

Le club dont vous êtes le héros présente :
Les quatre esprits



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

ABOUKAL Maïssa
DIETZ Kaïs

ABOULKHEIR Sora
DUMARCHE Emma

- 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 -

Vous êtes dans votre classe, vous avez une envie pressante. Vous demandez à votre professeur d'aller aux toilettes. Il vous fait un papier pour vous autoriser à sortir.

Vous traversez le couloir, vous descendez les escaliers. Vous arrivez enfin aux toilettes quand vous entendez un cri strident. Vous décidez d'ouvrir la porte du local qui par chance est déverrouillée.

Vous n'y trouvez cependant pas le matériel de ménage mais des escaliers. Vous décidez de les descendre. Au bout de ces escaliers, vous trouvez un sac contenant dix repas, un lance-pierre et une lampe torche.

Vous entendez de nouveau le cri strident, vous décidez de poursuivre votre exploration.

- 1 -

Au bout d'un moment, vous vous épuisez et décidez de vous asseoir. Vous apercevez quatre grandes ombres.

En relevant la tête, vous reconnaissez quatre portes.

[Rendez-vous au chapitre 29.](#)

- 2 -

Vous glissez le long du couloir sans pouvoir vous arrêter. Vous sentez la peur vous envahir.

Tentez votre chance :

- Si vous êtes chanceux, alors [rendez-vous au chapitre 19.](#)
- Si vous êtes malchanceux, alors [rendez-vous au chapitre 22.](#)

- 3 -

Vous êtes triste d'avoir perdu, car le mur ne réagit pas. Les pierres disparaissent. Vous êtes déçu d'être arrivé à deux doigts de votre objectif.

Votre aventure s'arrête ici.

- 4 -

Les pierres ne réagissent pas, vous comprenez alors que votre erreur est fatale. Les pierres disparaissent.

Votre aventure s'arrête ici.

- 5 -

Vous êtes transporté dans une autre pièce mais il y a plein de terre et de nombreux insectes ! Des milliers de pinces-oreilles vous piquent.

Vous mourez en endurant une souffrance immense.

Votre aventure s'arrête ici.

- 6 -

Vous vous réveillez sur une chaise grise. Vous essayez de vous échapper mais vous êtes coincé.

Il y a un jet d'eau sur le plafond qui vous asperge de poissons. La salle se remplit peu à peu, jusqu'à ce que vous vous étouffiez.

Votre aventure s'arrête ici.

- 7 -

L'homme vous retrouve. Ses pouvoirs sont trop puissants, vous n'avez pas suffisamment de force pour pouvoir le contrer.

Votre aventure s'arrête ici.

Vous tombez sur un placard, vous décidez de l'ouvrir. Des fléchettes tombent sur vous !

Si vous voulez les retirer, [rendez-vous au chapitre 39.](#)

Si vous ne voulez pas les enlever, perdez trois points d'endurance. [Rendez-vous au chapitre 32.](#)

Vous décidez d'appuyer sur l'œil gauche. De la fumée blanche sort de l'œil puis un récipient sur lequel est écrit « **POTION D'EAU** » apparaît.

Vous le glissez dans votre sac avant de reprendre votre chemin.

Une brise froide vous arrête. Vous vous retournez quand un esprit fait son apparition.

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

Vous avez choisi le bonbon blanc. Une carte apparait, sur laquelle il est écrit « Une vie ». Si vous mourez, vous aurez la chance de revenir au chapitre précédent celui de votre mort. Vous la glissez dans votre sac à dos.

Vous sortez du colisée. Vous avancez dans un couloir et l'enfant réapparaît devant vous pour vous dire :

« Ce bonbon fait revenir à la vie ! Mais savez-vous ce que le bonbon noir pourrait encore vous apporter ? »

Au bout du couloir, vous voyez la porte se refermer doucement. L'enfant court dans cette direction et vous dit : « Suivez-moi... »

Si vous voulez retourner sur vos pas pour choisir le bonbon noir, [rendez-vous au chapitre 54.](#)

Si vous souhaitez suivre l'enfant, [rendez-vous au chapitre 59.](#)

Vous rentrez dans la pièce secrète qui est très sombre. Heureusement, une torche sort du mur quand vous entrez dans la pièce. Vous décidez de la prendre pour vous éclairer.

Vous avancez jusqu'à une intersection mais celle de gauche est bloquée par une grosse pierre. Vous êtes donc obligé de prendre celle de droite.

Mais, au moment où vous voulez avancer, une porte se ferme. Vous êtes bloqué et ne pouvez plus avancer.

Une voix vous dit : « Vous êtes bloqué ici jusqu'à ce que vous trouviez la réponse à mon énigme : une règle fait cinquante centimètres combien font trente règles ? »

Après une longue réflexion, vous pouvez choisir de répondre 1 400, [rendez-vous au chapitre 26.](#)

Si vous préférez répondre 1 500, [rendez-vous au chapitre 16.](#)

Vous avez battu l'esprit du vent, l'enfant vous félicite et disparaît à tout jamais...

Le cadavre de l'esprit s'envole en laissant tomber quelque chose. Vous vous approchez de l'objet et vous apercevez que c'est une pierre jaune.

Vous la prenez et la mettez dans votre sac. Vous avez trouvé la **PIERRE DE VENT**.

Vous apercevez un embranchement à droite, vous voyez la salle aux portes, tandis qu'à gauche se profile un couloir calme.

Si ce n'est pas déjà fait et si vous souhaitez examiner les autres portes, [rendez-vous au chapitre 29](#).

Si vous souhaitez poursuivre dans le couloir calme avec les différentes pierres en votre possession, [rendez-vous au chapitre 51](#).

Vous avancez dans l'obscurité jusqu'à tomber nez-à-nez avec un mur. En le tâtant, vous effleurez une dalle qui s'enfonce et fait sortir de la lumière un peu plus loin, dans une ouverture sur le mur.

Vous vous approchez et vous distinguez une torche. Vous l'attrapez pour vous éclairer le passage.

[Rendez-vous au chapitre 36.](#)

Vous avez choisi d'utiliser la carte, vous criez : « J'utilise la carte ! ». La carte apparait et se met à tourner à toute vitesse jusqu'au point où les lettres se mélangent et écrivent « RECOMMENCER ».

Votre corps commence à se décomposer et le sang commence à couler. Vos os apparaissent et vous criez de douleur, vous crachez du sang.

Votre aventure s'arrête ici.



Vous décidez de prendre la porte bleue qui vous mène à un chemin sombre et humide. Vous vous essoufflez et décidez de vous assoupir sur un rocher.

[Rendez-vous au chapitre 28.](#)

Vous avez choisi de répondre à haute voix 1 500. Il s'agit de la bonne réponse ! L'accès de gauche s'ouvre alors. La voix vous félicite. Vous continuez votre chemin jusqu'à ce que la terre s'effondre. Vous vous en doutiez car vous aviez ressenti quelques secousses.

Quand la terre s'est effondrée, vous avez eu la chance de tomber sur une plateforme. Vous avez cependant la tête qui tourne. Vous mangez un repas le temps de reprendre vos forces.

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

- 17 -

Le mur vibre d'une étrange manière. Une énergie néfaste est libérée. Vous vous êtes trompé d'ordre et le mal s'est libéré !

Votre aventure s'arrête ici.

Vous avez choisi de dire la réponse que vous avez sélectionné en hurlant dans le couloir.

Vous entendez alors des engrenages s'activer et une voix robotique vous dire : « HINNN !!! Mauvaise réponse ! ».

Soudain, toute les portes se ferment et une herse se lève. Vous entendez des grognements puis des rugissements. Un lion surgit ! Il a l'air affamé.

Il vous saute dessus ! Vous réussissez à l'esquiver mais sa prochaine attaque est fatale.

Votre aventure s'arrête ici.

Vous êtes chanceux. Vous arrivez à vous rattraper grâce à une dalle mal placée sur la paroi.

Quand vous vous relevez, vous vous apercevez que votre tee-shirt est arraché sur le dos. Vous vous êtes en plus égratigné. Vous perdez un point d'endurance. Malgré la douleur, vous continuez votre chemin.

Quelques minutes plus tard, vous tombez sur une nouvelle intersection.

Pour aller à l'ouest, [rendez-vous au chapitre 55](#). Si vous souhaitez aller à l'est, [rendez-vous au chapitre 37](#).

Vous avez décidé de prendre le couloir de droite, celui où le vent semble le plus fort. Vous avancez et distinguez un homme habillé d'une façon chic.

« Que faites-vous ici ? », dit l'homme.

Vous tremblez de peur, ce qui vous empêche de répondre.

L'homme s'énerve : « Vous avez le culot de vous incruster ici et de ne pas ME répondre !? Vous allez donc mourir ici ! »

Vous vous armez de votre lance-pierre pour débiter le combat.

HOMME CHIC

HABILITE : 6

ENDURANCE : 5

Si vous parvenez à battre votre adversaire, vous continuez votre chemin jusqu'à tomber sur une salle ronde.

[Rendez-vous au chapitre 24.](#)

Vous avez gagné de peu mais vous êtes quand même super content de ne pas être mort.

Lors de sa défaite, l'esprit a laissé tomber une pierre de couleur émeraude, brillante et transparente. Vous la récupérez et la rangez dans votre sac.

Vous mettez la **PIERRE DE LA TERRE** dans votre sac.

Vous buvez un peu d'eau car le combat vous a assoiffé.

Vous apercevez un embranchement à droite, vous voyez la salle aux portes, tandis qu'à gauche se profile un couloir calme.

Si ce n'est pas déjà fait et si vous souhaitez examiner les autres portes, [rendez-vous au chapitre 29.](#)

Si vous souhaitez poursuivre dans le couloir calme avec les différentes pierres en votre possession, [rendez-vous au chapitre 51.](#)

Vous êtes malchanceux. Malgré tous vos efforts, vous n'arrivez pas à vous arrêter.

Les gravillons présents sur le sol vous lacèrent la peau, vous criez de douleur. Une lueur vous aveugle. Ce sont des flammes vers lesquelles vous vous dirigez malgré vous.

Vous tombez dedans.

Votre aventure s'arrête ici.

Vous avez repris vos forces en mangeant un repas.

La plateforme commence à avancer sur des rails avant de s'arrêter net. Devant vous, une porte s'ouvre toute seule. La plateforme redémarre.

Vous entendez une voix faire un décompte : « 30... 29... 28... »

Vous vous demandez ce qu'il se passera à la fin de ce décompte, vous comprenez alors à quelques secondes de la fin que la plateforme s'effrite.

Vous voyez un morceau de terre et vous sautez dessus.

[Rendez-vous au chapitre 57.](#)

Dans la salle ronde, vous entendez de nouveau une voix. Vous trouvez une pierre avec dessus gravé « Répondez juste si vous ne voulez pas décéder ! »

Les lettres se mélangent et se réorganisent pour former une énigme.

« Qu'est ce qui marche à quatre pattes le matin, deux le midi et trois le soir ? »

Les lettres se mélangent de nouveau pour former les mots suivants : « HUMAIN ou ANIMAL ».

Si vous choisissez de prononcer le mot « HUMAIN » à haute voix, [rendez-vous au chapitre 31.](#)

Si vous choisissez de dire « ANIMAL », [rendez-vous au chapitre 18.](#)

« Pour combattre cet esprit, il vous faut la potion d'eau ! » vous dit une voix douce.

ESPRIT D'EAU

HABILETE : 11

ENDURANCE : 9

Si vous gagnez, [rendez-vous au chapitre 53.](#)

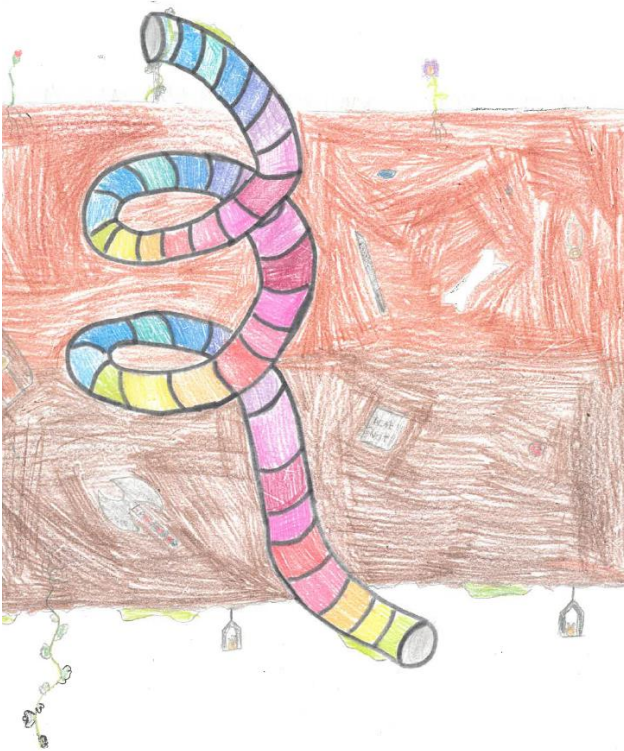


Vous avez choisi de répondre 1 400. « C'est la mauvaise réponse ! »

Le plafond commence à s'effondrer. Vous voyez un homme accroché sur une corde verser des seaux de terre pour vous étouffer. Vous voyez une porte ouverte, vous vous y dirigez avec beaucoup de mal.

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

Vous décidez de glisser dans le tobogan. Celui-ci est entièrement noir. Une fois le tobogan fini, vous atterrissez dans une chambre.



En l'explorant, vous trouvez une poignée cachée dans le mur de la bibliothèque. Elle ressemble à un livre dont le titre est « Ouvrez la manivelle ».

Si vous voulez tirer sur la couverture du livre de la bibliothèque, alors [rendez-vous au chapitre 11](#). Sinon, [rendez-vous au chapitre 46](#).

Vous vous réveillez et décidez de vous remettre en marche. Vous voyez une bulle d'eau qui vous bloque le passage.

Si vous voulez l'éclater, [rendez-vous au chapitre 41](#). Si vous voulez sauter par-dessus, [rendez-vous au chapitre 58](#). Si vous préférez faire demi-tour, [rendez-vous au chapitre 8](#).



Sur les quatre grandes portes sont dessinés des symboles que vous n'arrivez pas à distinguer. Vous sortez alors votre lampe torche pour les observer en détails.

Sur la porte rouge est représentée une flamme, sur la porte verte est dessinée une pierre, sur la porte jaune des symboles évoquant du vent et sur la porte bleue une goutte.

Si vous voulez traverser la porte rouge d'où se dégage de la chaleur, alors [rendez-vous au chapitre 44.](#)

Si vous souhaitez passer la porte verte qui semble rocailleuse, alors [rendez-vous au chapitre 34.](#)

Si vous comptez franchir la porte bleue où l'air semble humide, alors [rendez-vous au chapitre 15.](#)

Si vous préférez explorer ce qu'il y a derrière la porte jaune qui siffle, alors [rendez-vous au chapitre 38.](#)

Vous continuez à avancer pendant plusieurs minutes jusqu'à tomber sur un embranchement.

Vous examinez les lieux. Le couloir de droite présente des traces de cendres sur les murs et le sol. Le couloir de gauche est beaucoup trop obscur pour y distinguer quelque chose.

Si vous souhaitez prendre le couloir de droite noirci de cendres, alors [rendez-vous au chapitre 2](#).

Si vous préférez prendre le couloir de gauche où la visibilité est faible, alors [rendez-vous au chapitre 13](#).

Vous avez choisi de dire la réponse que vous avez sélectionné en hurlant dans le couloir.

Une lumière forte vous aveugle, un enfant apparait et vous dit d'une voix douce : « Bonne réponse, bravo ! ».

Il vous donne deux bonbons, un blanc et un noir. Il vous indique : « Le blanc vous apportera tellement de chance, alors que le noir vous apportera de la force pour surmonter les obstacles qui vous attendent. Laquelle choisirez-vous ? »

Si vous choisissez de prendre le bonbon blanc dans la main de l'enfant, [rendez-vous au chapitre 10](#). Si vous préférez le bonbon noir, [rendez-vous au chapitre 54](#).



Vous décidez de continuer votre chemin. Vous marchez pendant de longues heures avant de tomber sur une statue en forme de professeur. Ces yeux ressemblent à des boutons.

Si vous voulez appuyer sur l'œil gauche, [rendez-vous au chapitre 9.](#)
Si vous souhaitez taper sur l'œil droit, [rendez-vous au chapitre 39.](#) Si vous préférez ne pas appuyer, [rendez-vous au chapitre 25.](#)

Vous vous engouffrez dans le couloir jusqu'à tomber dans une arène de combat.

Vous voyez quelque chose qui fonce sur vous à toute vitesse. C'est un couteau !

Il vous frôle en vous faisant une petite entaille sur la joue. Il se plante sur la porte qui s'est refermée derrière vous.

Vous avancez et vous apercevez un esprit du feu. Vous devez l'affronter.



ESPRIT DU FEU

HABILETE : 8

ENDURANCE : 10

Si vous gagnez ce combat, [rendez-vous au chapitre 52.](#)

Vous avez choisi la porte verte. Vous ouvrez la porte puis vous avancez dans un long couloir dallé.

Vous apercevez un caillou. Vous pensez que ce serait bien de le garder dans votre sac avant de continuer d'avancer.

D'un coup, de la terre tombe du plafond, vous la prenez sur la tête. Vous la secouez pour que la terre tombe au sol.

Lorsque la terre est tombée, vous glissez dessus et vous retrouvez vous-même par terre. Sur le sol, un toboggan s'ouvre devant vous.

Si vous voulez glisser à l'intérieur, alors [rendez-vous au chapitre 27](#). Sinon, [rendez-vous au chapitre 50](#).

- 35 -

Vous mettez les pierres dans leurs emplacements. Une énergie se libère du mur. Vous avez réussi à placer les pierres dans le bon ordre !

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

Vous avancez et vous sentez un vent chaud et vif qui éteint votre torche. Vous marchez quelques minutes. Vous sentez que vos jambes se fatiguent. Vous vous sentez perdu.

Vous trébuchez sur une dalle plus haute que les autres. Vous glissez pendant quelques secondes.

[Rendez-vous au chapitre 2.](#)

Vous avez décidé de tourner à l'est. Après quelques instants, toutes les sources de lumières s'éteignent. Vous marchez quelques mètres le temps que vos yeux s'habituent à l'obscurité.

Vous apercevez au loin une torche. Vous la récupérez pour vous éclairer. Grâce à sa lumière, vous voyez un croisement.

Du côté droit, vous sentez une chaleur affreusement chaude. Du côté gauche, il semble que c'est le calme.

Pour aller à gauche, [rendez-vous au chapitre 36](#). Si vous préférez aller à droite, [rendez-vous au chapitre 33](#).

Vous avez décidé de passer par la porte jaune. Vous marchez dans un long couloir, vous êtes essoufflé. Vous sentez une légère brise. Plus vous avancez, plus le vent s'intensifie.

Vous entendez des voix et vous voyez une âme qui vous passe au travers. Vous vous sentez étourdi. Vous perdez un point d'endurance.

Vous vous questionnez. D'un coup, une voix semble vous appeler, vous la suivez jusqu'à tomber sur un embranchement. La voix semble venir du couloir de gauche tandis qu'à droite, le vent souffle de plus en plus fort.

Pour suivre la voix, [rendez-vous au chapitre 48.](#)

Sinon, [rendez-vous au chapitre 20.](#)

Vous décidez de retirer les flèches de votre corps. Vous en retirez une, puis deux et encore une troisième. Malheureusement, c'est l'hémorragie.

Vous vous couchez sur le sol qui sera votre lit de mort.

Votre aventure s'arrête ici.

Vous êtes dans une salle et un grand esprit apparait. On dirait qu'il tient en otage quelqu'un. Vous approchez votre tête et voyez que c'est l'enfant.

Vous lui dites de le lâcher mais il vous ignore. Vous vous dites que vous devez l'affronter.

ESPRIT DU VENT

HABILETE : 10

ENDURANCE : 9

Si vous parvenez à le battre, [rendez-vous au chapitre 12.](#)



Vous éclatez la bulle de laquelle sort une fumée bleue avec des éclats de verre qui vous reflètent. Vous n'y prêtez pas trop attention jusqu'à ce que vous vous sentiez étourdi.

Vous plongez dans un sommeil profond.

[Rendez-vous au chapitre 6.](#)

Vous récupérez tous les objets que vous avez récupéré tout au long de votre quête. En les rapprochant, vous remarquez qu'ils s'assemblent pour former un bâton de magie !

Vous ressortez et confrontez l'homme. La puissance du bâton est suffisante pour battre l'esprit.

Une voix s'élève et vous dit que pour purifier le collège, vous devez vous servir des pierres en les plaçant dans les trous du mur qui sont apparus quand vous avez battu l'esprit.



Vous remarquez que l'un des emplacements semble siffler. Vous y placez alors la pierre du vent. De gauche à droite, le premier emplacement semble humide, les deux autres n'ont pas de particularité, si ce n'est une légère différence de température sur le troisième emplacement.

Vous pouvez placer les pierres dans l'ordre de votre choix :

- Feu – Eau – Terre : [rendez-vous au chapitre 56.](#)
- Feu – Terre – Eau : [rendez-vous au chapitre 17.](#)
- Eau – Terre – Feu : [rendez-vous au chapitre 35.](#)
- Eau – Feu – Terre : [rendez-vous au chapitre 5.](#)
- Terre – Eau – Feu : [rendez-vous au chapitre 3.](#)
- Terre – Feu – Eau : [rendez-vous au chapitre 4.](#)

Vous avez fait un score admirable ! Tout le monde vous encourage ! Un homme avec une casquette et une barbe blanche vient vous voir et vous donne une **ARMURE DE PIERRE**. Vous vous demandez la raison pour laquelle il vous offre ce cadeau. Vous la rangez dans votre sac.

Quand vous vous retournez pour lui poser la question, il n'est déjà plus là. On dirait qu'il s'est évaporé. Vous continuez à explorer les lieux.

Près de la sortie, il y a une barbe à papa. Vous en prenez une que vous trouvez bien sucrée.

Une fois votre sucrerie mangée, vous décidez d'aller parler au gérant du stand. [Rendez-vous au chapitre 49.](#)

Vous passez la porte rouge, vous sentez alors une chaleur atroce vous alourdir. Vous commencez à suer. Plus vous avancez, plus la chaleur augmente.

Vous marchez sur une dalle qui descend de quelques centimètres et enclenche un mécanisme qui fait monter une bouteille d'eau. Vous en buvez une gorgée. Cela vous rafraichit, vous regagnez un point d'endurance. Vous la refermez et la rangez dans votre sac.

[Rendez-vous au chapitre 30.](#)

Une fois que vous êtes entré dans la pièce avec violence, vous sentez une douleur à l'épaule. Vous perdez un point d'endurance.

Vous scrutez la pièce et vous vous rendez compte que vous êtes dans une pièce secrète. Vous apercevez un pilier où il y a des **GANTS DE PYROMANCIEN**. Au sol, vous voyez des centaines de pièces d'or. Vous prenez 10 pièces d'or ainsi que les gants.

Vous enfitez les gants de pyromancien avant d'essayer de trouver la sortie. Un petit peu plus loin, il y a une porte cachée derrière des piles de bijoux. Vous avez eu du mal à l'apercevoir. Vous ouvrez la porte et vous tombez dans un couloir calme.

[Rendez-vous au chapitre 33.](#)

Vous voyez un homme entrer dans la pièce. Vous décidez de lui parler. Vous commencez par lui demander s'il s'agit de sa chambre.

« Oui, et que faites-vous ici ? » répond-il.

Vous lui indiquez que vous étiez curieux de voir ce que contenait le bâtiment. Vous le rassurez par la suite en lui indiquant votre départ, ce qui est bien évidemment un mensonge.

Vous sortez de la pièce et attendez qu'il parte pour rentrer de nouveau. Vous tirez sur la « manivelle ». Les murs de la bibliothèque s'écartent et vous laisse un espace pour rentrer dans une autre pièce.

[Rendez-vous au chapitre 11.](#)

Vous atteignez une salle rectangulaire dans laquelle se trouve un homme. Il vous fixe du regard. C'est un humain suspect, vous trouvez qu'il flotte un peu dans l'air mais vous pensez que c'est dû à la fatigue.

Il est habillé avec un jean et un pull. Il commence à courir sur vous puis vous lance une décharge électrique. Vous comprenez que c'est un esprit comme les autres ! Vous commencez à courir pour vos réfugier dans une pièce sombre.

Si vous avez récupéré les GANTS DE PYROMANCIEN, l'ARMURE DE PIERRE, la POTION D'EAU et le FOUET DE VENT au fil de votre aventure, [rendez-vous au chapitre 42.](#)

Sinon, [rendez-vous au chapitre 7.](#)

Vous avez décidé de suivre la voix. Le couloir s'assombrit de plus en plus.

D'un coup, une lumière blanche vous aveugle. Malgré la luminosité, vous distinguez le contour d'une ombre qui semble être un enfant. Celui-ci vous fait un signe de la main puis se met à courir.

Vous décidez de le suivre mais il court de plus en plus vite.

Au bout d'un moment, vous trébuchez sur une petite pierre. En vous relevant, vous vous apercevez que l'enfant n'est plus là.

Vous continuez votre chemin jusqu'à tomber sur une salle ronde.

[Rendez-vous au chapitre 24.](#)



Vous décidez d'aller parler au gérant du stand de danse. Il y a plein de tutus partout. Il semble très bizarre, de la mousse d'arbre sort de sa capuche ainsi que des lunettes avec plein de fleurs. Vous lui demandez votre chemin.

Il vous répond : « Bonjour ! Bien sûr ! Vous devez continuer tout droit avant de trouver une porte avec écrit « Ouvert » dessus. »

Vous le remerciez et repartez en direction de la porte indiquée mais vous remarquez que l'homme vous suit.

Vous ouvrez la porte, il entre dans la pièce avec vous. La pièce était vide. Il enlève son pull et ses lunettes. Vous découvrez qu'il s'agit en fait de l'esprit de la terre ! Le combat se lance !



ESPRIT DE LA TERRE

HABILETE : 9

ENDURANCE : 15

Si vous parvenez à le battre, [rendez-vous au chapitre 21.](#)

Vous ne voulez pas prendre le toboggan. Vous pensez qu'il s'agit d'un piège. Vous décidez de le contourner.

Vous continuez d'avancer dans le couloir. Vous marchez de longues heures. Vous avez faim ! Vous décidez donc de vous arrêter pour manger une barre chocolatée.

Vous reprenez ensuite votre route. Vous apercevez une porte avec une pancarte indiquant « NE PAS ENTRER », mais vous hésitez malgré l'avertissement.

Après quelques secondes de réflexion, vous entrez quand même. Vous vous retrouvez dans une chambre possédant une grande bibliothèque.

En vous approchant, vous apercevez un livre qui sort de l'ordinaire intitulé « Ouvrez la manivelle ».

[Rendez-vous au chapitre 46.](#)

- 51 -

Si vous êtes en possession des quatre pierres dans votre sac à dos, [rendez-vous au chapitre 47.](#)

Sinon, [rendez-vous au chapitre 29.](#)

Vous avez gagné ce combat, vous voyez une entrée qui se situe à l'autre bout de l'arène. Elle s'ouvre.

Vous vous retrouvez dans une pièce. A côté de la porte se trouve une hache. Vous vous demandez ce qu'elle fait là. Vous la prenez quand même. Vous apercevez deux piliers l'un au-dessus de l'autre, un suspendu et l'autre au sol. Ils sont liés par une vitre en verre qui contient une pierre précieuse rouge avec une flamme gravée à l'intérieur.

Vous décidez de casser la vitre avec la hache pour récupérer la pierre. Malheureusement, la hache se brise en même temps que la vitre.

Vous mettez la **PIERRE DE FEU** dans votre sac.

Vous apercevez un embranchement à droite, vous voyez la salle aux portes, tandis qu'à gauche se profile un couloir calme.

Si ce n'est pas déjà fait et si vous souhaitez examiner les autres portes, [rendez-vous au chapitre 29.](#)

Si vous souhaitez poursuivre dans le couloir calme avec les différentes pierres en votre possession, [rendez-vous au chapitre 51.](#)



L'esprit de l'eau s'évapore en faisant tomber une pierre précieuse bleue marine de forme ronde.

Vous mettez la **PIERRE DE L'EAU** dans votre sac.

Vous apercevez un embranchement à droite, vous voyez la salle aux portes, tandis qu'à gauche se profile un couloir calme.

Si ce n'est pas déjà fait et si vous souhaitez examiner les autres portes, [rendez-vous au chapitre 29.](#)

Si vous souhaitez poursuivre dans le couloir calme avec les différentes pierres en votre possession, [rendez-vous au chapitre 51.](#)

Vous avez choisi le bonbon noir. Une carte apparaît devant vous, sur laquelle il est écrit « RESET ». Lorsque vous touchez la carte vous entendez un chuchotement presque inaudible : « ne l'utilisez pas »

Si vous souhaitez l'utiliser, [rendez-vous au chapitre 14.](#)

Si vous préférez la laisser, [rendez-vous au chapitre 40.](#)

Vous avez décidé d'aller à l'ouest. Le couloir est très étroit. Vous avez l'impression que les murs se resserrent. Vous décidez donc de vous mettre à courir.

Plus vous courez vite et plus les murs se resserrent à grande vitesse. Au bout de quelques secondes, vous êtes pris de panique.

Vous n'aurez pas le temps d'ouvrir la porte qui vous fait face, donc vous l'enfoncez.

[Rendez-vous au chapitre 45.](#)

- 56 -

Vous vous êtes trompé ! Une voix résonne pour se moquer de vous. Elle vous indique que vous avez échoué.

Votre aventure s'arrête ici.

Vous n'avez pas sauté suffisamment loin, car l'un de vos pieds se retrouve dans le vide. Vous réussissez à vous rattraper. Vous vous demandez où vous êtes arrivé car il semble y avoir plein de terrains de sport autour de vous.

Vous décidez de commencer par vous rendre au saut en longueur.

Lancez deux dés :

- Si vous faites 6 ou plus, [rendez-vous au chapitre 43.](#)
- Si vous faites moins de 6, [rendez-vous au chapitre 49.](#)

Vous marchez de longues heures et vous tombez sur une cuisine abandonnée. Vous y trouvez des casseroles, un réfrigérateur et des pâtes.

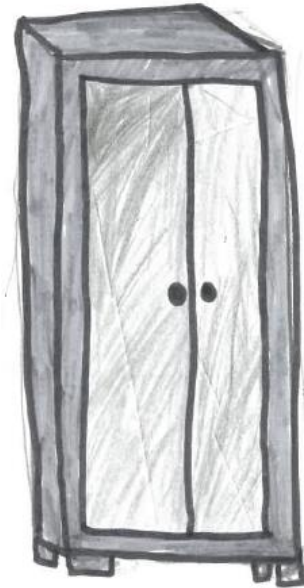
Vous vous dirigez vers le frigo et vous décidez de l'ouvrir. À l'intérieur, vous trouvez plein de bocaux d'eau.

Vous décidez d'en prendre un pour le boire. Le liquide est mauvais. Vous perdez un point d'endurance.

Au fond de la pièce se trouve un placard gris.

Si vous voulez l'ouvrir, [rendez-vous au chapitre 8.](#)

Sinon, [rendez-vous au chapitre 32.](#)



Vous décidez de courir vers l'enfant, vous glissez sous la porte.
« Vous avez eu le courage de me suivre, vous méritez ce trésor ! »

Vous vous retournez et apercevez un coffre, vous l'ouvrez et y trouvez un fouet, le **FOUET DU VENT**.

Vous voyez une porte de l'autre côté de la pièce que vous décidez de franchir. Elle se referme derrière vous.

[Rendez-vous au chapitre 40.](#)

Les pierres scintillent et les lueurs qu'elles dégagent se rassemblent et forment une grande lumière. Celle-ci ouvre la porte face à elle.

Elle vous mène à des escaliers que vous montez. Vous vous retrouvez dans les toilettes du collège, mais pas dans celle par lesquelles vous étiez arrivé dans le sous-sol. Vous êtes dans les toilettes des professeurs.

En regardant l'horloge au mur, vous vous rendez compte que vous avez mis cinq heures à sortir du sous-sol. Vous apprenez que vous avez pris un rapport pour avoir séché les cours ! Et la punition posée est une retenue de trois heures !!!

- Epilogue -

Trois mois plus tard, l'école a retrouvé son calme. Les esprits semblent s'être volatilisés.

Vous avez raconté votre aventure à tout le monde et vous êtes devenu populaire dans votre collège.

- FIN -

FICHE DE PERSONNAGE

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

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

SACA DOS (EQUIPEMENTS TRANSPORTÉS)

Le club dont vous êtes le héros - Année 5

- Les quatre esprits -

Vous étudiez dans votre collège qui semble agité. Un jour, une envie pressante va vous faire explorer des endroits inconnus de votre école...

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 :

Maïssa ABOUKAL

Sora ABOULKHEIR

Emma DUMARCHE

Léane JADDINIE

Sarah JADDINIE

Mise en page : M. FELLEGGARA

Relecture : M. FELLEGGARA & M. VILLALBA

Année scolaire 2023-2024