

LIVRET
D'AVENTURE

MIRZA

LANFEUST
LE TROU

Mirza

Après avoir élucidé l'enlèvement de Cian sur *Evilhène*, vous décidez de visiter un peu mieux cette île mystérieuse !

Les auteurs vous proposent donc cette mini aventure, qui se joue sur un seul plateau pour une durée estimée d'une demi-heure.

1) Veuillez prendre le plateau "Village", choisir votre héros et procéder à une installation pour une partie libre, à l'exception que vous n'aurez pas d'objectif secret.

2) Chaque héros lance le D à sa couleur et commence la partie avec la valeur de leur D en or.

Ex : Le joueur qui joue Hébus, lance son D noir et obtient un résultat de 4, il marque 4 pièces d'or sur sa feuille de personnage.

3) Pour cette aventure :

- a. Veillez à résoudre les cases spéciales explorées sur le plateau avant de lire un chapitre de l'histoire.
- b. Lire entièrement le chapitre, la partie en marron et en noir, avant de continuer à jouer.
- c. Si vous piochez la carte événement de Mirza, ne pas en tenir compte et en piocher une autre.
- d. Cette aventure se joue en 12 tours de jeu maximum. Barrez les cases de tour du n° 13 au n° 20.



I

Vous décidez d'aller faire quelques courses au village. Lilota est maintenant la duchesse de l'île Evilhène et après quelques jours de repos bien mérités, vous allez bientôt reprendre la mer pour d'autres aventures.

Après un pique-nique improvisé par Hébus en forêt, vous suivez un sentier qui débouche à l'ouest du village.

Le premier héros commence à la flèche verte ci-contre.

- Si vous faites une exploration de 1 à 3 cases, lisez le chapitre 2
- Si vous faites une exploration de 4 cases, lisez le chapitre 3



2

Vous sortez de la forêt quand vous voyez une petite boule de poils arriver droit sur vous.

- Si vous tentez de l'attraper, lisez le chapitre 4
- Si vous vous défendez de ce qui est peut-être une attaque :
 - Si le héros actif est Hébus, lisez le chapitre 29
 - Si c'est Cixi, Nicolède ou Lanfeust, lisez le chapitre 9

3

Un petit garçon arrive en courant dans tous les sens et en appelant :

– *Mirza, Miiiiirrrrzaaaa !*

Il vous voit et, l'air inquiet, vient vous demander :

– *Z'avez pas vu Mirza ? C'est une yjong, précisez-t-il.*

- Si vous voulez aider le jeune garçon, lisez le chapitre 7
- Si ce problème d'animal de compagnie ne vous intéresse pas, lisez le chapitre 25

4

Vous bondissez pour attraper la boule de poils sans pour autant la tuer ou la manger.

Test de force : comparez votre force à ce tableau et lisez le chapitre correspondant.

	18 ou -	19 ou +
	Lisez le chapitre 19	Lisez le chapitre 14

5

Après quelques péripéties, vous arrivez au bord de la rivière.

- Vous y êtes arrivé avant le tour de jeu n°5, lisez le chapitre **11**
- Vous y êtes arrivé au tour de jeu n°5, lisez le chapitre **13**
- Vous y êtes arrivé au tour de jeu n°6 ou 7, lisez le chapitre **22**
- Vous y êtes arrivé après le tour de jeu n°7, lisez le chapitre **26**

6

Vous suivez un petit sentier qui vous fait passer sous la cascade et vous arrivez sans faire plus de bruit qu'un pet de lapin dans une clairière. Vous voyez des lapins géants se disputer le corps sanglant de la yjong. Comme un seul homme, vous sortez des buissons et attaquez les rongeurs montés sur pattes. Après un instant de stupeur et devant un tel spectacle, les spituleks émettent des grincements de dents frénétiques, ce qui pour eux veut dire : *"On est dans la crotte !"*

Le héros suivant a un lancer de D de plus et doit faire son exploration incluant la case de départ indiquée ci-contre.

Ne pas tenir compte de l'icône "monstre" ni de la grille qui sort vers le gouffre.

Lisez ensuite le chapitre **27**



7

— *Mirza, explique le petit garçon, va souvent faire ses besoins contre l'arbre mort près de la rivière, autrement, elle va voir s'il n'y a rien à manger derrière la boutique. Si vous trouvez ma Mirza, vous pouvez l'emmener à la sortie du village, je vous y attendrai. Mon papa vous donnera une récompense, il transporte des marchandises jusqu'au château et part toujours à l'heure, précise t-il avec de grands yeux écarquillés, imitant un chat en pleine négociation.*

Vous avez jusqu'au 12^e tour de jeu pour apporter Mirza au petit garçon.
 Trouvez les cases indiquées ci-contre et inscrivez-y les nombres 5, 8 et 41.
 Une fois arrivé sur une case numérotée, lisez le chapitre correspondant.



8

- Si vous êtes au tour de jeu n° 3 ou 4, lisez le chapitre **20**
- Si vous êtes au tour de jeu n° 5 ou +, lisez le chapitre **15**

9

Test de force : comparez votre force à ce tableau et lisez le chapitre correspondant.

	19	20
	ou -	ou +
	Lisez le chapitre 30	Lisez le chapitre 28

10

Arrivés à la sortie du village, vous voyez 3 mules chargées de marchandises et le petit garçon discuter avec un homme. Vous avez l'impression de l'avoir déjà croisé, mais les appels de l'enfant vous tirent de vos réflexions.

— *Désolé mon garçon*, lui dit doucement Nicolède, *nous n'avons pas retrouvé ta yjong. On pense qu'elle a rencontré un groupe de spituleks et qu'elle est partie avec eux*, continua diplomatiquement le vieux sage.

Hébus qui écoutait Nicolède, se passa le pouce sur le cou d'un air entendu. Manque de chance l'enfant, qui le regardait, comprit le geste et se mit à pleurer. Son père, sans un regard pour vous, prit son fils et l'installa sur une mule avant de partir vers le château.

Vous repartez la tête basse, les uns sont tristes pour l'enfant, tandis que d'autres le sont pour cette belle nourriture gâchée... Fin

Aucun héros n'est déclaré gagnant, essayez encore une fois !

11

Vous arrivez au bord d'un petit lac, une cascade tombe d'une impressionnante falaise en créant à sa base une brume blanche des plus rafraîchissante. Un arbre mort se tient seul au bord de la berge. Son tronc a été sculpté par des centaines d'adolescents déclarant leur amour éternel qui durait, en général, le temps d'un été. Tout cela est bien joli mais Mirza n'est pas là...

- ♦ Vous attendez un tour de jeu. Allez au chapitre **31**
- ♦ Vous n'attendez pas et reprenez l'exploration.

12

Vous sautez sur la pauvre bête, qui, prise de panique, fait un bond de côté au tout dernier moment. Vos bras se referment sur le vide mais votre tête rentre en contact avec le mur de la boutique.

Le héros actif perd 1 cœur. Continuez votre exploration.

13

En arrivant sur place vous voyez Mirza en train d'arroser consciencieusement le pied de l'arbre mort. Pas étonnant qu'il soit mort si Mirza fait ça tous les jours. Vous vous approchez doucement et au dernier moment, vous réussissez à l'attraper.

Il ne vous reste plus qu'à apporter l'animal à la sortie du village.

Sur la case sortie nord du village, remplacez le numéro 41 par le numéro 32 et effacez tous les autres numéros précédemment inscrits.

- Vous essayez d'atteindre la sortie avant la fin du 12^e tour de jeu. Une fois sur place, lisez le chapitre **32**
- Si vous n'atteignez pas la sortie avant le tour 12, vous garderez Mirza pour vos prochaines aventures et ce sera la fin de cette aventure sans gagnant.

14

Vous bondissez à la vitesse de l'éclair et vous arrivez à attraper la bête. C'est une yjong qui vous regarde totalement surprise. Mais après une seconde d'immobilité totale, la voilà qui se tortille dans tous les sens, hurlant comme si sa vie en dépendait. En une contorsion digne d'une acrobate, elle arrive à vous choper l'avant bras, à le mordre et à s'y accrocher comme un politicien à son fauteuil. De douleur, vous lâchez l'animal qui en profite pour s'enfuir à toutes pattes.

Vous perdez 1 cœur. Mais pour votre prochaine rencontre avec le yjong, vous aurez un bonus de +4 aux résultats de vos D.

Lisez le chapitre **3**



15

Vous trouvez, à l'endroit indiqué par le garçon, des restes de légumes et d'os brisés ainsi que des traces très nettes de griffures dans la terre battue. Mirza est passée par là, mais elle n'y est plus.

- Vous lâchez l'affaire, vous n'avez pas que ça à faire. Continuez la partie en mode libre mais toujours en 12 tours.
- Vous tentez de trouver une piste. Comparez votre force à ce tableau et lisez le chapitre correspondant :

	<p>19 ou -</p>	<p>20 ou +</p>
	Lisez le chapitre 40	Lisez le chapitre 36

16

Vous suivez un petit sentier qui vous fait passer sous la cascade et vous arrivez en trébuchant sur des racines. Vous vous étalez de tout votre long devant des lapins géants. Après un instant de stupeur devant un tel spectacle, les spituleks émettent des claquement de dents frénétiques, ce qui correspond pour eux à des éclats de rire. Après un échange de regards, ils attrapent des armes et vous sautent dessus.

Le héros suivant a un lancer de D de moins et doit faire son exploration incluant la case de départ indiquée ci contre.

Ne pas tenir compte de l'icône "monstre" ni de la grille qui sort vers le gouffre.

Lisez ensuite le chapitre **27**



17

Vous sautez sur la pauvre bête, qui, prise de panique, fait un bond de côté au tout dernier moment. Mais vous êtes trop rapide pour Mirza et vos bras se referment sur elle.

Il ne vous reste plus qu'à apporter l'animal à la sortie du village.

Sur la case sortie au nord du village, remplacez le numéro 41 par le numéro 32 et tous les autres numéros précédemment inscrits.

- ♦ Vous essayez d'atteindre la sortie avant la fin du 12^e tour de jeu une fois sur place, lisez le chapitre **32**
- ♦ Si vous n'atteignez pas la sortie avant le tour 12, vous garderez Mirza et ce sera la fin de cette aventure sans gagnant.
- ♦ Allez la relâcher dans la nature, cette bête n'est pas un jouet. Lisez le chapitre **43**

18

Vous voyez clairement les traces laissées par les lapins.

Essayez de suivre les traces. Comparez votre force à ce tableau et lisez le chapitre correspondant :

	15	16-20	21
	ou -		ou +
Lisez le chapitre :	6	24	16

19

Vous n'avez pas été assez rapide et l'animal disparaît à l'angle d'une maison.

Lisez le chapitre **3**

20

Vous voyez Mirza en train de manger les restes de nourriture qui on été mis à l'angle du bâtiment. Mais quand vous vous approchez, celle-ci vous entend et méfiante fait un bond de côté pour s'enfuir.

Épreuve de force pour attraper Mirza. Comparez votre force à ce tableau et lisez le chapitre correspondant :

	17 ou -	18-22	23 ou +
Lisez le chapitre :	12	23	17

21

Malheureusement, Hébus a voulu vous aider à chercher une piste, mais fouiller les hautes herbes à coup de massue n'est pas spécialement efficace. Au bout de quelques minutes, vous déclarez forfait.

Il ne vous reste plus qu'à vous rendre à la sortie du village, pour annoncer que vous n'avez pas trouvé Mirza.

Sur la case sortie nord du village, remplacez le numéro 41 par le numéro 10 et effacez tous les autres numéros précédemment inscrits.

- ♦ Essayez d'atteindre la sortie avant la fin du 12^e tour de jeu une fois sur place, lisez le chapitre **10**
- ♦ Si vous n'atteignez pas la sortie avant le tour 12, ce sera la fin de cette aventure sans gagnant.

22

Quand vous arrivez, vous voyez Mirza attaquée par quatre spituleks et bien qu'elle grogne des plus farouchement, elle semble en mauvaise posture.

- ♦ Vous regardez le combat, lisez le chapitre **34**
- ♦ Vous intervenez, lisez le chapitre **35**

23

Vous sautez sur la pauvre bête, qui, prise de panique, fait un bond de côté au tout dernier moment. Vos bras se referment sur le vide et vous voyez l'animal s'enfuir à toutes jambes.

Continuer votre exploration.

24

Vous suivez un petit sentier qui vous fait passer sous la cascade et vous arrivez dans une clairière où se trouvent des lapins géants. Après un instant de stupeur, les spituleks émettent un claquement sec avec les dents et après un échange de regards, ils attrapent des armes en vous sautant dessus.

Le héros suivant doit faire son exploration incluant la case de départ indiquée ci-contre.

Ne pas tenir compte de l'icône "monstre" ni de la grille qui sort vers le gouffre.



Lisez ensuite le chapitre 27



25

— On a vu une boule de poils courir, elle est passée devant nous et elle a disparu juste au coin de cette maison, lui répond Lanfeust, nous n'avons pas le temps de t'aider, on doit bientôt prendre la mer. Et nous devons faire des achats en boutique !

Sans un regard pour le jeune garçon, le groupe poursuit son chemin. Hébus d'humeur joyeuse chantonne :

— C'est pas l'homme qui prend la mer, c'est la mer qui prend l'homme... ta ta ta...

Aller jusqu'à la boutique du village. Inscrire le chiffre 42 dans la case devant la porte de la boutique.

Une fois arrivé sur cette case, lisez le chapitre 42



26

Vous arrivez et pas de yjong en vue, par contre, vous voyez clairement des traces de combats.

Essayez de suivre les traces. Comparez votre force à ce tableau et lisez le chapitre correspondant :

	19	20
	ou -	ou +
	Lisez le chapitre 18	Lisez le chapitre 21

Une fois le combat résolu contre le monstre ci-dessous, les héros trouvent un trésor composé d'or et de potions en fonction de l'exploration qu'aura créée le héros actif.

Chaque D fera gagner à son propriétaire le trésor qui y est associé. Seuls les D dans la forme d'exploration dessinée comptent :

- La ou les valeurs de D la plus forte gagneront 2 PO chacun.
- La ou les valeurs de D la plus faible gagneront 1 PO et une potion de soin.
- La ou les valeurs de D intermédiaires ne gagneront rien.



Une fois le trésor réparti entre les héros, deux choix s'offrent à vous :

- ♦ Vous vous rendez à la sortie du village, pour annoncer la mauvaise nouvelle.
Sur la case sortie nord du village, remplacez le numéro 41 par le numéro 10.
 - Vous réussissez à atteindre la sortie avant la fin du 12^e tour de jeu. Une fois sur place, lisez le chapitre **10** et effacez tous les autres numéros précédemment inscrits.
 - Vous n'atteignez pas la sortie avant le tour 12, ce sera la fin de cette aventure sans gagnant.
- ♦ Autrement vous gardez Mirza et les lapins pour le dîner et c'est la fin de cette aventure...
Passez en mode libre mais la partie se joue toujours en 12 tours, que le meilleur gagne.

Au moment où la boule de poils vous arrive dessus, votre pied jaillit tel la flèche d'une baliste et vous l'envoiez s'écraser contre le mur de l'autre côté de la rue. La bête s'écroule sur la terre battue et après quelques mouvements sporadiques des pattes, ne bouge plus... C'est une yjong aux poils bien propres, cela ressemble à un caniche, mais en plus méchant et avec plus de dents.

Nicolède s'approche doucement du corps et dit :

— *Bon, on dirait bien que c'est une yjong domestique, on a sûrement tapé trop fort, elle a l'air morte, elle ne bouge plus d'un poil.*

Pas très loin de là, les appels d'un petit garçon retentissent :

— *Mirza, MiiirzaAA !!!*

Vous échangez un regard mal à l'aise, sauf Hébus qui demande :

— *Je peux la manger ?*

Soudainement, au moment où le garçon approche, la boule de poils s'éveille et détale à toute vitesse pour disparaître au coin de la rue... on ne l'a jamais revue....

Lisez le chapitre 3

D'un rapide mouvement de la main, Hébus chope l'animal et le gobe d'un coup.
— *Hébus, dit d'un air fatigué Nicolède, je t'ai déjà dit de ne pas manger tous les animaux qui passent à portée de tes bras.*

Pas très loin de là, les appels d'un petit garçon retentissent :

— *Mirza, MiiirzaAA !!!*

Vous échangez un regard mal à l'aise, sauf Hébus qui affiche un grand sourire.

— *Crache-la tout de suite !* dit Cixi à Hébus, en lui donnant un coup de poing dans le dos.

Hébus, un peu penaud, se racle la gorge tel un chat crachant une boule de poils. Mirza ressort de cet enfer miniature recouverte de bave. Quelque peu désorientée par ce qui lui est arrivé, elle repart en courant pour disparaître au coin de la rue... on ne l'a jamais revue...

Lisez le chapitre 3

30

Vous vous écartez au tout dernier moment, comprenant que c'est juste un petit animal. Vous le regardez disparaître à l'angle du bâtiment.

Allez au chapitre 3

31

Après une dizaine de minutes d'attente, vous voyez une yjong s'approcher tranquillement.

Vous la laissez approcher et au tout dernier moment, vous l'attrapez et l'attachez pour qu'elle ne fasse pas de bêtises.

Il ne vous reste plus qu'à apporter l'animal à la sortie du village.

Sur la case sortie nord du village, remplacez le numéro 41 par le numéro 32 .

– Essayez d'atteindre la sortie avant la fin du douzième tour de jeu. Une fois sur place, lisez le chapitre 32 et effacez tous les autres numéros précédemment inscrits.

– Si vous n'atteignez pas la sortie avant le tour 12, vous garderez Mirza et ce sera la fin de cette aventure sans gagnant.

32

Arrivés à la sortie du village, vous voyez 3 mules chargées de marchandises et le petit garçon qui discute avec un homme. Vous avez l'impression de l'avoir déjà croisé, mais les cris de joie de l'enfant vous tirent de vos réflexions et c'est avec amusement que vous assistez à ses retrouvailles avec Mirza. Comme promis, son papa vous donne au choix, un tonneau de bière ou un flacon qui contient le parfum d'une fleur qui sent extrêmement bon.

Bravo ! Vous avez fini cette aventure. Le héros gagnant est celui ayant le plus d'XP, pour cette fois.



Vous arrivez en courant et hurlant sur le champ de bataille. Les lapins, après un instant de stupeur, détalent comme ils savent si bien le faire. Malheureusement, il est trop tard pour Mirza.

Il ne vous reste plus qu'à choisir la suite :

- Vous ramenez le corps de l'animal à la sortie du village.
Sur la case sortie nord du village, remplacez le numéro 41 par le numéro 37 et effacez tous les autres numéros précédemment inscrits.
 - Essayez d'atteindre la sortie avant la fin du 12^e tour de jeu. Une fois sur place, lisez le chapitre **37**
 - Si vous n'atteignez pas la sortie avant le tour 12, vous garderez le corps de Mirza et ce sera la fin de cette aventure sans gagnant.
- Vous suivez les lapins, lisez le chapitre **18**

Les lapins avaient manifestement prévu leur coup, l'un faisait semblant d'attaquer pour que la yjong avance, un autre la prenait par le flanc et lui assénait un terrible coup de patte. Il est bien connu que la patte de lapin porte chance, mais pas pour Mirza, et encore moins quand on lui fait le coup du lapin. Bref, vous entendez un sinistre craquement, la yjong est étendue à terre et ne bouge plus.

- Vous intervenez, il n'est peut être pas trop tard. Lisez le chapitre **33**
- Vous suivez les lapins pour voir ce qu'ils vont faire. Lisez chapitre **18**
- Vous lâchez l'affaire. Passez en mode libre mais la partie se joue toujours en 12 tours, que le meilleur gagne.



35

Vous arrivez en courant et hurlant sur le champ de bataille. Les lapins, après un instant de stupeur, détalent comme ils savent si bien le faire et Mirza qui est toute aussi effrayée, prend le même chemin. Heureusement vous aviez anticipé cette réaction et l'attrapez avant qu'elle ne disparaisse.

Il ne vous reste plus qu'à choisir :

- ♦ Vous rendre à la sortie du village, pour annoncer la bonne nouvelle. Sur la case sortie nord du village, remplacez le numéro 41 par le numéro 32 et effacez tous les autres numéros précédemment inscrits.
 - Vous réussissez à atteindre la sortie avant la fin du 12^e tour de jeu. Une fois sur place, lisez le chapitre **32**
 - Vous n'atteignez pas la sortie avant le tour 12, ce sera la fin de cette aventure sans gagnant.

- ♦ Autrement vous gardez Mirza et les lapins pour le dîner et c'est la fin de cette aventure... Passez en mode libre mais la partie se joue toujours en 12 tours, que le meilleur gagne.

36

Vous finissez par trouver des traces qui pourraient correspondre à celle d'un yjong. Elles vous emmène non loin du sentier que vous avez emprunté pour venir ici. Malheureusement, les traces continuent dans la forêt.

Plusieurs choix s'offrent à vous :

- ♦ Vous les suivez coûte que coûte, lisez le chapitre **38**

- ♦ Si vous n'avez pas exploré la case n° 5, vous pouvez continuer votre aventure pour aller l'explorer.

- ♦ Vous vous rendez à la sortie du village, pour annoncer la mauvaise nouvelle. Sur la case sortie nord du village, remplacez le numéro 41 par le numéro 39.
 - Vous réussissez à atteindre la sortie avant la fin du 12^e tour de jeu. Une fois sur place, lisez le chapitre **39**.
 - Vous n'atteignez pas la sortie avant le tour 12, ce sera la fin de cette aventure sans gagnant.

Arrivés à la sortie du village, vous voyez 3 mules chargées de marchandises et le petit garçon qui discute avec un homme. Vous avez l'impression de l'avoir déjà croisé, mais les cris de détresse de l'enfant vous tirent de vos réflexions et c'est avec un regard peiné que vous assistez à ses retrouvailles avec Mirza. L'enfant vous regarde avec ses yeux plein de larmes et sans un mot, prend l'animal dans ses bras, puis, accompagné de son père, s'enfonce dans la forêt. Vous repartez la tête basse, les uns pleurant la triste fin de Mirza, et les autres la belle nourriture gâchée... Fin

Aucun héros n'est déclaré gagnant, essayez encore une fois !

Vous vous frayez un chemin au travers d'un sous-bois de plus en plus touffu. Vous ne voyez plus les empreintes de la yjong mais continuez à suivre ce petit sentier.

Chaque héros tire une carte événement jungle si son D est pair ou une carte monstre si son D est impair. Les cartes sont résolues dans le sens du tour de jeu en commençant par le héros qui se trouve à gauche du héros actif. Tous les héros utilisent les D du joueur actif en appliquant leur bonus ou malus pour résoudre les combats ou événements.

Au bout de plusieurs heures de marche, vous vous êtes perdus et êtes rentrés au village de nuit. L'aventure est finie, le héros avec le plus d'XP gagne la partie.



39

Arrivée à la sortie du village, vous voyez 3 mules chargées de marchandises et le petit garçon discute avec un homme. Vous avez l'impression de l'avoir déjà croisé, mais les appels de l'enfant vous tirent de vos réflexions.

— *Désolé mon garçon*, lui dit doucement Nicolède, *nous n'avons pas retrouvé ta yjong. On a suivi sa trace jusqu'à la forêt, elle va sûrement rentrer plus tard.*

Son père, vous adresse un bref sourire et dit à son fils.

— *Ne t'en fais pas, c'est pas la première fois qu'elle part gambader. Il est temps de partir, la forêt n'est pas sûre la nuit.*

Le marchand porte son garçon et l'installe sur une mule avant de partir vers le château.

Vous repartez la tête basse, les uns sont tristes pour l'enfant, car il y a peu de chance pour que la yjong survive une nuit en forêt. Tandis que d'autres sont tristes pour cette belle nourriture gâchée... Fin

L'aventure est finie, le héros avec le plus d'XP gagne la partie.

40

Vous devinez très nettement les empreintes toutes fraîches de Mirza. Elles partent en direction de la rivière.

Le héros actif gagne 2 XP. Poursuivez vos explorations.

41

Vous venez d'explorer la sortie du village.

Soit vous décidez de mettre fin à la partie et gagnez 6 XP de fin de plateau, soit vous décidez de poursuivre l'aventure Mirza.

Pour cette deuxième option, lorsque l'on vous demandera de rejoindre cette sortie, ce sera déjà fait ! Donc vous lirez directement le chapitre correspondant, le héros actif gagnera 3 XP et les autres héros se partageront équitablement les 3 XP restants (arrondi à l'inférieur).

Vous arrivez devant la boutique et voyez les commerçants préparer votre commande.

— *Ah parfait, dit la patronne en vous voyant, on vient de finir vos paquets. Il ne manque que la poudre de feu.*

Nicolède fronce les sourcils.

Le héros qui incarne Nicolède (ou l'ensemble des héros, si personne ne l'incarne sur cette partie) doit choisir sa réponse :

1^{ère} option :

— *Ce n'est pas grave, dit Nicolède, j'en trouverai ailleurs. Allez les enfants on prend les paquets et on retourne au bateau.*

Après avoir payé les commerçants, Nicolède ajoute :

— *Nous allons rentrer par l'avant-poste, j'ai vu dans les marais quelques herbes qui pourraient nous être utiles.*

Le groupe de héros doit payer 3 PO collectivement. Lisez le chapitre **43**

Ou 2^e option :

— *C'est problématique, dit Nicolède, c'est l'un des ingrédients de mes grenades et malheureusement, j'en ai souvent besoin.*

Lisez le chapitre **45**

Vous passez en mode libre, mais la partie prendra fin quand un héros atteindra le départ de cette carte (voir image ci-contre). Le héros qui atteint l'une des trois cases fléchées gagne 6 XP et met fin à la partie.

Mais si aucun héros n'y est parvenu avant la fin du 12^e tour, tout le monde a perdu.



44

— *Je ne vous ai rien dit avant, mais il est hors de question que je monte sur cette barque !* déclare Hébus en frissonnant.

— *On a peur d'un petit peu d'eau, mon gros Hébus ? S'esclaffe Cixi avec un rire moqueur.*

— *Chut les enfants, faisons le point !* dit Nicolède tout en s'asseyant le poing sous le menton.

- Si vous êtes au 5^e tour ou avant, lisez le chapitre **13**
- Si vous êtes au 6^e ou 7^e tour de jeu, lisez le chapitre **22**
- Si vous êtes au 8^e tour ou plus, lisez le chapitre **26**

45

La commerçante semble désolée et s'explique :

— *On a passé commande à Jack il y a 3 jours et c'est étonnant qu'il ne nous ait pas livré car il est toujours très ponctuel. Il lui est sûrement arrivé quelque chose. Vous pourriez aller le voir ? Il habite après le portail qui se trouve en direction de l'avant-poste. Vous pouvez y aller en utilisant la vieille barque ou en faisant le tour par le pont avec sa grille toute grippée.*

Par contre, j'aurais une faveur à vous demander. Notre enfant a perdu son yjong du nom de Mirza, si par hasard vous croisez sa route, nous vous serions extrêmement reconnaissants si vous l'apportiez à la sortie du village vers le château. Merci pour notre petit gars qui court dans tous les sens à la recherche de son amie.



Noter le chiffre 44 comme indiqué sur l'image ci-contre. Une fois arrivé sur cette case, lisez le chapitre correspondant. Noter le chiffre 46 comme indiqué sur l'image ci-contre. Une fois arrivé sur cette case, lisez le chapitre correspondant.

Alors que vous êtes arrivé devant la maison de Jack, vous trouvez la porte ouverte. Toutes les affaires de la maison sont sens dessus-dessous. Des traces de sang semblent indiquer qu'un combat a eu lieu il y a peu de temps. En cherchant bien, vous trouvez des traces qui mènent vers le Gouffre.

Vous passez en mode libre. La partie prendra fin quand un héros atteindra la sortie menant au gouffre (voir image ci-contre). Le héros qui atteint la case fléchée doit réussir à ouvrir la grille et gagne 6 XP, ce qui met fin à la partie.

Mais si aucun héros n'y est parvenu avant la fin du 12^e tour, tout le monde a perdu.



Fin de l'aventure "Mirza"



Merci d'avoir parcouru ce livret **Mirza** de **Lanfeust de Troy**
le jeu d'aventure.

Toute l'équipe vous souhaite beaucoup de plaisir à la jouer et
rejouer pour y découvrir des surprises et des fins alternatives.

N'hésitez pas à nous rejoindre sur le Discord de Lanfeust (lien sur
le site okaluda.fr) et à créer vous-même des aventures que nous
partagerons sur nos réseaux !

Vous pourriez ainsi imaginer une suite à cette histoire, comme par
exemple « Qu'est-il arrivé à M. Jack ? » au chapitre 46,
grâce à l'aide du carnet de création d'aventure bientôt disponible
en téléchargement.

Toute l'équipe Oka Luda, février 2024





Auteurs : Nathalie et Rémi Saunier
© Arleston/Tarquin