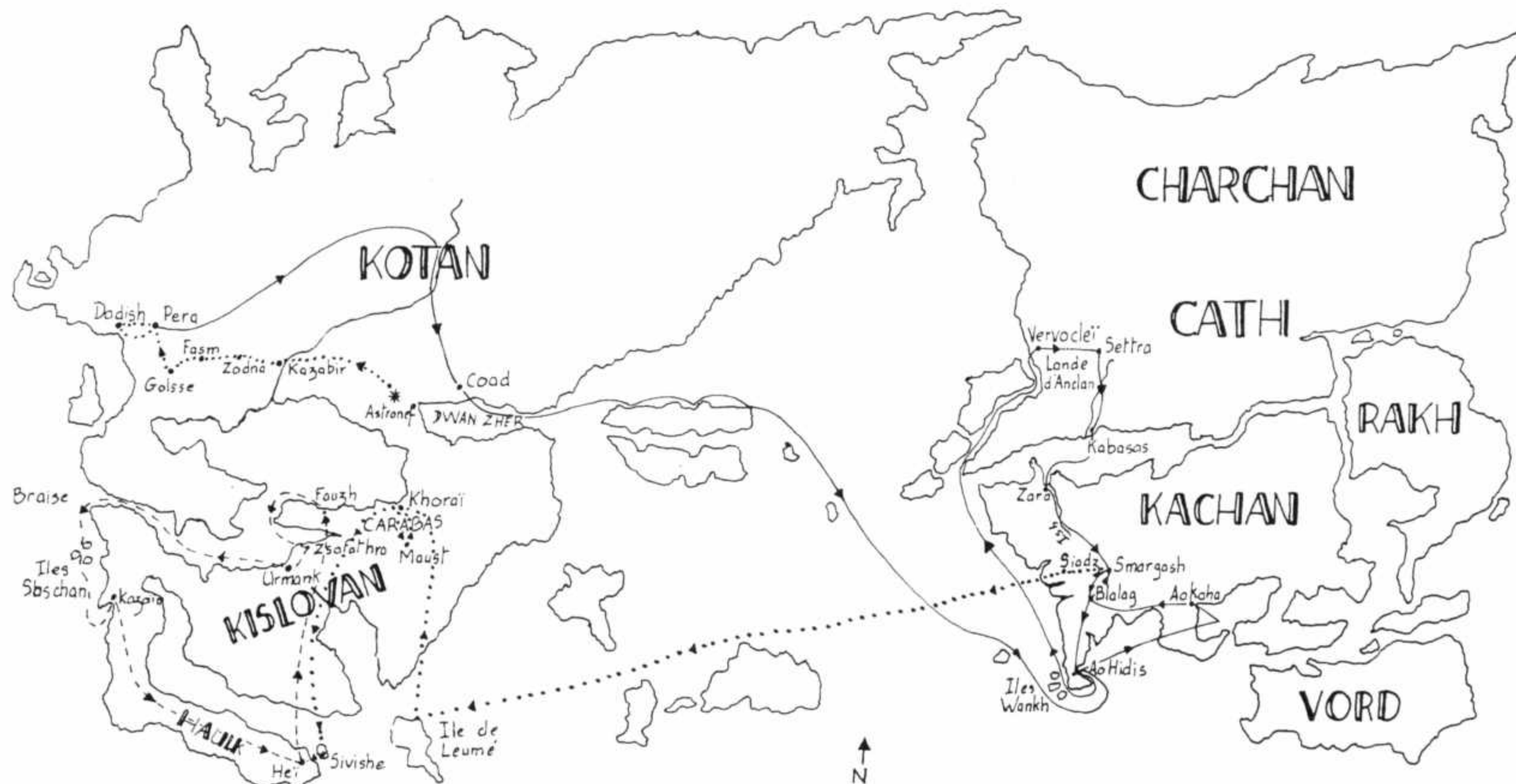


# Le voyage d'Adam Reith



*Découvrez la planète Tschai en suivant le périple d'Adam Reith. Ci-dessous, vous trouverez une description des principaux lieux visités par le Terrien dans les quatre volumes du Cycle, ci-contre, son itinéraire complet. Les pages indiquées renvoient à l'édition française (J'ai Lu)*

## Itinéraire d'Adam Reith

**LE CHASCH** : Steppes d'Aman, Steppes Mortes, Kabazir, Zedna, Fasm, Golsse, Pera, Dadish, Pera. **LE WANKH** : Pera, contreforts sud des Monts Ojzanadaï, Steppes d'Aman (p20), Forêt de Daduz (p21-22), Coad (p28), Ile de Gozed (p47-au loin), Ile des Pirates (au loin), Ile des Wankh (p70-71), Ao Hidis (p74), Wyness (p78), Vervodeï (p82), Landes d'Andan (p86), Settra (p88), fleuve Junga (p52), Kabasas (p161), fleuve Ish (p171-173 partie navigable), route de Sarsazm (p173-175), Smargash (p176), Blatag, Ao Hidis, Lac Falas, Ao Khaha (p202). **LE DIRDIR** : Smargash (p9-10), région des Gouffres (p28-39-40), Sradz (p29-33), Océan Drashade, Ile de Leume (p50 pointe septentrionale), Grand Désert de Pierre (p53), Khorai (p55-57), Maust (p59), Carabas, Sivishe (p103), Carabas, Sivishe, Heï (p176), Sivishe. **LE PNUME** : Sivishe, voyage souterrain jusqu'à Fanzh, Zsafathra (p114-115), Urmank (p135), Cap Braise (p182), Songh (p182), Iles Saschan (p185), Kazain (p191-193), Heï, Sivishe, retour vers la Terre.

## LE CHASH

**Les Steppes d'Aman** : l'astronef d'Adam Reith s'écrase dans cette région sauvage, coupée de forêts obscures et de marécages. C'est le territoire des Hommes-Emblèmes, nomades qui attaquent les caravanes. Grâce à l'herbe à pélerin, qui pousse partout, les voyageurs ne risquent pas de mourir de faim, mais attention : celui qui s'en nourrit exclusivement pendant plus d'une semaine risque de devenir sourd ou fou.

**Les Steppes Mortes** : territoire des Chashs. Les cités des Chashs bleus sont au nord, celles des Vieux Chashs au sud-ouest. Les Chashs verts parcourent les étendues sauvages sur leurs chevaux sauteurs. Lorsqu'ils portent leur bannière jaune et noire, c'est le signe qu'ils sont gavés de drogue : leur agressivité dépasse alors toute mesure. **Golsse** : cité des Vieux Chashs. Méfiez-vous de leurs mauvais tours. Surtout, n'entrez ni dans les jardins, ni dans les dômes. **Pera** : un ensemble de palais en ruine et de monuments effondrés, peuplé de parias. **Dadish** : cité et principal astroport des Chashs bleus. Ils habitent des dômes plats au cœur de jardins splendides.

## LE WANKH

**forêt de Daduz** : un long manteau noir et or, avec des clairières gazonnées où brouettent d'étranges animaux : des bêtes trapues hérissées de défenses et de cornes.

**Coad** : cité marchande, très active. Les indigènes sont aimables et habitent des maisons à l'architecture excentrique. Les porteurs de palanquins, au long nez et aux cheveux raides, forment une race à part.

**Gozed** : promontoire montagneux et boisé. Ses habitants adorent des scorpions de mer géants auxquels ils offrent des sacrifices barbares (voir aide de jeu : les Créatures de Tschai).

**Citadelles wankhs** : ces forteresses recouvrent entièrement les îles. Un haut mur de verre noir ceinture des édifices aux proportions disgracieuses. Des Wankhs équipés de propulseurs électriques nagent dans les eaux voisines.

**Ao Hidis** : au nord, la citadelle wankh, semblable à une floraison anarchique de cristaux noirs ; à l'est, le port spatial ; au sud, le port de mer et la ville des hommes. Le peuple des Pourpres et celui des Noirs s'y côtoient sans se mélanger, dans une at-

mosphère de haine. Il faut se garder d'exciter leur rivalité et ne jamais pénétrer dans un endroit clos ou sombre.

**Vervodeï** : ses habitants, des hommes du peuple Yao, portent des costumes compliqués et observent des rites sociaux qui ne le sont pas moins.

**Landes d'Andan** : à l'est, un plateau marécageux se termine en fondrière et en collines de calcaire désagrégé. C'est une région désolée : châteaux hantés, repaires de hors-la-loi, phungs et molosses de la nuit.

**Settra** : une grande cité Yao remarquable par ses dômes, ses tours et les palais baroques où résident les grandes familles.

**Fleuve Junga** : il prend sa source dans le pays des Hoch Hars, farouches ennemis des Yao. Leur concours est indispensable pour franchir la Grande Pente, où le fleuve bascule, comme tranché net. Il traverse ensuite une jungle, des marais hantés par les Pnumes et atteint Kabasas.

**Kabasas** : centre commercial. Les murs des maisons, en déclivité intérieure ou extérieure, présentent un aspect curieusement irrégulier.

**Le fleuve Ish** : la féroce tribu des Niss attend que les bateaux s'échouent sur les



hauts-fonds pour attaquer. On dit qu'ils sont plus féroces que les molosses de la nuit. Heureusement, ils n'ont pas d'embarcation et craignent les eaux profondes.

**La route de Sarsazm** : elle relie Smargash en traversant une région de gouffres profonds, le lit d'une ancienne mer et le plateau de Lokhara, lequel est peuplé de Karyans à six pattes et de reptiles à tête de tigre. Nous conseillons au voyageur de choisir une caravane équipée de gicle-sable **Smargash** : ville des Lokhars, qui teignent leur peau en noir et leurs cheveux en blanc tandis que leurs femmes font l'inverse. C'est donc très pratique pour s'y retrouver. La grande fête des Lokhars est Balul Zac Ag, le "Temps du Rêve Factice". En cette occasion, aucune violence n'est tolérée dans la ville. Même les dirdirs hésitent à violer cette trêve.

**Ao Khaha** : cité Wankh typique

## LE DIRDIR

**La région des Gouffres** : un pays lugubre et désolé comme une tombe. C'est une succession de pics et de cirques ténébreux, où vivent des Kors rouges, des oiseaux présages, des sanvarels, et les inévitables phungs et molosses de la nuit.

**Ile de Leumé** : réputée pour sa cuisine détestable assaisonnée aux skarats, une variété locale de cafards puants.

**Le Grand Désert de Pierre** : vastes étendues de sable rose alternant avec des terrasses poudreuses et des champs d'éboulis.

**Khorai** : ville des Khors, qui changent de personnalité à l'aube et au coucher du soleil. Ne traînez pas dans leurs bosquets sacrés si vous voulez éviter les ennuis. Ceci mis à part, Khorai est probablement le parking à véhicule le plus sûr de Tschai.

**Sivishe** : cité industrielle peuplée par des hommes. Elle est reliée par une chaussée à Hei, la ville dirdir. Seul centre d'intérêt : les chantiers astronautiques.

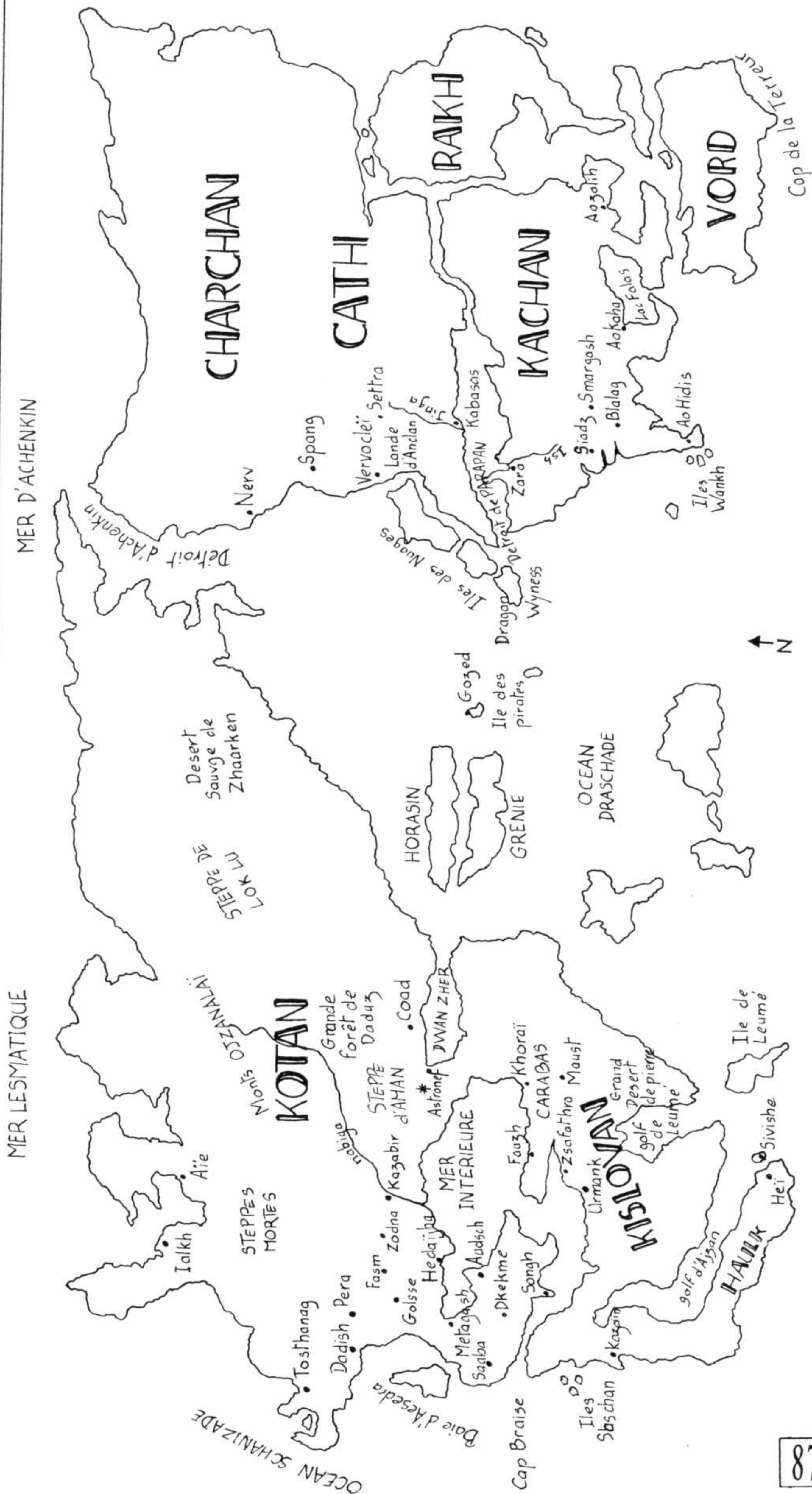
**Hei** : capitale dirdir, tristement célèbre pour la Boîte de Verre où des hommes sont jetés en pâture aux chasseurs.

## LE PNUME

**Zsafathra** : village lacustre paisible. La chaussée qui y mène surplombe le marais de quatre bons pieds. Elle est formée de lourdes pierres qui témoignent de l'acharnement des oiseaux du pays à bombarder les voyageurs (voir aide de jeu : les Créatures de Tschai / oiseaux d'Urmank).

**Urmank** : ville des Thangs, tous escrocs et voleurs. La ville offre un large éventail de plaisir et de jeux, mais sans aucune espérance de gain.

*Fredéric Lascombe*





MER LESMATIQUE

MER D'ACHENKIN

