

Suite à leur récentes découvertes les aventuriers foncent bille en tête vers leur nouvel objectif : atteindre les Terres des Bêtes afin d'y trouver un nouvel élément appartenant à l'Innomable.

Le narrateur se demande s'il est nécessaire de revenir en détail sur ce périple au combien dégradant pour nos jeunes héros.

N'est-il pas indélicat de sa part de présenter les erreurs dramatiques commises par nos aventuriers débutants ?

On m'annonce qu'apparemment ils étaient en effet tout préparé à l'improvisation. Peut-être s'attendaient-ils à croiser de petits lapins ou encore de joyeuses biches... Même s'il est vrai qu'à présent le magicien crinti

était doté d'un surprenant [Nécrolab planaire](#)...

Aventuriers aguerris, nos héros décident de se rendre directement à la ville-portail de [Faunel](#), porte d'entrée des Terres des Bêtes.

Ils y rencontre le druide Sirroco, un elfe excentrique qui leur avait proposé de les guider, dû moins au début, dans leur périple. Peut-être sa propension à aimer l'herbe et les fesses galbées de la gente féminine plus que de raison aurait dû alerter les PJs sur ses capacités...

Sirroco le druide *vraiment* proche de la nature, surtout des plantes...

Une fois le portail (brillamment) franchit, nos héros se retrouvent sur la strate de Krigala, la première des toirs strates des Terres des Bêtes. Un jour perpétuel y règne, royaume de savane, désert, plaines, puis montagnes... Paradis des animaux diurnes.

Rapidement, pour l'homme-poussière et le morné, les premières influences du plan des Terres des Bêtes se font sentir : le Gythzeraï voit sa langue devenir une langue fourchue serpentine, ainsi que son corps se couvrir de fines écailles. Puis quelques heures après c'est au Crinti de voir les effets sur lui : un léger duvet de plumes noires, ainsi qu'un nez qui prend la forme d'un bec commencent à se voir...

La traversée n'est pas désagréable en soi, et rapidement nos héros passent sur la deuxième strate, Brux. Ici une aurore, ou un crépuscule sans fin régnent sur cette strate. La pénombre commence à s'étirer, propice à l'ouverture de la chasse par les prédateurs...

Rapidement les aptitudes de Sirroco, le druide-guide-fumeur, monnernet leurs limites. Fort heureusement il a une idée salvatrice : se rendre dans le domaine de la sire-chat enfin de lui demander conseil.

Cette dernière s'avérera bienveillante vis-à-vis du groupe et leur proposera un nouveau guide pour les amener jusqu'à la troisième strate. Elle aura également la gentillesse (ou la prémonition) de les protéger des félins du plan avec une *marque du fauve*.

C'est avec une toute nouvelle confiance que les héros s'en partent pour la strate de Karasuthra.

La dernière strate, Karasuthra, est le territoire de la nuit. Le paysage n'est éclairé que par une lune pâissante et le scintillement des étoiles. Les prédateurs les plus dangereux se retrouvent ici : chouettes, lynx, panthères, et autres créatures nocturnes s'en donnent à cœur joie.

Avec les indications du nécrolabe planaire, les héros s'appêtent à traverser une jungle immense. Et c'est au début de ce quatrième jour qu'à leur tour, les deux guerriers voient leur physique changer. Pour Nemeth il s'agit de l'apparition d'un poil noir et argenté qui lui pousse partout, ainsi que l'apparition de crocs. Pour le rectifieur, une peau grise et plus épaisse, ainsi qu'un agrandissement conséquent de ses oreilles seront les modifications qu'il verra apparaître !

Tout se passait bien, à part les modifications physiques des aventuriers (qui ont plaisamment plaisanter sur le physique d'un d'entre eux en particulier), jusqu'à ce que les aventuriers, pourtant bien préparés, soient confrontés à une créature particulièrement dangereuse : un Aeserpent.

Par égard envers nos aventuriers qui se sont retrouvés dans une situation particulièrement inconfortable (dont la perte d'un de leur membre, son retour à la mort-vivance "grâce" à l'homme poussière, jusqu'à la débandade et le "secours" improbable par un Sir Hibou), le narrateur va ici avancer jusqu'à la prochaine étape du périple des héros et oublier cette partie douloureuse de cette expédition...

En effet, leur avancée (oui, oui, il y a malgré tout une avancée), amènent les aventuriers devant un muret de pierres délabrées. Certains d'être confrontés à pas grand chose, les héros franchissent sereinement le muret.

C'est alors que surgit une créature, mi-homme, mi-bête, qui se présente sous le nom de [Gumomia](#). Elle est accompagnée de trois autres créatures : des [Thri-kreen](#).

Cette dernière annonce alors aux PJ's qu'en franchissant le muret, ils ont pénétrés sur son territoire et qu'ils

auront l'honneur d'être chassé par elle et ses trois acolytes. Elle leur donne une heure d'avance, avant de lancer la traque.

Contrairement à toute attente, les aventuriers ne fuient pas devant la menace, mais prennent le parti de tendre une embuscade à Gumomia et ses sbires seulement quelques centaines de mètres plus loin que leur première rencontre.

Et il faut dire que leur plan a plutôt bien fonctionné, très bien même, obligeant Gumomia à battre en retraite, permettant aux héros de continuer d'avancer vers leur but.

Arrivés dans une petite clairière, les PJs savent qu'ils touchent enfin au but, l'astrolab planaire s'agitant de façon caractéristique. Ils découvrent l'entrée d'un souterrain et décident de s'y engager : les [catacombes de Karasuthra](#).

Le souterrain s'avère ancien, abandonné et remplie de squelettes et surtout apparemment pillié de toutes ses richesses. Mais les héros trouvent facilement un des éléments de l'Innomable : ses [jambières](#), ainsi qu'un nouveau [parchemin d'Ahm](#).

Une fois récupérées, les aventuriers repartent rapidement, bien décidés à quitter rapidement cet enfer.

Bien évidemment c'était sans compter sur la pugnacité de Gumomia dans sa traque.

Le combat s'engage et malheureusement Gumomia commence à prendre le dessus. Le coup du sort aide les héros (ou pas d'ailleurs) lorsque le combat est interrompu par un bruit inhabituel, même pour la jungle.

Une troupe de mort-vivant, des squelettes sortant des ruines, arrive en "courant" sur les deux groupes de combattants.

Profitant de la diversion et du fait que Gumomia est prise à parti par les squelettes, les héros s'enfuient à travers la forêt. Ils arrivent en lisière de cette dernière et décident, pour la nuit, de profiter d'un abri sûr de léomund. A leur réveil pourtant l'abri est entouré de squelettes. ils comprennent alors que ces derniers suivent l'objet de l'Innomable.

C'est alors qu'un puissant éclair frappe les squelettes, permettant aux PJs de sortir. Ils voient alors un immense château posé sur un nuage encore plus imposant. Il en descend dans le grondement du tonnerre un géant des tempête : [Cumulus Longue-foulées](#).

Ce dernier, gardien de la strate, n'es t pas content du comportement des PJs. Ces derniers ont en effet usé de nécromancie sur les Terres des Bêtes, ce qui est une infraction. Infraction qui a dûment été rapportée par un sir-hibou, et qui a désigné nommément le crinti.

Sans autre forme de procès, Cumuls renvoie à l'aide d'un sort les aventuriers à la Bibliothèque de tous les Savoirs, sur la première strate du plan. Là, contre la modique somme de 150 po par personne, les héros repartent pour Sigil via un portail.

La plainte officielle étant déjà arrivée, l'homme-poussière et le rectifieur sont jugés pour leur écart; le reste du groupe étant cité à comparaitre en tant que témoin.

Une fois à Sigil, le rectifieur veut se débarrasser de sa condition et se précipite vers le quartier des temples afin de trouver une divinité magannime qui pourrait l'aider... Malheureusement la roue du destin du multivers, la malchance, la malignité des Dieux ou que sais-je ne lui a pas été favorable et il se fit détruire après avoir provoqué le couroux d'une divinité, dont on ne connaît même pas le nom.

C'est sur ce triste événement que se termine cette aventure qui, sans nul doute, restera comme une des plus épiques (dans le sens qui pique) !"