

# Sur terre

les sept serpents

# Carte ①

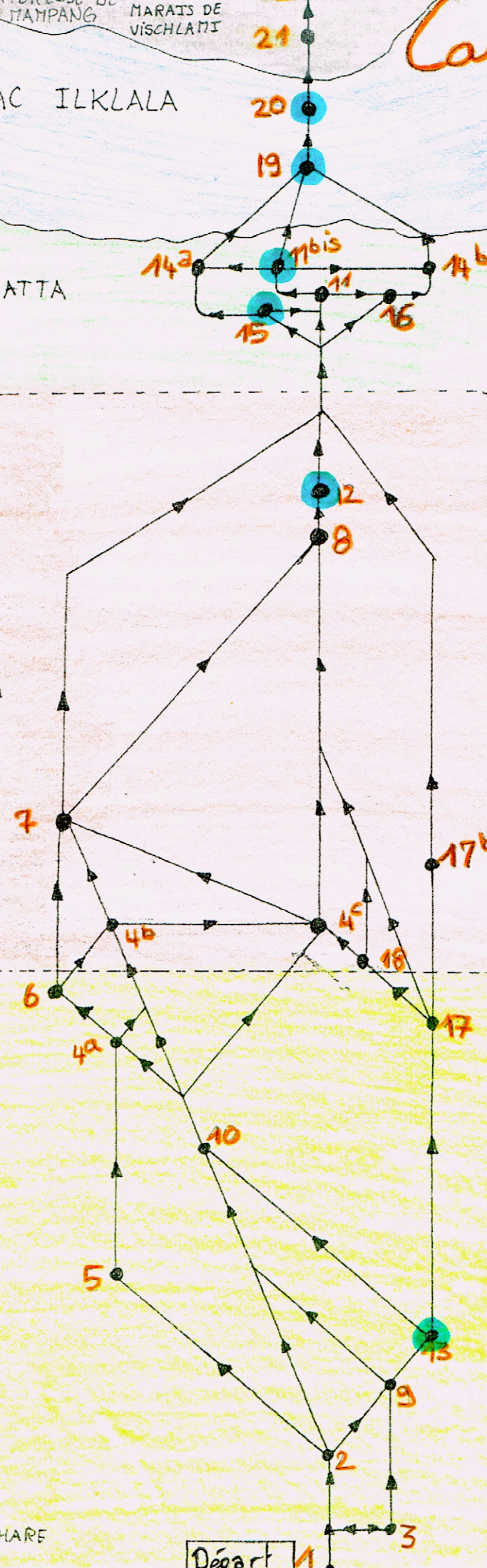
LAC ILKLALA

FORÊT DE SNATTA

STEPPE DE KLATTA

PLAINE DE BADDU

LA CITE DES PIEGES: KHARE



- chemin
- curiosité
- ▶ sens du parcours
- ◄► parcours à 2 sens
- 17<sup>bis</sup> curiosité (numéro)
- curiosité avec serpent

# XVIII

Départ 1



# Curiosités (1)

① "piste" → combattre:

	HAB.	END.
1 <sup>er</sup> Faucon de la nuit	7	5
2 <sup>e</sup> Faucon de la nuit	6	5
3 <sup>e</sup> Faucon de la nuit	7	5
4 <sup>e</sup> Faucon de la nuit	7	4

Après 3 assauts: + message + but de l'aventure  
+ 1 repas + 2 endurance / + conseil

magie: → sinon: BOU: -1 endur. / -2 endur. / FIX: -1 endur. / -2 endur. / NUI: -2 endur. / -3 endur. / LOI: -4 endur. / -4 endur.

-3 endurance / -2 endurance: rester éveillé: si vous n'avez rien mangé la veille / Curiosité ②

Dormir: +3 endurance / rien mangé la veille / Curiosité ②

nord: est: Curiosité ③

+ but de votre aventure / + message / + conseil / -1 repas / + 2 endur. → est: Curiosité ③

② "centaures" → vous montrer amical: attendre: nord-est: Curiosité ⑩ / nord-ouest: Curiosité ⑤

vous montrer hostile: les attaquer: lancer un dé: • 1-2: -2 endurance / • 3-6: rien

	HAB.	END.
1 <sup>er</sup> Centaure	8	7
2 <sup>e</sup> Centaure	7	6
3 <sup>e</sup> Centaure	7	8

formule magique: FOL: -2 endurance

BOF: CHU: CLE: ROC: -1 endurance / lancer un dé: • 1-3: -2 endur. / • 4-6: rien

Premier centaure HAB: 1 / END: 7  
Deuxième centaure HAB: 7 / END: 6  
Troisième centaure HAB: 7 / END: 8

lui laisser la possibilité de se rendre: + sable fin / + perruque verte / Vainqueur: + sable fin / + 4 pièces d'or / + perruque verte

lui laisser la possibilité de se rendre: + sable fin / + perruque verte / Vainqueur: + sable fin / + 4 pièces d'or / + perruque verte

Curiosité ⑩: nord-nord-ouest / nord-est: Curiosité ⑨ / nord-ouest: Curiosité ⑤

③ "Roc de la queue de poisson" / + 2 endurance / + 1 si vous avez déjà mangé aujourd'hui / + 3 endurance / + conseils / + trompe à vent

Curiosité ②: piste principale → nord: Curiosité ④

④ "Renard" → continuer: continuer: -2 endurance / -3 end. en plus si vous n'avez pas mangé la veille / dormir: +2 endurance / -3 end. en plus si vous n'avez pas mangé la veille

vous reposer: +2 endurance

l'attaquer: lui lancer quelque chose à manger: -1 provision

RENARD DE FEU HAB: 7 / END: 6

Vainqueur: PVE: -1 endur. tampons / NON: -4 endur. / NUI: -4 endur. / OUI: FEU: -4 endurance / WAF: perruque verte / voir en haut à gauche: "l'attaquer" / COL: -1 endur. / pot de colle / NON: -2 endur. / OUI:

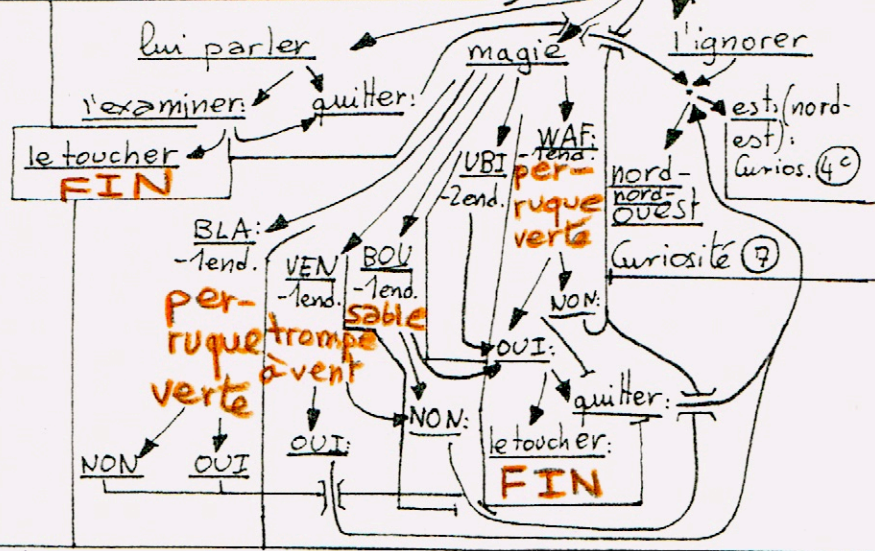
nord-est: Curiosité ④b / nord-ouest: curiosité ⑥



# Curiosités (2)

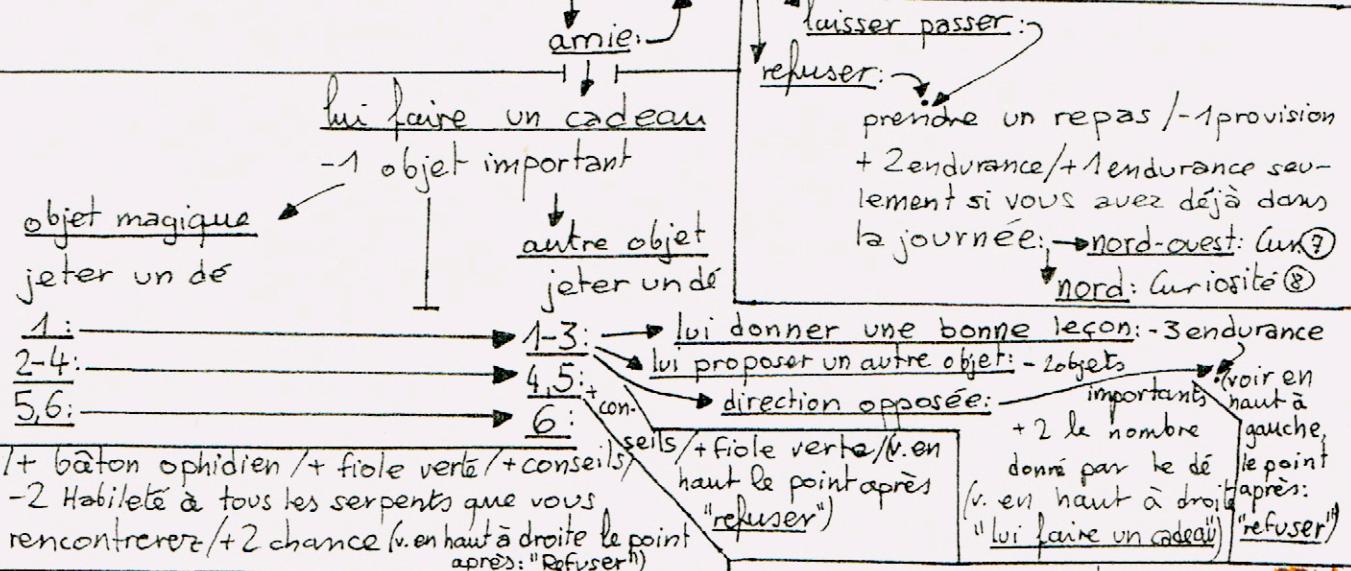
15 "Tornado" /

- continuer: -1 endurance /
- est: (nord-est): Curiosité (4c)
- nord-nord-ouest: curiosité (7)
- vous reposer: -1 provision / +2 endurance / si vous avez déjà mangé aujourd'hui, alors +1 endurance au lieu de +2 endurance



23 "Gnome disgracieux" /

- prendre une autre direction: nord-ouest: Curiosité (7)
- continuer: ennemie: nord: Curiosité (8)
- amie: laisser passer: prendre un repas / -1 provision + 2 endurance / +1 endurance seulement si vous avez déjà dans la journée: nord-ouest: Cur (7) nord: Curiosité (8)
- refuser: voir en haut à gauche le point après: "refuser"



176 "Charmeur" /

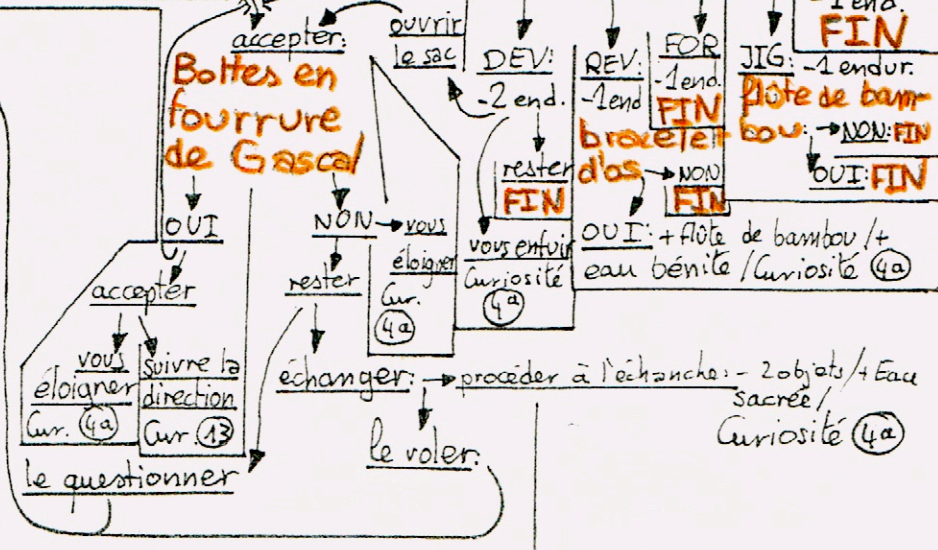
- vous éloigner: Curiosité (4a)
- l'interpeller: descendre: voir ce qu'il va se passer: FIN
- refuser: formules magiques: VUE: -1 end. FIN
- accepter: ouvrir le sac: DEV: -2 end. rester d'los: NON FIN
- entrer: JIG: -1 endur. flûte de bambou: NON FIN
- accepter: Bottes en fourrure de Gascal: NON: vous éloigner: Cur. (4a)
- accepter: OUI: vous suivre la direction: Cur. (13)
- accepter: OUI: le questionner
- accepter: OUI: le voler: procéder à l'échange: -2 objets / + Eau sacrée / Curiosité (4a)

	HAB	END
1 <sup>er</sup> serpent	7	3
2 <sup>e</sup> serpent	6	1
3 <sup>e</sup> serpent	6	4
4 <sup>e</sup> serpent	5	2
5 <sup>e</sup> serpent	6	2
6 <sup>e</sup> serpent	7	1

Vainqueur Charmeur HAB 6 END: 7

Vainqueur: + flûte / + eau bénite / si un serpent vous a mordu, antidote → OUI: Curiosité (4a) NON: fois 2 les pts. d'end perdu jusqu'au soir. Après quoi FIN

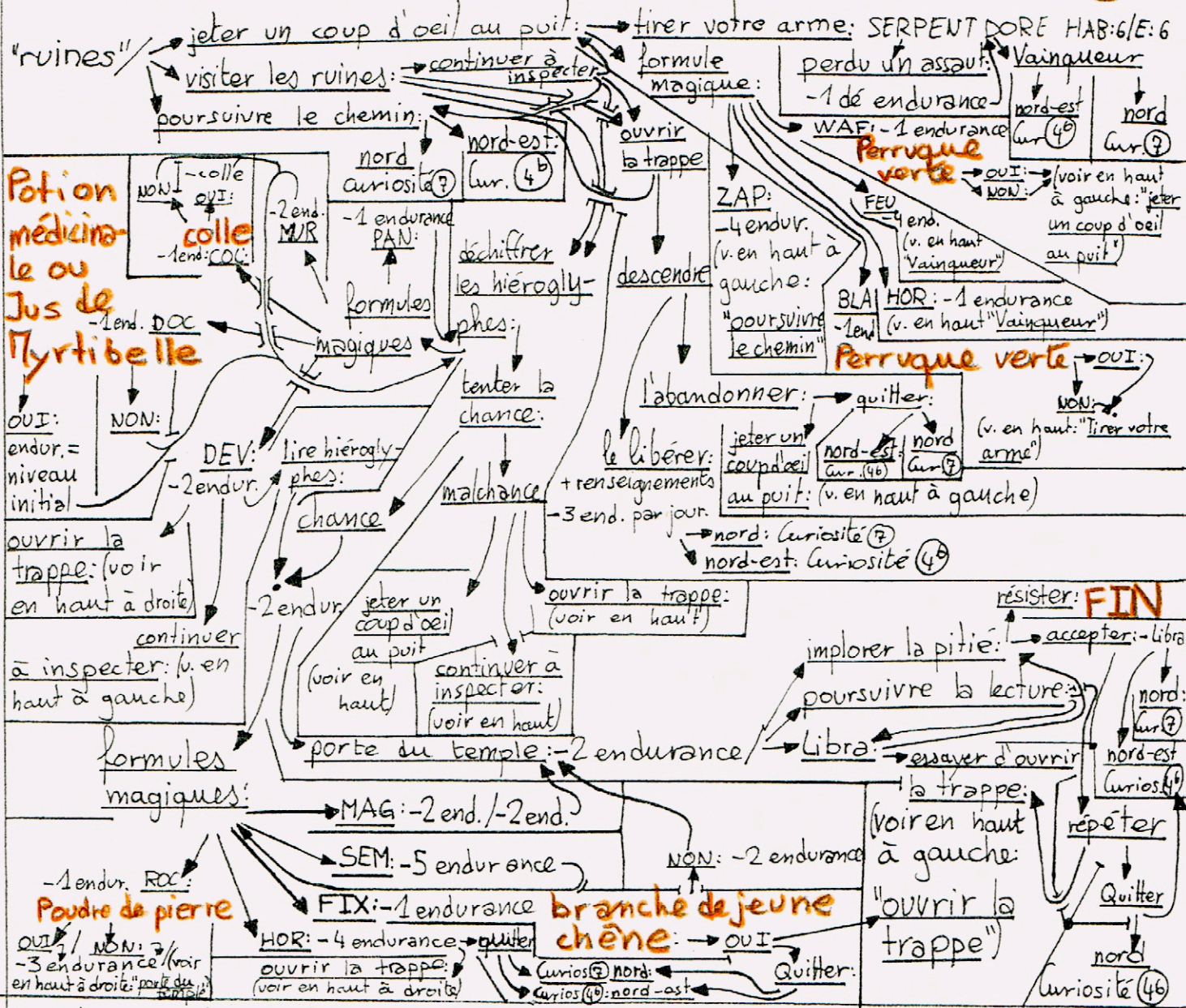
pas à le vaincre en 5 assauts FIN





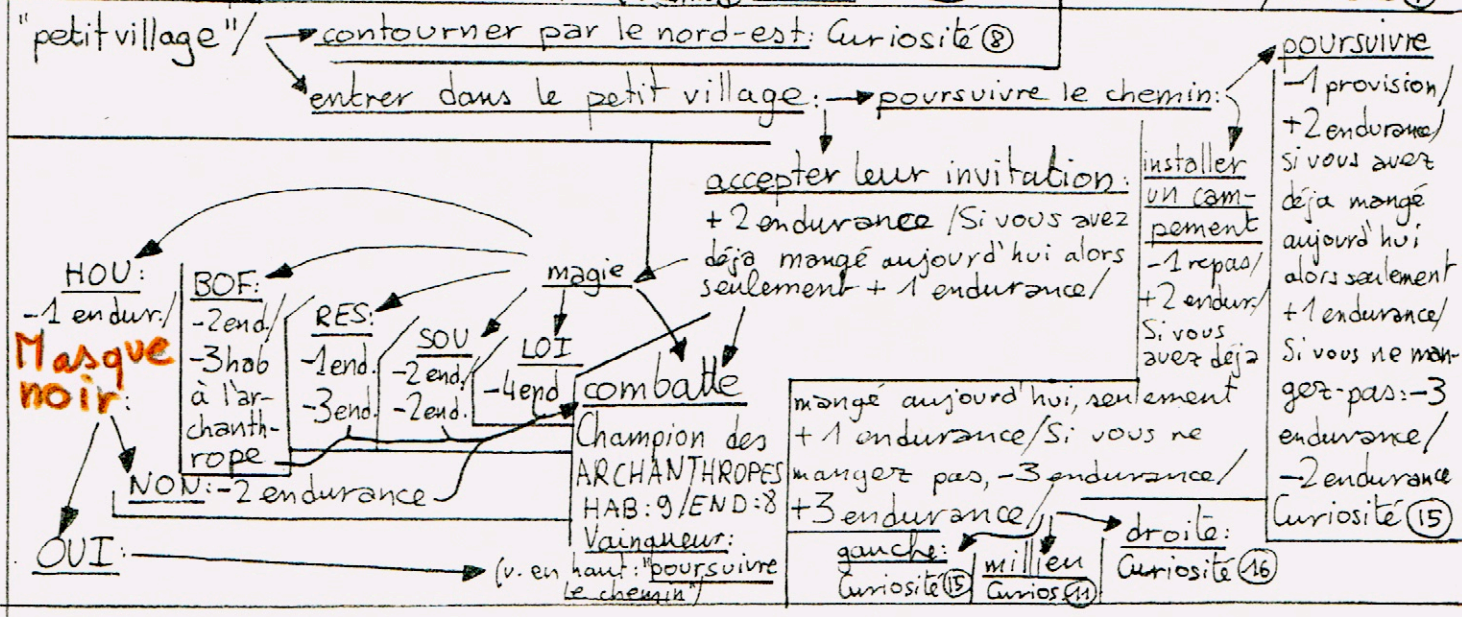
6

147



7

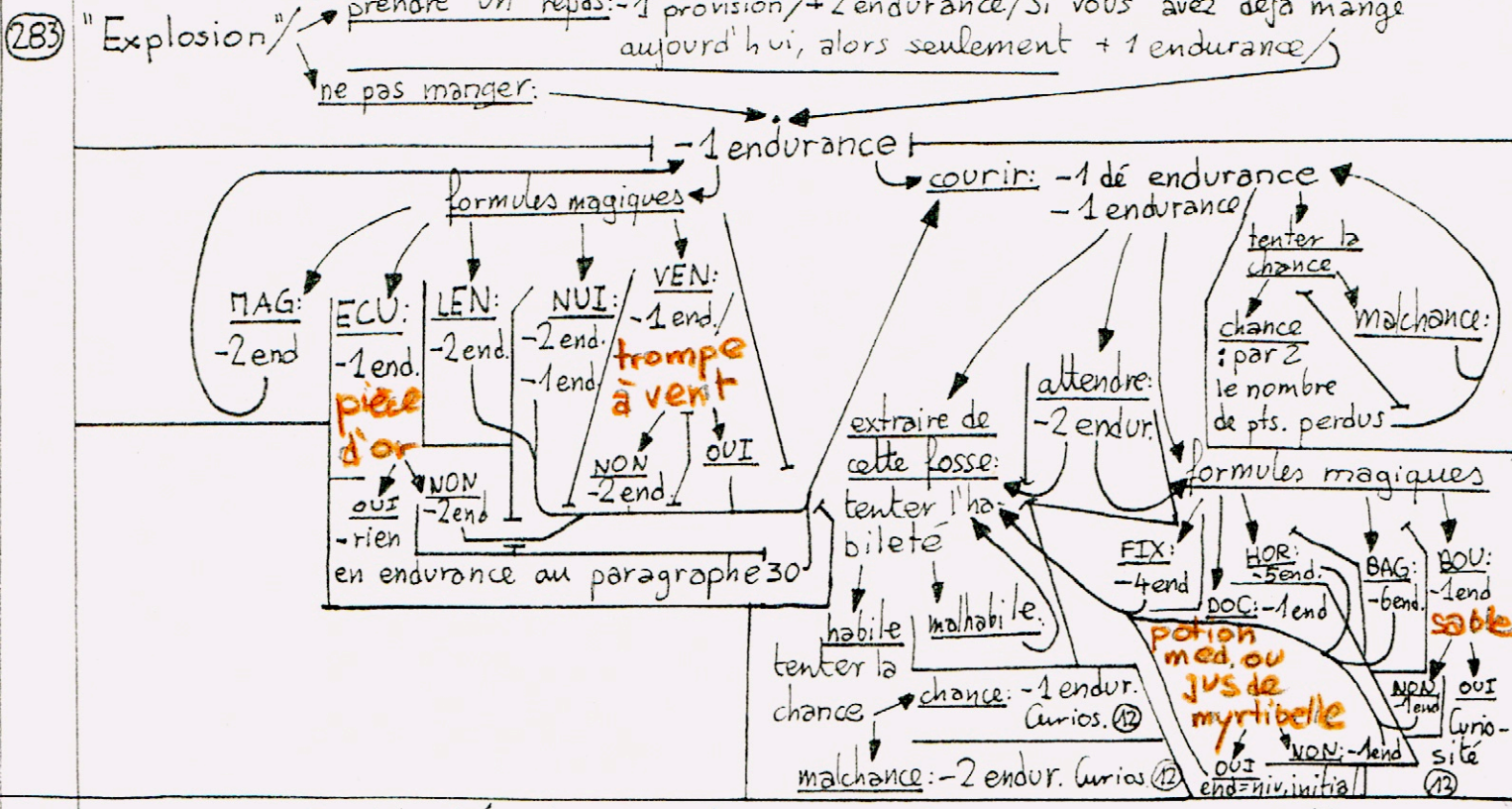
148



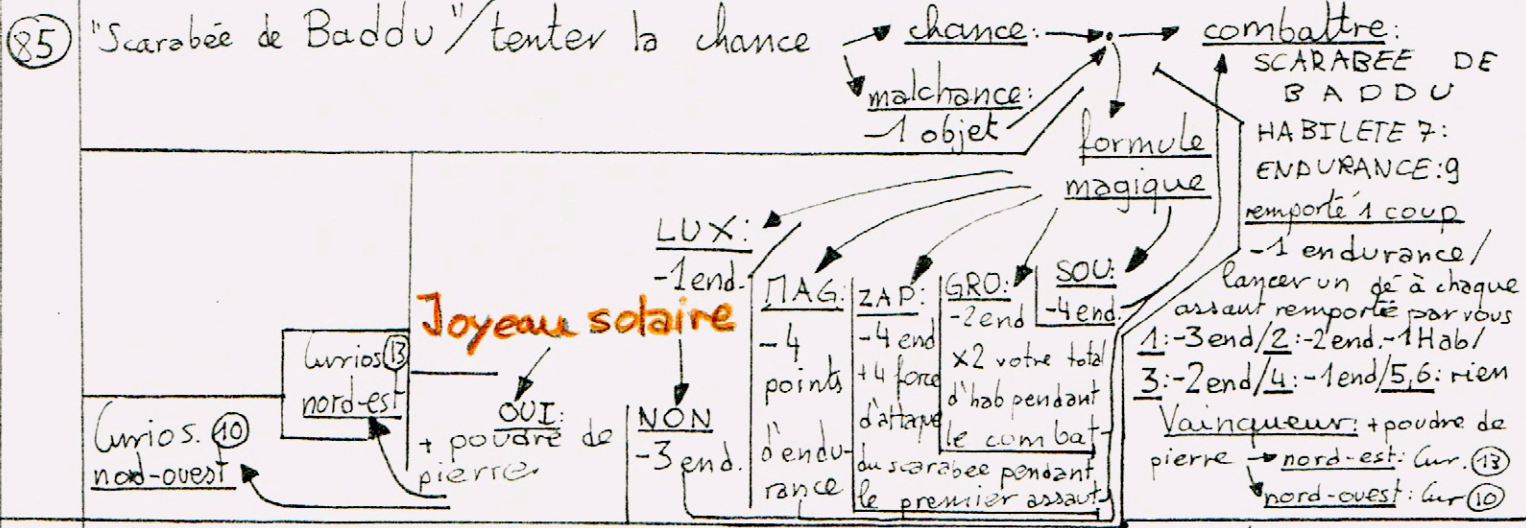
Suite, voir Curiosités (3)



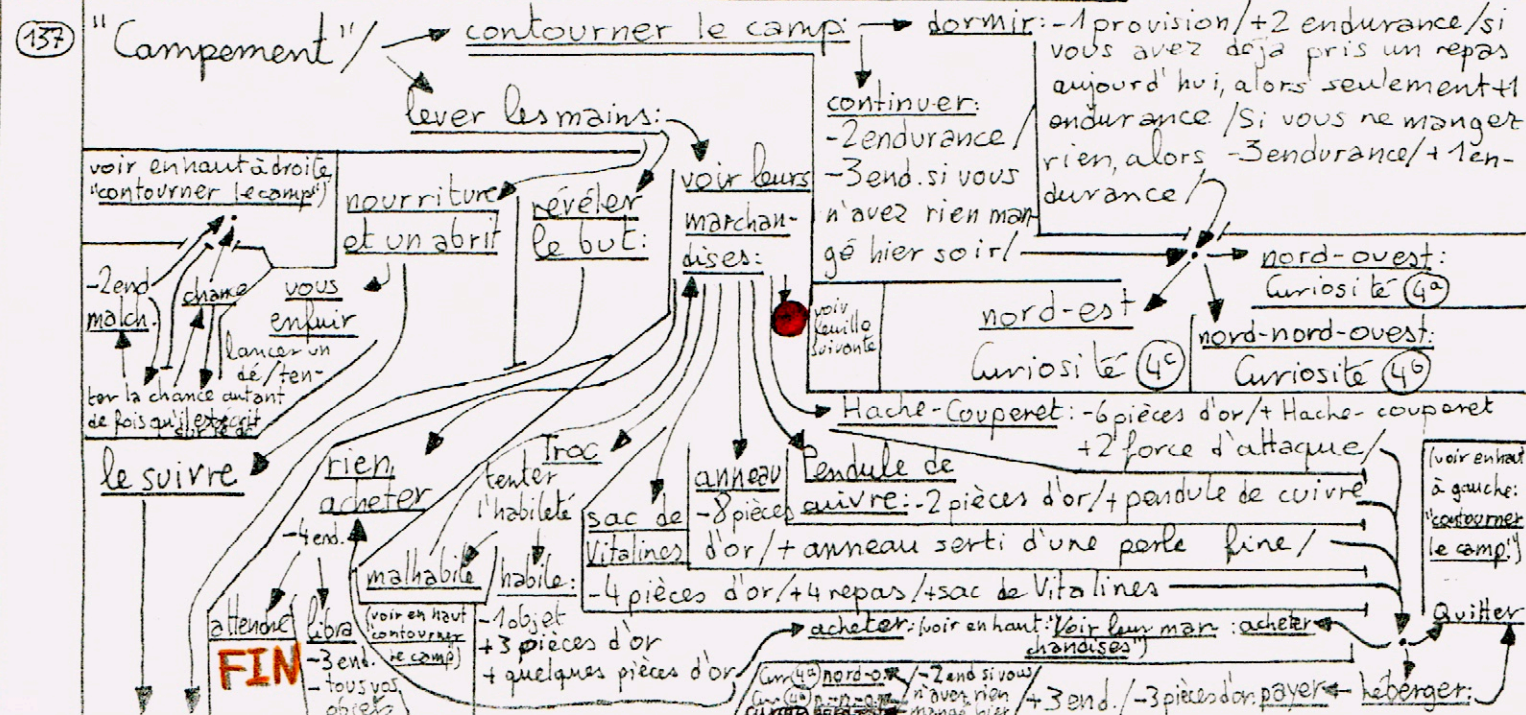
8



9



10









# curiosités (6)

-2 repas / + 4 endurance / + 2 endurance si vous avez déjà mangé aujourd'hui milieu: Curios. (19)

Curiosité (14) droite

Curiosité (15) gauche

Amulette porte bonheur + 1 pièce d'or + Amulette qui rend votre total initial de chance

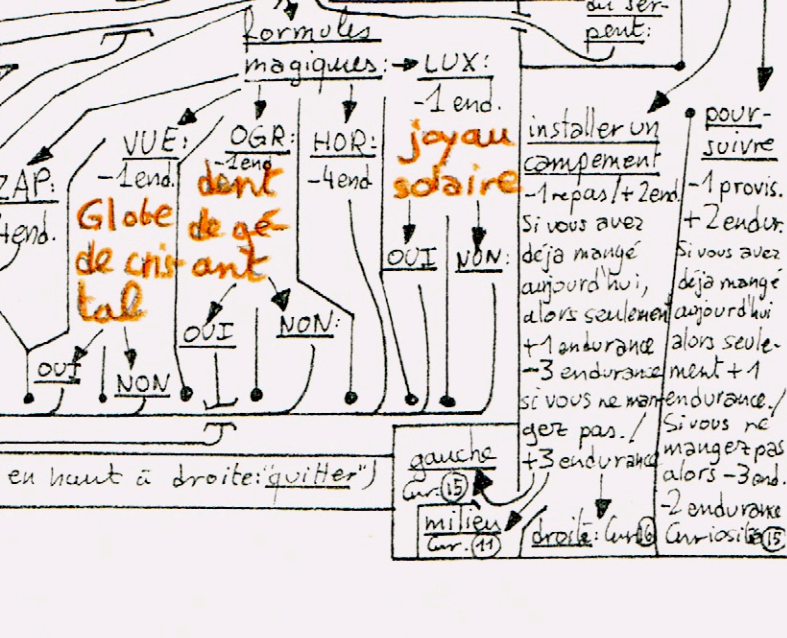
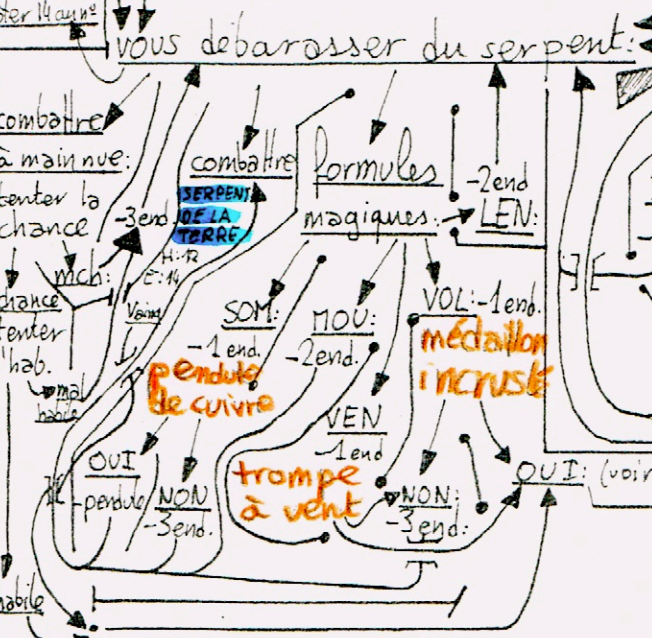
potion médicinale + 2 chance / + potion contre les maladies

sifflet: + numéro de série: 199 + 3 chance + sifflet

12 43

"fissure" -> trouver un endroit sûr: -2 endurance / dévier la trajectoire du rocher: -2 endurance

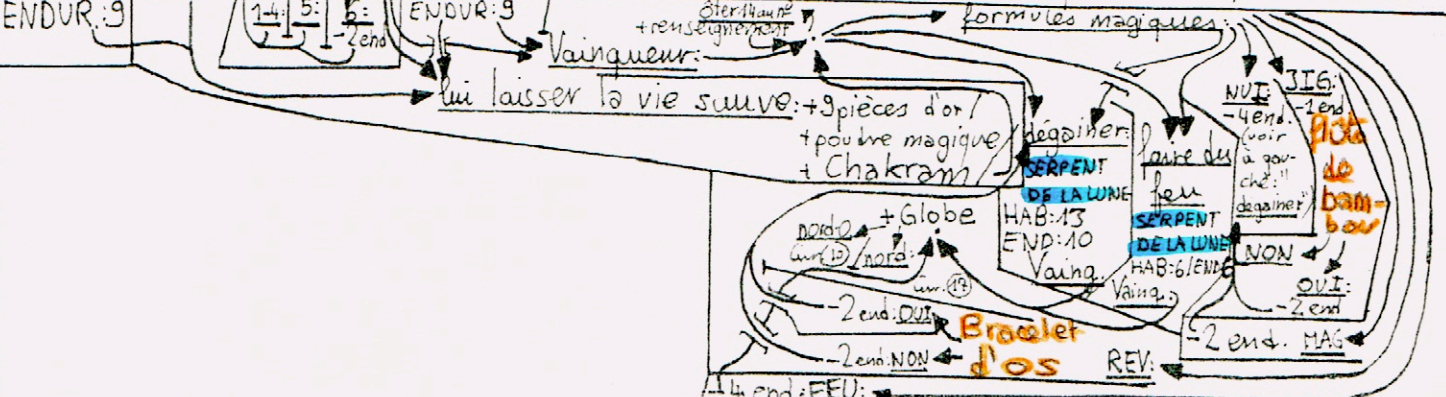
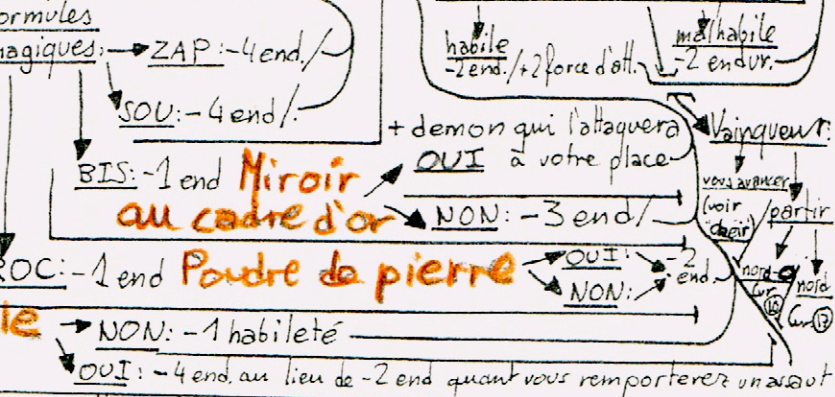
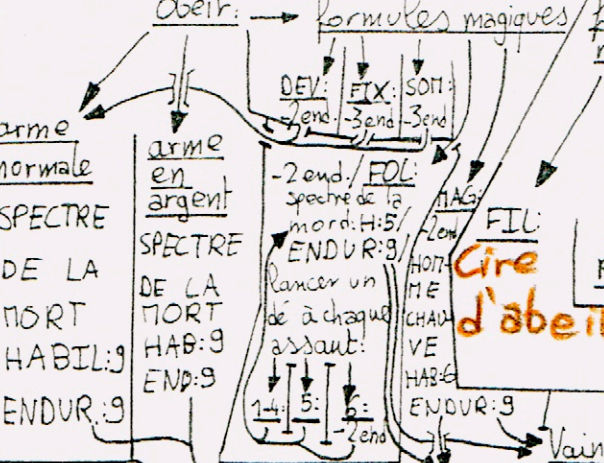
Libra -3 end. / quitter / vous couper la jambe FIN



13 12

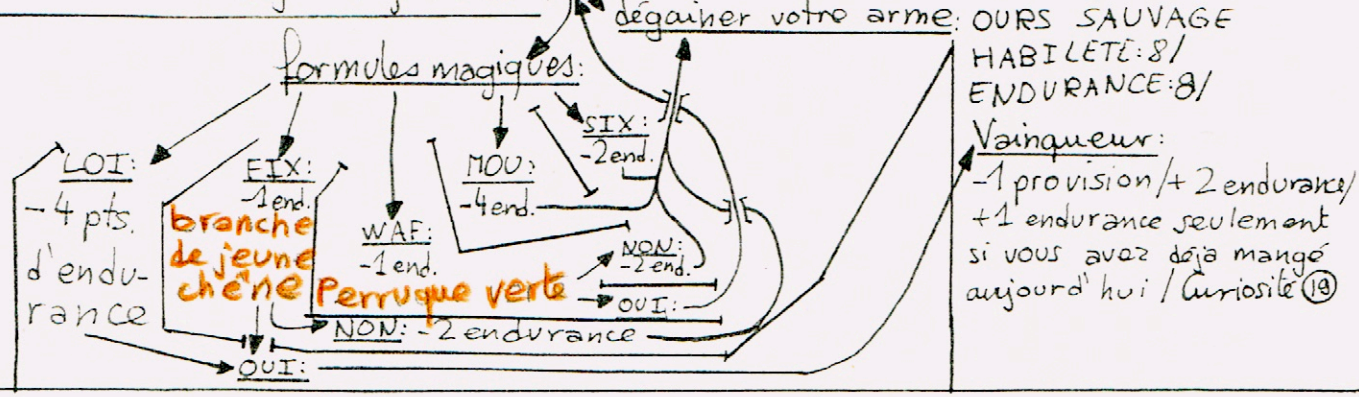
"Sorcier" -> vous enfuir: curiosité (10) / bondir vers les rochers: / obéir: formules magiques

dégainer: DÉTON DES ROCS HAB:10/END:12 -2 force d'attaque / tenter l'habileté à chaque assaut

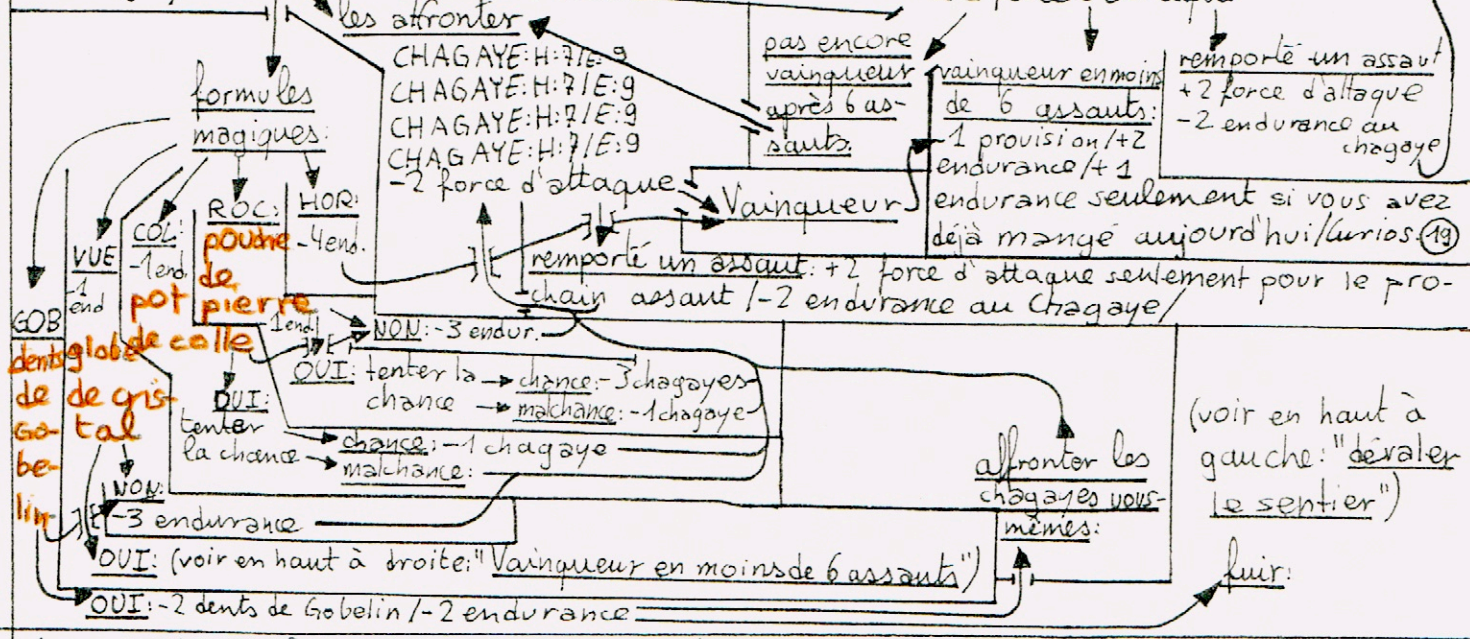




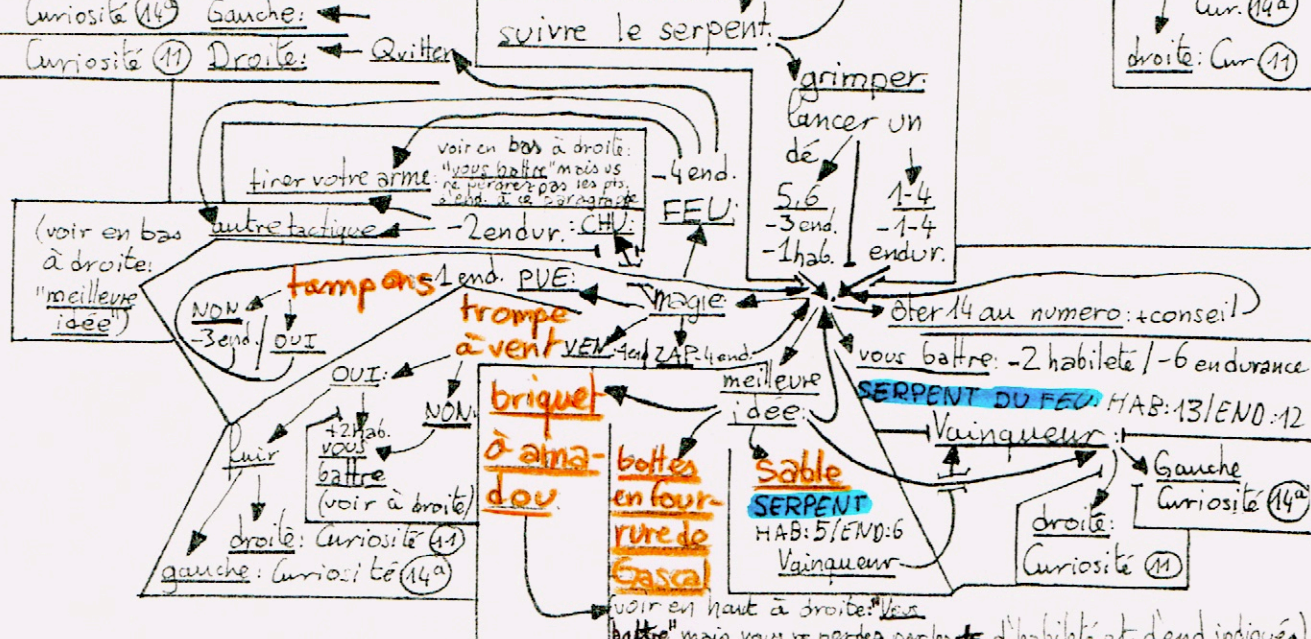
274 "Ours sauvage" / -1 provision / +2 endurance / +1 endurance seulement si vous avez déjà mangé aujourd'hui /



274 "Chagayes" / dévaler le sentier: -2 endurance / CHAGAYE HABILETÉ: 7 / ENDURANCE: 9 /

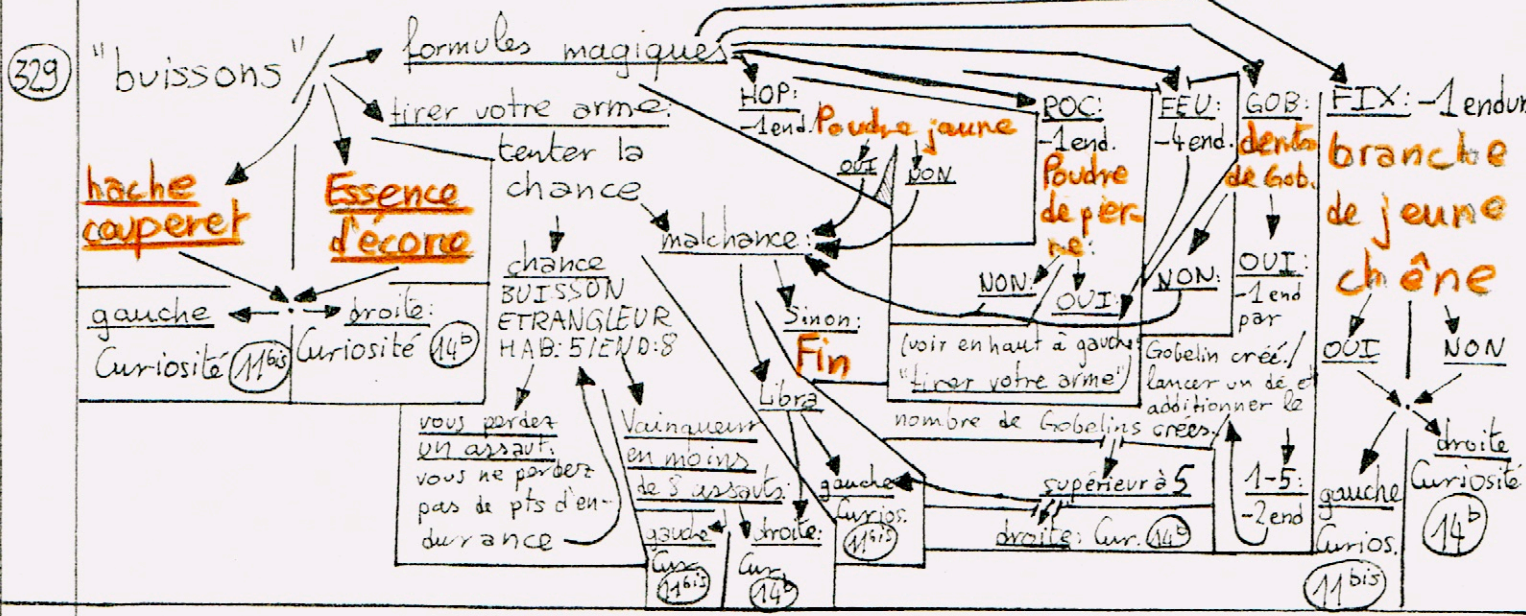


15 13 "Serpent du feu" / +5 petits cailloux / ou + poignée d'herbe / ou + feuilles vertes / ou + du sable / ou + 2 repas / ou + poudre de pierre / ou + plumes jaunes / contre un objet de votre sac /

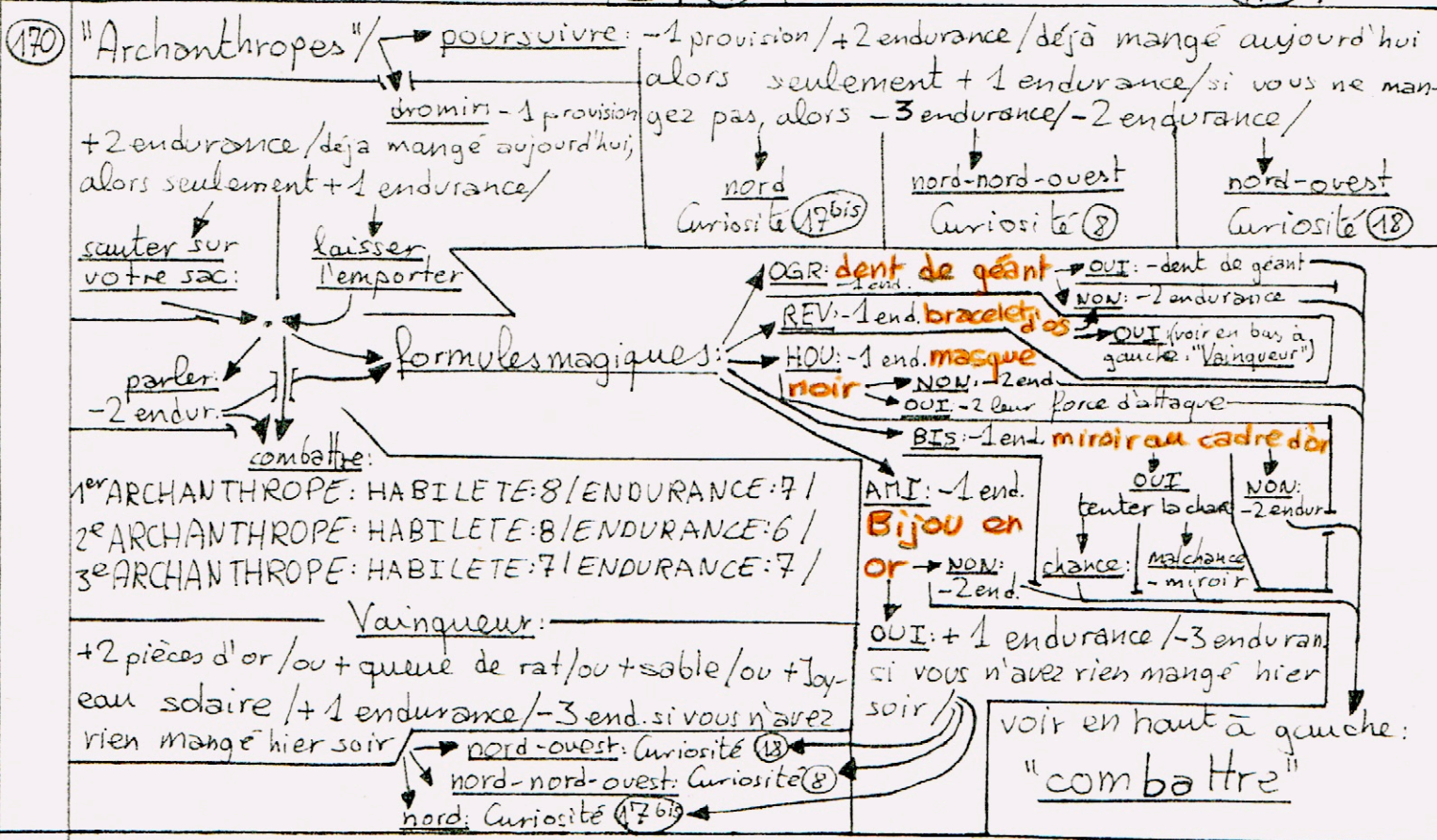




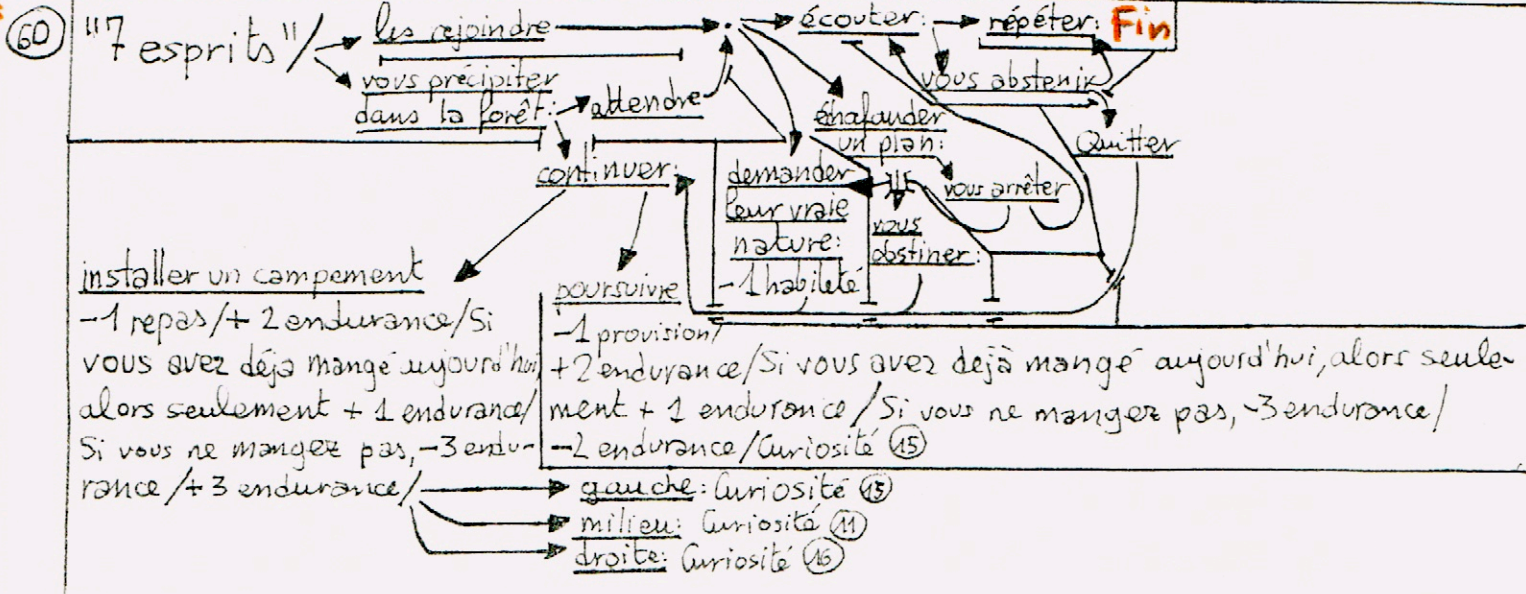
16



17



18



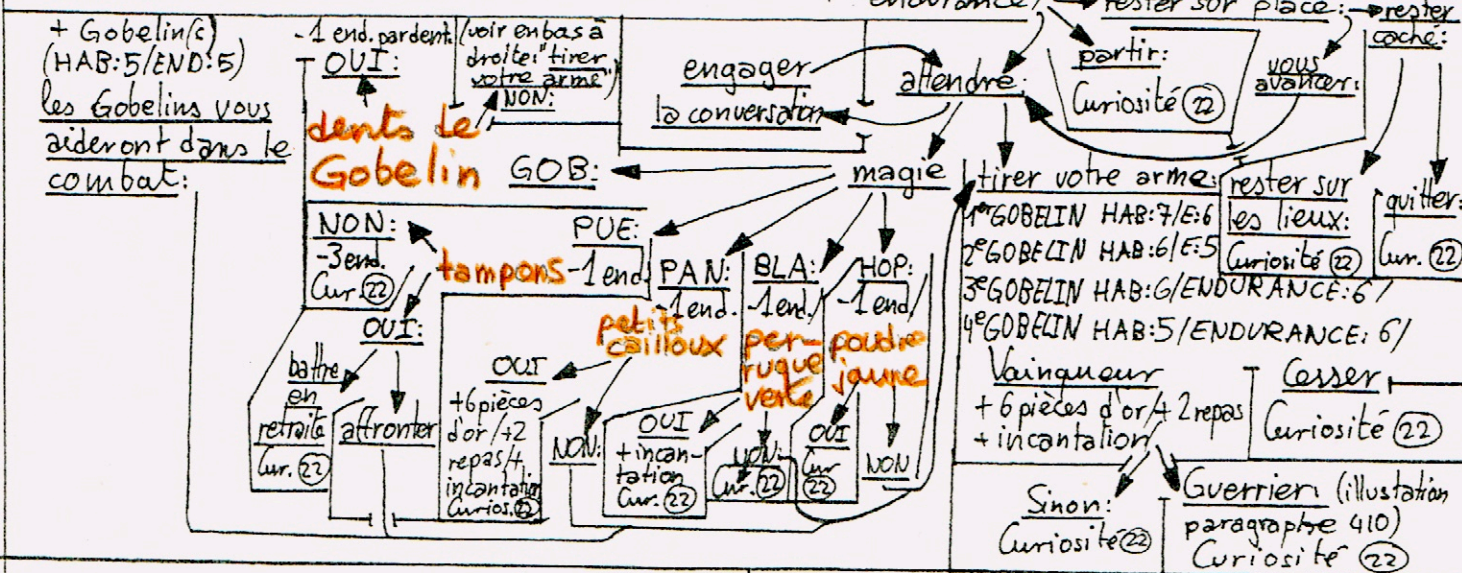






149 "Parais des Vischlami" tenter la chance

malchance: briquet  
 chance: -1 provision / +2 endurance / Si vous avez déjà mangé aujourd'hui alors seulement +1 endurance /



235 "Serpent du temps"

formules  
 tirer votre arme  
 Sinon: FFF  
 -ster 14 au numero:  
 + conseils

lire l'incantation et se rendre au 59  
 (compter le nombre de caractères, titre et signature compris)

SERPENT DU TEMPS: HABILITE: 3  
 ENDURANCE: 14

Vainqueur!

- combien de serpents avez-vous tués?
- 0: -3 chance / -2 endurance / -2 habileté: Vainqueur
  - 1: -2 chance / -1 endurance / -1 habileté: Vainqueur
  - 2: -1 chance / — / -1 habileté: Vainqueur
  - 3: — / — / -1 habileté: Vainqueur
  - 4: — / — / — : Vainqueur
  - 5: — / end=tot. initial / — : Vainqueur
  - 6: Sinon: end=tot. initial / hab=tot. initial: Vainqueur
- Le serpent que vous n'avez pas tué est celui du soleil!
- 7: +2 total initial d'habileté / +1 total initial de chance / endurance = tot. initial.  
 Commencer la couronne des rois au paragraphe 237. Vainqueur

Conseils particuliers, voir Curiosités (11)



# rappel des numéros dérivés

à été trouvé		faire aller au	conséquence	à utiliser	
Curiosité	paragraphe			Curiosité	paragraphe
11 <sup>bis</sup>	221	aller au 199	appeler le passeur du lac Ilkblab	19	304
21	410	aller au 59	réciter l'incantation contre le serpent du temps	22	103
1	130	faire -14	utiliser l'anneau du serpent	11 <sup>bis</sup>	183
				12	263
				13	143
				15	123
				19	223/293
				20	303
				22	103

## Points faibles des serpents

curiosité	serpent	points faibles
11 <sup>bis</sup>	serpent du soleil	ne supporte pas l'eau
12	serpent de la terre	meurt quand il perd le contact avec la terre
13	serpent de la lune	n'aime pas le feu
15	serpent du feu	n'aime pas le sable
19	serpent de l'air	meurt quand on déchire sa vieille peau
20	serpent de l'eau	n'aime pas l'huile
22	serpent du temps	est affaibli par une incantation

Bonne Chance!