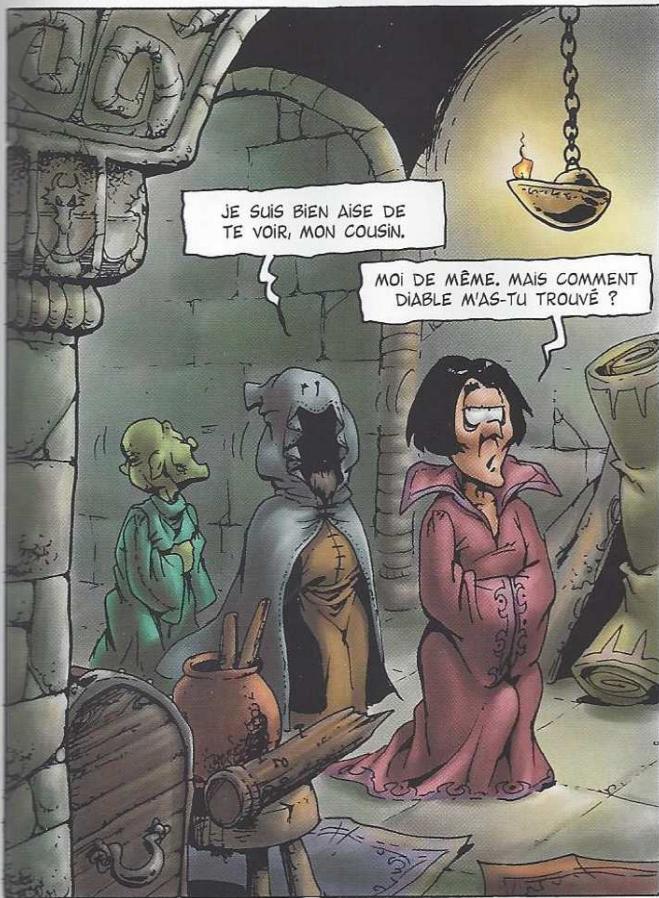
Maintenant on arrive à Giargh, on va enfin pouvoir s'occuper de la mission !





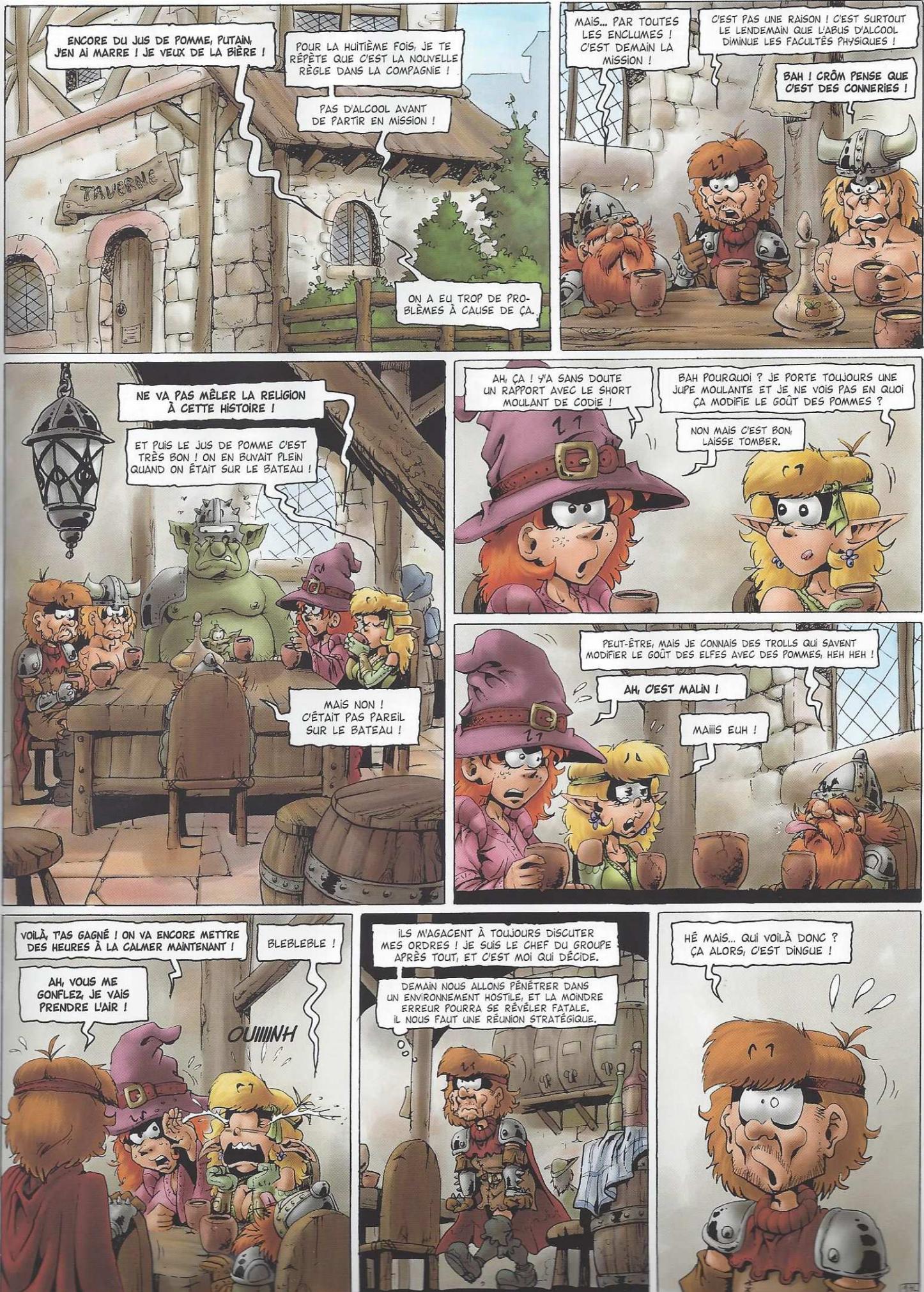


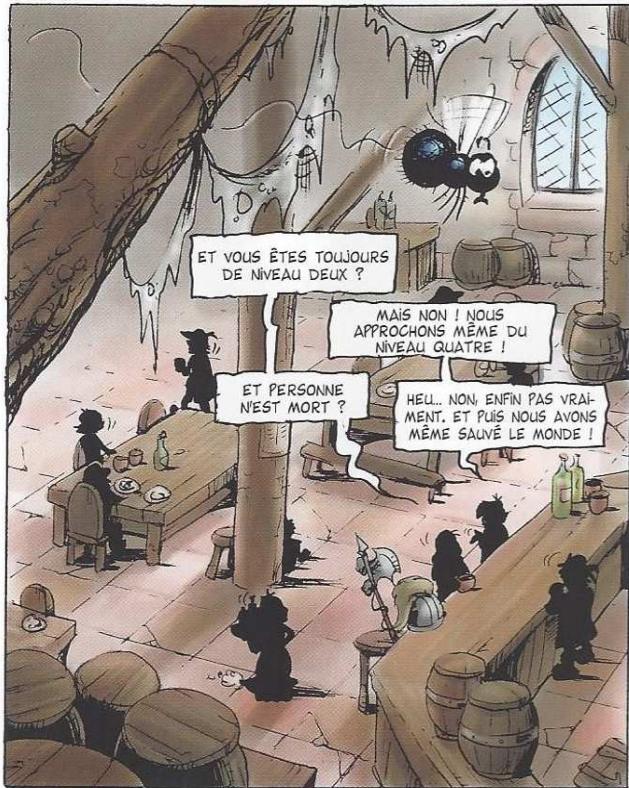


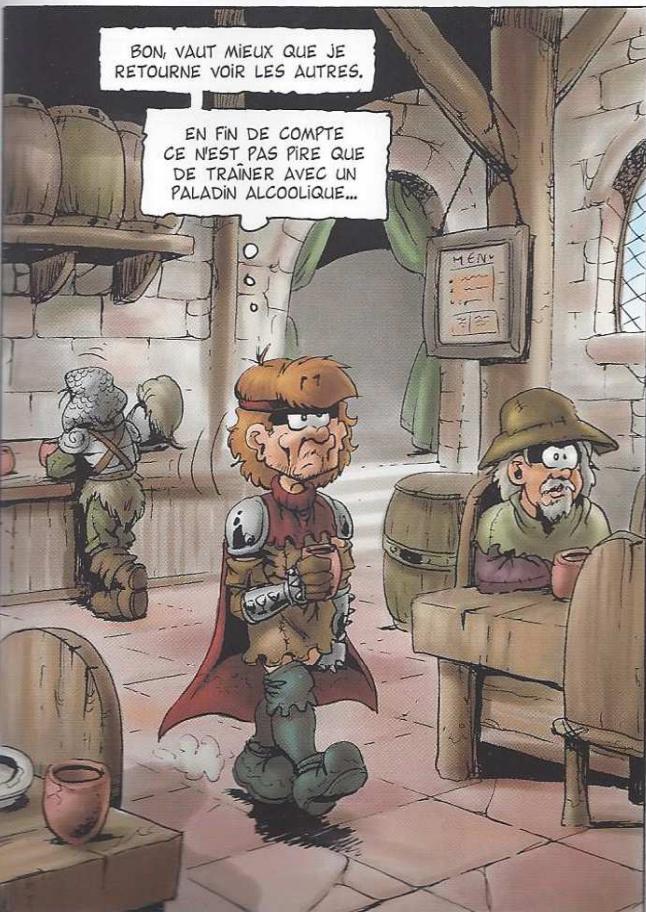


Cinq choses plus tard





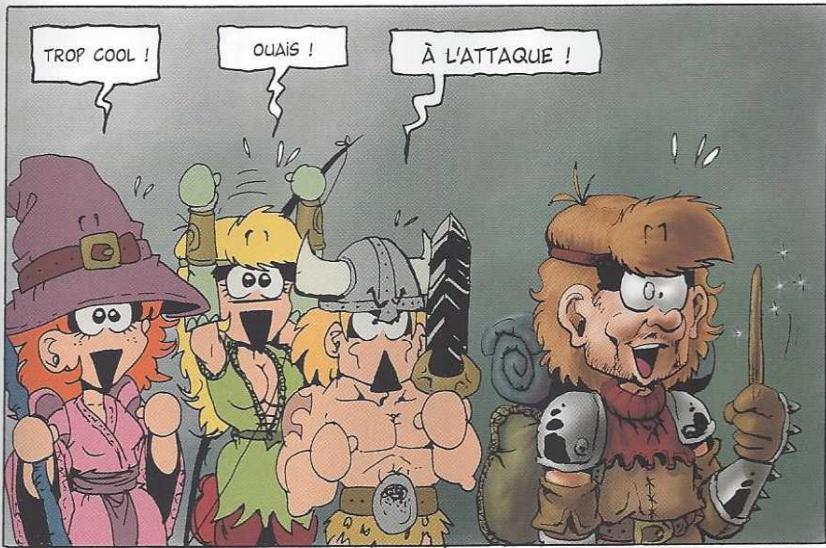


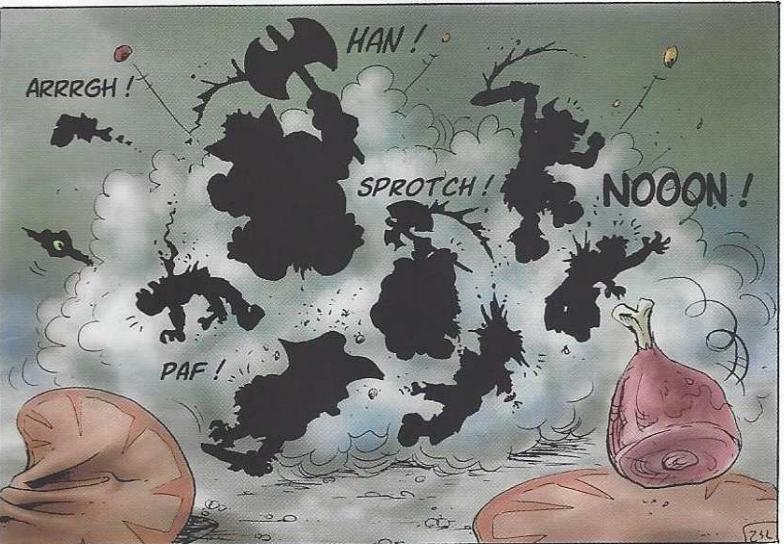




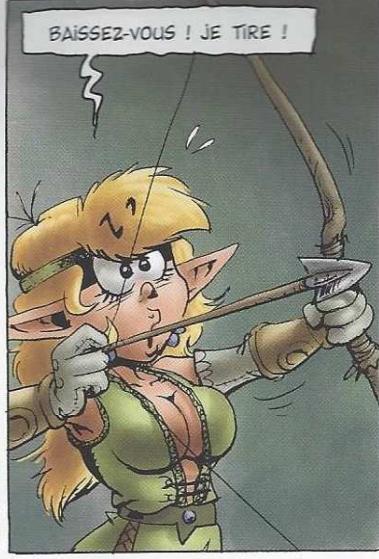


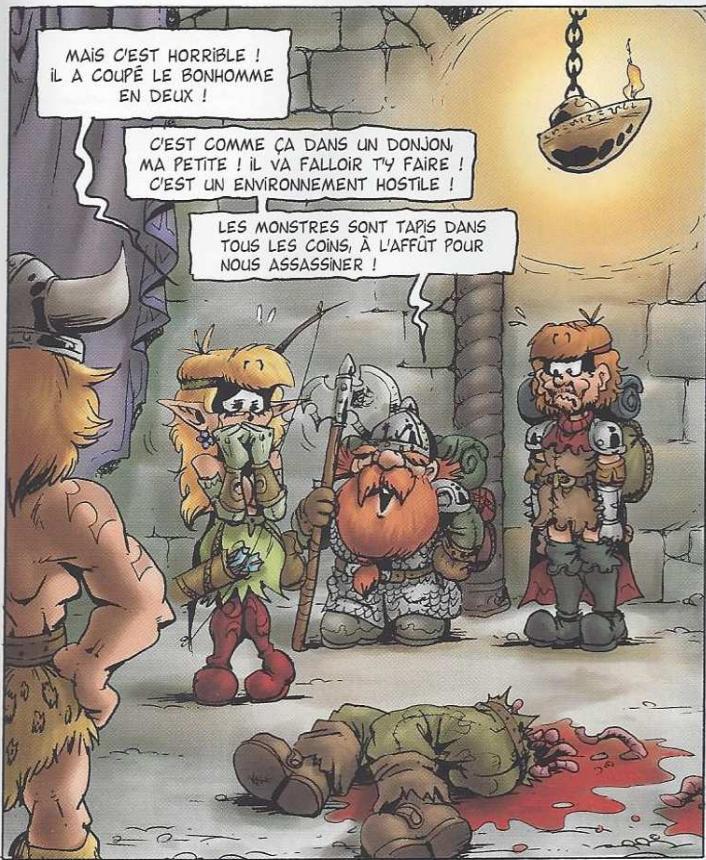




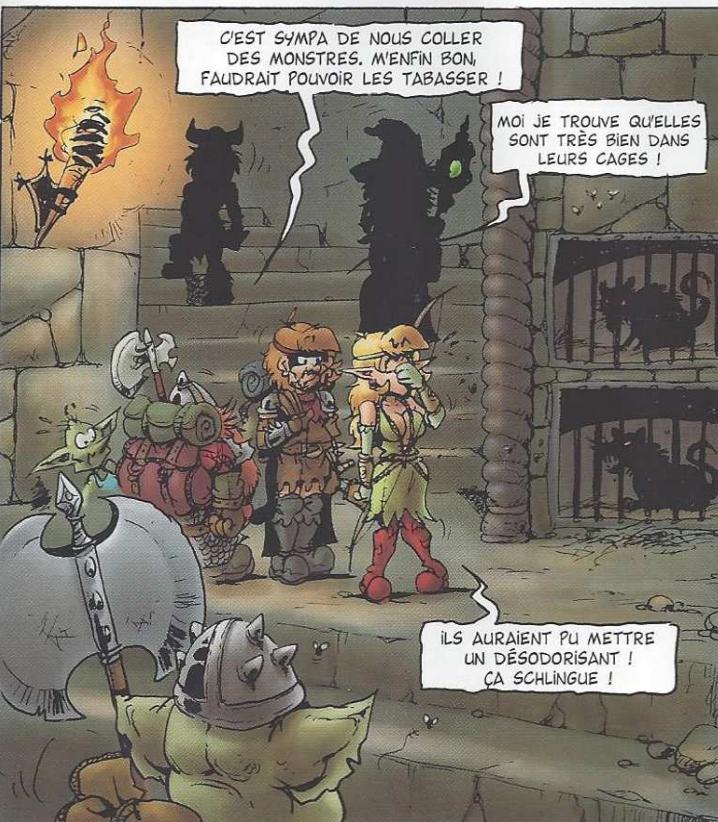


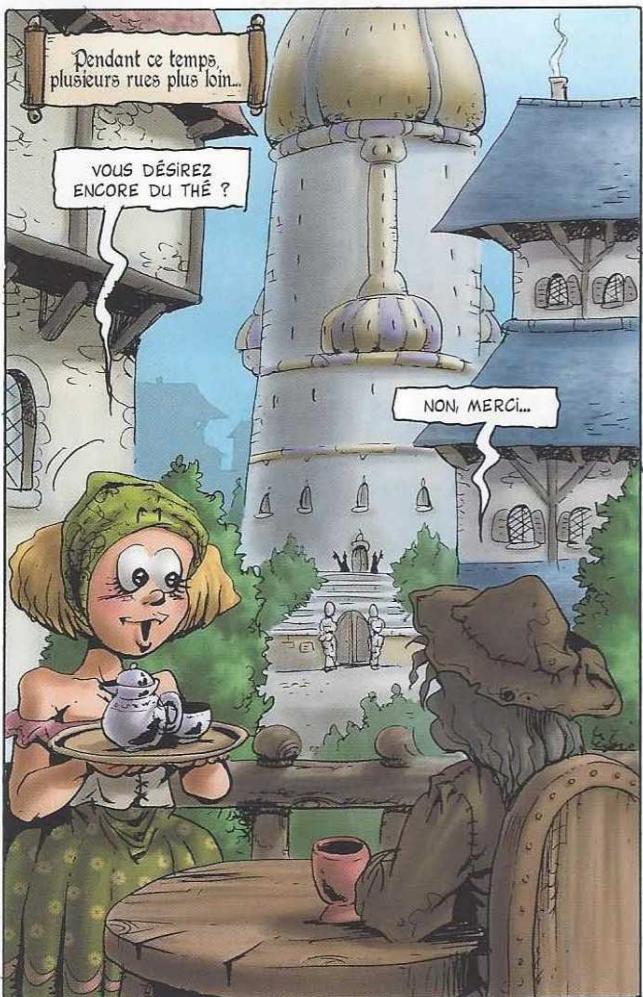


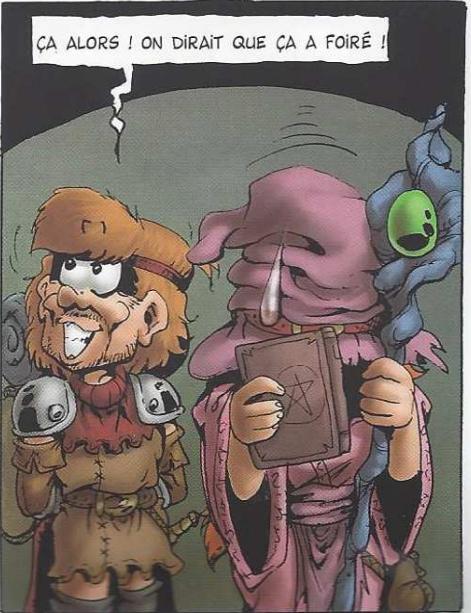
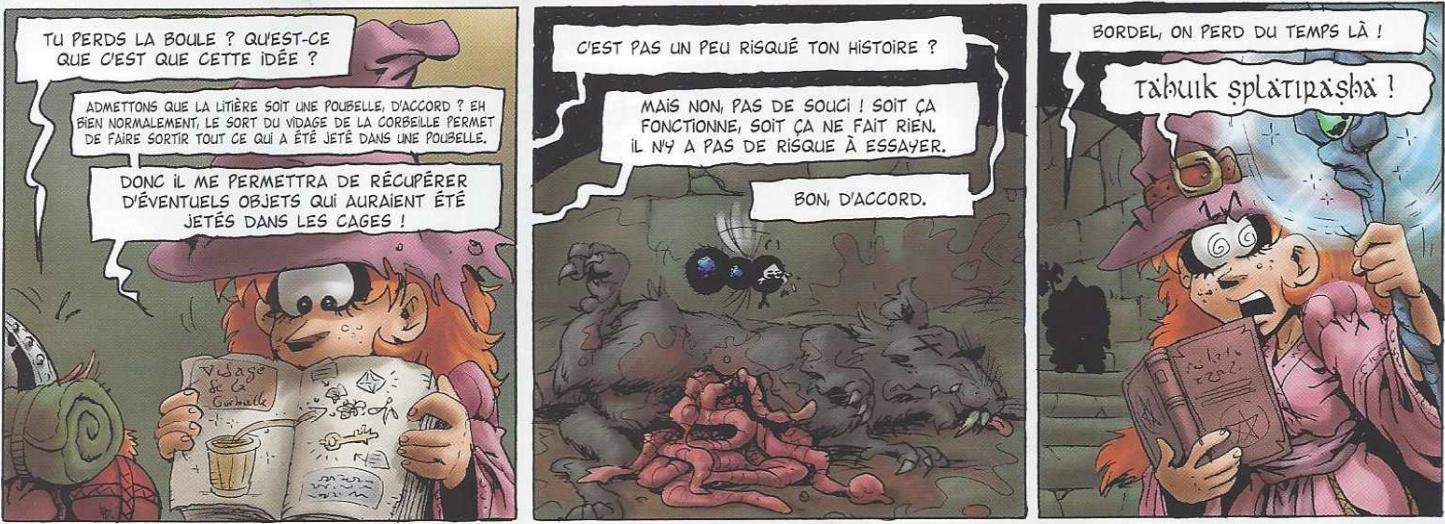




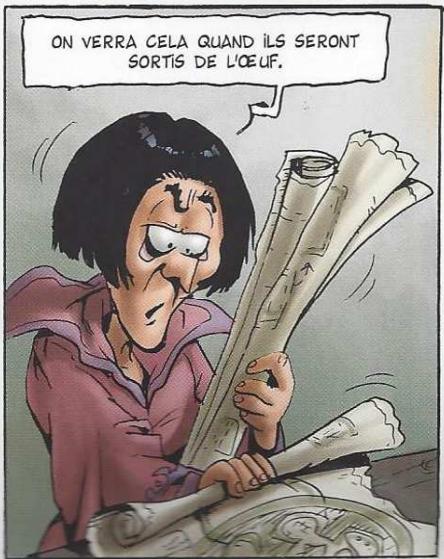


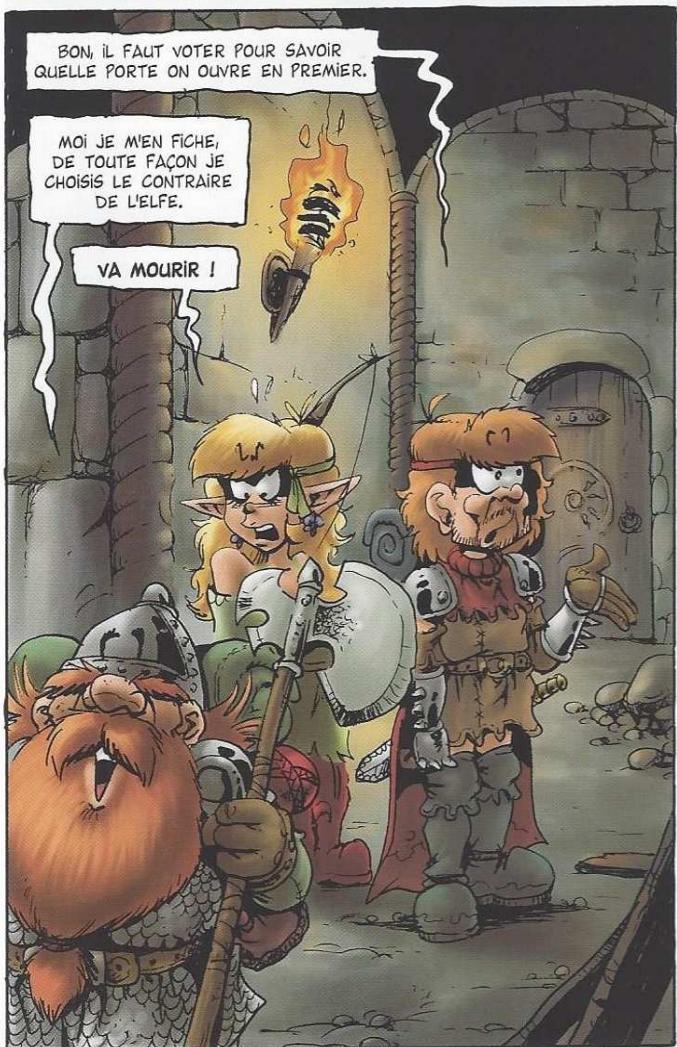




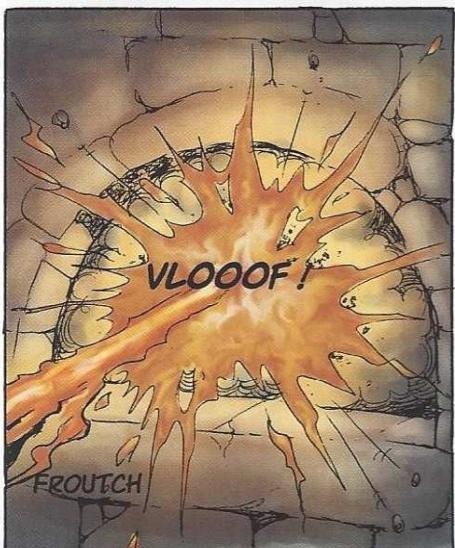




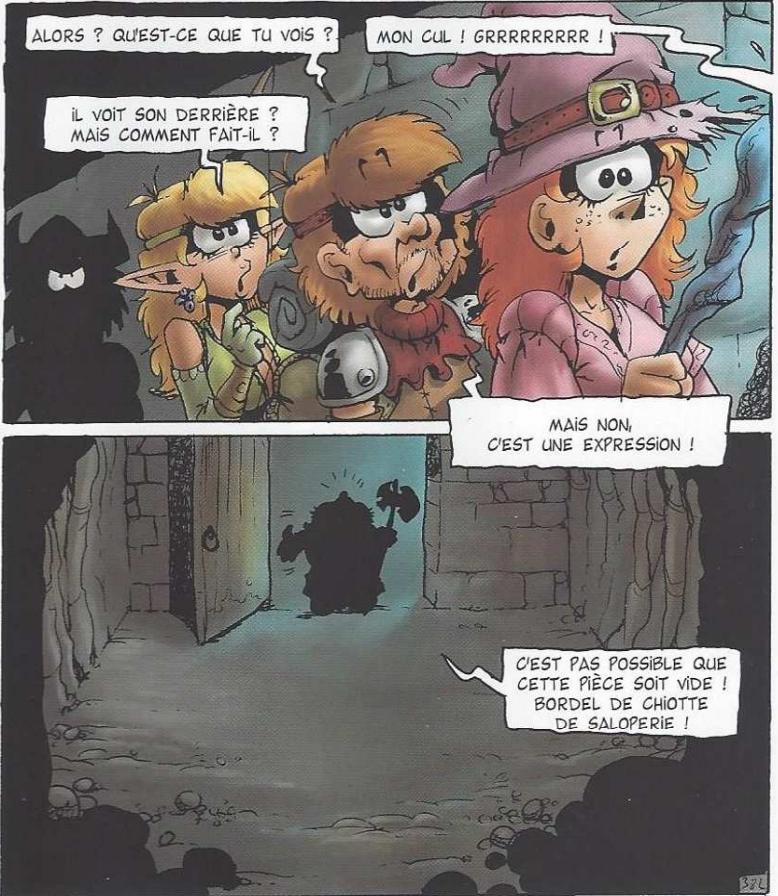
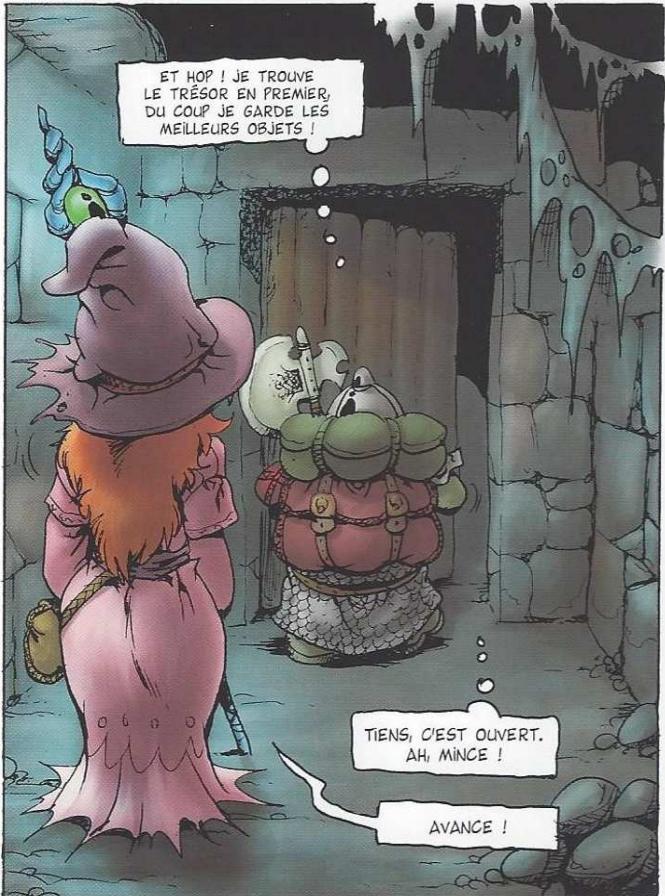


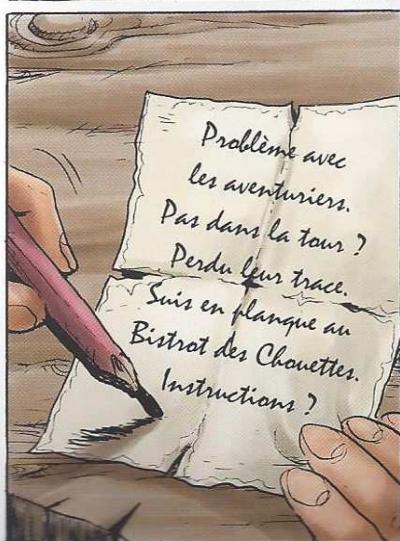
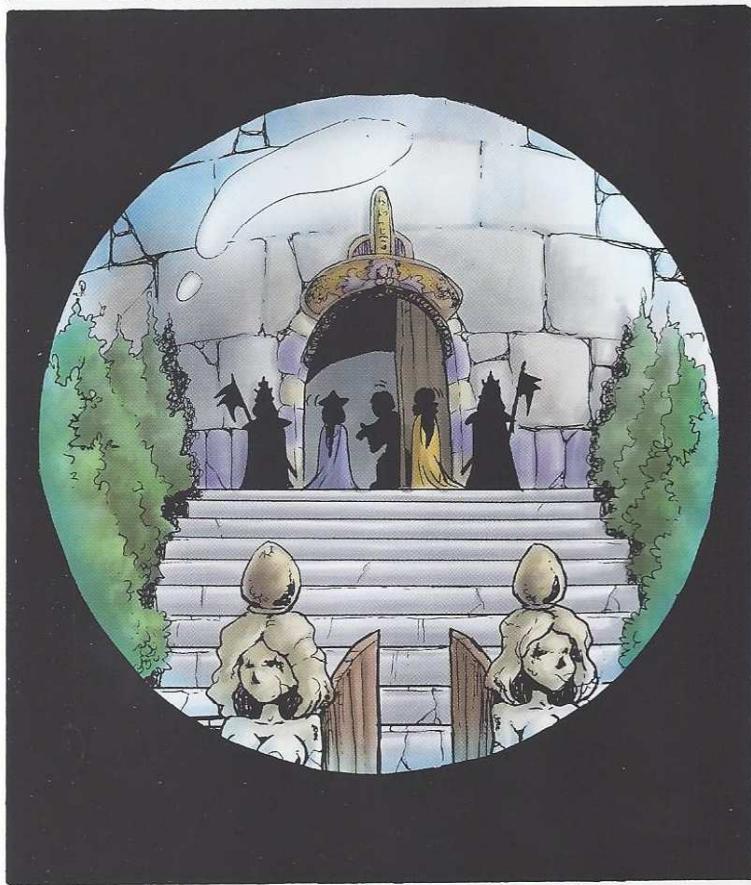






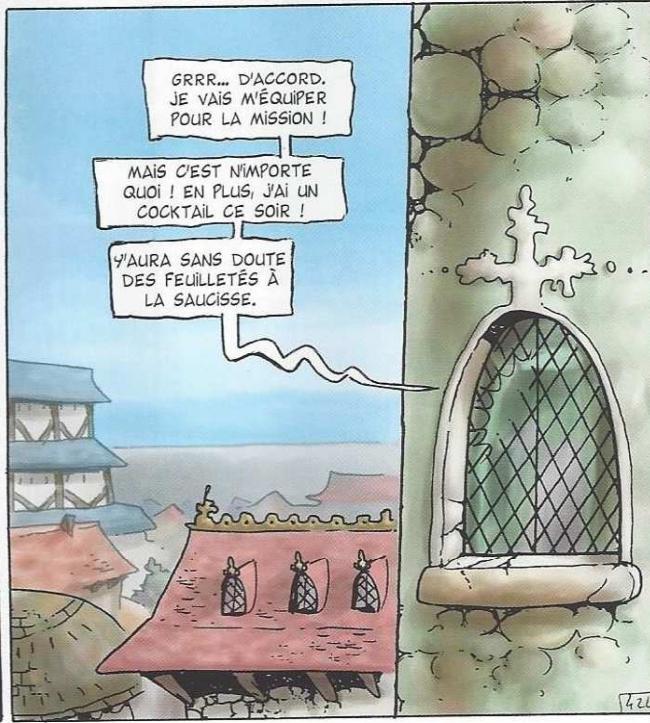




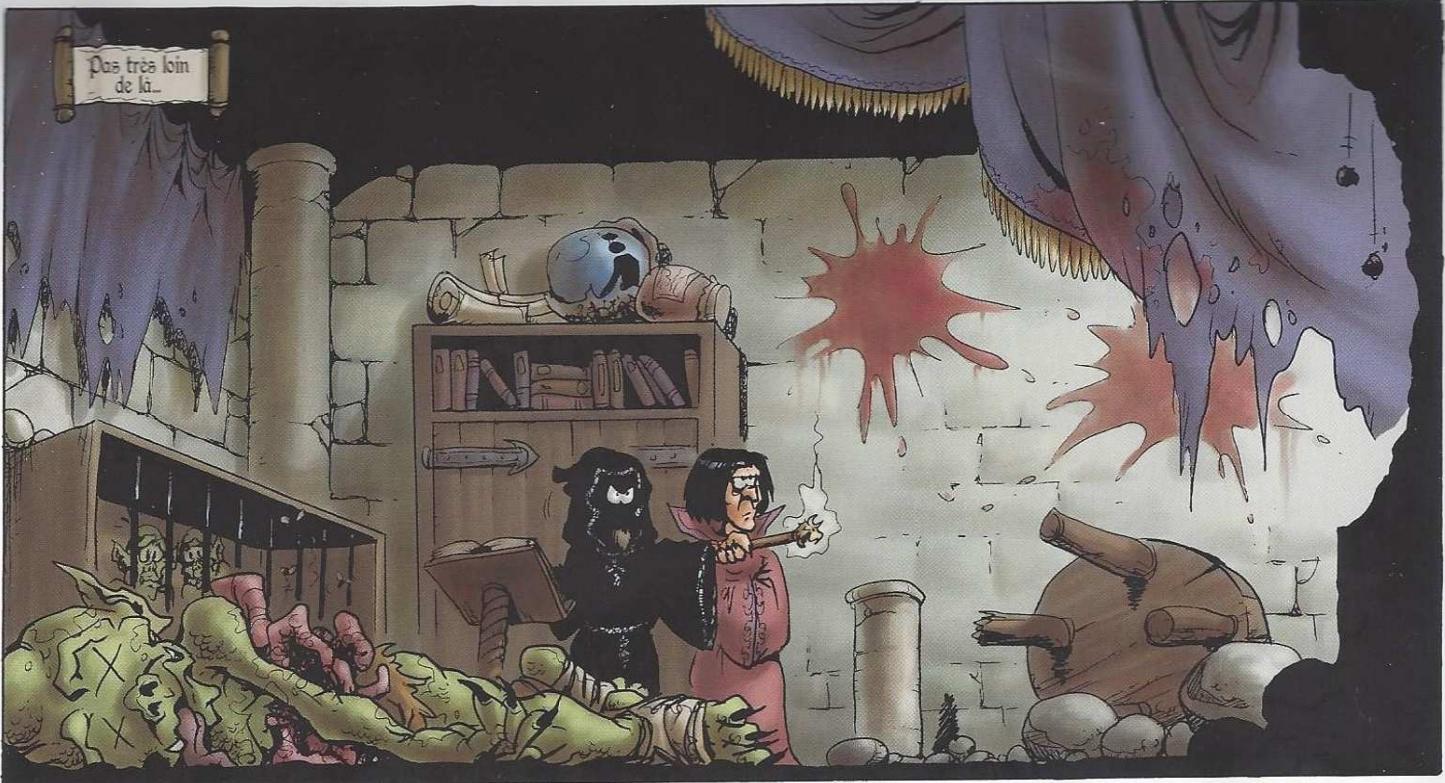


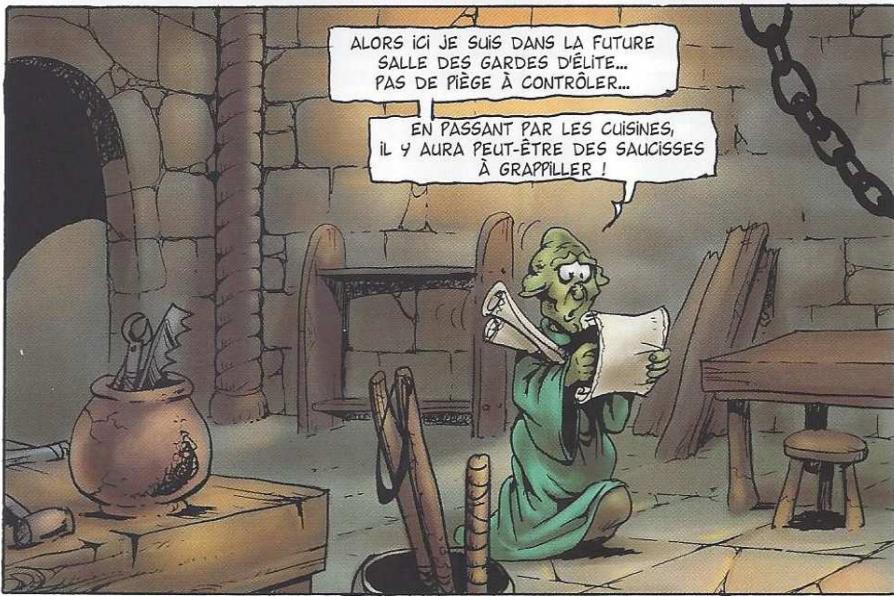














Les aventuriers vont-il finalement parvenir jusqu'à l'objet convoité ? Et Faladorn arrivera-t-il à manger son boudin purée avant qu'il refroidisse ? À suivre dans le dernier tome de cette saison !

*Le jour se lève sur la Terre de Fangb et il faut se rendre à l'évidence : c'est fini, on n'entendra plus parler des statuettes de Gladeulfleurba, de la Couette de l'Oubli ni de Gontran Théogal, le sorcier véreux. C'est peut-être grâce aux compétences du Ranger, à la bache de jet d'occasion du Nain, aux flèches de l'Elfe ou aux sortilèges étonnantes de la Magicienne ? Ou c'est peut-être un coup de chance ? Quoi qu'il en soit, la compagnie au nom incertain a décidé d'arrêter les frais : les baroudeurs veulent rentrer chez eux, car l'aventure ça n'est finalement pas aussi marrant que les descriptions des brochures. On s'ennuie, c'est salissant, ça pue, c'est l'arnaque, on doit faire du camping, il pleut et les gens n'écoutent jamais le chef du groupe. Mais que va devenir l'Elfe ? Et que peut-on faire de Gluby ? Et comment sortir vivant des collines d'Altrouille sans se faire piétiner par les géants ? Autant de problèmes au réveil, ça peut donner la migraine au guerrier le plus endurci, et ça pourrait bien emmener nos aventuriers bien loin de leur destination première...*

*Ce tome présente le troisième volet de l'adaptation en BD du roman « L'Orbe de Xaraz » (prix Merlin 2010), Saison 4 du Donjon de Naheulbeuk, série en 4 tomes.*

