

Le Donjon de Nahelbeek

JOHN LANG



À l'aventure, compagnons

SAISONS 1 & 2

Pygmalion 



(Re)découvrez la plus célèbre saga de fantasy parodique.

Même s'il semble avoir été fabriqué avec des pierres au rabais et des poutres bon marché, il ne faut surtout pas sous-estimer le Donjon de Naheulbeuk. Ses murs renferment les pires cauchemars. Monstres, aberrations magiques, mercenaires assoiffés de violence ainsi que pièges et énigmes à en devenir fou occupent chaque étage de la bâtisse.

Pourtant, un groupe se rassemble au pied de l'édifice. Si ces inconnus se lancent à l'attaque, c'est qu'ils sont à la recherche d'une statuette pour le compte de Gontran Théogal, un sorcier à capuche aux intentions peu claires. Mais la méfiance règne au sein du groupe. La récompense promise sera-t-elle suffisante aux aventuriers pour s'unir et faire face aux dangers ?

Feuilleton audio devenu culte, *Le Donjon de Naheulbeuk* a été décliné en BD, en roman – dont voici le premier volet – et en jeu vidéo en 2020. Son créateur, **JOHN LANG**, alias Pen Of Chaos, est un musicien, humoriste, graphiste, auteur, webdesigner et game designer français.

LE DONJON DE
NAHEULBEUK

JOHN LANG

LE DONJON DE NAHEULBEUK

0 – À l'aventure, compagnons

Pygmalion 

Pour plus d'informations sur nos parutions,
suivez-nous sur Facebook, Instagram et Twitter.
<https://www.editions-pygmalion.fr/>



Désert des Plaintes

Montagnes du Nord

TERRE DE FANGH



Collines d'Altronville

Forêt de Schlipak

Terres sauvages de Kizpirt

Waldorg

Glargh

Mer d'Embarh

Crête des Princes Mages

Mont Kjanouf

Mont Immor

Lac Aspoisser

Grande forêt du Sud

Forêt de Schlipak

Lac de Zikouf

Les Caves du Glargh

Forêt de Grousele

Nepouff

Gzoy

Boulogneville

Marecage de l'éternelle Agonie

Bois de N'italamela

Forêt d'Outein

Forêt d'Outein

Valamb

Donjon de N'ibelteuk

Louitel

Alrogépu

Alouk

Milisej

Milande

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

0 10 20 30 40 50 60 km

N S E O

Métal + POC

Riv. Kizpirt

Harou Hlab

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

Amoufou

À L'AVENTURE, COMPAGNONS

I

C'est où, l'aventure ?

Il courait depuis longtemps dans ces plaines inconnues. Ses cheveux sales et emmêlés, trempés de pluie, rebondissaient contre ses épaules vigoureuses. Ses cuisses et ses mollets durcis, fouettés par les longues herbes, commençaient à donner des signes de faiblesse mais il préférait les ignorer. La douleur, c'était pour les faibles ou les enfants !

Le coureur fixait à présent les toitures qui se profilaient derrière un bosquet. Le village, c'était un abri pour sécher, mais on y trouvait aussi de la viande et de la bière. Il obliqua légèrement vers sa nouvelle destination.

Depuis quelques jours, il avançait dans une direction approximative en se laissant plus ou moins guider par le vent. Il avait traversé une portion de territoire sauvage, seul et armé d'une simple épée empruntée à son oncle Hok-Dan. Il avait dû défendre sa vie contre une meute de coyotes, et grâce à ses talents de combattant n'avait récolté qu'une morsure au mollet. Puis il avait dormi dans un campement abandonné, enroulé dans une couverture déchirée qui sentait le bouc.

Son voyage l'avait amené à suivre la rivière Kraouk, car les anciens du clan Drugal disaient souvent qu'elle guidait les guerriers vers les grandes cités humaines. Il n'avait pas été déçu sur ce point, mais la hauteur des murs d'enceinte de Glargh l'avait découragé. Alors, il avait suivi le Gros Fleuve, qu'il avait finalement traversé dans une large « charrette qui flotte », près d'un village dont il avait oublié le nom. Dans cette bourgade, il avait été surpris quand deux personnes lui avaient offert des pièces d'or et un bracelet en métal brillant, après s'être mises à pleurer, alors qu'il n'avait rien demandé et que lui-même désirait simplement connaître l'adresse de la taverne. Trois miliciens pas trop sûrs d'eux lui avaient

conseillé vivement de quitter le village pour aller vers l'ouest, loin si possible.

Ensuite, le guerrier s'était laissé guidé par son instinct à travers une vaste étendue d'herbe, puis sur les reliefs d'une série de collines usées par les intempéries. Son dernier bivouac lui avait permis de dormir dans la grotte d'un ours décédé depuis longtemps et c'est là qu'il avait terminé ses provisions de viande séchée. Maintenant, il fallait vraiment qu'il mange.

En approchant du village, il eut une pensée fugitive et se souvint du motif de sa course vers l'ouest. La cousine Oanell était un peu difficile quand il s'agissait de choisir un homme. Elle était encore célibataire, mais ça n'allait pas durer car le clan Drugal ne comptait pas beaucoup de belles jeunes filles. C'était peut-être à cause des unions célébrées à travers les siècles entre les membres d'une petite communauté de nomades, mais comme beaucoup de choses, le concept de génétique était très loin d'inquiéter les peuples des Terres Sauvages. Oanell avait dit au jeune guerrier qu'il n'était pas assez fort pour se voir accorder ses faveurs, mais qu'il était tout de même « un peu son genre ». Non pas qu'il soit fluet, mais le standard de musculature était assez élevé au sein du clan. Il aurait pu essayer de la convaincre d'une manière brutale, cependant la bougresse avait la réputation d'être très précise en discipline de coup de pied aux organes virils. Son voisin Yougar, qui était parfois trop entreprenant, avait mis trois semaines à s'en remettre et il marchait encore difficilement.

Alors le Barbare frustré s'était dit qu'il était grand temps pour lui d'aller chercher l'aventure. Il serait bientôt fort et brave, et pourrait arborer les trophées provenant des carcasses des monstres occis à la sueur de ses biceps. Il avait prévu de revenir tenter sa chance auprès d'Oanell avec des trésors, un beau casque à cornes et une épée légendaire.

Toutes ces réflexions finirent par amener le guerrier à l'entrée du village. La pancarte comportant le nom de la commune aurait pu l'informer plus précisément, mais il ne savait pas lire. La lecture, c'était pour les autres, pas pour les guerriers.

Deux gamins qui jouaient dans les flaques détalèrent en courant à son approche. Un peu plus loin, une vieille femme qui balayait des feuilles mortes se mit à trembler et se hâta de rentrer dans sa chaumière.

Il était encore en périphérie du village lorsqu'il tomba nez à nez avec un homme transportant un cageot de carottes, au coin d'une mesure. L'homme eut un hoquet de surprise et lâcha ses légumes.

— Hé ! lança le Barbare. J'ai soif et j'ai faim !

Le paysan sentit ses jambes se dérober sous lui et il fut bientôt à genoux. Les sauvages guerriers venus des plaines envahissaient le village ! Vite, il devait sauver sa peau ! Les mains tremblantes, il fouilla dans sa poche pour en tirer une bourse de tissu qui contenait quelques piécettes. Il la tendit au voyageur vindicatif, mais celui-ci l'ignora.

— Alors ? insista la brute. C'est par où la taverne ?

— Te... te... tenez, c'est toutout c'que j'ai ! Ne m'faites pas de mal !

— Hein ?

— Pitié ! Vous voulez aussi des carottes ?

— La taverne !

— La tata... taverne... C'est tout droit ! Sur la gauche !

Le Barbare renifla et s'empara finalement de la bourse de tissu. Si on lui offrait des trucs, il n'allait pas refuser. Il fronça les sourcils :

— C'est quoi la gauche ?

— C'est... euh... du côté de ce bras-là.

— D'accord ! Salut !

C'est si facile que ça d'avoir des richesses ? Les coutumes de ces paysans étaient bien étranges. Il fit glisser les pièces dans son escarcelle de cuir, où elles augmentèrent le pécule déjà récolté pendant sa traversée d'un autre bled dont il n'avait pas réussi à savoir le nom.

Normalement, pour avoir de l'or chez les humains, il fallait sortir son épée, taper des gens, ceux-ci prenaient peur et ensuite on avait droit au butin. C'est ce que racontaient les guerriers du clan.

Les maisons se rapprochaient et ça sentait moins la litière porcine, mais il n'y avait toujours aucune taverne. Il en vint à se dire qu'il était sans doute nécessaire de lire des indications pour y arriver, et du coup, ça n'allait pas être facile. Il croisa un couple un peu plus loin, s'approcha d'eux d'un pas décidé afin d'obtenir de nouvelles informations. La femme se cacha derrière son mari et poussa des cris, l'homme chercha des yeux un moyen de s'échapper, mais il se rendit à l'évidence : il n'avait aucune chance de distancer un tel guerrier à la course.

— Je me rends ! Prenez mon or !

— Hein ?

L'expression contrariée du Barbare, réfléchissant intensément à cette nouvelle coutume curieuse, fut sans doute prise pour un rictus de haine. Terrifié, l'homme ouvrit sa bourse et lui montra qu'elle contenait des pièces, puis la lui lança. Le voyageur l'attrapa au vol.

— Chérie, donne ton collier !

— Mais, Gérard... C'est le collier de...

— Discute pas ! Donne ton collier, bon sang !

La femme dégrafa son collier de perles en pleurant, et son mari le tendit au brigand chevelu en balbutiant :

— Voilà une offrande en échange de nos vies ! Alors vous nous laissez partir ?

— Quoi ?

— Vous... Vous voulez aussi ma femme, c'est ça ?

Regard terrifié de l'intéressée, qui s'accrocha au bras de son mari. Le Barbare hésita :

— Bah... Non. C'est où la taverne ?

Le citoyen hésita quelques secondes. Ce sauvage allait-il saccager ainsi tout le village ? Et où étaient encore ces foutus gardes ? Bah, de toute façon il fallait bien qu'il essaie de sauver sa peau, et d'ailleurs il était fort possible que les miliciens du guet soient eux-mêmes au bistrot, ce qui leur permettrait d'intercepter la brute. Il balança l'information :

— La taverne ! Oui, oui ! Vous continuez tout droit, sur la gauche après le marché.

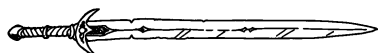
— La gauche, c'est ce bras-là ?

— Oui, oui c'est ça !

Le notable et sa conjointe s'éloignèrent en hâte le long d'une contre-allée, vérifiant que le guerrier ne les poursuivait pas.

Le Barbare baissa les yeux, examina la bourse et le collier qui lui appartenaient désormais. Il y avait beaucoup de pièces dans la bourse. Il trouva étrange qu'aucun os d'animal, ni griffe ni pièce de dentition ne soit utilisé pour orner le bijou. Les colliers, c'était fait pour montrer qu'on avait tué des bêtes, ou des monstres. Le sien, par exemple, était orné de plusieurs dents d'un jeune ours des plaines, animal féroce qu'il avait tué à mains nues quand il était plus jeune, en s'aidant d'une pierre. Mais les perles, ça servait à quoi ? Pouvait-on se vanter d'avoir tué des huîtres ?

Puis son estomac gargouilla, le rappelant ainsi à des considérations plus urgentes. Destination : la taverne.



Trois paysans jouant aux dés, deux gardes ayant fini leur service, un marchand fatigué, un trio d'habitues trop âgés, un chien maladif et un couple obèse. La plupart de ces gens ne savaient probablement manier

que la binette. Gontran les observa tour à tour et sirota une gorgée de son vin chaud. Ils firent de leur mieux pour ne pas croiser son regard.

Il n'était pas satisfait.

Le sorcier devait trouver rapidement son équipe, puisqu'on approchait du prochain créneau lunaire et qu'il serait bientôt temps de rassembler les derniers ingrédients. Il possédait déjà onze de ces statuettes, récoltées au fil du temps à force de patience. Il ne lui manquait presque rien, il était si près du but... Si près d'accéder au pouvoir suprême !

Mais ces auberges de campagne ne valaient rien, malgré tout le bien qu'on en disait. Il avait voulu gagner du temps et s'approcher du donjon, mais il aurait peut-être été plus efficace pour lui de retourner recruter à Glargh. C'était la capitale de l'aventure et du commerce, il suffisait parfois d'une affichette placée au bon endroit et les abrutis faisaient la queue pour vous supplier de les embaucher.

Trois jours plus tôt, alors qu'il observait la vitrine du magasin *La Fricoulaine*, il avait le plus facilement du monde recruté une jeune magicienne sortie de l'université, laquelle faisait équipe avec un ogre féroce. Ces deux héros semblaient très décidés, et ils avaient sauté sur la mission qu'il leur avait alors confiée. Ils s'étaient mis en route sans plus attendre vers Valtordu, un village pittoresque sur la route des diligences et proche du Donjon de Naheulbeuk. L'ogre ne parlait pas la langue commune, mais il se montrait docile, comme s'il était sous le charme de la jeune fille.

Oui, c'était bien à Glargh qu'il aurait dû rester.

Au lieu de ça il dînait au milieu des paysans dans une auberge de Tulamor. Un type de sa classe, tout de même... C'était affligeant. Et ces maudits pieds de cochon avaient un arrière-goût de fumier ! C'était à croire que le chef les avait tirés de la fange deux heures auparavant.

Le sorcier pouvait sentir la crainte qu'il inspirait aux autres clients : regards fuyants, chuchotis, ignorance feinte et tics nerveux. Peut-être était-ce à cause de son vêtement bleu sombre orné de runes, ou de son regard perçant, de son étrange pendentif, de son accent citadin ou encore du bâton de Radizar qu'il avait appuyé contre la chaise à côté de lui. Les gens simples se méfiaient des mages et des prêtres, et il était un peu les deux.

La double porte de l'auberge s'ouvrit une fois de plus. Gontran se détendit, car la chance venait de tourner. En effet, un homme de haute stature s'avança dans la salle commune. Il était jeune mais costaud, brun et sauvage, aussi sale que féroce. Sa peau était tannée par le soleil, la

poussière et le vent des plaines. Le voyageur portait une épée sanglée sur son dos, ainsi qu'une besace de chasseur et de grandes bottes de cuir souple qui semblaient avoir piétiné autre chose que des mottes de terre. Il avait l'air assez furieux, si bien que le silence se fit immédiatement dans la salle.

— Ha'lut ! dit-il sans même regarder les autres clients.

Le patron de l'auberge, qui essuyait auparavant son comptoir, s'était figé dans son geste. Il fixait maintenant le Barbare avec un léger doute, puisque celui-ci s'approchait de lui à grandes enjambées, une étincelle de violence dans le regard. L'étranger parla :

— Un connard m'a piqué ma bourse au marché ! grogna-t-il. Mais j'ai soif et j'ai faim ! Alors je peux juste payer avec ça !

Il posa sur le comptoir un collier de perles, d'un geste brusque, sous les yeux du tavernier toujours pétrifié.

— Monsieur sera mon invité ! lança Gontran.

— Hein ?

— Venez donc vous asseoir, vous semblez fatigué !

— J'suis pas fatigué ! La fatigue c'est pour les mauviettes !

Le Barbare s'avança néanmoins vers la table où il venait d'être invité, oubliant derrière lui le tavernier qui avait cessé de respirer.

— Vous allez payer pour ma bouffe ? grommela le guerrier.

— Oui oui, c'est bien ce que j'ai dit.

— Ah, cool.

Puis se retournant :

— Poulet rôti, miche de pain ! Et d'la bière !

— Euh... Bien, bien monsieur !

Le patron décrocha une pinte du râtelier et fit un geste en direction de sa femme, tout en bougeant les lèvres et en fronçant les sourcils. Dans le code secret des tenanciers de bistrot, ça voulait dire « bon sang d'crapaud dépêche toi d'aller en cuisine préparer le repas du client avant qu'il ne foute le feu ! »

Gontran attendit que le Barbare tire sa chaise et qu'il y prenne place, qu'il soupire d'aise et qu'il manifeste son premier souhait :

— J'ai faim.

— C'est bien, vous allez manger. Je me présente : Gontran Théogal, mage de niveau douze, Grand Ordonnateur de la Béatitude de Swimaf, et je...

— Moi j'suis un Barbare, j'habite dans les plaines. C'est loin. J'ai couru et j'ai soif aussi. Et j'ai faim !

— Certes, euh... Vous allez manger, soyez patient.

Gontran était lui-même assez flegmatique, mais sa jambe droite se mit à trembler sans qu'il puisse l'arrêter. Le stress le gagnait. Dans la salle commune, les autres clients attendaient qu'il se passe quelque chose de saugrenu mais il leur était difficile d'observer discrètement les deux inconnus. Personne n'avait envie d'avoir affaire à eux ! Les gardes, n'étant plus de service, avaient suivi l'entrée du Barbare et ne savaient toujours pas quelle attitude adopter : il était encore temps de sortir pour aller chercher du renfort, mais d'un autre côté leur pichet de vin était à moitié plein, et ce serait vraiment gâcher que de l'abandonner ainsi. D'un signe de tête entendu, ils choisirent de terminer le pichet.

— J'suis un guerrier du clan Drugal ! dit fièrement le Barbare. J'suis parti à l'aventure !

Gontran hocha la tête :

— Je vois ça...

Le patron de la taverne s'avança, non sans quelques précautions, et déposa une imposante chope à portée du guerrier, puis s'en retourna derrière son comptoir en s'épongeant le front. Le client satisfait émit un ricanement et s'empara de la pinte :

— Ouais ! D'la bière !

Amusé, le sorcier vérifia que personne ne les écoutait. Bien sûr, il se produisait exactement l'inverse et tous les regards semblaient converger vers leur table. Il s'approcha donc par-dessus la table pour parler à voix basse :

— Mon brave, je suis à la recherche d'une équipe d'aventuriers. Il me faut embaucher des mercenaires au plus vite, pour récupérer un objet de valeur, dans un donjon situé à l'ouest d'ici, par-delà les Chênes d'Ulgargh et derrière les collines. Une importante rémunération est prévue.

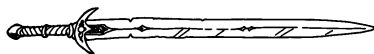
Le Barbare s'essuya la bouche et reniffla :

— Beh, 'rien compris.

— Comment ça, rien compris ?

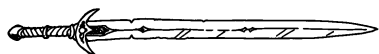
— Faut parler moins vite, et puis j'ai faim.

« Ça ne va pas être aussi facile que ça, finalement. » pensa Gontran. Il se tourna pour commander de nouvelles boissons.



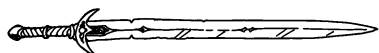
Une heure plus tard, un frêle gaillard remontait la rue des Grands Chênes. Il faisait nuit et l'humidité piquait les joues, si bien qu'il remonta sa capuche avec empressement, ne laissant voir que ses yeux sombres.

Il ne savait pas qu'il marchait déjà vers un destin flamboyant, vers une histoire aussi épique que funeste. Il était né en milieu quasi-rural mais il avait toujours aspiré à vivre autrement, et il avait cultivé son érudition dans ce sens. Que pouvait-il bien avoir à faire dans une fabrique familiale de pièces détachées pour tranchoirs à jambon ? Il était fasciné par les mécanismes, certes, mais aussi par les jeux d'adresse, les énigmes, les outils pointus, les serrures, les coffres, l'argent facile et le confort de l'obscurité. Depuis qu'il avait quitté l'entreprise et le giron de ses parents pour s'installer à Tulamor, il avait trouvé sa vocation.



BULLETIN CÉRÉBRAL DU VOLEUR

Encore une bonne journée, je pense que j'ai bien progressé ! Je vais pouvoir en référer à mon maître en apprentissage. Ce matin, j'ai pris deux croissants à la boulangère sans éveiller son attention. Ce midi, j'ai réussi à escamoter la bague de ma voisine en lui disant simplement bonjour, et j'ai pu pénétrer dans un cellier pour dérober deux saucissons et un ensemble complet de couverts en argent. La serrure n'a pas tenu plus de quarante secondes. Mais l'apothéose, c'est le coup de ce soir, au marché ! Quel butin ! La bourse de ce paysan hirsute contenait plus de trente pièces d'or ! Bourse coupée dans son dos, sans même qu'il n'ait pu voir mon visage, du grand art. Est-il possible qu'un type aussi rustre se promène avec semblable fortune ? Avec ce dernier larcin, mon professeur sera bien forcé d'admettre qu'il est temps pour moi de partir à l'aventure. Il ne me reste qu'à revendre le butin de ces dernières semaines et m'acheter le reste de mon équipement. Je m'en occuperai demain, mais auparavant j'ai bien envie de m'offrir une bolée de cidre. Ah ! Mais je vois justement l'enseigne de la Pie Bavarde !



Il se retrouva bientôt face à Gontran Théogal.

Triturant son bol presque vide, le jeune filou admirait la prestance et les riches vêtements de cet homme mystérieux.

C'était bien son jour de chance. Il avait surpris la conversation du voyageur, qui s'entretenait avec un puissant guerrier dont la silhouette lui semblait étrangement familière. Le voyageur avait parlé à voix basse de batailles et de maléfices, d'une équipe d'aventuriers, d'une mission, et surtout d'une somme rondelette. L'apprenti avait attendu le départ du deuxième convive, qui s'était finalement dirigé en titubant vers le dortoir de l'auberge. Il avait noté la présence des gardes apathiques, sans doute en fin de service, puis il avait rejoint Gontran au comptoir et celui-ci l'avait invité à sa table.

Cet étranger, qu'il n'avait pourtant jamais vu, le jaugea pendant quelques instants. Il eut un petit sourire entendu et lui confia :

— Il me semble savoir quel métier vous faites, si j'en crois vos atours et vos manières. J'ai peut-être un travail pour vous, jeune homme. Quels sont vos états de service ?

Le novice hésita :

— Je termine en ce moment mon apprentissage, mais je suis très doué !

— Je vois. Vous pouvez le prouver ?

De sous sa cape, le Voleur extirpa son butin :

— Tenez... Voyez par vous-même, j'ai dérobé cette belle bourse il y a un peu plus d'une heure au marché ! Dans le dos d'un paysan à la chevelure abondante. L'imbécile n'a rien vu venir et il en a été pour ses frais.

— Hum...

— Je flaire en vous l'indécision. Vous ne me croyez pas ?

— Si, si. La performance est respectable, d'autant plus qu'il ne s'agissait pas d'un paysan.

— Ah ? Vous croyez ?

— J'en suis certain. Je sais à qui appartient cette bourse.

— Vraiment ?

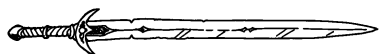
— Mais... Là n'est pas le sujet. Vous avez clairement du potentiel.

— Oh...

L'apprenti souriait franchement en attendant la suite. Gontran s'approcha donc par-dessus la table pour parler à voix basse :

— Mon brave, je suis à la recherche d'une équipe d'aventuriers. Il me faut embaucher des mercenaires au plus vite, pour récupérer un objet de valeur, dans un donjon situé à l'ouest d'ici, par-delà les Chênes d'Ulgargh et derrière les collines. Une importante rémunération est prévue.

Le tavernier, qui passait à ce moment près de la table, secoua la tête comme s'il essayait d'en chasser des abeilles. Il avait une très nette impression de déjà-vu.



Le lendemain matin, Gontran décida d'emprunter la diligence rapide vers la prochaine étape de son voyage, un peu plus au sud. Il avait cherché tant qu'il pouvait, après avoir écumé les trois tavernes et le bureau des emplois, mais il ne semblait y avoir que deux aventuriers disponibles à Tulamor : le barbare taciturne et le jeune voleur enthousiaste. Avec la Magicienne et l'Ogre, ça faisait un bon début d'équipe mais il restait à leur trouver d'autres compagnons. Cette soirée à Tulamor lui avait également donné mal au crâne, il ne savait plus combien il avait commandé de boissons pour tromper son ennui.

Le temps pressait car le *créneau lunaire* approchait. Les membres de son équipe avaient rendez-vous face au donjon, au matin du premier jour de la décade des moissons tardives. Ce n'était pas difficile à comprendre, même pour un sauvage. Dans la région de Valtordu, tout le monde avait entendu parler de la tour en question, d'autant plus que cette dernière était visible de loin.

En fin de journée, le sorcier parvint à Noghall, les jambes et le dos douloureux. Tout cela n'était plus de son âge et il se sentit bien bête de n'avoir pas payé un de ses employés pour faire le voyage à sa place. D'un autre côté, il ne pouvait souffrir d'être trahi, ne pouvait faire confiance à un incompetent, pas maintenant. L'enjeu était trop important !

Il fit ses adieux à l'équipage du coche, dans l'arrière-cour de la grande auberge de Noghall, *Le Hibou éhabi*, laissa tomber une pièce d'argent dans la main sale du gamin qui portait son bagage, puis poussa la porte qui menait dans la salle commune.

— Ce n'est pas gagné, bougonna-t-il en traînant les pieds vers une table isolée.

La clientèle était semblable à celle de Tulamor, à savoir un échantillon rural et maussade d'hommes aux loisirs réduits et à la bourse plate.

Il en était à penser qu'il valait mieux changer d'établissement quand il remarqua les deux voyageurs installés derrière une cloison, des recrues potentielles. Ils avaient posé un fourreau d'épée ainsi que deux arcs longs derrière la table et se restauraient de viande en sauce et d'un bock de vin clair. Leurs vêtements de voyage usés, de tons gris et bruns, mariant les cuirs et les toiles renforcées, saupoudrés d'une couche de poussière, suffisaient à renseigner le quidam sur leur qualité de baroudeurs. L'un d'eux

avait les oreilles trop pointues pour être humain, le regard clair et pénétrant, le visage volontaire encadré de cheveux fins. Le deuxième était presque chauve, avec des épaules plus larges et une courte barbe.

Gontran dédaigna le patron de l'établissement, un brave homme moustachu qui lui adressait des signes de bienvenue, pour s'approcher des deux forbans. Il prépara son entrée en scène mais le demi-elfe lui parla le premier :

— On n'est pas intéressés.

— Comment ?

— Vous êtes un MVAC, pas vrai ? Vous allez nous proposer une mission.

Gontran hésita :

— Un... Un Meuvaque ?

Le deuxième voyageur expliqua, tout en terminant de mâcher sa cuisse de volaille :

— Un Mystérieux Vieux À Capuche. Vous ne connaissez pas ? C'est un genre de code qu'on utilise entre nous...

— Mouaich ! mâchonna le demi-elfe. Vous arrivez dans l'auberge, vous voyez des aventuriers, du coup vous pensez que vous pouvez vous pointer pour nous demander n'importe quoi en échange de trois piécettes.

— Mais ça marche pas avec nous ! C'est trop cliché.

Le sorcier dansa d'un pied sur l'autre et fit appel à sa patience :

— Ah, je vois ce que vous voulez dire. Mais je ne suis pas vraiment vieux, je suis simplement... de haut niveau ! Et ma capuche, bien... Elle fait partie de la robe de mage. On a vite fait d'attraper un rhume en cette saison. Enfin bon, moi c'est un peu différent, j'ai une vraie mission à vous proposer.

Les deux voyageurs échangèrent un regard entendu et le demi-elfe secoua la tête :

— Vous êtes un MVAC. Je le savais.

Gontran se pencha sur leur table et s'obstina :

— Le Donjon de Naheulbeuk ? Ça vous dit quelque chose ?

— Pas la peine d'insister, mon vieux. Nous on n'est pas du genre à se faire refiler des missions. Moi, j'suis Yarig le Sans-Père. Et lui, c'est Bragh Tournelame. On a pour habitude d'éviter les plans suspects. Vous n'avez jamais entendu parler de nous ?

— Là on r'vient juste de frier des ogres à Heukbrouk, c'était pas de la tarte aux quetsches, mais on s'est chopé un sacré butin. Et on part demain pour faire le premier étage du donjon d'Urlubo avec un paladin qu'on a rencontré sur la route, puis on enchaîne avec les cavernes de Grask.

Yarig leva son verre comme pour porter un toast, et ajouta :

— Si vous cherchez des mercenaires pour faire vot' boulot d'sorcier, c'est pas nous.

Gontran se redressa, surpris et embarrassé. C'était bien sa chance, tomber sur des baroudeurs atteints de snobisme alors qu'ils semblaient si prometteurs. Le patron de l'auberge, qui se tenait sagement près de lui en attendant qu'il termine sa conversation, lui tendit un menu taché de graisse. Il lui adressa un sourire mièvre :

— J'ai la table du fond si vous voulez consommer ? Ce soir on a du ragoût d'lièvre à la purée d'carottes. Le dessert est aux pommes, et si j'peux utiliser l'expression, il est aussi « au poil », parce que c'est ma fille qui l'a cuisiné avec amour pour not' clientèle !

Poussé par le tavernier, le sorcier dépité s'installa près du mur et prit ses aises. Il commanda le plat du jour et attendit un moment tout en appréciant son repas, espérant que cet établissement était fréquenté par d'autres aventuriers. Sa patience fut récompensée quand une jeune fille blonde entra dans la salle commune, semblant chercher son chemin.

Les clients, essentiellement masculins, se retournèrent un à un et les conversations s'éteignirent doucement, comme si quelque dieu farceur avait tourné le bouton du volume.

Yarig le Sans-Père et son acolyte se poussèrent du coude. L'un d'eux murmura :

— Hou-là, c'est du lourd ! Elle sort d'où celle-là ?

Toute vêtue de nuances de verts, en jupe un peu courte et tunique moulante, ses longs cheveux blonds cascadeant sur ses courbes délicates, cette représentante du beau peuple semblait fraîchement sortie de la forêt. Elle portait un arc en bandoulière, un petit carquois et une besace de voyage. Ses yeux étaient aussi clairs et vifs et elle donnait l'impression de se déplacer en dansant.

Les Sylvains se mêlaient rarement aux humains, mais ils n'étaient pas trop timides. Ils avaient simplement du mal à comprendre les autres peuples et se suffisaient bien souvent à eux-mêmes. On en voyait

cependant parfois traîner à Noghall car la grande forêt de Groinsale était assez proche.

— Bonjour tout le monde ! fit-elle en agitant la main. J'ai un peu faim !

Elle avança vers le comptoir, suivie du regard par tous les convives. Beaucoup s'attardaient sur son fessier, dont le balancement avait quelque chose d'hypnotique.

L'aubergiste balbutia quelque chose en lui tendant un menu, et il était clair, à voir sa tête, qu'il luttait pour garder ses yeux dans leurs orbites. Un client finit par se décider à brailler :

— Hé, la mignonne... Si tu veux manger quèquechose, j'ai bien une idée !

Quelques rires gras saluèrent le commentaire.

— Merci ! chantonna l'Elfe sans même se retourner. Mais je vais lire le menu que le gentil monsieur m'a donné ! Et puis je vais prendre un jus de poire !

Elle ignora d'autres remarques un peu plus précises, lesquelles concernant la forme des poires, des comparaisons avec les pastèques, l'usage personnel qu'on pouvait faire des saucissons ou encore la disponibilité des genoux de certains clients pour s'asseoir. Elle ne comprenait pas grand-chose à tout cela et c'était troublant. Les humains lui avaient toujours semblé bizarres.

Lassé d'avoir à supporter la faune locale, Gontran Théogal s'était levé, son bâton à la main. Il fit quelques pas dans la salle et déclama :

— Vous devriez avoir honte, messieurs ! Ce n'est pas ainsi qu'on accueille une jeune fille !

En réponse, un barbu aussi dodu que bourru le héla depuis sa table :

— Hé, le vieux ! T'es gentil tu fermes ta...

Il s'arrêta net après avoir croisé le regard du sorcier. Des flammes bleues dansaient déjà autour de son étrange bâton, des flammes qui semblaient signifier qu'un sortilège mortel était en préparation, qu'un claquement de doigts suffirait à réduire en cendres la gargote et ses habitués. Le barbu prit conscience de sa bévue et se cacha le visage :

— Non non non ! J'ai rien dit m'sieur ! J'suis désolé !

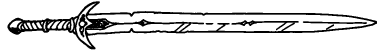
— Je préfère ça, murmura Gontran.

Puis, se retournant vers l'archère :

— Venez avec moi, jeune fille de la forêt, je vous invite à ma table.

— Oh, c'est gentil !

Sans aucune méfiance, elle suivit l'inconnu. Les clients se détournèrent, peu rassurés. Les sorciers âgés n'étaient jamais bons à provoquer. La plupart d'entre eux mouraient jeunes, mais ceux qui parvenaient en fin de carrière avaient forcément de la chance et du talent.



L'étrange couple s'installa dans le fond de la salle, l'Elfe commanda une assiette de salade aux noix puis ils discutèrent en sirotant leurs verres.

Elle venait du village de Folonariel, lequel se trouvait au centre de la forêt voisine. Pour les humains, c'était la forêt de Groinsale, connue pour ses sangliers un peu trop nombreux. Les Sylvains lui donnaient un autre nom, mais hélas il était impossible à retenir. Gontran la questionna sur les raisons de sa présence en ville, et il regretta bien vite cette idée car il se trouva noyé dans un flot de paroles :

— J'ai décidé d'aller un peu à l'aventure ! La forêt c'est super, mais ça fait drôlement longtemps que j'y habite. Vous savez, chez nous le temps ça ne passe pas vraiment comme chez les humains, mais ça passe quand même ! J'en avais assez de rester dans la forêt à rien faire, et puis maintenant c'est ma sœur la championne en coiffure de poney, du coup j'ai voulu changer de vie, parce que championne j'ai déjà fait ça pendant quinze ans et c'est un peu lassant. Mon frère Yaduzef m'a parlé de l'aventure, et on avait aussi des livres à la Maison du Savoir de Folonariel, avec des histoires d'aventure. C'est super passionnant !

— Et bien, justement, commença Gontran, j'ai...

L'Elfe, qui n'avait arrêté de parler que pour boire une gorgée, enchaîna :

— Il paraît que les groupes d'aventuriers recherchent des Sylvains, vu qu'on tire mieux les flèches que les autres et qu'on a toujours besoin de nous parce qu'on voit dans la nuit, qu'on peut grimper aux arbres et qu'on peut guérir les copains quand ils sont blessés par des vilains monstres. C'est génial parce que justement, j'ai fait un peu de chirurgie naturelle avec les docteurs de Folonariel, ce sont des gens très sages et bien instruits ! Ils m'ont appris plusieurs techniques dont on a besoin quand nos amis se font attaquer par les ours ou les loups, ou même les brigands qui traînent dans la forêt. Du coup je peux faire les premiers soins pour les petits bobos, hi hi hi !

— Ah, c'est une bien bonne nouvelle, car justement...

— Après j'ai aussi appris à tirer à l'arc, parce que dans ma famille on n'aimait pas trop les armes, et j'avais jamais pu m'entraîner. Mon père

disait qu'on pouvait se blesser, ou blesser les autres, ou faire mal aux petits animaux. Dans notre village on a toujours des animaux, comme les lapins ou les écureuils, qui vivent avec nous parce qu'on est gentils. Mais j'ai demandé des conseils à mon cousin ! Il est super connu dans la région parce que c'est un véritable archer, il fait même les concours et il gagne des gobelets qui brillent. J'ai récupéré son vieil arc et j'ai tiré plusieurs centaines de flèches dans ces cibles en légumes ! Maintenant je ne suis plus championne de coiffure, mais je suis championne à l'arc ! Hi hi hi ! C'est génial, non ?

Profitant d'une respiration, Gontran se hâta de placer sa tirade :

— Justement ! ça tombe bien, parce que j'ai quelque chose à vous proposer !

— Ah bon ?

Le sorcier se pencha par-dessus la table :

— Jeune fille, je suis à la recherche d'une équipe d'aventuriers. Il me faut embaucher des mercenaires au plus vite, pour récupérer un objet de valeur, dans un donjon situé à l'ouest d'ici, derrière les collines. Une importante rémunération est prévue.

Son annonce n'eut pas l'effet escompté. L'Elfe semblait maintenant soucieuse, elle comptait sur ses doigts et remuait la tête. Elle finit par dire :

— Alors j'ai pas compris l'histoire de la mère machinaire, qu'est-ce que vous voulez faire avec un objet de valeur et c'est quoi une rémunération ? C'est quand on fait des sandwiches ?

— L'objet de valeur, c'est la statuette de Gladeulfurha. Elle est aux mains du sorcier Zangdar.

— L'éprouvette du Gralala ? Vous avez dit valeur, ou voleur ? C'est qui Burdar ?

— Non, la statuette de... Oh, attendez.

Gontran soupira, déplia une carte de la Terre de Fangh sous le nez de l'Elfe qui se trémoussait d'impatience, et posa son doigt sur un petit dessin qu'on pouvait voir au sud-ouest :

— Vous êtes ici sur la carte, on est bien d'accord ?

— Oui ?

Il déplaça son index :

— Si vous allez à cet endroit dans cinq jours, vous trouverez une équipe de... de copains qui partiront à l'aventure avec vous. Vous devrez entrer dans la grosse tour, chasser les... monstres très vilains et récupérer

un objet, après quoi vous viendrez me voir à l'auberge du village ici sur le plan, et je vous donnerai des pièces d'or en récompense.

— Ha ! J'ai compris. C'est un genre de mission d'aventure ?

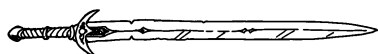
— Oui, tout à fait ! Voilà c'est ça, une aventure.

— Youpi ! C'est génial !

L'exclamation de l'Elfe fit tourner les têtes de tous les clients de l'auberge. Ils ne se questionnèrent pas bien longtemps, voyant qu'elle se dandinait en chantonnant devant le vieux sorcier qui avait l'air maintenant plutôt embarrassé. Certains hochèrent la tête avec condescendance.

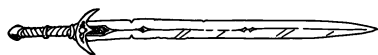
Yarig le Sans-Père confia à son compagnon de voyage :

— Bah. Les Sylvains, c'est quand même une autre culture...



BULLETIN CÉRÉBRAL DE L'ELFE

Ça y est, j'ai ma première mission ! C'est extra ! C'était super facile, j'ai juste parlé au mystérieux vieux à capuche, c'était comme dans les livres. Il m'a donné une carte avec l'emplacement de la tourelle, et des pièces d'or pour le voyage. Il paraît que c'est mieux pour moi d'acheter une place pour la diligence qui passe par la route du sud, parce que Valbidu c'est loin et qu'il y a du danger dans les collines. En plus, j'ai des chances de me perdre car il n'y a pas beaucoup d'arbres. Si j'y vais à pieds je risque d'arriver en retard, ça serait dommage parce que les copains partiraient à l'aventure sans moi. C'est bête, du coup j'aurais mieux fait de partir avec mon poney, en plus il va s'ennuyer. Et comment les équipiers vont faire si je ne suis pas là ? Il paraît qu'il y a une magicienne, un ogre, un voleur et un guerrier de la savane. C'est inquiétant cette histoire d'ogre, on m'a dit qu'ils pouvaient manger n'importe quoi et n'importe qui, même les gens, et qu'en plus ils sentent mauvais. Beuah !



Deux jours plus tard, en fin d'après-midi, une charrette rustique s'arrêtait sur la place de l'arbre aux pendus.

— Valtordu ! C'est bien votre destination, ma p'tite dame ?

— Ah ? Euh...

La Magicienne émergeait d'une sieste cahoteuse, allongée sur un banc vermoulu et calée derrière plusieurs tonneaux et deux caisses de matériel.

Elle bougonna et s'étira, paniqua quelques secondes avant de découvrir que l'Ogre n'avait pas disparu, mais qu'il avait déjà sauté du véhicule.

— Oh, nous y sommes, dit-elle à son cocher moustachu. Merci bien, cher monsieur ! Heureusement qu'on trouve des gens comme vous sur les routes, sans quoi nous n'aurions jamais réussi à rallier ce... patelin.

— *Groudouf* ! ajouta l'Ogre après avoir reniflé l'air ambiant.

L'insatiable gourmand avait senti quelque chose qui cuisait, quelque part dans une maison du voisinage, et commençait à se dandiner.

La Magicienne chercha sa bourse en râlant :

— Les gens sont tellement stupides ! La plupart des conducteurs de diligence ont refusé de nous prendre, vous imaginez ? Tout ça parce que je voyage avec un compagnon un peu enveloppé !

— Bah ! Moi, du moment que vous payez... Ça me fait un petit bonus sur la vente de mes marchandises, hein ! Ça m'importe peu que votre ami soit *bizarre*.

Par *bizarre* il entendait trop gros, trop grand, la peau verdâtre, des dents énormes et jaunes, presque pas de cheveux, des oreilles qui bougeaient de leur plein gré, des yeux globuleux, un appétit sans fin et des mains de la taille d'une grande pelle.

— Dix pièces d'or, comme convenu ?

— Tout à fait, ma petite dame ! Avec ça je vais pouvoir me payer une bonne chambre et une portion de boudin ! Il faut absolument goûter le boudin de Valtordu, vous savez ? C'est une vraie curiosité, ils le fabriquent avec du sang de mouton, paraît-il.

— J'y penserai.

— Et si vous avez l'occasion, achetez-vous un pull des tricoteuses de Valtordu, c'est très à la mode.

Le moustachu récolta les pièces et les remisa dans une petite besace, puis il cria deux ou trois insultes en patois au vieil équidé qui lui servait de tracteur. Ce dernier secoua la tête pour chasser quelques mouches, et le chariot s'ébranla. Le marchand s'éloigna ainsi en agitant la main :

— Je vous laisse maintenant, j'ai deux tonneaux à livrer au château ! Vous allez voir, ce village est tranquille et très sympathique !

— Merci encore ! répondit la jeune fille.

Elle fut prise d'une quinte de toux, ce qui lui arrivait de plus en plus souvent depuis qu'elle avait quitté Glargh. Elle pensait avoir un problème d'allergie lié à la végétation. Tout cela n'arrangeait pas son problème de gorge.

Ses cordes vocales avaient été endommagées quelques mois auparavant par un *Cône de Glace* mal dirigé, un sortilège lancé de travers par un étudiant distrait. Depuis ce temps, elle parlait avec difficulté et sa voix semblait rugueuse, plus âgée, malade. L'étude de la Magie de combat avait souvent des conséquences pénibles dans ce genre.

Elle pouvait encore se considérer comme chanceuse, car c'était un moindre mal en regard de ce qui était arrivé à certains de ses camarades. Sa voisine de chambre avait perdu un œil, Justin Bramar arborait un tentacule dorsal, Marcelin Lentido était devenu très maladroit désormais avec ses bras trop longs de trente centimètres, et deux apprentis d'une autre classe avaient été dévorés par un démon issu d'une invocation entropique. On mentionnera également le jeune blondinet du premier rang, celui qui voulait devenir mage du feu et dont les parents étaient très riches, qui avait perdu ses deux mains dans une explosion. Le pauvre ne pourrait plus jamais tourner les pages du grimoire qu'il aimait tant.

La Magicienne soupira en étudiant leur nouvel environnement. Elle se tenait près de l'Ogre, au beau milieu d'une large place et faisait face à un arbre unique, nouveau, au feuillage défraîchi. Sur le pourtour de l'esplanade elle pouvait voir plusieurs maisons rustiques, une auberge, une boucherie, une boulangerie, un bazar à l'étalage hétéroclite et un poste de garde miteux. Depuis la porte de ce dernier, deux miliciens vêtus de tabars mal cousus, coiffés de casques trop grands, la couvaient d'un regard suspicieux.

— *Takoula zoudouf!* souffla-t-elle au monstre qui l'accompagnait.

Ce qui, dans le langage des ogres, signifiait plus ou moins « foutons le camp avant que quelqu'un ne vienne nous chercher des noises ».

On lui avait répété maintes fois, en cours de S.T.T. (Survie et Techniques de Terrain), que les aventuriers, même novices, devaient se méfier en permanence des vigiles et des miliciens. Les gardiens de la paix, ceux des grandes villes comme ceux des bourgades plus modestes, avaient pour habitude de les surveiller, de les questionner, de les fouiller et de les accuser à tort et à travers.

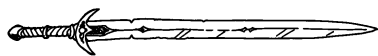
Compte tenu des agissements de certains aventuriers fanghiens, il faut dire qu'ils avaient de bonnes raisons d'agir ainsi. Sous prétexte d'avoir une mission à accomplir, et quand bien même elle n'était pas forcément reluisante, les baroudeurs se permettaient tout et n'importe quoi. Ils volaient dans les magasins, passaient quelquefois les citoyens à tabac pour

obtenir des informations, insistaient des heures pour obtenir des réductions auprès des commerçants lassés, chapardaient tout ce qui pouvait avoir de la valeur et pénétraient sans vergogne dans les habitations sans y être invités.

Les aventuriers se méfiaient des gardes, mais ils avaient tendance à les combattre quand ceux-ci étaient inférieurs en nombre et tentaient de se mettre en travers de leur chemin, ce qui avait créé un climat de tension au fil des siècles. On racontait que les aventuriers tuaient parfois les gros chiens, ou même les vaches dans les champs, dans l'espoir de récupérer quelques points d'expérience afin d'accéder à leur prochain niveau, en s'imaginant avoir affaire à des monstres ou par simple désœuvrement. Ces vauriens ne souffraient jamais de remords et pouvaient occire n'importe qui pour parvenir à leurs fins ou pour collecter trois pièces d'or. Tout cela poussait les gardes à faire bien souvent l'amalgame entre les aventuriers et les brigands.

En voyageurs prudents, la Magicienne et l'Ogre s'orientèrent d'instinct vers l'auberge afin d'y réserver un dortoir pour deux nuitées. C'était le dernier jour de la décade des grands retours, la veille de la fête d'Oboulos. Par conséquent, il leur restait une journée à perdre avant de rejoindre le Donjon de Naheulbeuk, à une douzaine de kilomètres de là. Ils en profiteraient pour se reposer, faire des provisions et vérifier l'état du matériel.

Ensuite, ce serait l'aventure ! Enfin ! L'occasion de tester ses pouvoirs autrement que sur des mannequins de paille !



Non loin de là, assis à une table dans l'arrière-salle de la taverne du Chien qui Pleure, se trouvait un voyageur barbu de petite taille. Il était mécontent car sa chaise était trop basse et qu'il ne parvenait pas à étudier correctement la carte que lui montrait le vieil homme.

— Vous voyez ce petit dessin, ici derrière le bosquet ?

— Bah, ce serait plus facile si la table était mieux foutue, mais bon...

— C'est là que vous retrouverez vos camarades, dans deux jours au matin.

— Ouais, alors j'aime pas trop qu'on dise « camarades », déjà... Mes amis à moi, ils vivent dans les mines.

— Vos collègues, si vous préférez.

— Ouais, d'accord, ça me va.

Le barbu eut un signe de tête agacé, se hissa sur la chaise et lorgna sur la carte, puis il râla :

— Ah, merde ! Si j'en crois l'échelle, il faut déjà marcher au moins douze bornes ! C'est combien déjà la récompense ?

— Huit mille pièces d'or, mais ça fait trois fois que vous me posez la question !

— Huit mille, bien. Mais... C'est chacun, ou à partager ?

— À PARTAGER ! Ça aussi, je vous l'ai déjà dit. Vous vous rendez compte de la somme que ça représente ?

Le vieil homme était peut-être à bout de patience, mais le voyageur avait une certaine habitude de la chose. Depuis qu'il était parti de chez lui, il rencontrait sans arrêt des humains de mauvaise humeur. C'était à croire que ceux-ci n'aimaient pas les gens de son peuple.

— C'est que les haches de bonne qualité, ça coûte cher... rumina-t-il.

— Alors, on résume, énonça Gontran après avoir repris son calme. Vous partez après-demain à l'aube, vous allez jusqu'au donjon et vous y trouvez les autres membres du groupe, ensuite...

Le barbu le coupa :

— Hé ! J'ai une idée ! Si j'y vais demain tout seul pour faire la mission, je rentre vite fait avec votre bidule, et je peux avoir toutes les pièces d'or pour moi, du coup ?

Le sorcier sidéré se pencha sur la table en essayant de ne pas hurler :

— Mais non, c'est impossible, voyons ! C'est beaucoup trop dangereux ! Vous allez vous faire massacrer par les acolytes du sorcier ! Vous savez ce que c'est, un donjon ? C'est bourré de monstres, de pièges et d'oubliettes ! C'est pour ça qu'il faut une équipe complète !

— Ah, mince alors. C'était pourtant vachement bien comme plan.

Il y eut quelques secondes de silence, pendant lesquelles Gontran tapotait nerveusement sur la table, se demandant s'il n'avait pas commis une erreur en engageant cet aventurier hirsute venu des montagnes. Il savait pourtant que les gens de son peuple pouvaient se révéler très efficaces une fois sur le terrain, mais c'était tout de même gênant. Le mage avait parfois l'impression de s'entretenir avec un mur qui se serait levé du mauvais pied.

Le barbu face à lui plongea son nez dans sa bière, mais elle était vide. Il agita le récipient et cligna de l'œil :

— Sinon, les bières, là, c'est vous qui payez on est d'accord ?

— Oui, oui, lâcha le sorcier avec une certaine lassitude. Si vous voulez.

— Ah, c'est cool ça. PATRON ! TROIS AUTRES !

Puis, voyant la tête de son nouveau patron, il ajouta :

— ET UNE POUR MON AMI AUSSI ! C'est vrai quoi, vous avez l'air un peu pâle, il faut pas vous enfoncer dans la déprime, mon vieux. On va vous la ramener, votre babiole de Glabalada !

II

Compagnons dans la brise *Donjon de Naheulbeuk,* *premier jour de la décade des moissons tardives.*

« Il fait un peu frais », pensa le jeune homme. C'était normal en cette saison, quand l'herbe jaunissait et quand les animaux de la forêt commençaient à faire des réserves. Dans cette partie du pays on avait toujours trop froid le matin et trop chaud dans la journée.

L'édifice imposant, qui écrasait le novice de sa silhouette malsaine, masquait la lumière chiche dispensée par l'astre solaire alors qu'il s'efforçait de percer les brumes matinales. La brise venant du nord était effectivement fraîche et insistante.

Sur une branche un peu plus loin, une corneille s'exprimait. Son cri était si déprimant qu'il augurait une journée grise, morne et aussi longue que les rails de la mine de Jambfer.

Le héros en herbe piétina un peu sur place et tira sur les sangles de son sac à dos, claqua des dents et révisa son jugement de façon plus sévère :

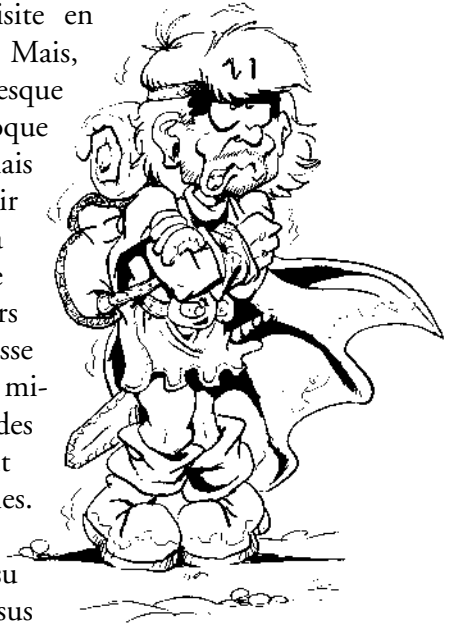
— Eh merde... On s'les gèle ici... Brrrr...

Cela faisait bien dix minutes qu'il dansait d'un pied sur l'autre et qu'il parlait tout seul. C'était suffisant pour prendre le temps de détailler la construction qu'il faudrait bientôt explorer : un édifice probablement construit par une armée de fous, s'élevant à l'extrémité du bosquet de Tronchenbiais, au sud-ouest de la Terre de Fangh.

Le bâtiment, qu'on aurait pu qualifier de tour s'il avait été plus élancé, émergeait d'une portion de roc au milieu d'épais buissons. Il semblait y

avoir de nombreux étages, si l'on en jugeait par les balcons et les meurtrières qui défiguraient la muraille anthracite. L'ensemble comportait des extensions étranges, des tourelles, des échauguettes, une volière qui émergeait sur la gauche, des courtines autour des étages supérieurs et les reliefs d'un chantier près de son sommet. Nulle forme de vie ne semblait pour le moment se manifester, en dehors des corvidés qui nichaient dans ses hauteurs.

L'aventurier s'interrogea pour la centième fois : était-ce vraiment une bonne idée ? Ne fallait-il pas commencer sa carrière avec une mission moins audacieuse ? Sa dernière visite en donjon n'avait pas été une réussite. Mais, à bien y réfléchir, il était parti presque sans équipement et il n'avait à l'époque aucun équipier. Il portait désormais une belle cape qui lui donnait un air conquérant, des bottes de cuir à boucle, ainsi qu'une épée courte qui avait connu des jours meilleurs mais qui semblait solide. Son épaisse tunique de cuir, descendant jusqu'à mi-cuisse, semblait pouvoir le protéger des coups vicieux, et son sac pouvait contenir de nombreux objets utiles. Pour avoir l'air plus aguerris, il s'était pourvu d'un bandeau de tissu rouge autour de la tête, par-dessus lequel il avait agencé sa tignasse pour avoir l'air un peu sauvage, mais pas trop.



Il serait donc un rôdeur, le type qui voit tout et qui évite les pièges, « le Ranger » même, c'était plus classe. En bref, un héros polyvalent et le chef de la compagnie.

Il fut tiré de ses réflexions par un bruit de pas provenant du bosquet, lequel s'accompagnait du tintement d'une cotte de mailles et d'un chahut probablement causé par le ballotement d'un nécessaire de cuisine complet.

Un individu trapu, large comme une belle barrique et doté d'une impressionnante pilosité rousse, émergea des buissons sur le sentier. Il était difficile de savoir si le bruit qu'il générait provenait de ses pièces d'armure métalliques ou du contenu de son sac surdimensionné. Il était

pareillement impossible de déterminer où commençait sa barbe et où finissait sa chevelure, et s'il avait réellement des yeux derrière tout ça. Ne sachant trop comment l'accueillir, le jeune héros l'apostropha :

— Salut, tu viens pour l'aventure ?

— Hé ouais ! Je suis le Nain !

Considérant la taille du personnage à mesure qu'il s'approchait, l'aventurier opina :

— Ça se voit.

Il se sentit un peu stupide, mais c'était trop tard.

Le Nain ignora sa remarque. Il se dandina jusqu'au petit promontoire rocheux qui permettait de détailler le bâtiment, celui-ci les dominant de sa sombre silhouette. Il leva les yeux, mais ça n'était pas facile vu qu'ils étaient perdus sous ses épais sourcils :

— Et ça, c'est l'donjon ?

— Effectivement. C'est le donjon de Naheulbeuk, répondit fièrement le Ranger.

Le Nain renifla et se fit rapidement une opinion :

— Il a pas l'air terrible !

Prenant son air le plus mystérieux, le jeune aventurier inquiéta son compagnon :

— Faut pas s'y fier, car personne n'en est ressorti !

— Ah bon ?

— Faut dire aussi que... personne n'y est entré. Enfin, c'est ce qu'on m'a dit.

Le décor était posé. Il ne fallait pas sous-estimer ce donjon, avait bien souligné l'homme à capuche, et ce même s'il semblait avoir été fabriqué avec des pierres au rabais et des poutres en solde. Il abritait de véritables monstres, des aberrations magiques, des mercenaires assoiffés de violence ainsi que des pièges et des énigmes à faire trembler le père Fu-Râs. Par ailleurs, la face hideuse de la gargouille qui ornait le fronton, juste au-dessus de la porte principale aux dimensions colossales, servait d'avertissement.

Tandis qu'ils étudiaient la structure menaçante, ils furent surpris par la voix d'une jeune fille qui se tenait derrière eux :

— Bonjour, bonjour !

Les deux garçons firent volte-face et ils eurent des réactions différentes. Le Nain ouvrit la bouche et la referma, puis grogna en soufflant par le nez. Le Ranger, quant à lui, perdit une grande partie de son aplomb l'espace d'une seconde et oublia de respirer. Des yeux clairs et innocents

le fixaient avec une grande curiosité, encadrés par une chevelure lumineuse, autour d'un nez mutin, au-dessus d'un sourire charmant. C'était un peu trop d'un seul coup. Son regard se porta sur une poitrine généreuse qui semblait vouloir s'échapper d'une tunique verte au tissu trop fin. Il entrevit les hanches voluptueuses, l'arc et le carquois, les bijoux en forme de myrtilles, puis il nota les oreilles pointues. Il sentit qu'il était temps de reprendre son souffle et de dire quelque chose, n'importe quoi, pourvu que ça le désigne comme le chef :

— Hey ! Voilà l'Elfe !

Celle-ci agita la main :

— Eh oui c'est moi !

Puis elle se pencha vers le Nain et ajouta :

— Mais qui est ce petit personnage ?

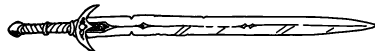
— Je suis un nain, connasse !

Le furieux nabot avait reculé d'un pas et affichait une expression dégoûtée. De son côté, l'archère en fit de même, comme si elle avait été repoussée par un mur magique sentant la sueur :

— Un nain ? Mais quelle horreur !

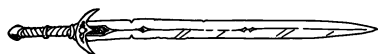
— Mais ta gueule !

Ils commencèrent immédiatement un concours d'insultes, lâchèrent des quantités de mots finissant par « asse » ou « ard », inventèrent même des expressions inconnues des humains. Ils laissèrent le Ranger bouche bée.



BULLETIN CÉRÉBRAL DU RANGER

Voilà, c'est déjà le bordel. Mais... Mais, je rêve ou quoi ? Ça commence à brasser des piques alors que les gens n'ont même pas encore fini de se présenter ? Maintenant que j'y pense... Il me semblait bien avoir entendu dire que les nains et les elfes ne pouvaient pas se fréquenter. Du coup, on dirait bien que c'est vrai. C'est un peu dommage, alors que le manuel d'aventurier précise bien qu'ils sont complémentaires en situation d'exploration sur le terrain. Et moi dans tout ça ? On me considère comme du décor ? Mais non, ils m'ignorent carrément, en fait... Je me demande si je me suis bien fait comprendre ? Le vieux a bien dit « Tu sembles être un aventurier polyvalent et charismatique, tu seras le chef du groupe ». Mais est-ce qu'il a prévenu les autres... C'est une autre affaire. Bon, il faut que j'arrête ça tout de suite !



— VOS GUEULES ! finit-il par crier, sciant net la branche de la discorde.

Puis, désignant une silhouette qui se profilait sur le sentier :

— Y'a un mec bizarre qui s'approche.

Les deux bellicistes oublièrent un instant leur différend pour toiser l'individu en question. Il marchait vers eux sans bruit, mais cela semblait naturel chez lui. L'homme était sobrement vêtu d'une tunique sombre, de bottes de cuir souple, d'une cape noire et d'une capuche profonde qui ne laissait voir que ses yeux vifs. Il portait un sac à dos léger surmonté d'une couverture de bivouac, indiquant par ce détail qu'il avait embrassé la carrière de malandrin. Poliment, il les gratifia d'un petit geste amical :

— Salut à vous, belle compagnie. Vous m'attendiez ?

— Bah, non... répondit le Nain presque pour lui-même.

Le Ranger choisit d'ignorer cette remarque acide. Il se campa sur ses jambes dans une attitude de défi et s'adressa au voyageur :

— Tu viens pour le donjon ?

— Certes. Je suis le Voleur.

Sa voix était douce et son accent du Centre était teinté d'une certaine érudition. À première vue, il n'était pas armé, mais l'œil attentif pouvait déceler le fourreau d'une dague fixé à sa ceinture, une lame dissimulée dans le tombant de sa tunique. Le Voleur examina rapidement les trois compagnons et un sourire éclaira l'intérieur de sa capuche. Il avait trouvé son groupe, la mission allait pouvoir commencer !

Ils n'eurent pas l'occasion de discuter plus longtemps, car on décelait encore du bruit dans les taillis. Quelqu'un avançait, d'une démarche pesante, en s'accompagnant d'une respiration rauque et de grognements. Bizarrement, ça ne semblait pas constituer de menace.

Une grosse créature à la peau verdâtre, à la panse rebondie et au regard bovin écarta soudain les broussailles, provoquant un sursaut dans la compagnie nouvellement formée. Le mastodonte humanoïde souleva une branche pour laisser passer une jeune femme rousse accoutrée d'une robe de couleur criarde. Elle s'appuyait sur un bâton de bois bleuté à l'extrémité ornée d'un globe minéral vert.

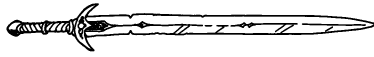
— C'est quoi ça ? gronda le Nain.

Il n'aimait pas trop ce qui était vert. Ses pires ennemis étaient les gobelins, et ils étaient verts. Les orques aussi étaient verts. Les légumes étaient verts et ils n'étaient pas bons, les arbres de la forêt étaient verts et il n'y avait rien de plus ennuyeux qu'une forêt. En y réfléchissant, les vêtements des elfes, qui étaient très moches, étaient de la même couleur. C'était forcément un signe et ça voulait dire une chose : le vert, c'était pourri. En plus, la créature massive semblait dangereuse.

L'Elfe, qui réfléchissait beaucoup moins, recula d'un pas et s'exclama :

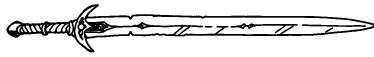
— Oh, un monstre !

— Salut ! déclara la femme en toussant.



BULLETIN CÉRÉBRAL DE LA MAGICIENNE

Ah ! Maudit pollen, j'en ai respiré un kilo ! C'est bien, nous avons fini par trouver le reste du groupe. Mais c'est un peu dommage, j'ai tourné dans la mauvaise direction sur le sentier au village de Pluck, sinon on aurait pu arriver les premiers. Il faut vraiment que je fasse attention à mon problème de points cardinaux ! Bon alors qu'avons-nous là ? Le commanditaire n'a pas été très précis quand il a mentionné la composition du groupe... Hum... Un nain et une elfe... Bigre, ça promet d'être animé ! Le type en noir, c'est sans doute un voleur. Et lui, c'est un genre de guerrier sans armure ? Il a l'air décidé, et je lui trouve quelque chose de sympathique. Je vais me présenter sans en faire des tonnes, ce n'est pas la peine de se la jouer à ce stade.



Elle exécuta tout de même une petite révérence :

— Je suis la Magicienne, et voilà l'Ogre.

— *Zog zog*, confirma la créature de sa voix gutturale.

Le Nain bougonna et s'adressa au reste de la compagnie sur un ton menaçant, comme pour les forcer à être de son avis :

— Mais... On ne comprend rien quand il parle !

— Je vous ferai la traduction, précisa la rouquine avec empressement.

Dans un groupe, on pouvait bien s'accommoder d'un équipier muet ou incompréhensible, surtout quand celui-ci n'avait pas vraiment besoin de parler. Ainsi le Ranger abdiqua : on allait pouvoir s'en sortir.

Mais le groupe était-il au complet ? Le jeune homme essaya de rassembler ses souvenirs, ceux qui dataient de sa discussion avec l'homme mystérieux, deux jours plus tôt. Il avait mentionné une pratiquante des arcanes de sorcellerie, une archère agile et rusée, un voleur perspicace, un guerrier barbu des montagnes, une brute... D'ailleurs c'était qui la brute ? L'Ogre ? Considérant l'épaisseur de ses bras, c'était plausible.

Ils furent à nouveau interrompus par des sons provenant du sentier. Cette fois c'était un type à la musculature noueuse, qui s'approchait d'une démarche rapide et qui semblait satisfait d'avoir trouvé des gens. Ses yeux noirs reflétaient l'obstination et la férocité : cet homme avait sans doute côtoyé mille dangers.

— Salut ! lança-t-il par-dessous sa chevelure emmêlée.

Sobrement paré de quelques fourrures cousues ensemble par des gens malhabiles, il était également équipé de grandes bottes de cuir sales et d'un collier de dents pointues qui tressautait sur ses pectoraux. Il fut bientôt près du groupe.

— Tiens donc, un paysan ! lâcha le Voleur, qui pensait bien faire.

— Ch'uis un Barbare ! se défendit l'intéressé.

Le rusé malandrin voulait détendre l'ambiance, car il se sentait bien avec ses nouveaux amis. De plus, il lui semblait avoir déjà vu cet homme au profil rustre et à la démarche de fauve. Il continua sur le ton de la plaisanterie :

— Aucune différence !

Sans prévenir autrement que par un grognement, le Barbare le gratifia d'une bourrade puissante et celui-ci se retrouva sur son séant, dans un buisson.

— Je crois que c'est ça la différence... Nota le Ranger.

Le Nain ricanait, tandis que le reste du groupe hésitait. L'Elfe avait entendu dire que certains peuples de la Terre de Fangh avaient parfois des réactions violentes... Elle en faisait donc l'expérience avec curiosité.

Le Voleur avait grandi à Noghall, où l'on ne voyait pas souvent de ces guerriers chevelus au style de vie quelque peu primitif. En fait, il en avait croisé un quelques jours auparavant sur le marché des artisans, mais ne l'avait vu que de dos et lui avait dérobé sa bourse avec une grande facilité. Son petit village paisible était historiquement situé au sud du royaume de Moriaquie, presque en marge des territoires qui furent jadis le théâtre des affrontements avec les Cardiacs. Il ignorait donc une règle élémentaire

de survie : on ne plaisante pas avec l'honneur ni avec les origines des guerriers de la grande plaine.

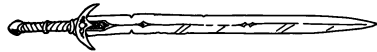
— Mais il est con ! gémit-il en massant son plexus meurtri.

Voyant que le Voleur se relevait, et pour clore la conversation, le Barbare lui décocha un dernier taquet derrière la tête en ajoutant :

— Tarlouze !

— Vous allez vous calmer ? s'interposa la Magicienne.

En son for intérieur, le Ranger pensa : « Ah ! Du coup, ça doit être lui, la brute... »



Plus haut, un sorcier maussade se tenait sur son balcon et observait le jardinet dévasté qui cernait sa tour, ainsi que les individus qui s'agitaient en contrebas. Il avait entendu du bruit depuis son laboratoire. Il était d'un naturel inquiet ces derniers temps, car les villages aux alentours lui envoyaient régulièrement des troupes de miliciens pour exiger remboursement des dommages causés par ses orques à l'occasion de leurs sorties. Parfois, il recevait des huissiers, des créanciers ou des fonctionnaires de la Caisse des Donjons et tout ce petit monde semblait s'accorder sur un point : il devait leur verser de l'argent. C'était très pénible.

— Tiens donc, rumina-t-il, qu'est-ce que c'est que...

Il changea d'humeur en recevant des bribes de conversation provenant du jardinet :

— ... est-ce que vous avez bien tous votre équipement ?

— Mais bien sûr qu'on a notre équipement !

— Est-ce que vous avez des torches ?

— Mais bien sûr qu'on a des torches !

— Est-ce que vous avez...

Le sorcier se détourna pour ricaner.

Des visiteurs s'apprêtaient à pénétrer dans son établissement. Parfait !

Il épia la scène un moment, sans se départir d'un sourire amusé. Quelque chose ne semblait pas se dérouler comme prévu déjà, car le ton montait entre deux personnages quelque peu fâchés, le jeune abruti avec sa cape, et le nabot avec son casque rouillé.

— Il est lourd ce Nain ! finit par lâcher l'aventurier au bandeau.

Une équipe de bas niveau, sans doute. Aucun danger. Assez nombreux pour rapporter un bon pactole. Le sorcier fit quelques pas dans son laboratoire, soupira et s'approcha d'un ensemble de tuyaux de cuivre, puis parla dans un cornet :

— Reivax ! Au laboratoire !

Il attendit quelques secondes en battant la semelle. Il n'y eut aucune réponse. Il insista :

— REIIIVAAAX !

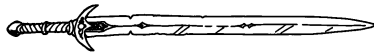
— Oui, oui maîîîîître ! crachota le cornet. J'arrive !

— On a de la visite, imbécile !

Le sorcier se déplaça de nouveau jusqu'au balcon pour espionner les aventuriers, et passa la tête par-dessus le muret, se faisant le plus discret possible. Ils étaient toujours là mais il n'était pas sûr de ce qu'il voyait. Qu'est-ce qui se tramait au pied du mur ?

— Mais... C'est pas vrai ? Oh !

Non, ça ne pouvait pas être possible.



Le Ranger s'approcha de la Magicienne. Il désigna du pouce l'Ogre qui se tenait derrière lui et qu'il préférait ne pas regarder :

— Mais... Mais il aurait pu faire à l'auberge !

— Quand faut y aller, faut y aller...

Leur bedonnant compagnon s'était positionné près de la porte du donjon et s'appuyait sur le mur pour se livrer à un besoin naturel. C'était bruyant, malodorant et particulièrement écœurant.

— Les ogres sont sensibles... expliqua la Magicienne au Ranger, pour faire diversion.

— Rien à foutre !

— Les ogres sont parfois poètes...

— Ça nous intéresse pas !

Gênée, elle chercha quelque chose à ajouter, parla des aptitudes à la danse de ces créatures, de leur passion pour la musique, de leurs compétences en cuisine ou en travail manuel. Mais l'aventurier était exaspéré :

— Tu veux vraiment mon poing sur la gueule ? grogna-t-il finalement.

Il devait s'affirmer comme le chef de la bande, et c'était mal parti. De son côté la Magicienne se sentit honteuse et se détourna :

— Et bien, puisque c'est comme ça, restez incultes !

Elle enfonça son chapeau sur ses oreilles et vérifia que ses chaussures étaient bien cirées.

Les membres du groupe s'impatientaient déjà et certains, comme le Nain et le Barbare, se plaignaient même avec une certaine véhémence. Il

est vrai qu'il faisait froid, et qu'en matière d'aventure on commençait mal, avec une discussion stérile sur l'équipement et les problèmes digestifs de l'Ogre. Celui-ci par ailleurs signala rapidement qu'il était gagné par la faim et piocha dans son sac un sandwich qu'il mastiqua pendant que le Ranger résumait la mission. Content d'avoir enfin l'attention de ses camarades, ce dernier déplia un parchemin :

— Nous devons retrouver la douzième statuette de Gladeulfeurha...

— Une statuette ? coupa l'Elfe.

Le jeune homme voulut lui dire quelque chose d'autoritaire, mais il croisa son regard naïf et oublia immédiatement son idée. Il enchaîna en lisant le parchemin :

*Il est écrit dans les tablettes de Skeloss
Que seul un Gnôme des Forêts du Nord unijambiste
Dansant à la pleine lune
Au milieu des douze statuettes enroulées
dans du jambon
Ouvrira la porte de Zaral Bak
Et permettra l'accomplissement de la prophétie*

— Hé ben... commenta le Nain.

Certains parmi les compagnons voulaient en savoir plus sur la prophétie en question, mais le Ranger replia le parchemin d'un geste et termina ainsi son exposé :

— Aucune idée, c'est la fortune qui nous intéresse.

— C'est pas grave, c'est toujours bien une prophétie ! gazouilla l'Elfe.

— Ça dépend, des fois ça parle de détruire le monde. M'enfin ça serait vraiment pas de bol... Hé hé hé !

Les larrons dévisagèrent le Ranger avec insistance, voyant qu'il riait de sa propre blague et comme pour s'assurer qu'il plaisantait. C'est qu'on n'avait pas l'habitude de badiner avec les prophéties, en Terre de Fangh. Enfin, quand on était jeune et inconscient, ça pouvait faire rire, mais l'histoire allait prouver que certains détails n'étaient pas à prendre à la légère. De son côté, la Magicienne secouait la tête afin d'échapper au curieux pressentiment qui allait la hanter pendant plusieurs jours.

Le Barbare, pour qui le concept de prophétie était beaucoup trop abstrait, tournait déjà en rond et grommelait. Il voulait entrer ! Il n'avait pas fait tous ces kilomètres en courant, depuis la plaine de Kwzprtt, pour discuter dans les courants d'air.