

LE DONJON DE NAGULBEUK

TOME 15



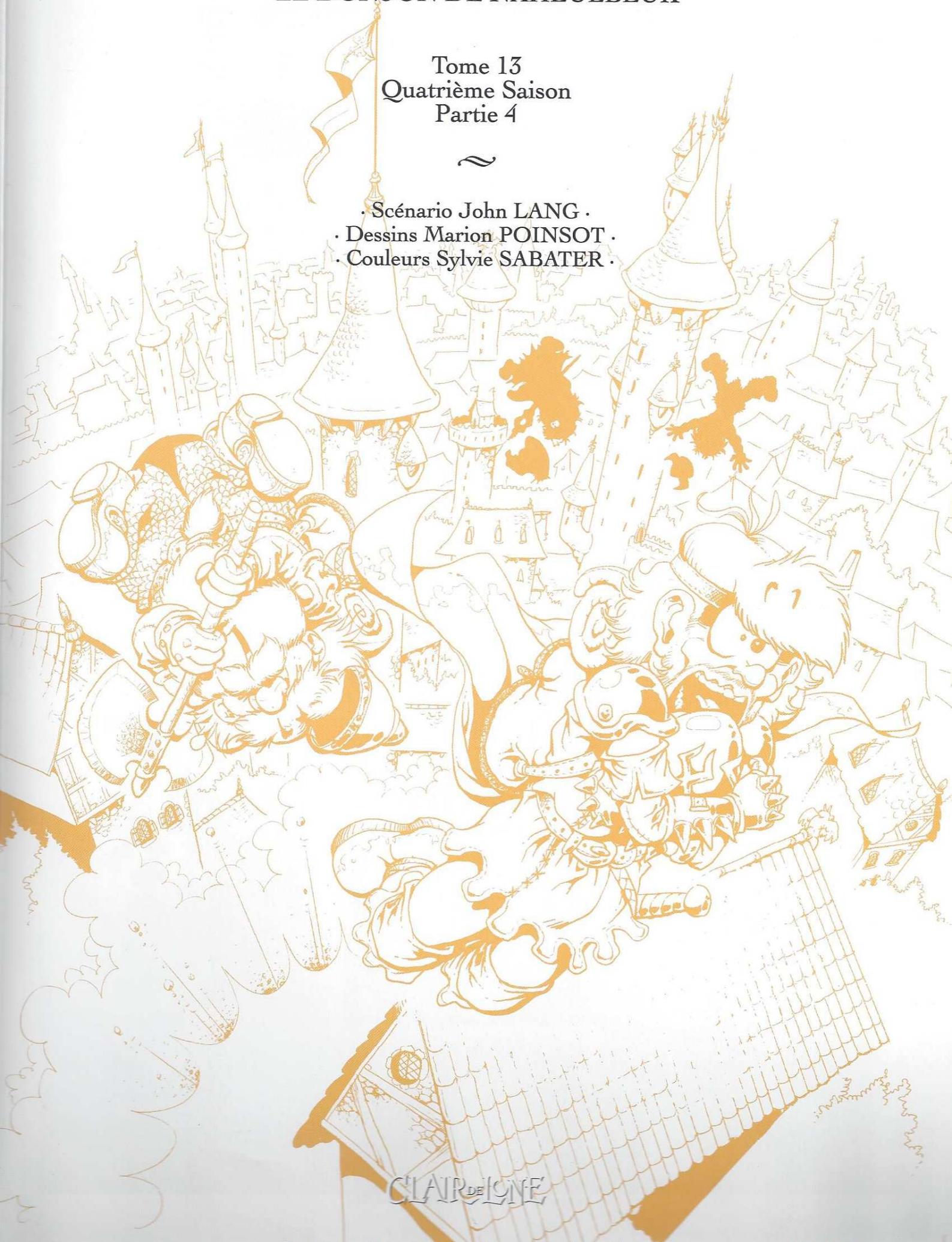
CLAIR DE LUNE

Selarm

LE DONJON DE NAHEULBEUK

Tome 13
Quatrième Saison
Partie 4

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



CLAIR DE LUNE

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 À l'aventure compagnons
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—

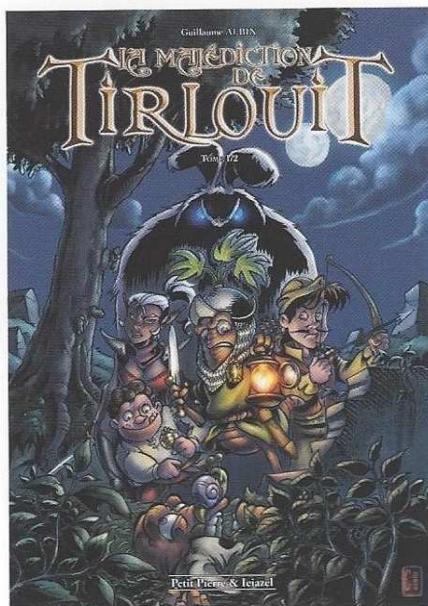
De la même dessinatrice :

DREAD MAC FARLANE T.1 à 5 (Fin)
LES AVENTURIERS DU NHL2987 SURVIVAURE 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 MALÉDICTION DE TIRLOUIT
Une grande aventure en 2 tomes avec les Hommes-légumes



© 2013 Éditions CLAIR DE LUNE
www.editionsclairdelune.fr
<http://editionsclairdelunebd.blogspot.com/>
Stylique & Lettrage : Pierre LEONI
Première Édition
Dépôt légal : novembre 2013 - ISBN : 978-2-35325-574-0
Imprimé en France par Caractère / Reliure SIRC

SALUT À VOUS, LES AVENTURIERS !
DÉPÈCHEZ-VOUS DE NOUS REJOINDRE
PARCE QUE... C'EST LA GUERRE ICI !

NOUS AVONS PRÉCÉDEMMENT ÉCHOUÉ À WALDORG
À CAUSE D'UNE SOMBRE HISTOIRE DE GLISSADE
DANS LA RIVIÈRE... ENFIN DU COUP, NOUS AVONS
RÉCUPÉRÉ L'ELFE !

NOUS SOMMES DE RETOUR À GLARGH PARCE QUE
J'AI USÉ DE MON CHARISME NATUREL POUR CONVAINCRE
UNE BOURGEOISE DE NOUS DONNER UNE NOUVELLE
MISSION QUI NOUS RENDRA RICHES ET CÉLÈBRES.
DU COUP, NOUS RECHERCHONS L'ORBE DE XARAZ
DANS LA TOUR D'UNE DAME DE LA HAUTE SOCIÉTÉ.

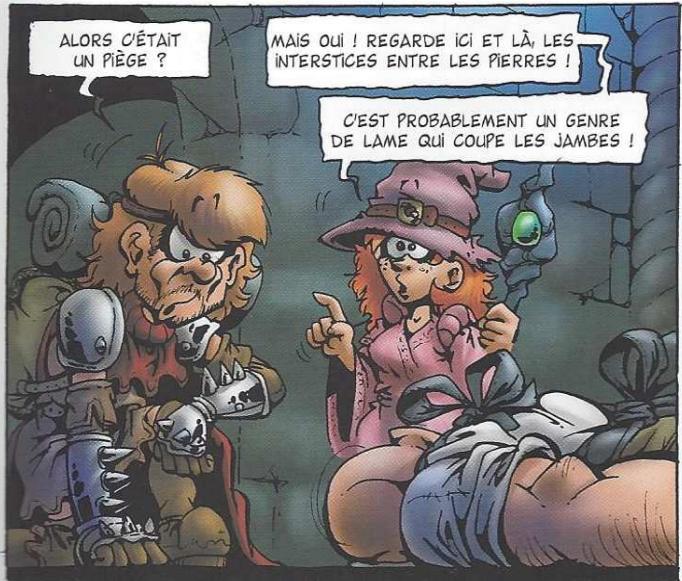
MAIS LÀ MAINTENANT, C'EST JUSTE
LE BORDEL ! Y'AVAIT UNE SIMPLE PORTE
À OUVRIR, UN ENNEMI À COMBATTRE ET
ÇA S'EST MAL GOUILLÉ ! L'ELFE A TIÉ
UNE FLÈCHE DANS LE DOS DU BARBARE !

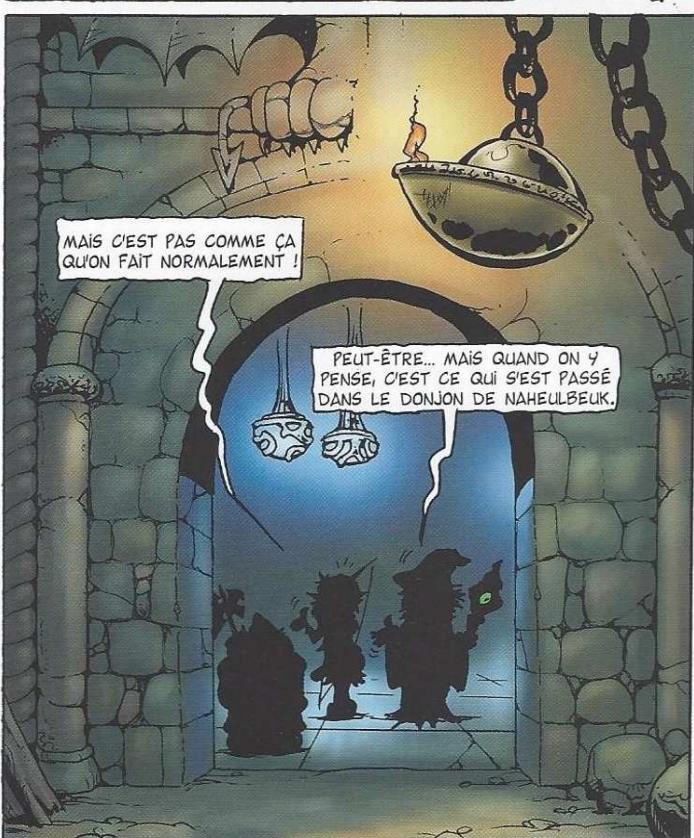
C'EST LE MOMENT D'UTILISER
MES COMPÉTENCES DE CHEF
DE GROUPE...

ALORS,
À L'ASSAUT !











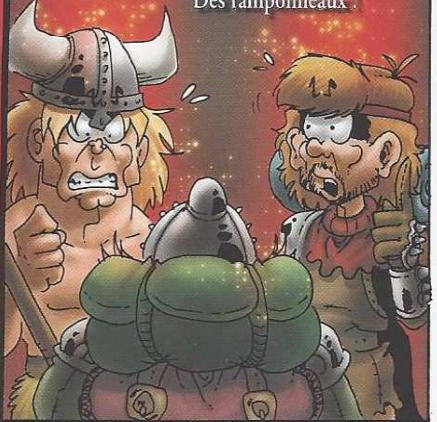






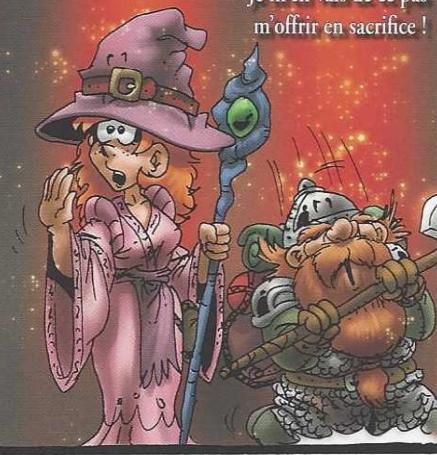
Cesse un peu tes grimaces, imbécile avorton,
ou tu sauras tâter d'un poing sur le museau !
Tu nous ridiculis et nous prends pour des
cons !

Vous méritez des baffes !
Des gnous !
Des ramponneaux !



Arrêtez compagnons, vous n'avez rien compris !
Nous voilà prisonniers d'un surnois maléfice !
Il nous force à rimer.

D'ailleurs c'est bien pourri !
Je m'en vais de ce pas
m'offrir en sacrifice !

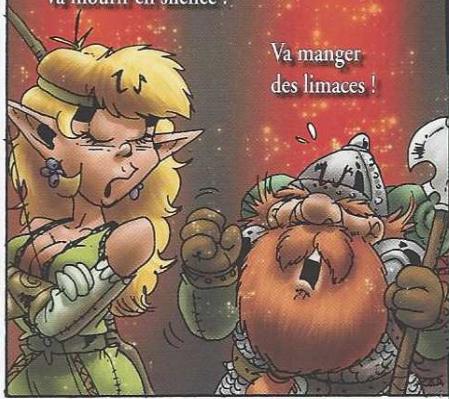


Arrête un peu ton char,
espèce de sac à vin !

Tu n'étais point conviée,
ourtant tu nous agaces !

Je fais comme il me plaît,
car tu n'es pas malin.
Va mourir en silence !

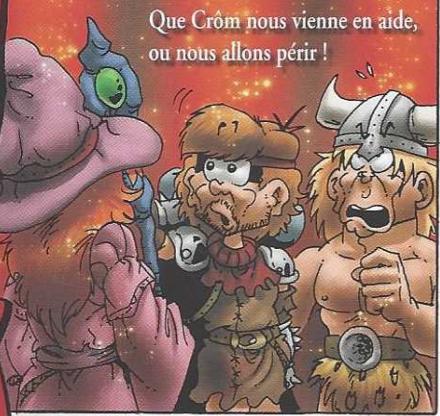
Va manger
des limaces !



Cessez donc s'il vous plaît d'étaler vos griefs.
L'heure est grave à présent.
Nous devons réfléchir.

Le sort est bien ici dans un coin de la pièce.

Que Crôm nous vienne en aide,
ou nous allons périr !



Aucun aventurier, aucun guerrier je crois,
n'est jamais mort ainsi de rimes et de bons mots.
Il en faudrait beaucoup...

C'est déjà trop pour moi !

Mais tu vas la fermer ?

Oublie !
C'est un lourdaud !



J'en ai plein mon cabas ! Il faut sortir d'ici !

Je suis du même avis mais la porte est fermée !

Mais qu'allons-nous donc faire ? Je suis las...

FLIBIDI !

Et voilà l'autre endive
qui vient nous taquiner !



Puisque nous en parlons, il me vient à présent
l'envie de vous poser la question subsidiaire :
P'un de vous aurait-il testé précédemment
l'ouverture de la porte installée là derrière ?

Je ne l'ai point touchée ! Ma foi c'est embêtant.

Il serait plus que temps d'en tourner la poignée !

Mais vous allez bouger ?
Je vous trouve un peu lents !

Va donc !
Buveuse de thé !

Tu t'adresses à un Nain !



Allons-y les amis !
Le chemin est ouvert.

Encore une fois je pars sans user mon épée !

Je ne rêve à l'instant qu'au parfum d'une bière.

Hâtons-nous !
Sauvons-nous !

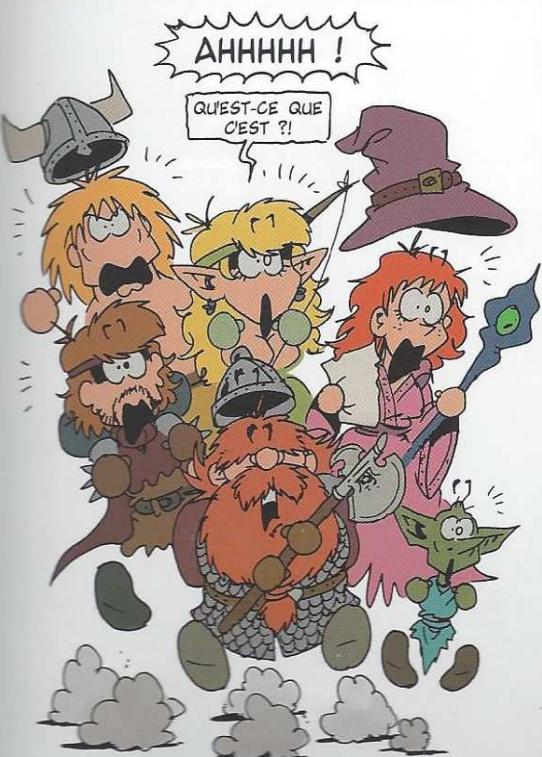
Et puis ça sent les pieds !

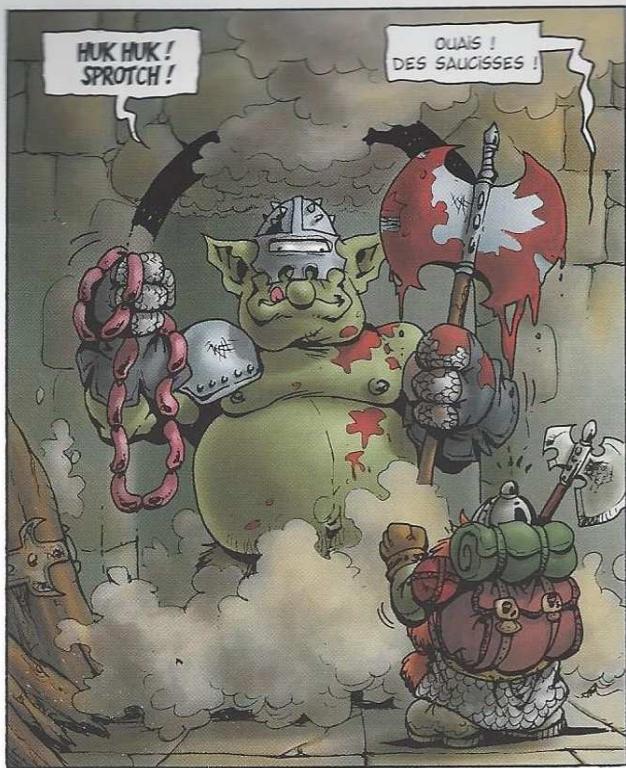






CRAAAACK !





ON DIRAIT QUE L'ESCALIER ÉPOUSE LE MUR DE LA TOUR. ON DOIT SE TROUVER À UN ÉTAGE SECRET, SI JE ME FIE AU NOMBRE DE MARCHES.

MAS
TAIS-TOI DONC,
ET AVANCE !

LA PORTE OU L'ESCALIER ?

LA PORTE ! IL Y A COMME UNE VIBRATION MAGIQUE PAR ICI !



UN PIÈGE ?

JE NE PENSE PAS...

NON, IL N'Y A RIEN ICI. C'EST DERrière.

LE PIÈGE EST DERrière ?

PERSONNE N'A DIT QUE C'ÉTAIT UN PIÈGE !

ET LA PORTE N'A PAS DE POIGNÉE !

C'EST LE MOMENT DE RESSORTIR TA BAGUETTE !



MAIS C'EST LA DERNIÈRE FOIS QUE JE PEUX L'UTILISER, NON ?

OUI ! C'EST LA DERNIÈRE CHARGE.

ET QU'EST-CE QU'ON VA FAIRE APRÈS CA SI ON TOMBE SUR UNE PORTE FERMÉE ?

JE LANCERAI LE SORT MOI-MÊME. C'EST UN NIVEAU TROIS !

ET POURQUOI TU NE LE LANCES PAS MAINTENANT ?

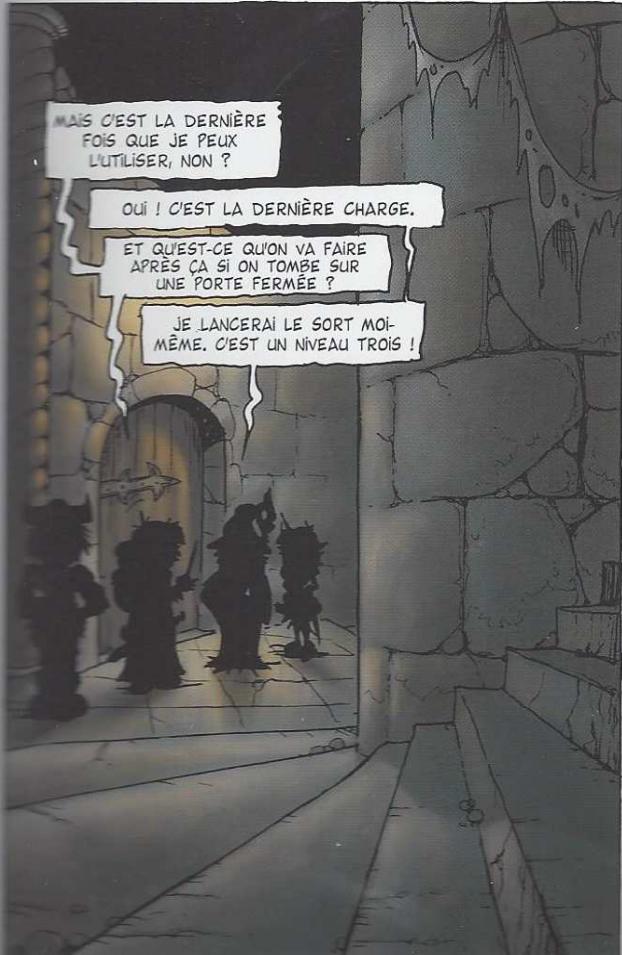
JE TE L'AÎ DÉJÀ DIT ! C'EST POUR ÉCONOMISER MON ÉNERGIE ASTRALE !

BON, BON...

EH BEN ALORS ? QU'EST-CE QUE TU FOUS ?

Oui, oui, voilà !

CLIC !



ET JE FAIS QUOI AVEC CE TRUC MAINTENANT ?

TU LA RANGES DANS TON C

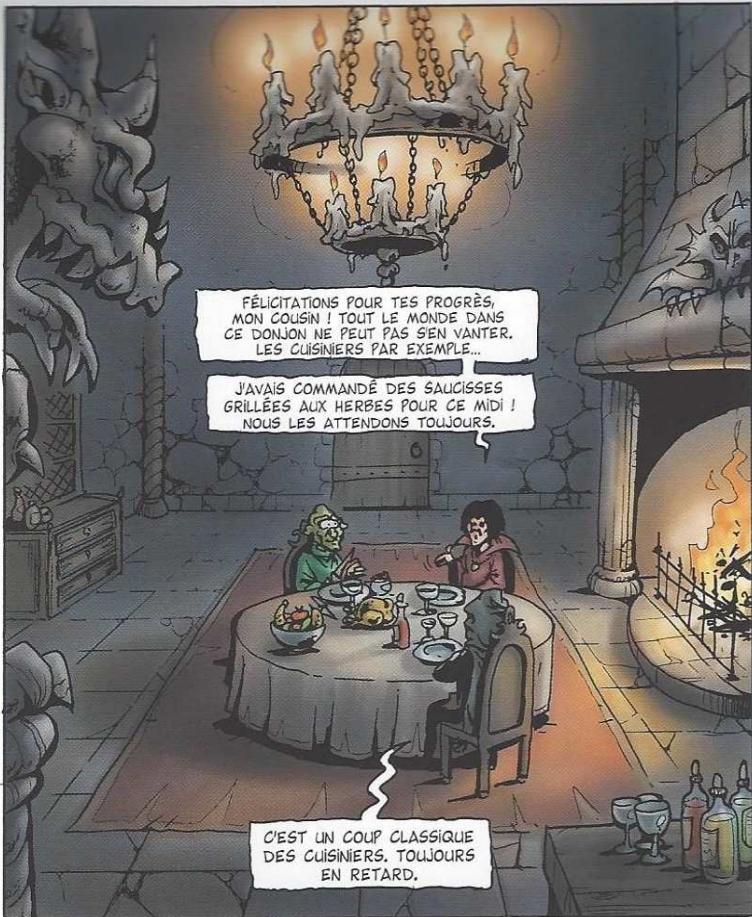
ON PEUT L'ENCADRER ET LA GARDER EN SOUVENIR DE LA MISSION !

ALLUME UN FEU AVEC !

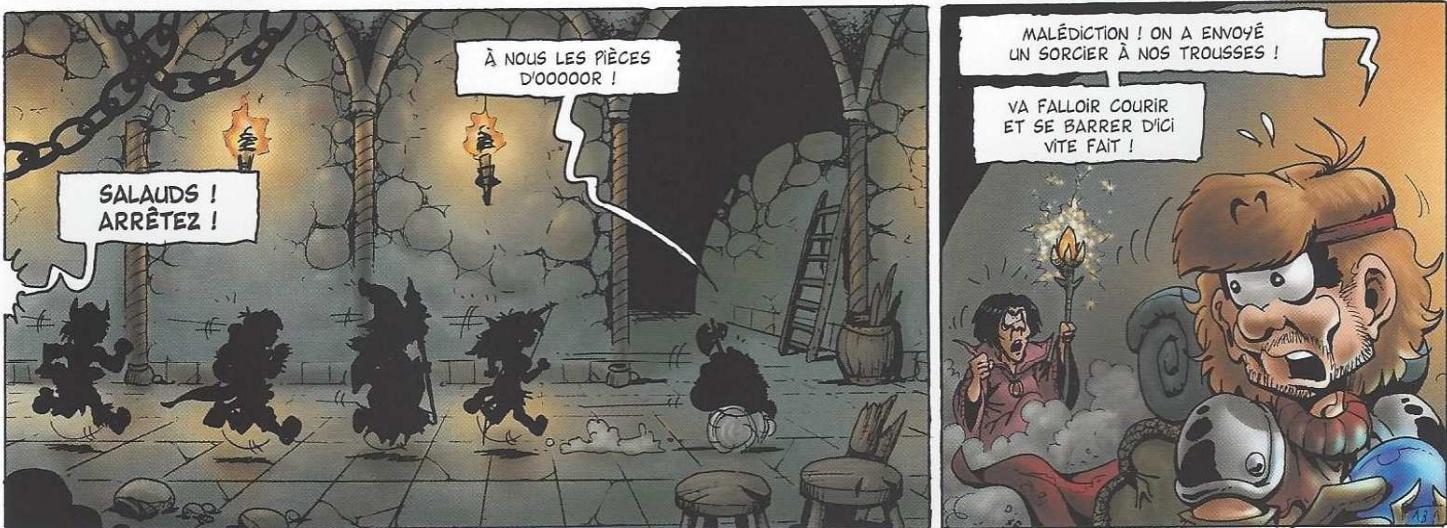








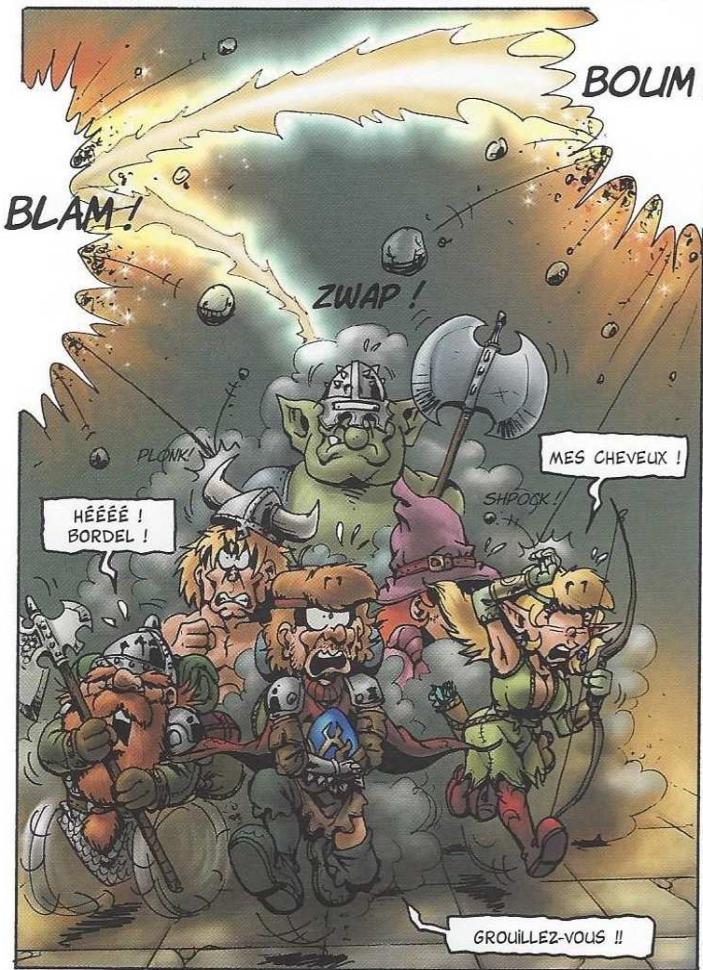










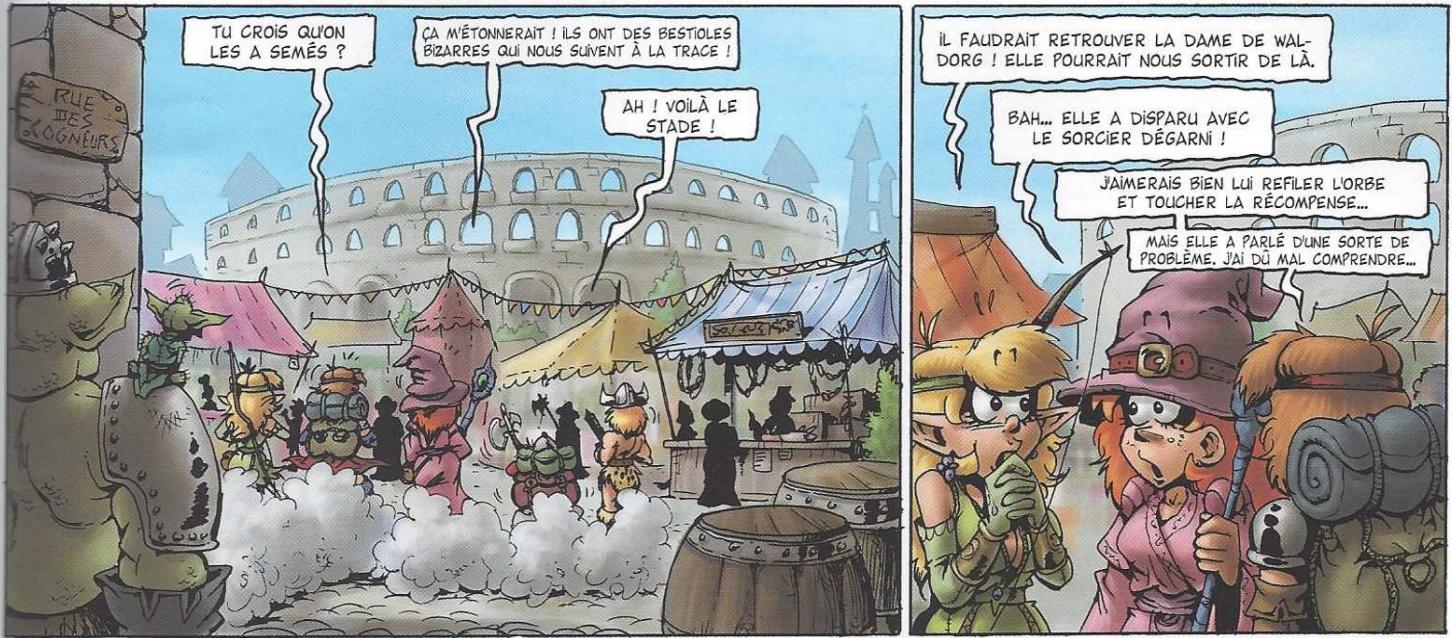


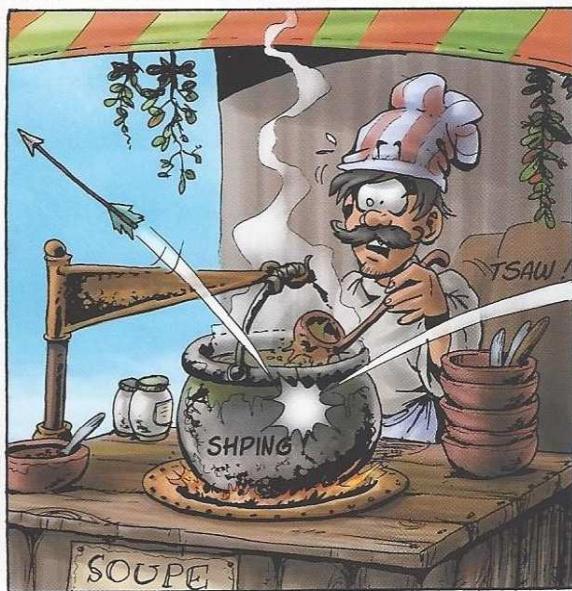




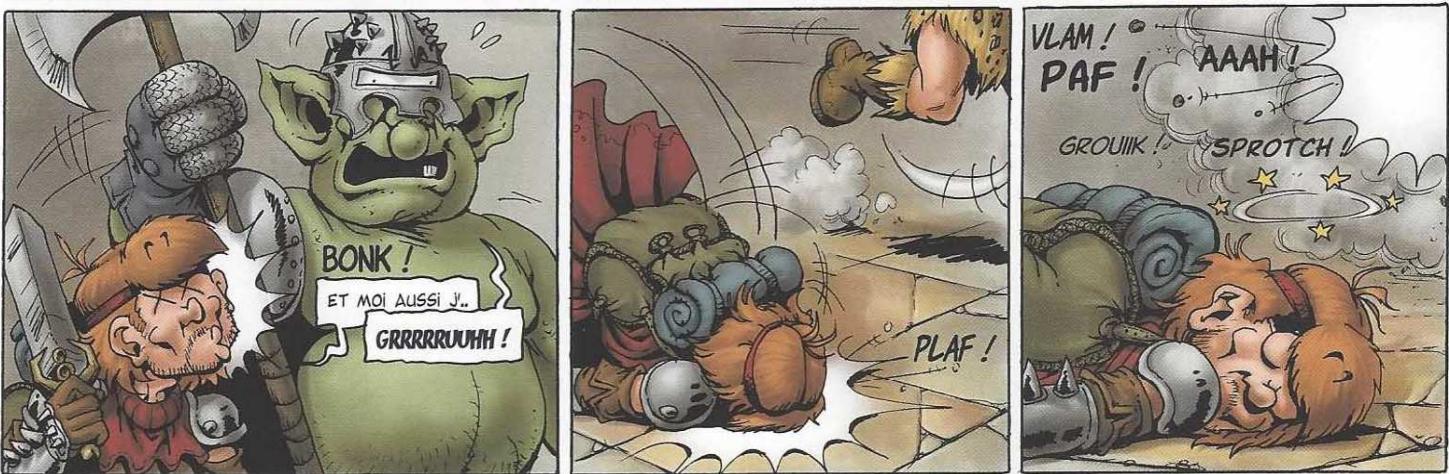




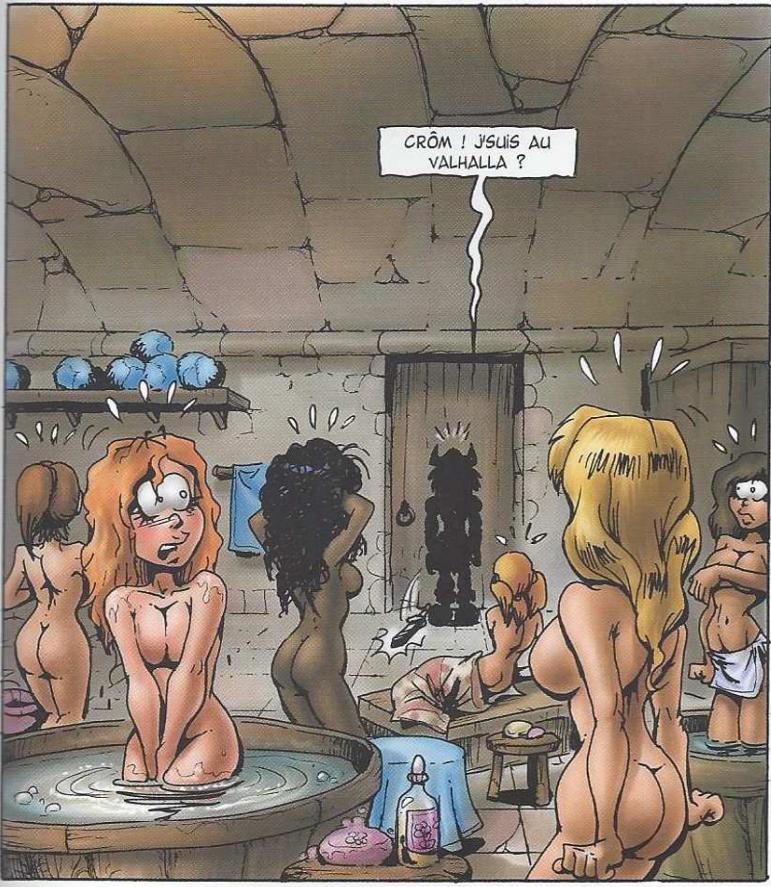


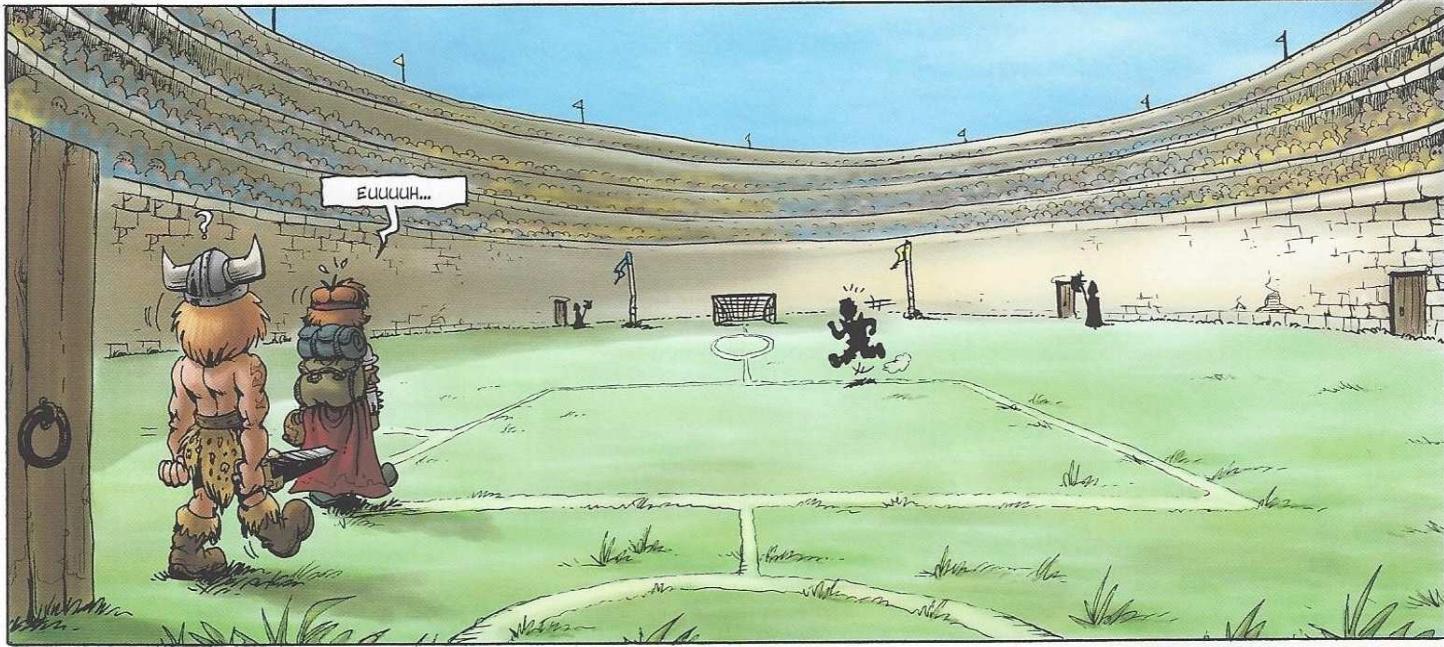
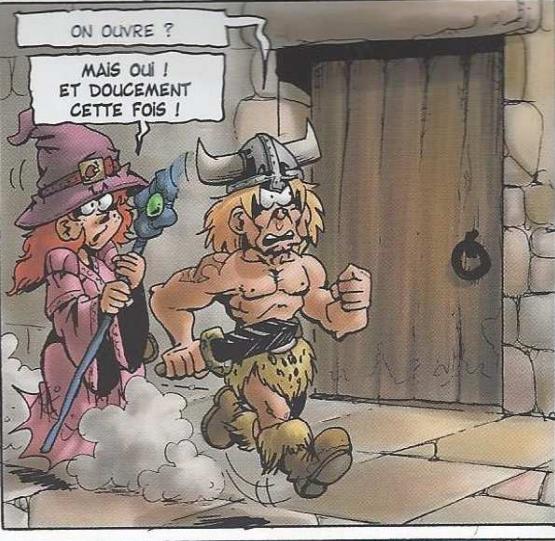




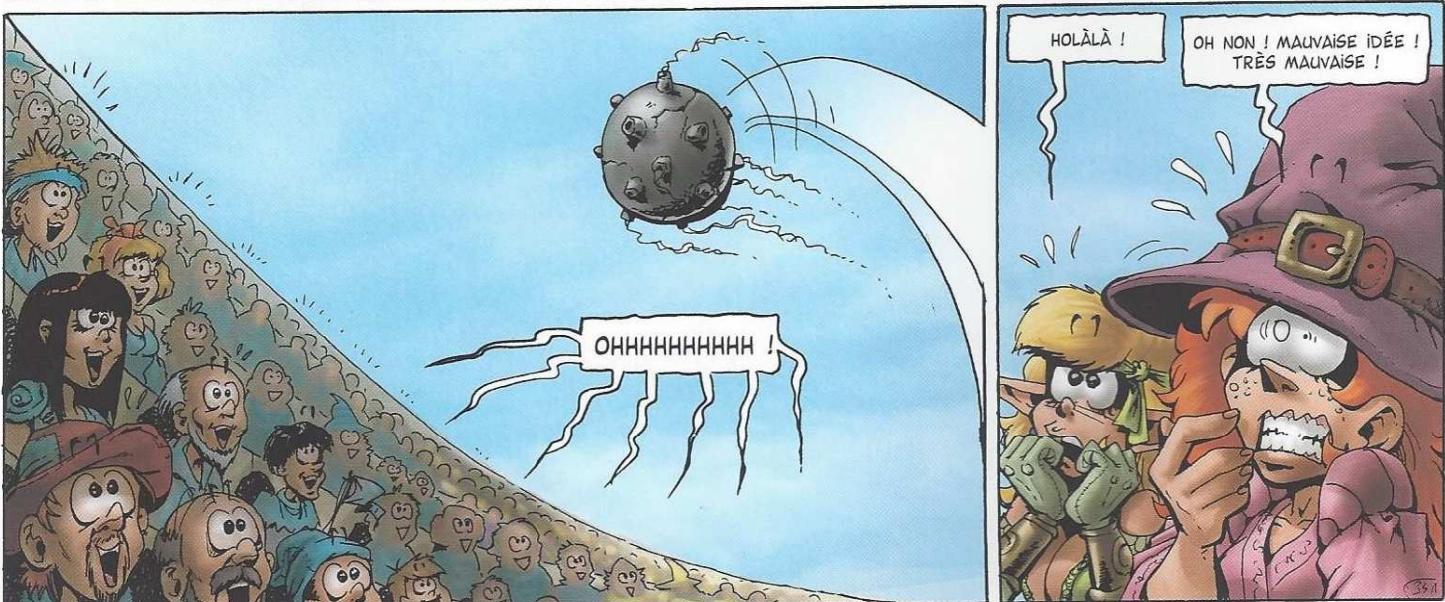
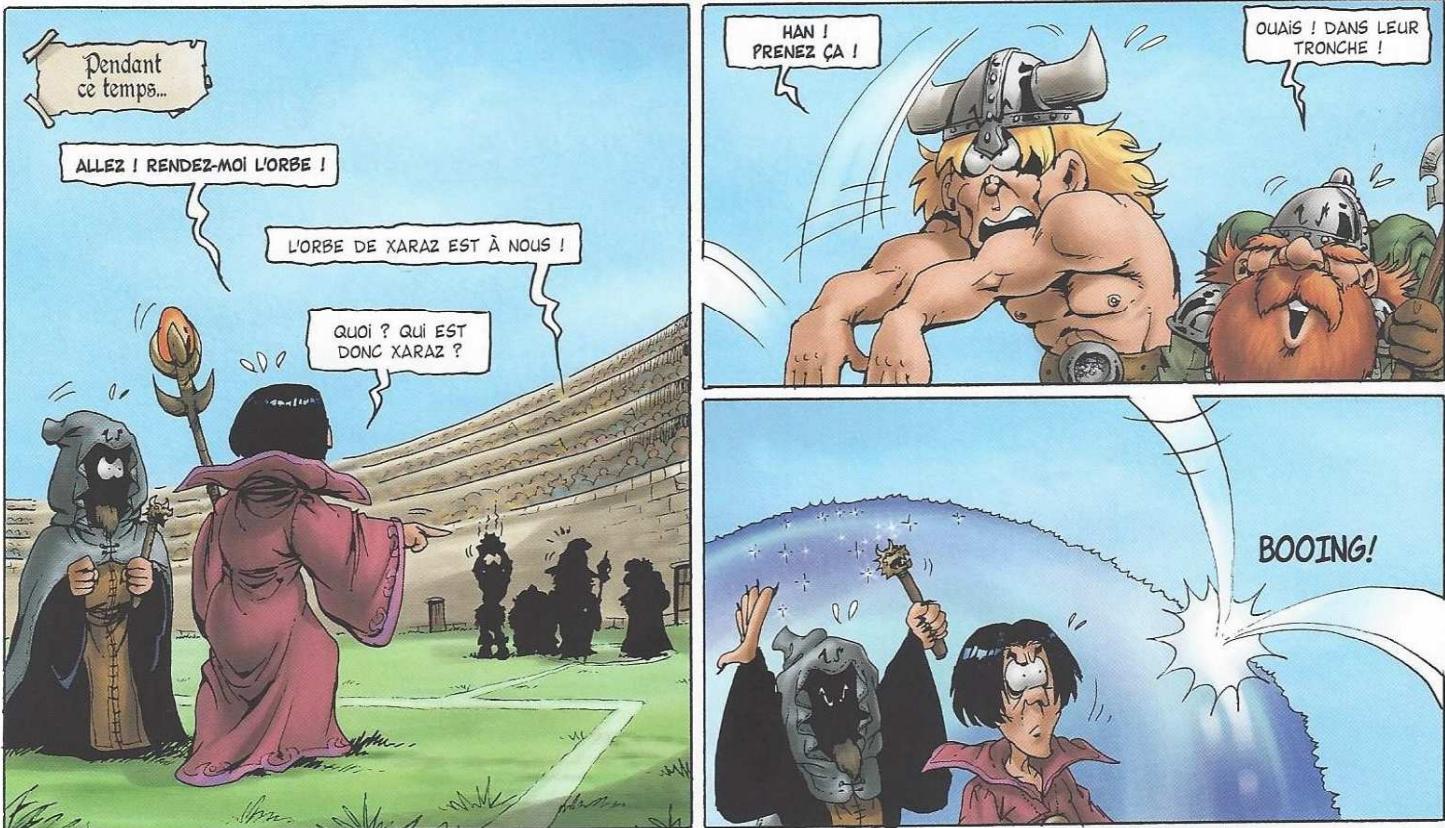


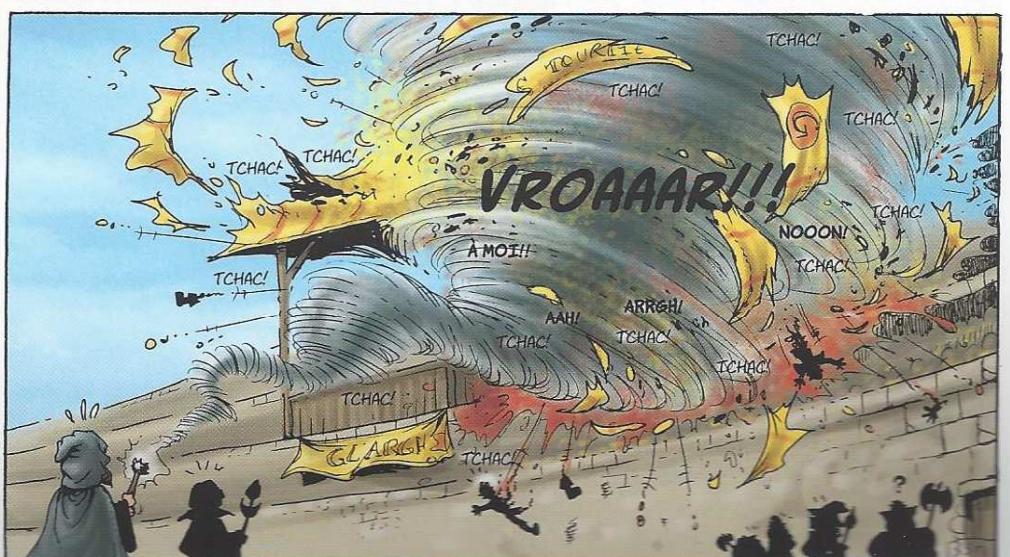
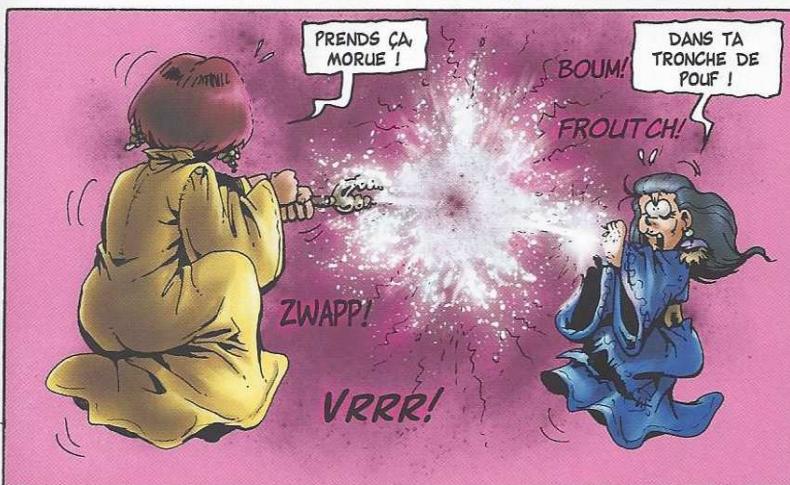
* FLÈCHE D'ACIDE PÉNÉTRANTE.

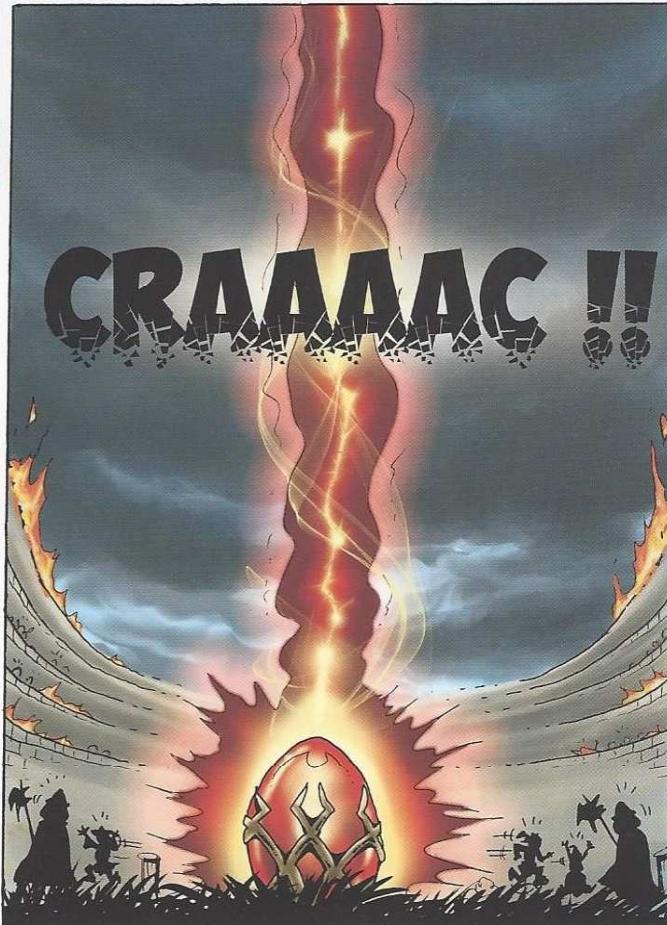


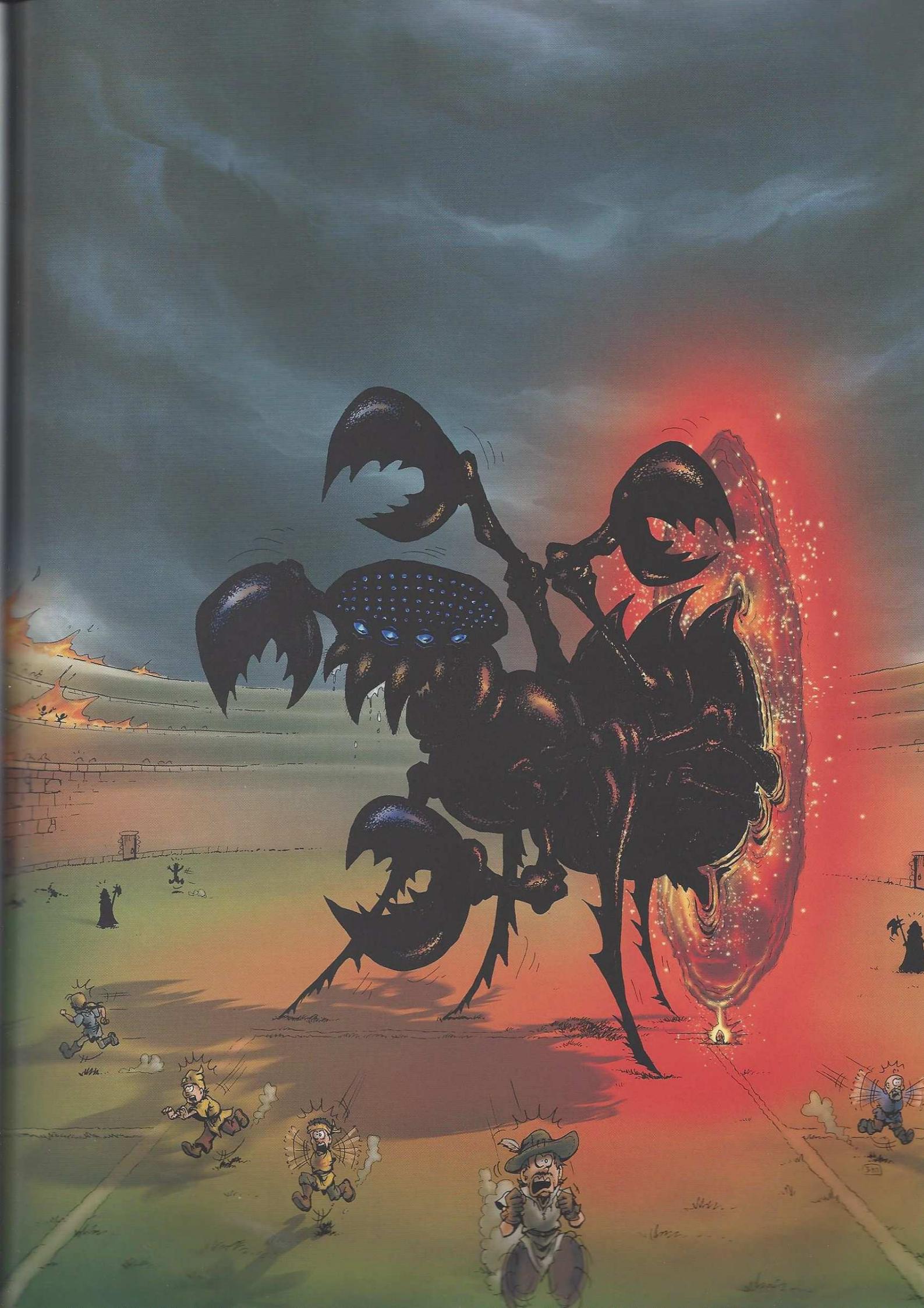






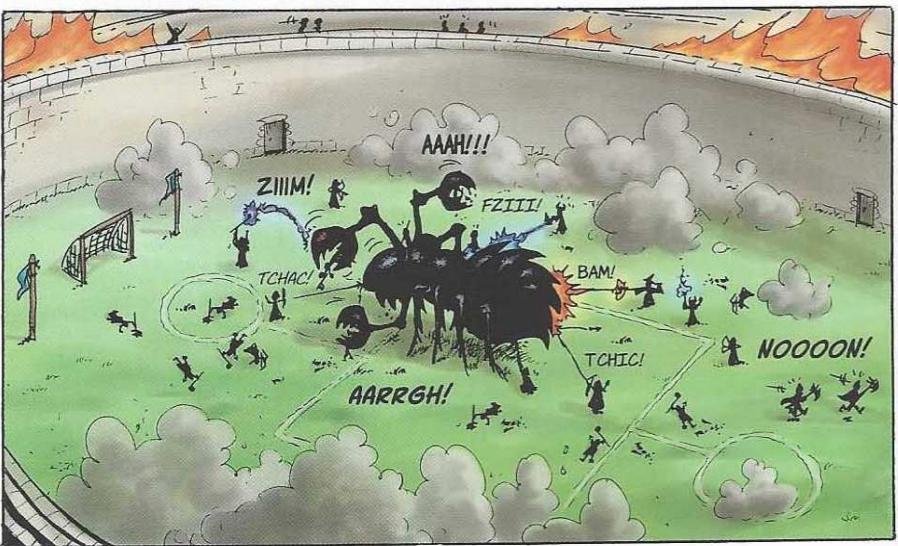


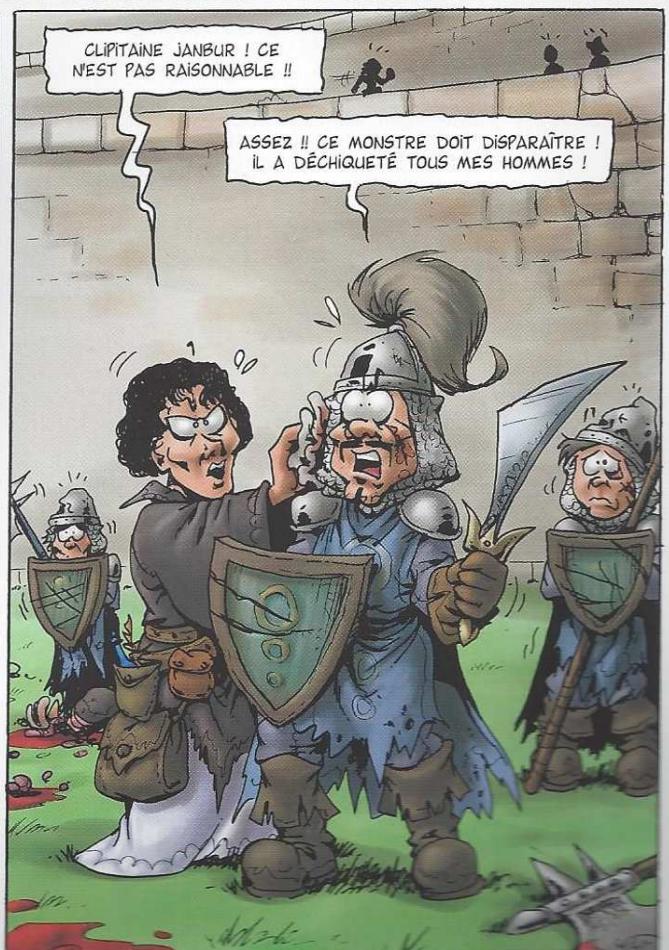










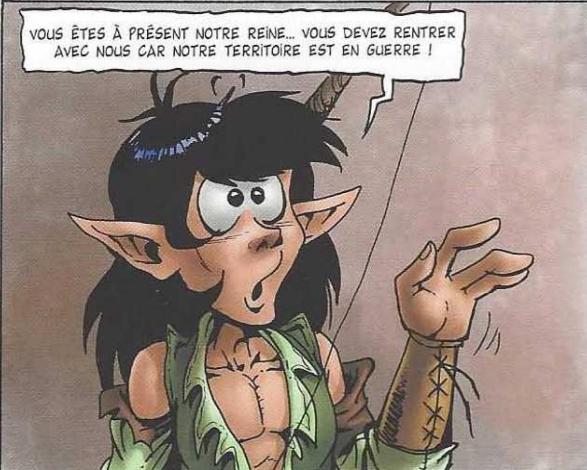












Fin de l'ORBE DE XARAZ
Retrouvez bientôt la compagnie des Fiers de Hache dans LE CONSEIL DE SUAK !

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 vêreux. C'est peut-être grâce aux compétences du Ranger, à la bâche 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 dernier volet de l'adaptation en BD du roman « L'Orbe de Xaraz » (prix Merlin 2010), Saison 4 du Donjon de Nabeulbeuk, série en 4 tomes.

