

Le club dont vous êtes le héros présente :
Entre deux mondes



*Ce livre a été écrit par les élèves du club « Le club dont vous êtes le héros »
du Collège PARC FROT :*

Mohand-Tahar BELHADJ
Antonin PIGNOREL

Sarah JADDINIE
Iliana PUSTETTO

- Un livre dont vous êtes le héros -

Avant de vous lancer dans cette aventure, il vous faut d'abord déterminer vos propres forces et faiblesses. Les dés vous permettront de mesurer vos capacités naturelles en déterminant les points dont vous disposerez au départ en matière d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE. En fin de livre, vous trouverez une [FICHE DE PERSONNAGE](#) que vous pourrez utiliser pour noter les détails d'une aventure. Vous pourrez inscrire dans les différentes cases vos points d'HABILETÉ, d'ENDURANCE, de CHANCE ou encore votre équipement.

Nous vous conseillons de noter vos points sur cette FICHE DE PERSONNAGE avec un crayon, ou mieux, de faire des photocopies de cette page afin de pouvoir les utiliser lorsque vous jouerez à nouveau.

- Caractéristiques du Héros -

Lancez un dé, ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case « HABILETÉ - Total de départ » de la FICHE DE PERSONNAGE.

Lancez deux dés, ajoutez 12 au résultat obtenu et inscrivez le total dans la case « ENDURANCE - Total de départ ».

Lancez à nouveau un dé, ajoutez 6 au résultat obtenu et inscrivez le total dans la case « CHANCE - Total de départ ».

Les points d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE changent constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points dans les cases « ACTUEL ».

N'effacez jamais vos points de départ. Votre total actuel ne dépassera jamais vos points de départ.

Vos points d'HABILETÉ reflètent votre adresse dans le maniement des outils et des armes.

Vos points d'ENDURANCE traduisent votre forme physique et morale.

Avec vos points de CHANCE, vous saurez si vous êtes naturellement Chanceux ou Malchanceux. La CHANCE et la magie sont des réalités dans l'univers imaginaire que vous allez découvrir.

- Batailles -

Il vous sera demandé, dans certaines pages de ce livre, de combattre des créatures. Il vous faudra mener alors chaque bataille comme ceci :

Tout d'abord, inscrivez les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de la créature dans la première case vide des « COMBATS CONTRE UN MONSTRE », sur votre FICHE DE PERSONNAGE. Les points correspondant à chaque créature sont donnés dans le livre chaque fois que vous faites une rencontre.

Le déroulement des combats est détaillé ci-après. Les combats se déroulent au tour par tour. Chaque tour est appelé un *Assaut*.

Étape 1 : Jetez les deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'HABILITÉ au résultat obtenu. Ce total vous donnera la *Force d'Attaque* de la créature.

Étape 2 : Jetez les deux dés pour vous. Ajoutez vos points d'HABILITÉ au résultat obtenu. Ce total vous donnera votre *Force d'Attaque*.

Étape 3 : Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée : passez à l'étape 4. Si la *Force d'Attaque* de la créature est supérieure à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé : passez à l'étape 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, vous avez chacun esquivé les coups de l'autre : reprenez le combat en recommençant à l'étape 1.

Étape 4 : Vous avez blessé la créature, vous diminuez donc de 2 points l'ENDURANCE de la créature.

Étape 5 : La créature vous a blessé, vous ôtez alors 2 points à votre ENDURANCE.

Étape 6 : Modifiez votre score d'ENDURANCE ou celui de la créature, selon le cas.

Étape 7 : Commencez l'*Assaut* suivant en reprenant les étapes de 1 à 6.

Vous poursuivrez ainsi l'ordre des opérations jusqu'à ce que vos points d'ENDURANCE ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à 0, représentant la mort.

- Chance -

Au cours de votre aventure, dans des situations qui font intervenir la Chance ou la Malchance (les détails vous seront donnés dans les pages correspondantes), vous aurez la possibilité de faire appel à votre chance pour essayer de rendre une issue plus favorable. Mais attention ! L'usage de la chance comporte des grands risques et si vous êtes malchanceux, les conséquences pourraient se révéler désastreuses !

Voici comment on peut se servir de la CHANCE :

Jetez les deux dés. Si le résultat obtenu est *inférieur ou égal* à vos points de CHANCE, vous êtes *chanceux*, et le résultat tournera en votre faveur. Si le résultat obtenu est *supérieur* à vos points de CHANCE, vous êtes *malchanceux* et vous serez pénalisé.

Cette règle s'intitule « *Tentez votre chance* ». Chaque fois que vous tenterez votre chance, il vous faudra ôter un point à votre total de CHANCE. Plus vous l'utiliserez et plus elle s'amenuisera !

- Equipements -

Au début de votre aventure, vous ne disposerez que d'un équipement minimum, mais vous pourrez trouver d'autres accessoires au cours de vos voyages. Vous portez sur vos épaules un sac à dos dans lequel vous rangerez vos provisions, les armes et les trésors que vous ramasserez.

- Indications sur le jeu -

Il y a un bon chemin à trouver dans « L'invasion des chevaliers noirs », et il vous faudra plusieurs tentatives pour le découvrir. Prenez des notes et dessinez une carte au fur et à mesure de votre exploration.

Cette carte vous servira lors de prochaines aventures et vous permettra d'avancer plus rapidement pour atteindre des endroits encore inconnus.

ATTENTION ! Les lieux que vous visiterez ne renferment pas tous un trésor ! Certains recèlent des pièges ou des monstres qui se révéleront sans aucun doute très dangereux. Il y a beaucoup de passages qui ne mènent nulle part, et même si vous progressez lors de l'aventure, il n'est pas certain pour autant que vous trouviez ce que vous cherchez.

Comprenez bien que les pages qui constituent ce livre n'ont aucun sens lus dans un ordre numérique. Il est essentiel que vous ne lisiez que les pages qui vous sont destinées. Ne pas respecter ce principe n'amènerait que confusion et pourrait même diminuer l'intérêt du jeu.

Il n'y a qu'un minimum de risques à prendre pour découvrir le bon chemin, et n'importe quel joueur, même si ses points de départ sont faibles, peut trouver très facilement la voie.

Puisse la chance des dieux vous accompagner tout au long de votre aventure !

- Prologue -

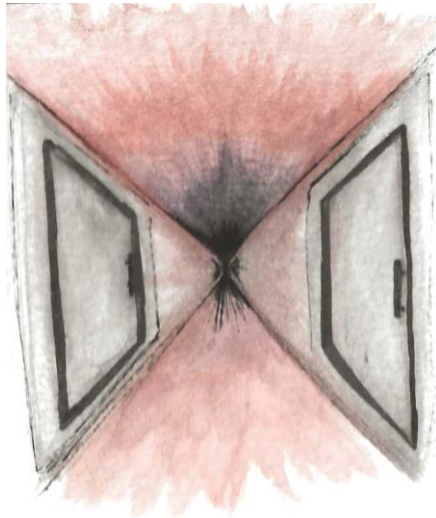
Aujourd'hui, c'est le jour de la Tâche finale ; une interview en allemand. Le professeur réunit la classe dans la cour, et expliqua les consignes. Il y avait la possibilité d'avoir 2 rôles : le journaliste, qui pose des questions, ou le passant, qui répond aux questions. Pour votre part, vous êtes choisi passant. En tant que tel, vous marchez jusqu'à un coin de la cour en attendant la venue d'un journaliste.

Vous décidez de vous installer près de la pelouse, à l'ombre d'un arbre. A peine installé, un mouvement près dudit arbre attire votre attention. Curieux, vous décidez de vous approcher. Soudain, une douleur éclate dans votre tête. Votre vue se trouble, et vous perdez connaissance, comme frappé par un marteau.

Lorsque vous vous réveillez, tout est sombre autour de vous. Vous vous relevez difficilement, le corps engourdi et comprenez que vous êtes dans un couloir et tandis que votre vue s'éclaircit, votre sang se glace... Ce couloir est immense, il s'étend à perte de vue. De plus, il n'y a aucune fenêtre, vous pensez rester coincé ici jusqu'à la fin de vos jours mais en vous retournant, la vue de deux portes vous soulage. En revanche, vous ne savez pas ce qui se cache derrière.

Si vous choisissez d'emprunter la porte qui est à votre gauche, [rendez-vous au chapitre 32.](#)

Vous préférerez peut-être la porte de droite ? Alors dans ce cas, [rendez-vous au chapitre 6.](#)



A peine arrivé, la splendeur des lieux vous saute aux yeux. Des immeubles tous plus haut les uns que les autres s'enchaînent, laissant place à de larges allées immaculées. La verdure envahissant le paysage vous paraît désorganisée, mais en y regardant de plus près, vous comprenez que rien n'est laissé au hasard.

Devant vous, une immense avenue s'étend, d'au moins deux fois la largeur des Champs Elysées.

Il est maintenant temps de rechercher Shai, le frère de Sahand.

[Rendez-vous au chapitre 27.](#)

Vous poursuivez votre chemin, vous demandant comment vous pourriez trouver cette plante et peut être trouver un moyen de revenir dans votre monde... ! Vous avez complètement oublié de lui poser la question ! Bon... Plus qu'à trouver un autre moyen, demander à quelqu'un d'autre... Vous êtes fatigué après tant d'évènements et êtes soulagé d'apercevoir un grand parc au fond duquel vous apercevez une forêt. Vous décidez de vous y rendre pour vous reposer et réfléchir sereinement.

L'ombre des grands arbres ne vous couvre pas tout à fait et les rayons du soleil vous atteignent malgré tout, et vous chauffent doucement... Vous êtes si bien, que le sommeil vous emporte sans tarder.

[Rendez-vous chapitre 15.](#)

Votre excursion dans l'Arène vous a épuisé, et vous ne pensez maintenant plus qu'à vous remplir la panse. Vous vous dirigez donc vers les délicieux effluves.

Après quelques minutes de marche, vous apercevez un immense bâtiment disposant d'une entrée style des temps antiques, décalée comparé aux grandes tours de verre que vous avez croisées jusqu'ici. Les merveilleux effluves que vous avez sentis auparavant proviennent du bâtiment, le ventre grondant de plus belle, vous entrez sans hésiter.

[Rendez-vous chapitre 8.](#)

Un grand hall s'étend devant vous. Dans votre dos, vous entendez une porte se refermer... Vous êtes seul, pris au piège dans cette tour, mais si c'est pour rentrer chez vous, tous ces paramètres vous importent peu. Juste face à vous, deux portes. Les deux seules de la pièce. C'est alors qu'une voix se fait entendre ; c'est celle de l'homme de tout à l'heure !

« Bienvenue dans le hall de la Grande Tour. Comme tu as dû le remarquer, deux portes te font face. Mais je ne te donnerai pas le choix entre les deux. Ton passage dans l'une ou l'autre dépendra de ton aventure. Alors maintenant dis-moi : as-tu une fleur ou de l'argent sur toi ?

Si vous avez la fleur et/ou de l'argent, passez par la porte de droite, et [rendez-vous au chapitre 53](#).

Si vous n'avez aucune des deux choses, alors passez la porte de gauche, et [rendez-vous au chapitre 52](#).

Vous passez la porte et sortez. La première chose qui vous frappe est cette odeur qui vous prend les tripes. Devant vous, des montagnes de déchets et de ferrailles jonchent le sol. Cet endroit vous dégoûte déjà ! Cependant, vous avez faim et vous voulez rentrer chez vous. Vous décidez donc maintenant de vous mettre en quête de nourriture quand, au loin, une fine fumée attire votre attention.



[Rendez-vous au chapitre 40](#) si vous souhaitez vous approcher de la fumée.

Si vous préférez passez votre chemin, [rendez-vous au chapitre 28.](#)

Vous courez sans savoir pourquoi ni vers où, vous suivez Shai sans réfléchir. Ce dernier finit par s'arrêter dans un recoin discret, ou vous pouvez enfin souffler un peu.

« Shai, est-ce que ça va ? », s'inquiète Sahand après avoir repris son souffle.

Celui-ci a l'air paniqué. Il vous dit précipitamment qu'un haut gradé l'a pris en grippe pour une raison dont lui-même ne connaît pas la nature et l'a accusé de voler des documents confidentiels. Cette annonce a fait de lui une cible, et il n'a eu d'autre choix que de fuir.

Après ces explications, vous vous reposez encore un peu, jusqu'à entendre une patrouille. Mince, vous êtes repéré !

Vous avisez deux rues, l'une partant à droite, l'autre à gauche. Vous pouvez également vous rendre, vous êtes tous les trois épuisés...

Si vous décidez de fuir à droite, [rendez-vous au chapitre 24.](#)

Si vous voulez aller à gauche, [rendez-vous chapitre 22.](#)

Si vous préférez vous rendre, [rendez-vous chapitre 12.](#)

A votre entrée, un silence lourd remplace les tintements des couverts et le brouhaha des conversations juste avant. Les regards se tournent vers vous, méprisant pour certains, et des chuchotements fort peu discrets se font entendre : « Qui est-ce ? Pourquoi est-il habillé ainsi ? Ne connaît-il donc pas les Codes ? Viendrait-il de l'Autre côté ? Il a dû s'égarer : ici, ce n'est pas pour les pouilleux... ».

Les mêmes réactions que dans la rue d'ailleurs. Mais vous passez outre et prenez connaissance de ce qui vous entoure. Le luxe du lieu vous saute aux yeux, mais vous n'avez pas le temps d'admirer la salle qu'un serveur arrive vers vous. Il vous prie, avec insistance, de le suivre sans causer de souci. Vous ne souhaitez pas vous attirer de problème dans cet endroit, vous accédez donc à sa demande.

Le serveur vous mène vers les cuisines, où un homme imposant vous accueille. « Au vu de ton accoutrement, tu n'as pas l'air d'être d'ici, mon chou, commence l'homme. Vois-tu, cela a dérangé mes clients. J'aurais pu te virer, simplement mais... si tu n'es pas d'ici, tu peux m'être utile. Approche. As-tu faim ? »

Intimidé, vous répondez négativement mais le grondement de votre estomac vous trahit.

« Dans ce cas, accepterais-tu de m'aider ? En échange, je t'offrirais les meilleurs plats de mon restaurant ! Et bien sûr, si tu as des questions, n'hésites pas. Alors ? »

Un bon plat, c'est tout ce dont vous avez besoin ! Si vous acceptez, [rendez-vous au chapitre 5](#). Si vous refusez, [rendez-vous au chapitre 24](#).

Epuisé, vous distinguez comme à travers un filtre le corps sans vie de Sahand. Vous l'avez tuée... des larmes dévalent sur vos joues alors que des mains vous relèvent. Vous savez qui vous a relevé. D'ailleurs, vous ne tarder pas à en avoir la confirmation, alors qu'il prend la parole.

« Félicitations, tu es arrivé à bout de cette tour. Admire donc ce portail qui nous fait face. N'es-tu pas excité à l'idée de rentrer chez toi ? C'est merveilleux n'est-ce pas ? Je te souhaite bon voyage, adieu ! Ce fut un plaisir. »

Vos pas vous mènent instinctivement vers ledit portail, rougeoyant, comme reflétant le sang qui vous souille. Oui, vous allez rentrer chez vous, mais à quel prix ?

Une douce chaleur vous enveloppe alors, et vous perdez vite connaissance.

[Rendez-vous au chapitre 60.](#)

Vous hurlez de joie ! Ce n'était pas simple mais les gardes sont maintenant K.O. !

Cependant, malheur ! Une giclée de sang sort de votre cou. Une flèche y a été tirée. Vous n'avez même pas le temps de ressentir la douleur que vous n'êtes déjà plus parmi ce monde.

Votre aventure s'arrête ici.



Malgré l'appât de la nourriture, vous vous méfiez. Ce sont de parfaits inconnus, dans un lieu que vous ne connaissez absolument pas... Tout ce que vous souhaitez là, c'est rentrer chez vous, pas faire les besognes des autres, aussi imposants soient-ils. Vous déclinez donc la requête, tout de même un peu mal à l'aise. A peine avez-vous répondu, que l'ambiance de la pièce se refroidit. Le visage de l'homme se ferme tandis qu'il fait signe à un serveur, lequel s'empresse dans une salle annexe. L'homme prend alors la parole.

« Tu refuses une demande de Siero, La Lame du Jädim ? Tu es insignifiant, mais tu oses me tenir tête...impressionnant...tu es si jeune, c'est malheureux de voir sa vie s'arrêter si tôt. »

Sa voix grave vous fait frissonner, et une sueur froide coule le long de votre colonne. C'est alors que le serveur revient, une cage à la main. A l'intérieur, vous entrevoyez un petit oiseau, aux plumes rouges. Avec un air satisfait, le prénommé Siero ouvre la cage et en extrait l'animal, saisissant par la même occasion une fiole contenant un liquide verdâtre. Tout en vous fixant, l'homme verse le contenu de la fiole dans le bec de l'oiseau, et le lâche. Là, une scène d'horreur se déroule sous vos yeux : ce qui n'était qu'un petit oiseau se transforma en un instant en une créature n'ayant que peu de points communs avec l'oiseau qu'elle fut. Lentement, la créature s'avance vers vous, sous le regard fier de Siero. Une aura meurtrière l'entoure...

MONSTRE

HABILETE : 9

ENDURANCE : 13

Si gagnez ce combat, [rendez-vous au chapitre 41.](#)

Il faut toujours se rendre ! L'état émotionnel de vos amis ne vous permet pas de vous battre.

Les gardes vous sourient... Amour et paix, comme on dit...

[Rendez-vous au chapitre 23.](#)



Se diriger vers la fumée paraît un choix plus sûr, vous commencez donc à vous en approcher. Une fois arrivé vers la source des flammes, une voix retentit : « Hey, t'es qui ? Qu'est-ce que tu fais là ? Retourne de ton côté ! » La personne qui vous interpelle est une fille qui semble être légèrement plus âgée que vous. Elle est habillée de haillon et des peintures guerrière semblables à celle des amérindiens ornent son visage.

Malgré son apparence étrange, ce qui vous préoccupe le plus est le fait qu'elle vous menace avec une sorte de lance en métal. Vous estimez alors qu'il serait bien de lui expliquer votre situation. Une fois votre histoire terminée, l'inconnue se décide à se présenter, elle s'appelle Sahand et propose de vous mener à son village. Seulement, une question vous reste au coin de la tête : pourquoi a-t-elle parlé de côté ?

Néanmoins, une réprimande sur votre vitesse de marche vous ramène à la réalité, a priori, ce séjour forcé ne sera pas de tout repos.

Vous continuez votre marche, [rendez-vous au chapitre 36.](#)

Vous continuez votre chemin, le soleil vous éblouissant. La marche est très longue... Et là, une queue interminable devant l'entrée : il y a des hommes et des femmes richement vêtus. Il y a aussi beaucoup de jeunes enfants, trop de jeunes enfants. En observant la foule autour de vous, vous apercevez une femme passant par un passage caché.

Vous décidez de la suivre, [rendez-vous au chapitre 47.](#)

Vous émergez lentement d'un sommeil réparateur. Vous devez avoir dormi longtemps, car le soleil se couche déjà. C'est alors qu'apparaît dans votre champ de vision une jeune fille, accroupit. Elle est curieusement habillée, son apparence s'approche de celle des Amérindiens avec ses peintures sur le visage. Elle vous fixe, imperturbable. « Tiens, c'est maintenant que tu te réveilles ? », vous lance-t-elle. Surpris, vous balbutiez un « Qui êtes-vous ? » d'une voix pâteuse.

« Moi ? Je ne te dirais rien tant que tu ne m'auras pas tout dit sur toi. » Alors, vous lui racontez ce qui vous est arrivé, depuis le début. Elle écarquille les yeux au fil de votre discours. Vous l'avez apparemment convaincue, car elle vous apprend son nom et pourquoi elle est là. Elle s'appelle Sahand, et vient de l'autre Côté. Face à votre mine interrogatrice, elle vous explique que la société est séparée en deux « Côtés » par un grand mur. D'un côté, la bonne bourgeoisie, plus qu'aisée, et méprisante envers l'autre côté, qu'ils considèrent comme inférieurs.

« Mais je n'ai pas trop le temps de te raconter en détail. Sache que je cherche mon frère, Shai. Il est parti travailler de ce Côté mais cela fait très longtemps que le village n'a pas reçu de ses nouvelles. Tu me plais beaucoup, accepterais-tu de m'aider à le chercher ? »

Vous acceptez, ravi de rencontrer enfin quelqu'un qui vous explique un peu où vous avez atterri. Alors vous vous relevez et emboîtez le pas de la jeune fille.

Si vous êtes passé par le chapitre 19, [rendez-vous au chapitre 20](#). Sinon, [rendez-vous au chapitre 27](#).

Vous empruntez l'allée de gauche. En jetant un coup d'œil de l'autre côté, vous apercevez un groupe de personnes armées. Sahand s'écrie : « Vite, cache-toi ! ».

Le groupe passe devant vous, sans vous voir. Vous avez échappé de peu à la police, vous pouvez maintenant continuer sans encombre.

Les immeubles s'enchaînent, mais toujours pas l'ombre du frère de la jeune fille. Pour autant vous ne perdez pas espoir et continuez de suivre cette dernière.

[Rendez-vous au chapitre 55.](#)

Oh non, un cul-de-sac ! Vous devrez vous confronter aux gardes.

Si vous voulez combattre les gardes, [rendez-vous au chapitre 29.](#)

Si vous souhaitez vous rendre, [rendez-vous au chapitre 12.](#)

Ce chemin vous paraît plus sûr ! Toujours suivre son instinct ! Une allée sombre vous mène alors vers un panneau orné de l'inscription « zoo ».

Si vous revenez sur vos pas, [rendez-vous au chapitre 4.](#)

Vous préférez suivre le chemin du zoo, [rendez-vous au chapitre 14.](#)



Vous acceptez, ne sachant à quoi vous attendre mais mourant de faim. Et peut être l'homme pourra-t-il vous aider à rentrer chez vous ? Le grand cuisinier, surnommé La lame du Jädim, s'appelle Siero. Il vous expose alors ce que vous devez récupérer. Il s'agit d'une fleur extrêmement rare, et particulièrement parce qu'elle vient de l'Autre côté. Vous vous demandez ce qu'il entend par « L'Autre Côté » mais décidez de ne pas poser de question, toujours intimidé par le cuisinier.

Cette fleur, adorée par les Aristocrates, ignorants bien souvent son origine, est très prisée, et il avait été demandé à Siero de monter une assiette la contenant. Le client étant très important, le cuisinier ne pouvait lui refuser sa commande. Malheureusement, il manquait de cette fleur, d'où sa requête.

Un peu perdu, vous acquiescez tout de même, pressé de partir. Mais avant, vous demandez la récompense car vous ne comptez pas revenir au restaurant par la suite, le chef accepte.

Vous vous empressiez de manger le repas que l'on vous fournit pour quitter le bâtiment au plus vite. Sentant toujours peser sur vous le regard de La Lame du Jädim, vous n'avez aucune idée de comment trouver cette fameuse fleur.

Par ailleurs, le plat qu'il vous a donné ne vous a pas laissé indifférent, et vous repartez les yeux brillants de délice.

[Rendez-vous au chapitre 3.](#)

Vous sentez que c'est le moment ou jamais pour poser la question. « Dis-moi, Sahand, avant que nous partions, je dois te demander quelque chose. Je cherche une fleur rare qui, m'a-t-on dit, ne pousse que de ton côté. Saurais-tu où la trouver ? »

« Oh ! Je vois de quelle plante tu parles. J'en ai justement une sur moi, la veux-tu ? Je serais heureuse de te la donner, en gage de notre amitié. Ne t'inquiète pas, elle ne m'est d'aucune utilité ! »

Un grand sourire apparaît sur votre visage, tandis que la jeune fille vous tend la fleur : elle est sublime !



C'est donc avec le sourire que vous repartez à la recherche de son frère.

[Rendez-vous au chapitre 27.](#)

En tentant d'observer de plus près les soldats, vos pieds s'emmêlent autour de votre corde. Vous tombez alors face contre terre, à leurs pieds. Ceux-ci menottent vous et Sahand et vous font comprendre que vous vous dirigez tout droit vers la prison. Au moins, la prison se trouve de l'autre côté du Mur et vous ne rencontrerez pas de difficultés supplémentaires pour le traverser.

En effet, une fois au Mur, les gardes vous laissèrent passer avec les soldats, cependant la prison se rapprochait dangereusement et vous n'avez pas de moyen d'échapper à la vigilance des gardes.

Votre amie, ayant sûrement une pensée similaire indiqua d'un signe de tête un camion rempli de marchandises, se dirigeant vers vous, la benne ouverte. Vous ne comprenez pas immédiatement l'idée qu'elle avait jusqu'au moment où elle cria : « Cours ! ». Elle avait réussi à se défaire de ses menottes et sprintait vers le camion, approchant à grande vitesse ! Elle n'eut pas à vous le répéter : ni une ni deux vous vous élancez à sa suite et sautez dans le véhicule. C'est au bout d'une dizaine de minutes de trajet que Sahand décide de descendre, à une intersection. Vous avez réussi à semer les gardes ! Il vous faut maintenant rechercher Shai, le frère de votre amie.

Vous décidez de commencer la recherche.

[Rendez-vous au chapitre 27.](#)

Après avoir rapidement consulté du regard vos compagnons, vous décidez d'emprunter le chemin de gauche. Vous fuyez la police au pas de course lorsque vous tombez nez à nez face à la Grande Tour.

Jetant un œil derrière elle, Sahand annonce, haletante : « C'est bon, je crois qu'on les a semés... mais on devrait vite s'éloigner d'ici. Se rapprocher du mur, surtout à cet endroit, n'était peut-être pas la meilleure idée ».

Acquiesçant, vous faites face à la tour. Surplombant la cité, c'était le point culminant de celle-ci, également le bâtiment le plus important, ici...elle vous impressionne. Mais Sahand a raison, le mur est infesté de gardes, et particulièrement ici. En voulant les fuir, vous vous retrouvez maintenant au plus proche de leurs quartiers généraux. Il vous faut faire demi-tour sans tarder, et trouver un endroit où se cacher.

C'est alors que vous avisez un homme, aux portes de la Grande Tour. Il vous fixe intensément, ce qui vous déstabilise...il vous fait signe de vous approcher. Il vous intrigue au plus haut point, et vous avez l'intuition qu'il a des réponses à certaines de vos questions.

« Je vais juste vérifier quelque chose, je vous rejoins rapidement ! » lancez-vous à Sahand et Shai, puis vous allez à la rencontre du curieux personnage.

Celui-ci vous regarde toujours fixement, un petit sourire aux lèvres. « La curiosité est un vilain défaut... » commence-t-il d'une voix grave qui résonne en vous. [Rendez-vous au chapitre 49.](#)

Le sacrifice eut un effet, mais pas celui attendu. Vous êtes très rapidement rattrapés par les gardes : vos larmes ont sûrement ralenti votre course.

Vous êtes lynchés à coup de matraque électrique et mourez de vos blessures.

Votre aventure s'arrête ici.

Vous courez aussi vite que vous pouvez, tandis que vos ennemis vous courent après. Votre ami tient la main de son frère, les larmes aux yeux. Des larmes de bonheur ? Ou de peur ? De tristesse ? Vous n'en savez rien et ce n'est pas le moment d'y penser. Au bout de la rue, se trouvent deux allées...

[Rendez-vous au chapitre 17](#) pour aller à droite.

Pour continuer à gauche, [rendez-vous au chapitre 36](#).

- 25 -

Vous vous trouvez dans une sorte de fosse, d'arène... Et des gens, beaucoup de gens. Des milliers de personnes toutes les yeux rivés sur vous et sur l'effroyable serpent se dressant en face de vous.

Vous n'auriez jamais dû accepter, imbécile que vous êtes !

SERPENT

HABILETE : 10

ENDURANCE : 17



Si vous gagnez ce combat, [rendez-vous au chapitre 44.](#)

Une fois le garde arrivé à votre niveau, vous ne lui laissez pas le temps d'appeler des renforts en lui sautant dessus. Il est affaibli mais tente tant bien que mal de se défendre.

GARDE DU MUR

HABILETE : 3

ENDURANCE : 6

Après ce combat, vous pouvez redescendre et enfin découvrir l'autre côté.

[Rendez-vous au chapitre 32.](#)

Vous suivez Sahand, qui tâche d'être la plus discrète possible.

« Si on se fait choper ici, c'en est fini de nous. Je n'ai pas le droit d'être là, et toi non plus ; c'est un miracle qu'on ait survécu jusqu'ici sans se faire prendre ! » vous dit-elle sur le chemin. Alors vous progressez dans la plus grande discrétion.

« Mais, lui demandez-vous, sais-tu où est ton frère ? Tous ces immeubles, et ces terrains, ici, c'est très vaste ! Comment comptes-tu le retrouver ?? »

« Ne t'inquiète pas, je sais à peu près me situer ici, et avant de partir, Shai m'a dit où il se rendait. Je sais ce que je cherche. »

Elle sait « à peu près » se situer ? C'est bien parti ! Mais vous la suivez sans un mot.

Vous arrivez à une intersection. Là, la jeune fille vous demande : « Droite ou gauche ? »

Vous la regarder, incrédule. Comment ça, à droite ou à gauche ?

Si vous décidez d'aller à droite, [rendez-vous au chapitre 58.](#)

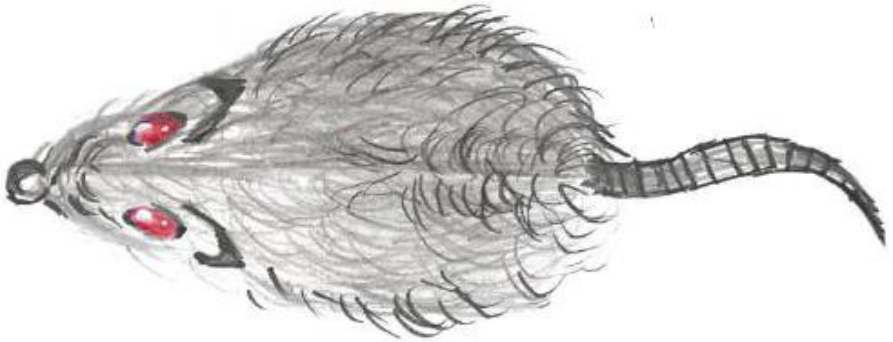
Si vous décidez d'aller à gauche, [rendez-vous au chapitre 16.](#)

Vous estimez que ce n'est pas de la fumée qu'il vous faut pour vous rassasier et continuez à marcher pour chercher un casse-croûte... Pendant quelques minutes, puis quelques heures... La fatigue commence à vous rattraper lorsqu'un mouvement attire votre attention, cela vous redonne de l'espoir : vous pourrez peut-être chasser quelque chose. Mais en vous approchant, la seule chose que vous voyez est une forme allongée, grise et sinieuse... qui se remue ! Il s'agit en réalité de la queue d'un énorme rat, celui-ci se tient à présent devant vous et s'apprête à vous attaquer.

RAT

HABILETE : 6

ENDURANCE : 4



Si remportez le combat, [rendez-vous au chapitre 13.](#)

- 29 -

Un comptage rapide des gardes amène au résultat de dix. Avec vos deux compagnons, vous entamez le combat :

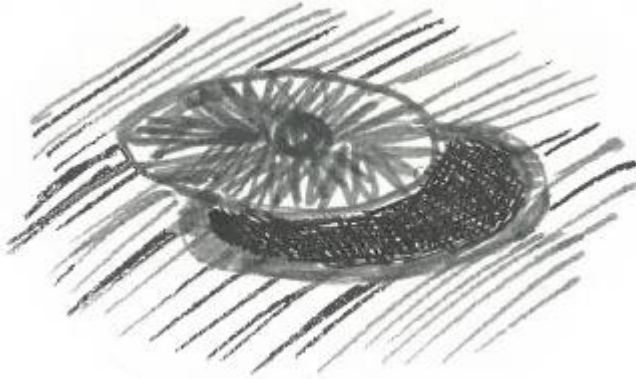
DIX GARDES

HABILETE : 7

ENDURANCE : 16

Si vous survivez, [rendez-vous au chapitre 10.](#)

Vous courez jusqu'à l'épuisement à travers la ville, quand, Sahand et son frère sautèrent dans une bouche d'égout ouverte.



Pas le temps de se poser des questions : vous les suivez !

Après quelques minutes de course dans les dédales d'eau usée, déversée directement de l'autre côté du Mur, Sahand se retourne pour surveiller vos arrières. Les gardes sont juste-là, ils vous suivent de près, trop près... Vous perdez de plus en plus de terrain quand, votre amie s'arrête. Il ne reste que quelques mètres avant de sortir et le tunnel étant étroit, elle bloque les gardes, les empêchant de vous attraper.

Souhaitez-vous continuer à courir et abandonner Sahand, alors [rendez-vous au chapitre 23](#), ou vous retourner, [rendez-vous au chapitre 31](#).

- 31 -

Vous entamez donc le combat, alors que votre amie gît à terre, le corps ensanglanté.

GARDES

HABILETE : 7

ENDURANCE : 15

[Rendez-vous au chapitre 10](#) si vous sortez vivant de cet affrontement.

Vous n'avez pas à forcer pour sortir : la porte coulisse doucement sans bruit. A peine votre vue s'éclaircit-elle, que la splendeur du lieu vous saute aux yeux. Des immeubles tous plus haut les uns que les autres s'enchaînent, laissant places à de larges allées immaculées. La verdure envahissant le paysage vous paraît désorganiser, mais en y regardant de plus près, vous comprenez que rien n'est laissé au hasard.

Devant vous, une immense avenue s'étend, d'au moins deux fois la largeur des Champs Elysées. La coupant perpendiculairement en deux, une seconde avenue tout aussi large prend place. En face, vous devinez un imposant portique n'ayant a priori rien à envier aux bâtiments qu'il côtoie.

Intrigué, vous vous dirigez presque automatiquement vers celui-ci.

Vous continuez tout droit vers le portique.

[Rendez-vous au chapitre 18.](#)

Un nouvel ascenseur vous amène à la nouvelle salle. Sur vos gardes, vous analysez ce qui vous entoure. Il n'y a pas de lumière, donc vous ne distinguez que peu de choses. Alors que vous vous habituez lentement à la pénombre, vous sentez quelque chose vous frôler. Vous vous tournez et retournez dans tous les sens, la panique grandissant en vous.

« Je te félicite pour être arrivé jusqu'ici. Maintenant, je ne peux plus que te souhaiter bon courage, tu vas en avoir besoin... ha ha ha ! »

Encore cet homme. Ses mots résonnent en vous, plus qu'inquiétants. Mais vous n'avez pas le loisir de vous attarder plus sur ces dernières paroles, vous sentez de nouveau une présence, et cette fois, bien plus nettement. Elle repasse près de vous. Un mouvement vif, un contact bref, et une douleur vive vous transperce. Grimaçant de douleur, vous resserrez votre bras, sur lequel vous sentez la blessure fraîchement infligée. Vous percevez alors un sanglot étouffer, entre vos propres gémissements de douleur. Mais... le timbre de ce sanglot ne vous est pas inconnu... Non ce n'est pas possible... Serait-ce... ?

Une lumière soudaine vous éblouit. Vous gémissiez de plus belle, aveuglé par la luminosité soudaine. Alors que vous peinez à vous en remettre, de nouveau, vous sentez la brûlure d'une coupure, sur votre flanc cette fois.

Alors vous vous retournez, en plissant les yeux. C'est bien elle ! Dos à vous, elle se tient, là, un couteau dans la main, la tête baissée, marmonnant des mots que vous n'arrivez pas à identifier, se tient Sahand.

[Rendez-vous au chapitre 34.](#)

Vous y voyez clair, maintenant, et vous êtes sûr que c'est elle. Mais « Pourquoi ? Pourquoi tu fais ça Sahand ? Pourquoi es-tu là ? » Les questions s'enchaînent dans votre tête, vous n'avez dit à voix hautes que les premières qui vous sont parvenues mais d'autres se pressent déjà aux bords de vos lèvres tandis qu'elle se tourne lentement vers vous. Son visage est mouillé de larmes, et ses yeux...ses yeux, vous avez l'impression qu'ils expriment toute la tristesse du monde. Les traits de son visage sont tirés, vous ne la reconnaissez presque pas. « Je suis désolée, sanglote-t-elle, désespéré, Je n'ai pas le choix. »

« Si tu es là, où est Shai ?! » La jeune fille fond en larmes. Derrière elle, le mur s'écarte pour laisser place à une sorte de baie vitrée. Au-delà de celle-ci, Shai, sanglant, suspendu au-dessus du vide. Vous êtes sous le choc, aucun son ne sort de votre bouche.

« Je dois te tuer, pour le sauver. » Elle a séché ses larmes, et, le regard vide, s'avance vers vous.

Si vous possédez la fiole et que vous voulez l'utiliser, sans en connaître les effets, alors [rendez-vous chapitre 46.](#)

Si vous avez l'armure dorée, elle vous donne 4 points d'Endurance et réduit les dégâts reçus de 1. Si vous avez l'épée de l'Yre, elle vous ajoute 3 points d'habileté et augmente les dégâts infligés de 1.

SAHAND

HABILETE : 11

ENDURANCE : 20

Si vous gagnez ce combat, [rendez-vous chapitre 9.](#)

Décidément, toutes les personnes que vous rencontrez sont vraiment dérangées !

Vous répondez à l'homme :
« Lion ! »

« Suivez-moi. »

Malgré vos protestations, celui-ci vous bande les yeux. Vous tentez de lui poser des questions mais il y met rapidement fin en hurlant « Vous aurez 10 crédits ». Cela tombe bien, vous aurez besoin d'argent pour survivre. Que peut-t-il maintenant vous arriver ? Rien, ce n'est pas comme si vous étiez perdu dans un lieu inconnu à une époque indéterminée...



Le gardien vous ordonne de retirer votre bandeau.

Horreur !

Vous êtes au milieu d'une arène remplie de spectateurs, ayant tous le regard dirigé vers vous puis derrière vous. En vous retournant, vous apercevez un lion féroce et imposant entrer dans l'arène avec un regard en disant long quant à ses intentions...

LION

HABILETE : 10

ENDURANCE : 15

Si vous ressortez vivant de ce cirque, [rendez-vous au chapitre 44.](#)

Vous arrivez enfin au village après de longues minutes de marche parmi un dédale de débris. Les habitants ont des tenues similaires à celle de votre amie et vivent dans un bidonville. Au fur et à mesure que vous approchez la tente du chef, des regards méfiants se posent sur vous mais Sahand vous rassure d'un mouvement de tête. Finalement arrivé à la tente principale, c'est un homme âgé, du nom de Fahrad, qui vous attends. Celui-ci interroge votre camarade à votre sujet puis, après les explications, décide de vous faire sortir. Les secondes d'attente vous paraissent interminables mais la nouvelle annoncée par le chef vous soulage : il vous offre un endroit pour dormir et vous intègre au village !

À la suite de cela, de nombreuses questions émergent dans votre esprit et cette fois, vous décidez de les poser. C'est la femme du chef, qui se trouvait là, qui vous réponds :

« Le mur sur lequel tu es arrivé est une séparation, de l'autre côté, se trouvent tous les aristocrates et autres riches. Au départ, tout le monde vivait en harmonie mais les hommes au pouvoir ont décidé d'octroyer de plus en plus de privilège aux fortunés, ce qui n'a pas plus au petit peuple... Finalement, la bonne bourgeoisie a préféré se séparer des « bouseux » et a construits un mur, derrière lequel ils se débarrassent de tous leurs déchets. Et nous, soit nous devenons ferrailleur soit nous nous séparons de notre famille pour partir effectuer des sous-métiers de l'autre côté et espérer repartir avec assez pour les nourrir. »

[Rendez-vous au chapitre 38.](#)

Vous avez maintenant entamé votre balade digestive depuis quelque temps, ne vous souciant pas des problèmes de Sahand. Vous songez même à partir de l'autre côté mais des bruits stoppent vos pensées.

Devant, se trouve, armée jusqu'aux dents, une cohorte de soldats prêt à en découdre avec vous. Ils commencent à charger contre vous, sans défense. Vous tentez tant bien que mal de vous débattre mais tout devint noir au moment où l'un d'eux vous frappa avec sa matraque électrique.

Votre aventure s'arrête ici.

Les jours suivants, vous commencez à participer aux tâches quotidiennes du village : chercher de la nourriture, construire ou réparer des tentes et même apprendre à manier des armes rudimentaires pour se défendre. Vous apprenez également l'existence d'autres problèmes tels que les raids fréquents des forces de sécurité des riches, qui détruisaient tout sur leur passage pour « éviter des troubles de l'ordre publique » ou encore des animaux mutants, fruits des expériences pratiquées par les scientifiques, rodant près des villages.

Au cours de ces journées, de nombreux témoignages tragiques vous parviennent avec des histoires de proches qui ne sont pas revenus depuis des mois. Votre amitié avec Sahand est maintenant profonde et elle se confie sur son frère : il est parti depuis 3 mois pour travailler et depuis, aucune nouvelle. Cela l'affecte beaucoup : en effet, ses parents sont très malades et il ne restait que lui de sa famille. C'est pourquoi, depuis quelques jours, elle se prépare à une expédition pour trouver des médicaments et son frère.

[Rendez-vous au chapitre 56](#) pour l'aider.

[Rendez-vous au chapitre 37](#) si vous préférez faire un tour à pied pour vous détendre.

Vos regards se croisent alors que vos yeux s'écarquillent. Comment était-ce possible ? Était-il réellement au courant ? Quoi qu'il en soit, il est vrai que c'est là votre souhait le plus cher, même s'il implique de laisser derrière vous Sahand et son frère...

« Comment ? », finissez-vous par répondre, au bout de quelques instants.

« Je savais que ça t'intéresserait ! Tu es intelligent. Pour retourner dans ton monde, tu n'as qu'une chose à faire. Atteindre le haut de cette tour. Vivant, cela va de soi. Tu feras les bons choix, j'en suis sûr. Et si ce n'est pas le cas... enfin, l'entrée est derrière moi. Je t'en prie. »

Bien que dubitatif, vous êtes obnubilé par l'idée de rentrer chez vous, enfin ! Alors c'est sans trop d'hésitation que vous décidez de vous engouffrez dans le gigantesque bâtiment.

[Rendez-vous au chapitre 5.](#)

Une fois en route, tout se passe bien mais, le village étant assez écarté du mur, le chemin est long et ne sera a priori pas de tout repos. Vos intuitions se confirmèrent une heure plus tard lorsqu'un loup mutant fit son apparition au détour d'un lac d'acide. « Mauvaise nouvelle ! » s'exclama votre camarade à la vue de cet être à tête de loup et dont la queue se terminait par une tête de tigre. Avant de continuer votre parcours, il vous faudra éliminer cet animal.

LOUP MUTANT

HABILETE : 9

ENDURANCE : 8

Si vous sortez victorieux du combat, [rendez-vous au chapitre 43.](#)



Vous courez à en perdre haleine, l'adrénaline vous donnant des ailes. Les immeubles défilent, mais vous ne prêtez attention à rien d'autre que votre course. Vos blessures vous brûlent mais vous n'y prêtez toujours pas attention, trop terrifié pour vous arrêter. C'est alors que vous tournez sur une sorte de grand parc au fond duquel vous apercevez la ligne d'une forêt. A votre gauche, le mur par lequel vous êtes arrivé, imposant, mais pour le moment seule la forêt importe. Vous vous y réfugiez pour vous reposer, reprenant enfin votre souffle. Quoi que fut la créature que vous avez affrontée, ce n'était pas naturel...et vous vous en souviendrez pour le reste de votre vie si tant est que vous arriviez à survivre.

Vous finissez par tombez dans un profond sommeil...

[Rendez-vous au chapitre 15.](#)

Vous avez accepté... L'argent peut devenir une obsession...



La femme vous conduit au même endroit qu'avant...

Surprise ! Une cinquantaine de lions et de serpents vous attendent, vous n'avez aucune chance.

Vous décidez donc d'abrèger vos souffrances en vous tranchant les veines avec votre arme. Les lions mangeront votre cadavre jusqu'aux os.

Votre aventure s'arrête ici.

À la suite de ce combat, vous devenez plus méfiant et le moindre bruit vous met en alerte. Vous pouvez à présent apercevoir le Mur au loin et cela vous soulage momentanément, jusqu'à ce que Sahand vous pousse violemment sur le côté !

Celle-ci répond ensuite à votre regard d'incompréhension en montrant une patrouille de soldats à seulement quelques mètres de vous. Ils tiennent en laisse des chiens d'un mètre cinquante de haut et sont vêtus de combinaisons noires avec des tasers à leurs ceintures.

Tentez votre chance :

- Si vous êtes chanceux, [rendez-vous au chapitre 45.](#)
- Si vous ne l'êtes pas, [rendez-vous au chapitre 21.](#)

Après avoir été reconduit à l'intérieur par le gardien, visiblement fou, vous attendez des explications. Une femme rentre et dit :

« Bravo ! Franchement, je ne m'attendais pas à ça ! Vous avez beaucoup de courage et de talent ! Je m'excuse pour les méthodes musclées... Tenez, 10 pièces d'or. »



[Rendez-vous chapitre 54.](#)

Heureusement, vous parvenez à rester silencieux et les soldats passent leur chemin. Vous continuez le vôtre jusqu'au Mur. Sahand vous prévient qu'il faut être le plus discret possible, sous peine de se faire repérer par les gardes et que une fois arrivé au pied, il y aura deux solutions : faire une diversion ou confronter les gardes.

Vous avancez donc discrètement jusqu'au mur puis, à l'aide de votre corde, grimpez avec difficulté en haut de celui-ci. Vous êtes sur la partie découverte du Mur, il y a par conséquent moins de caméra donc plus de chance de réussite. « A plat ventre ! » chuchota votre camarade tandis qu'un garde du mur poursuivait sa ronde, vers votre position.

[Rendez-vous au chapitre 51](#) pour faire une diversion.

Pour affronter frontalement le garde, [rendez-vous au chapitre 26.](#)

« Oh, c'est vrai que tu as pris la fiole... dit la voix, sortie de nulle part. Je vais immobiliser Sahand, la tête penchée en arrière, et tu devras lui verser le contenu de la fiole dans la bouche. Ce liquide t'évitera de la combattre. Maintenant, fais-lui boire le contenu de cette fiole. »

Immobilisée, comme promis, Sahand vous regarde, suppliante. Elle ne peut pas bouger, mais vous pouvez sentir sa détresse, et la voir trembler de tout son corps. Vous vous approchez, et ouvrez la fiole ; une larme dévale la joue de la jeune fille. Tremblant, vous aussi, vous regardez le liquide tomber lentement dans sa bouche entrouverte.

Vous refermez la fiole, vide. « Très bien, il n'y a plus qu'à admirer ! Ah ah ah ah !! » Vous faites tout pour vous convaincre que ce ne peut être qu'un sédatif, ce ne DOIT être qu'un sédatif. Ce n'est pas possible autrement.

Alors vous voyez un filet de sang couler du nez de votre amie, puis un autre de sa bouche. Libérée, elle s'effondre, crache, vomit son sang. Des larmes coulent de ses yeux injectés de sang, se mêlant au fluide écarlate. Elle vous adresse un dernier regard, de peur, d'incompréhension, de regret, de désespoir, et succombe finalement, son corps entouré de son propre sang.

[Rendez-vous au chapitre 50.](#)

Vous commencez à suivre la femme mais, après avoir franchi une dizaine de portes, vous la perdez de vue !

Au même moment, un homme ressemblant à un gardien s'approche de vous et vous demande de le suivre. Il vous pose ensuite cette question :

« Quel animal préférez-vous entre le serpent et le lion ? »

[Rendez-vous au chapitre 48](#) si vous choisissez le serpent.

[Rendez-vous au chapitre 35](#) pour choisir le lion.

Les gens sont décidément étranges ici ! Vous répondez à l'homme :

« - Serpent !

- Suivez-moi. »

Malgré vos protestations, celui-ci vous bande les yeux. Vous tentez de lui poser des questions mais il y met rapidement fin en hurlant « Vous aurez 10 crédits ». Cela tombe bien, vous aurez besoin d'argent pour survivre.

Que peut-t-il maintenant vous arriver ? Rien, ce n'est pas comme si vous étiez perdu dans un lieu inconnu à une époque indéterminée...

Le gardien vous ordonne de retire votre bandeau.

Horreur !

[Rendez-vous au chapitre 25.](#)

« Que me voulez-vous ? »

« Oh... tu n’y vas pas par quatre chemins, j’aime bien. Vois-tu, cela fait maintenant quelques temps que je t’observe et... je pense avoir quelque chose que tu désires... »

Ses yeux vous scrutent, sa présence est écrasante.

« Quelque chose que je désire ? Qu’entendez-vous par là ? »
répondez-vous, tout ouïe.

« Ne voudrais-tu pas, par exemple... hum... rentrer chez toi ? »

Vos regards se croisent alors que vos yeux s’écrouillent. Comment était-ce possible ? Était-il réellement au courant ? Quoi qu’il en soit, il est vrai que c’est là votre souhait le plus cher, même s’il implique de laisser derrière vous Sahand et son frère...

« Comment ? » Finissez-vous par répondre, au bout de quelques instants.

« Je savais que ça t’intéresserait ! Tu es intelligent. Pour retourner dans ton monde, tu n’as qu’une chose à faire. Atteindre le haut de cette tour. Vivant, cela va de soi. Tu feras les bons choix, j’en suis sûr. Et si ce n’est pas le cas...enfin, l’entrée est derrière moi. Je t’en prie. »

Bien que dubitatif, vous êtes obnubilé par l’idée de rentrer chez vous, enfin ! Alors c’est sans trop d’hésitation que vous décidez de vous engouffrez dans le gigantesque bâtiment.

[Rendez-vous chapitre 5.](#)

Horri  , vous avez l'impression que le monde vous tombe sur la t  te. Plus rien n'a de sens. Vous sentez    peine lorsqu'un bras vous entoure pour vous relever. Mais ce bras, vous identifiez bien vite    qui il appartient. A l'homme qui vous a fait entrer dans cette tour. Cette voix qui vous a accompagn   au fil des   tages. Et ce m  me homme, devant vous, arbore un sourire   clatant. Vous entrevoyez une sorte de portail s'ouvrir, l'homme vous invite    y p  n  trer. Vous ne pensez plus, vous avancez instinctivement, plus rien n'a d'importance.

Une chaleur vous enveloppe, et, au dernier moment, vous d  cidez de vous retourner...vous n'auriez peut-  tre jamais d  . Sous vos yeux, Shai, titubant, se pr  cipite vers le cadavre de sa s  ur. Ses hurlements vous parviennent, de loin. Puis une silhouette appara  t derri  re lui, un couteau    la main. Quelque chose   clabousse le sol, des larmes d  valent sur vos joues. Pourquoi ?

La douce chaleur vous enveloppe compl  tement, et vous perdez connaissance.

[Rendez-vous au chapitre 60.](#)

« Il faudrait faire une diversion ! Expliquez-vous à votre amie. »

Celle-ci vous fit un signe de tête et, lança une boîte de conserve récupérée en bas. La boîte heurta un rebord et le pendant que le garde était distrait par le bruit, Sahand l'attrapa par derrière et l'assomma. Puis, elle lança son corps en bas du Mur.

[Rendez-vous au chapitre 26.](#)

Vous passez la porte de gauche, donc, qui se referme derrière vous. Vous sentez que vous vous déplacez ; ce doit être un ascenseur. Cela ne fait même pas trente secondes que vous y êtes que l'appareil s'immobilise déjà, et les portes s'ouvrent devant vous. La salle dans laquelle vous entrez n'est pas grande. Il n'y a rien dedans, ses murs sont immaculés. En face de vous, deux nouvelles portes. La voix se fait de nouveau entendre.

« Je suis un peu déçu que tu sois là... mais peu importe. Cette fois, tu auras le choix entre les deux portes. Plus précisément, je vais te poser une question, et selon la réponse que tu donneras, tu iras à droite ou à gauche. La question est la suivante : le squelette des souris comporte-t-il autant d'os que le squelette humain ? »

Si vous répondez oui, alors vous passerez la porte de droite et [rendez-vous au chapitre 33.](#)

Si vous répondez non, alors vous passerez la porte de gauche et [rendez-vous au chapitre 57.](#)

Vous passez la porte, qui se referme derrière vous...et soudain, vous vous sentez monter. L'ascension vous paraît infinie, et enfin, vous vous stabilisez, et les portes s'ouvrent de nouveau devant vous. Une nouvelle salle, et cette fois une seule porte vous fait face. La salle est dorée, et une table trône en son centre.

Sur cette table, plusieurs objets : une armure dorée, une fiole remplie d'un liquide, et une élégante épée qui reflète votre visage. La voix de l'homme se fait de nouveau entendre : « Félicitations, tu as fait certains choix intéressants par le passé, qui t'ont amené ici. Maintenant, fais un choix. Choisi l'un de ces trois objets, puis franchi la prochaine porte. »

Vous avez le choix entre : l'armure dorée, la mystérieuse fiole ou l'épée de l'Yre.

Une fois votre choix fait, notez l'objet choisi dans votre inventaire et poursuivez votre aventure. [Rendez-vous au chapitre 38.](#)

Si vous avez du mal à choisir, vous pouvez décider tout simplement de voler les trois. [Rendez-vous au chapitre 59.](#)



« Mais attendez ! J'ai une autre offre à vous proposer !

- Une autre offre ? A quel moment j'ai donné mon accord pour la première dites-moi !?

- Ne vous énervez pas ! Je me suis déjà excusé, je vous propose 100 pièces d'or ! »

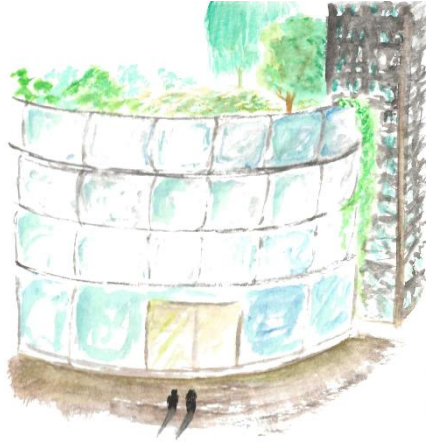
[Rendez-vous au chapitre 42](#) si vous acceptez.

Si vous refusez, [rendez-vous au chapitre 15.](#)

Cela va bientôt faire des heures que vous tournez en rond dans l'immense ville sans rien trouver. Sahand reste persuadée que vous trouverez vite le bâtiment que vous cherchez depuis tout ce temps. Vous êtes dubitatif, mai, quelques minutes plus tard, Sahand pousse un petit cri de joie. « C'est là, c'est ce bâtiment ! »

Devant vous, ce n'est pas un immeuble. C'est un complexe entier, avec une grande porte au centre. Au-dessus, vous pouvez voir des arbres dépasser du toit : peut-être un jardin !

Soudain, quelqu'un sort précipitamment du bâtiment : du coin de l'œil, vous voyez les yeux de Sahand s'agrandir.



« Shai ! » crie-t-elle

Ce dernier, alerté par le cri, court vers nous, paniqué.

« Pas le temps, vous dit-il, courez, vite ! » Il vous prend par le bras, ainsi que sa sœur et vous emporte dans sa course. Vous ne comprenez pas mais suivez en courant Shai de même que Sahand.

[Rendez-vous au chapitre 7.](#)

Votre décision est prise : vous allez aider votre amie. Cette dernière est très contente de l'apprendre et vous explique le déroulement de la mission : premièrement, vous devrez aller jusqu'au mur sans vous faire repérer puis passer de l'autre côté en échappant à la surveillance des gardes. Enfin, arrivés de l'autre côté, les médicaments seront votre priorité et vous tenterez de rechercher son frère.

Il reste maintenant une poignée d'heure avant votre départ. Sahand prépare en guise d'équipement, un couteau, une corde et 10 pièces d'or, qu'un riche avait fait tomber, un jour bien lointain, d'après Sahand.

L'heure du départ est arrivée ! Vous vous mettez en route, conscients des dangers de cette mission, mais déterminé à aider votre amie cependant sans oublier qu'il vous faudra forcément rentrer chez vous.

Continuez votre aventure, [rendez-vous au chapitre 40.](#)

Vous arrivez dans une salle de nouveau vide. La voix rigole. « Bon voyage » sera la dernière chose que vous entendrez avant de tomber dans le vide, une trappe s'étant ouverte sous vos pieds.

Ce n'était pas la bonne réponse.

Votre aventure s'arrête ici.

Vous prenez donc à droite, et tombez nez à nez avec un groupe de personnes, armées.

« Oh non, c'est la police ! Cours ! » vous crie Sahand. Mais vous n'en avez pas le temps. Quelques instants plus tard vous êtes face contre terre, un canon derrière le crâne. Vous entrevoyez Sahand, dans la même posture. Deux coups de feu.

Votre aventure s'arrête ici.

Oui ! Pourquoi choisir quand on peut avoir les trois ? Vous saisissez l'armure et l'épée. Il n'en faut pas plus à l'homme pour comprendre vos sales intentions...

Il vous saisit par les cheveux, et vous lâchez automatiquement ce que vous avez dans les mains. Il vous pince le nez pour que vous soyez obligé d'ouvrir la bouche pour respirer.

Vous sentez quelque chose de liquide dans votre bouche, et vous réalisez trop tard que c'est le contenu de la fiole.

Vous avez une douleur au crâne, au ventre, aux mains, puis partout...

Votre aventure s'arrête ici.

La douleur est insupportable. Votre corps vous lance, et des images du corps de Sahand à vos pieds repassent sans cesse dans votre esprit.

Mais... Où êtes-vous ?

Vous ouvrez difficilement vos paupières, agressé par la luminosité soudaine. Le vent souffle doucement à vos oreilles, la nature bruisse autour de vous et... et vous percevez des voix près de vous. Sahand ? Shai ?

Vous vous êtes habitués à la luminosité ambiante. Alors, vous levez lentement la tête, et une nouvelle larme dévale votre joue. Près de vous, il y a cet arbre vers lequel vous vous êtes rendu. L'herbe à ses pieds est courte, et laisse place au sol de la cour. La cour... entourée des bâtiments de votre cher collègue, avec en son centre la Grande Arche. Vous riez de ce surnom que vous venez de donner à l'arche. Ça et là, des silhouettes. Ce n'est pas Sahand, ni Shai.

- Epilogue -

Ce sont les élèves, en pleine tâche finale. La tâche finale... c'est vrai ! Vous êtes revenu chez vous. Enfin. Et ce que vous avez vécu, restera à jamais gravé dans votre mémoire.

- FIN -

FICHE DE PERSONNAGE

HABILETÉ		ENDURANCE		CHANCE	
Total de départ :		Total de départ :		Total de départ :	
Actuel :		Actuel :		Actuel :	

COMBAT CONTRE UN MONSTRE					
MONSTRE :		HABILETÉ :		ENDURANCE :	
MONSTRE :		HABILETÉ :		ENDURANCE :	
MONSTRE :		HABILETÉ :		ENDURANCE :	
MONSTRE :		HABILETÉ :		ENDURANCE :	
MONSTRE :		HABILETÉ :		ENDURANCE :	
MONSTRE :		HABILETÉ :		ENDURANCE :	

SAC A DOS (EQUIPEMENTS TRANSPORTÉS)

Le club dont vous êtes le héros - Année 5

- Entre deux mondes -

Alors que vous préparez votre tâche finale, un évènement inattendu va vous transporter dans une aventure palpitante !

Deux dés, un crayon et une gomme sont les seuls accessoires dont vous aurez besoin pour vivre cette aventure. Vous seul déciderez de la route à suivre, des risques à courir et des créatures à combattre.

Bonne chance...

Les illustrations ont été réalisées par :

Sarah JADDINIE

Iliana PUSTETTO

Mise en page : M. FELLEGARA

Relecture : M. FELLEGARA & Mme TULBENDIAN

Année scolaire 2023-2024