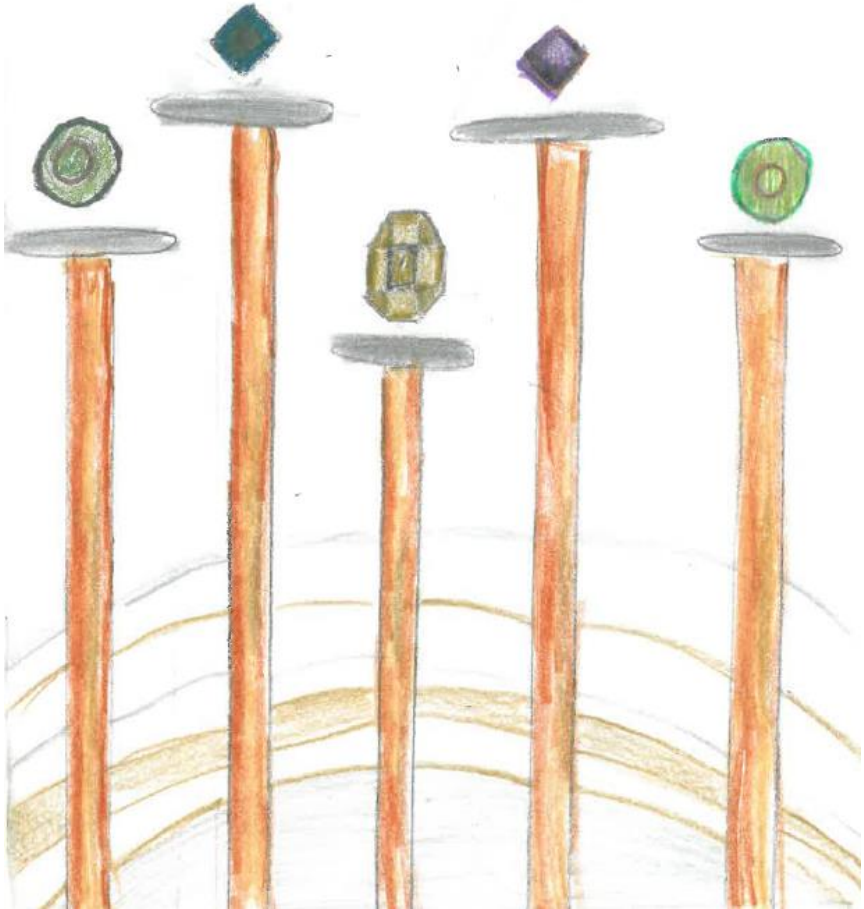


Le club dont vous êtes le héros présente :
Les pouvoirs du temps



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

**JADDINIE Sarah
PUSTETTO Iliana**

**LAHLOU Nasri
PIGNOREL Antonin**

- 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 sont détaillés ci-après. Ils 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 votre, 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 « Les pouvoirs du temps », 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 en sortie scolaire avec votre classe dans la forêt, lorsque vous apercevez une grotte. Vous vous y aventurez, curieux. Il y règne une obscurité totale et vous avancez à l'aveugle le long d'une paroi de pierre. Vous sentez de l'eau froide couler sur les murs et vous entendez des « plic » et des « ploc » incessants. Vous devinez être dans un long couloir lorsqu'une faible lueur vous éclaire.

La lumière devient de plus en plus forte jusqu'à vous éblouir ! Vous entrevoyez une sorte de porte, d'où provient toute cette luminosité. Vous y pénétrez...

Tout est noir, vous vous réveillez et votre corps est engourdi. Vous vous demandez où vous êtes.

L'endroit est sombre mais vous arrivez à distinguer des tonneaux, des fûts et des bouteilles. Vous vous trouvez dans une cave.



Vous voyez un escalier. Après avoir monté les marches, vous ouvrez la porte. Derrière celle-ci, vous voyez un homme qui se retourne vers vous. Il est étrangement habillé.

En vous voyant, l'homme se fige, ouvre grand ses yeux, béat et s'écrie : « Au voleur !!! »

Si vous voulez fuir, [rendez-vous à la page 33.](#)

Si vous êtes tenté de parler à l'homme, [rendez-vous à la page 47.](#)



Vous remerciez le boucher et commencez à marcher dans la direction qu'il vous a indiquée. La ville où vous vous trouvez vous rappelle vos leçons d'histoire. Vous avez bien pensé à appeler quelqu'un mais votre téléphone se trouve dans votre sac que vous avez laissé dans les vestiaires.

Arrivé chez le devin, vous toquez à la porte qui s'ouvre toute seule. Vous entrez et voyez une pièce noire avec une table au fond. Assis à cette table, se tient un homme, deux bougies en face de lui. Il vous invite à vous asseoir en face de lui. Vous lui racontez votre problème lorsqu'il prend un morceau de parchemin en main. Il allume la mèche d'une des bougies et ses yeux marrons deviennent jaunes.

Il dit : « Pour chez toi retourner, les pierres tu dois chercher. » Sa syntaxe étrange vous rappelle celle de Yoda, quand, surpris, vous voyez des symboles représentant une carte apparaître sur le parchemin tandis que le devin prononce une sorte d'incantation. Une fois la carte remplie, il vous la tend et vous indique que vous devez chercher les pierres du temps.

Vous en déduisez donc que vous n'êtes pas dans la même dimension, ou simplement à une autre époque, mais ce serait beaucoup moins cool...

[Rendez-vous à la page 6.](#)



Vous avancez, toujours sur vos gardes, vers la lueur. Après un dernier pas, vous pouvez apercevoir l'origine de la lumière, une Pierre d'un bleu pur et étincelant. Fasciné, vous admirez la perfection de cette Pierre. Vous décidez de la garder avec vous. (Notez la dans votre inventaire !)



Heureux de votre découverte, vous repartez alors en direction de la sortie de la grotte.

[Rendez-vous à la page 7.](#)

La magie qui vous a porté vous dépose au centre d'une élégante salle. Dorures, peintures et sculptures vous entourent. Vous apercevez devant vous quatre élégants poteaux surmontés d'encoches, sûrement faites pour placer des objets.

La même voix qui se fait entendre depuis le début résonne : « Voyez-vous les quatre piliers qui sont devant vous ? Lors de votre aventure, vous avez sûrement récupéré des pierres dont vous ne voyiez pas l'utilité. Pourtant, elles vont maintenant vous servir. Je vais vous demander de placer les pierres dans leur emplacement.

En fonction du nombre de pierres que vous avez récupérées tout au long de votre aventure, plusieurs choix s'offrent à vous.

Si vous n'avez pas de pierres, ou que vous n'en avez qu'une, [rendez-vous à la page 14.](#)

Si vous possédez deux pierres et que vous décidez de toutes les placer, [rendez-vous à la page 46.](#)

Si vous avez récolté plus de trois pierres, et que vous souhaitez toutes les utiliser, [rendez-vous à la page 60.](#)

Les pierres lancées par la foule vous font perdre 5 POINTS D'ENDURANCE. Vous êtes en sang et vos vêtements sont déchirés. Vous courez loin vers l'extérieur de la ville et vous vous sauvez dans la forêt.



Après quelques minutes de fuite, vous finissez par vous perdre dans la forêt. La nuit commence à tomber et vous commencez à paniquer. L'air devient de plus en plus lourd, les arbres commencent à danser autour de vous. Votre tête tourne puis... tout devient noir...

[Rendez-vous à la page 9.](#)

Vous ressortez de chez le devin avec la carte. Vous vous trouvez dans une rue assez vivante. Vous voyez de nombreuses boutiques de toutes sortes autour de vous : poissonnerie, marchands d'épices, teinturier, ...

Vous heurtez quelqu'un. Cette personne fait votre taille mais elle a l'air d'être un adulte. Vous vous dites que, vu ce qui vous est arrivé, il se pourrait que cet étrange individu soit un Nain. Vous continuez votre marche quand votre œil est attiré par une taverne bruyante. Vous y entrez.

Vous observez des tables où des gens jouent aux dés. Vous vous dites qu'il vous faut de l'argent pour survivre.

Si vous souhaitez jouer avec les trois gobelins, [rendez-vous à la page 53.](#)

Si vous préférez jouer avec les deux nains et le mage, [rendez-vous à la page 11.](#)

Vous sortez de la grotte et vous vous étirez. Vous décidez de redescendre, car, décidément, la grimpe de la montagne, ce n'est pas votre truc !

Soudain, vous sentez une goutte de bave dégouliner sur vous. Terrifié, vous lever la tête lentement, très lentement. Un renard géant, le plus grand que vous n'ayez jamais vu, se tient au-dessus de vous. La bête saute et se retrouve derrière vous, empêchant toute fuite.

RENARD

HABILETE : 8

ENDURANCE : 20



Une fois le renard terrassé, vous vous rappelez avoir vu une maison au pied de la montagne.

Si vous décidez de vous y rendre, [rendez-vous à la page 10.](#)

Sinon, vous pouvez vous cacher pour faire une pause afin de reprendre des forces. [Rendez-vous à la page 35.](#)

La ruelle n'est pas très accueillante mais ça vous suffit pour vous reposer. Vous vous asseyez lorsque vous sentez quelque chose vous tomber sur la tête. L'impact vous fait perdre connaissance.

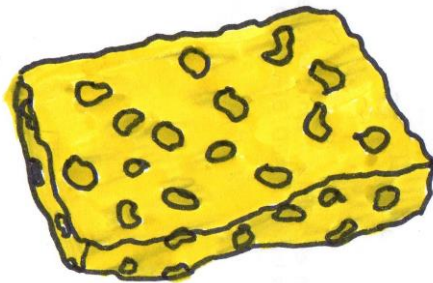
Vous vous réveillez dans une salle noire. Une voix commence alors à vous parler.

« Je vais vous poser une question. Si vous répondez bien, vous pourrez poursuivre votre route en paix. Sinon, bonne chance pour survivre à votre punition... »

La question est la suivante : quelle est l'objet ayant des trous mais qui retient l'eau ?

Si vous pensez que la réponse est « une éponge », [rendez-vous à la page 49.](#)

Si vous pensez que la réponse est « une piscine », [rendez-vous à la page 12.](#)



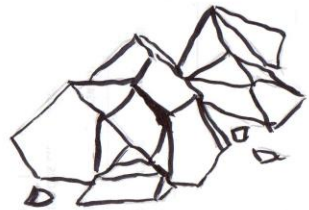
Vous vous réveillez avec un mal de tête atroce !

Vous entendez une voix étrange résonner près de vous : « Je vais vous poser une question. Si vous y répondez juste, nous vous conduirons jusqu'à la prochaine énigme, sinon... eh bien vous le regretterez...

Voici la question : Qu'est-ce qui est noir, devient rouge puis blanc... ? »

Si vous pensez que la réponse est le soleil, [rendez-vous à la page 52.](#)

Si vous pensez que la réponse est le charbon, [rendez-vous à la page 55.](#)



Vous distinguez une maisonnette. Vous allez frapper à la porte. Un charmant petit couple vous accueille et vous propose de passer la nuit chez eux. Ils vous offrent également un bon repas. Vous récupérez jusqu'à 2 POINTS D'ENDURANCE.

Après une bonne nuit de repos, vous reprenez votre quête en direction de la forêt.



[Rendez-vous à la page 37.](#)

Avant que la partie ne commence, le mage, bienveillant, vous donne 4 pièces d'or. Il vous explique ensuite les règles : à chaque tour, les joueurs parient 2 pièces d'or puis lancent deux dés. Celui qui a le plus gros score remporte toutes les pièces. En cas d'égalité, les dés sont de nouveaux jetés pour déterminer le gagnant.

Vous pouvez faire autant de parties que vous le souhaitez (vous devez lancer au moins quatre paires de dés par manche (deux paires pour les deux nains, et une pour le mage).

Lorsque la partie est finie, le mage vous pose des questions. Vous lui racontez alors toute votre histoire. Il vous indique alors que deux choix s'offrent à vous pour arranger la situation.

Vous pouvez vous diriger vers la forêt, [rendez-vous à la page 20](#).

Vous pouvez aussi vous rendre en ville, puis en direction du château du mont Kulu-Kulu, [rendez-vous à la page 19](#).

« Vous n'avez pas tout à fait tort, et pourtant ce n'était pas la réponse attendue, dit la voix. Attendez-vous à être testé !

Vous sentez alors le sol vibrer. Les vibrations se font sentir de plus en plus fort. Vous êtes déstabilisé mais arrivez à rester calme et à garder votre équilibre. Vous apercevez alors une monstrueuse créature qui vous surplombe de toute sa hauteur.

CREATURE HYBRIDE

HABILETE : 15

ENDURANCE 14



Après avoir vaincu la bête, vous voyez une porte en or apparaître devant vous. Vous empruntez alors ce nouveau chemin. [Rendez-vous à la page 52.](#)

Vous hésitez un peu mais finissez par vous engouffrer dans les ombres de la grotte, quand soudain, un tigre imposant apparaît devant vous, en position de chasse, accroupi, prêt à vous bondir dessus.

TIGRE

HABILETE : 6

ENDURANCE : 10

Après avoir battu la bête, vous apercevez une lueur bleue-grise dans la pénombre.

Vous pouvez vous diriger vers la lueur. [Rendez-vous à la page 3.](#)

Si vous préférez faire demi-tour pour continuer votre ascension, [rendez-vous à la page 17.](#)

Vous n'avez qu'une pierre et vous décidez de la mettre. Vous appuyez sur le gros bouton et le sol s'ouvre sous vos pieds.

Vous tombez dans un trou, complètement vide. Il n'y a qu'une petite lueur qui éclaire l'endroit. Pas de nourriture en vue. Seule une mort lente vous attend, très lente...



Votre aventure s'arrête ici.

Vous tournez à gauche. L'odeur vous prend à la gorge mais vous continuez votre chemin jusqu'à une place.

Au centre de celle-ci se trouve une fontaine. Vous pouvez apercevoir également le château.

Si vous décidez de vous asseoir au bord de la fontaine pour vous y reposer, [rendez-vous à la page 30.](#)

Si vous préférez continuer votre chemin directement jusqu'à la sortie de la ville, vers le mont Kulu-Kulu, [rendez-vous à la page 50.](#)

- 16 -

Vous flânez dans la ville à la recherche de nouveaux indices.

[Rendez-vous à la page 57.](#)

De peur de croiser une autre bête dans les parages, vous vous éloignez des grottes le plus rapidement possible.

Après quelques minutes, deux chemins s'offrent à vous : un large et un plus étroit.

Vous remarquez alors un épais brouillard sur le chemin le plus large. Il n'a pas l'air accueillant mais, de l'autre côté, l'autre chemin n'a pas l'air mieux, verglacé et étroit comme il est...

Si vous décidez d'emprunter le chemin le plus large, en vous disant que vous risquez moins de tomber, [rendez-vous à la page 28.](#)

Si vous choisissez le chemin le plus étroit, vous méfiant de l'épais brouillard du grand chemin, [rendez-vous à la page 42.](#)

Les gardes vous jettent dans les cachots. Vous atterrissez rapidement car ce n'est pas très profond, mais la pièce est grande.

Vous essayez de trouver une solution pour sortir d'ici. Vous arrivez à voir un coffre étrange, englouti dans un récipient plein d'un liquide qui l'est encore plus.

C'est une sorte de Slim gluant ! Vous vous dites que vous pourriez peut-être y glisser la main pour voir le contenu du coffre.

Si vous êtes suffisamment courageux, plongez la main dans le bocal.
[Rendez-vous à la page 44.](#)

Si vous vous dites que, finalement, la curiosité est un vilain défaut,
[rendez-vous à la page 24.](#)

Vous avez choisi d'aller vers le mont Kulu-Kulu. Le mage vous indique le chemin. Il s'excuse de ne pas pouvoir vous accompagner plus loin. Vous continuez donc votre chemin seul.

Alors que la nuit tombe, vous arrivez à une intersection. A droite, il y a une étroite rue, très sombre et mystérieuse. A gauche, la rue est plus large mais tout aussi sombre et cette fois, malodorante et plutôt mal entretenue.

Si vous décidez de prendre à droite, [rendez-vous à la page 41.](#)

Si vous préférez aller à gauche, [rendez-vous à la page 15.](#)

Le mage vous accompagne en direction de la forêt.

Les trois gobelins vous ont suivi et décident de vous attaquer pour vous voler votre argent, et votre vie...

Le mage, par un habile sortilège, arrive à affaiblir vos ennemis. Vous devez affronter les trois gobelins les uns après les autres.

GOBELIN BOSSU

HABILETE : 6

ENDURANCE : 4

GOBELIN POILU

HABILETE : 6

ENDURANCE : 4

GOBELIN HARGNEUX

HABILETE : 6

ENDURANCE : 4



Si vous sortez vainqueur, vous pouvez essayer de demander l'hospitalité à la première maison que vous croiserez, [rendez-vous à la page 10.](#)

Sinon, vous pouvez vous diriger vers le mont Kulu-Kulu, [rendez-vous à la page 19.](#)

Vous vous approchez du centre du cercle, en poussant les gens autour de vous. Une fois au premier rang, vous observez la scène, fixant la Pierre du Temps.

Si vous souhaitez sauter sur la Pierre, [rendez-vous à la page 54.](#)

Si vous préférez être raisonnable et attendre la fin du pugilat, vous pouvez vous retirer vers une ruelle. [Rendez-vous à la page 8.](#)

Vous continuez à marcher le long du ruisseau jusqu'à un pont, près duquel un autre groupe de nains sont en train de pêcher.



Vous décidez de les approcher. [Rendez-vous à la page 40.](#)

Vous pénétrez lentement dans la deuxième grotte, sur vos gardes. Vous faites le tour du souterrain et vous vous rendez compte que les deux grottes sont étroitement liées.

Vous remarquez une faible lueur. Pendant votre visite, vous voyez des pièces d'or au sol, cinq. Vous décidez de les prendre.

Si vous souhaitez sortir de la grotte après vous être reposé, [rendez-vous à la page 7.](#)

Si vous décidez de vous diriger vers la lueur, en passant par le couloir reliant les deux grottes, [rendez-vous à la page 3.](#)

- 24 -

Vous avez toujours été sage, peut-être trop !

Vous observez autour de vous et vous pensez que quelque chose cloche avec ce cachot...

Vous vous retournez.

[Rendez-vous à la page 27.](#)

Vous entrez dans la boutique car vous pensez que la personne qui se cache derrière pourrait vous guider.

La pièce est trop sombre, vous ne voyez rien. On vous saute dessus !
L'agresseur vous étrangle...

Vous aventure s'arrête ici !

Vous êtes méfiant et vous voulez juste rentrer chez vous. Vous vous demandez si l'homme n'avait pas une face cachée et qu'il vous ait joué un tour.

Mais il peut aussi s'agir d'un bon citoyen qui veut vous aider. Vous apercevez la porte d'un devin.

Si vous voulez entrer dans la boutique du devin, [rendez-vous à la page 2.](#)

Sinon, vous pouvez continuer votre chemin, [rendez-vous à la page 16.](#)



- 27 -

C'est un petit mammoth ! Mais d'où peut-il bien venir ?! Il est trop tard pour fuir, vous devez engager le combat !

MAMMOUTH

HABILETE : 5

ENDURANCE : 11



Si vous survivez, [rendez-vous à la page 36.](#)

Vous vous aventurez prudemment sur le chemin, ne voyant pas plus loin que le bout de votre nez. Vous avez l'impression désagréable que quelque chose cloche. Le chemin devient de plus en plus étroit !

Paniqué, vous tentez précipitamment de faire marche arrière, mais vous dérapez et tombez du haut de la montagne.

Votre aventure s'arrête ici !

En suivant les conseils de l'homme, vous vous rendez chez ce devin. Vous entrez dans une forêt et, après quelques minutes de marche, vous arrivez à une maisonnette au centre d'une clairière.

Vous vous approchez et voyez un écriteau : « Fumesti – Devin Professionnel ». Vous toquez à la porte, qui s'ouvre. Vous entrez dans une grande pièce sombre. Au fond de la pièce, vous observez un homme avec un étrange coffre, encerclé par des bougies.

Il vous invite à vous asseoir et vous lui racontez votre problème. Il place un parchemin devant lui, au centre des bougies. Les yeux du devin deviennent blancs. Vous voyez alors des inscriptions apparaître, comme si une carte se dessinait sur le parchemin.

Une fois le parchemin complété, il vous dit d'une voix éraillée : « Les pierres du temps, tu dois trouver, pour pouvoir, chez toi, retourner. »

Il vous tend alors la carte avant de redevenir normal. Vous repartez alors de chez lui en suivant la direction indiquée par la carte.

[Rendez-vous à la page 58.](#)

Soudain, des gardes arrivent dans votre direction. Ils vous demandent pourquoi vous êtes ici.

Ils vous indiquent que vous êtes sur une propriété privée et vous escortent jusqu'au château.

Vous n'avez d'autre choix que de les suivre.

[Rendez-vous à la page 39.](#)

Vous vous réveillez, puis vous vous relevez et sortez de la prison. Vous continuez votre chemin dans la forêt en suivant la carte.

Le bord d'un ruisseau apparaît sur votre gauche. Vous le suivez jusqu'à un pont, sous lequel vous pouvez voir deux nains pêcher.

Si vous voulez les aborder, [rendez-vous à la page 40.](#)

Si vous préférez poursuivre votre chemin, [rendez-vous à la page 22.](#)

Vous êtes bien content d'avoir vaincu votre adversaire et vous pouvez maintenant récupérer la Pierre du Temps. Vous vous approchez du puits, mais les rayons du soleil réfléchissent si fort sur l'or qu'ils vous aveuglent. Vous perdez 2 POINTS DE CHANCE.



Vous finissez par récupérer le seau, et vous le lancez de toutes vos forces par terre. Il se brise en un millier de morceaux. Vous ramassez enfin la Pierre du Temps. Vous êtes content de vous en l'observant mais vous vous dîtes qu'il vous reste un long chemin à parcourir avant de rentrer chez vous.

Des nains vous rejoignent et vous félicitent pour votre victoire sur le Prince Ténébreux. Il vous invite à dîner chez eux. Vous acceptez.

Sur le chemin, l'un des nains, fou, vous regarde et dit : « Merci, brave jeune homme, vous avez libéré ma conscience ! Grâce à vous, je peux reprendre une vie normale. »

En arrivant chez eux, le nain vous offre le seul poisson que le Prince Ténébreux n'avait pas pris. Vous le gardez dans votre sac, remerciez une dernière fois les pêcheurs et repartez sur le chemin menant aux autres pierres.

[Rendez-vous à la page 43.](#)

Vous regardez autour de vous et vous apercevez une fenêtre entrouverte. Vous prenez votre élan et commencez à courir, poursuivi par l'homme. Vous parvenez à sauter. Par chance, la fenêtre n'était pas très haute et votre chute n'est pas trop lourde.

Vous avez atterri dans une rue assez étrange. Les gens sont habillés bizarrement, comme au Moyen-Age. Ils commencent à vous observer.

Vous demandez à un boucher où vous vous trouvez et l'homme vous répond : « Si vous êtes perdu, dans n'importe quel contexte, allez voir un devin, mon jeune ami. » Il vous indique alors deux directions.

Si vous souhaitez vous rendre chez un devin en ville, [rendez-vous à la page 2.](#)

Si vous souhaitez en trouver un en forêt, [rendez-vous à la page 29.](#)

Vous débouchez sur des ruines de ce qui semble être une ancienne prison. Vous décidez de vous y abriter pour la nuit.

Vous passez par une ouverture et continuez dans un couloir. Des rats commencent à marcher autour de vous, un d'eux tourne dans ce qui semble être l'ancien bureau du directeur.



Sous le bureau, vous trouvez un sac. Vous l'ouvrez et trouvez 50 pièces d'or.

Vous trouvez une ancienne couchette et vous vous allongez pour dormir.

[Rendez-vous à la page 31.](#)

Vous vous cachez dans un contrefort de la montagne et vous vous assouplissez paisiblement après vous être assuré de votre sécurité. Récupérer 4 POINTS D'ENDURANCE.

Vous vous réveillez soudain en sursaut ! Il fait noir autour de vous. Une voix se fit alors entendre.

« Je vais vous poser une question. Si vous répondez bien, vous pourrez poursuivre votre route en paix. Sinon, bonne chance pour survivre à votre punition...

La question est la suivante : que cuisine-t-on en cercle, met-on dans une boîte carrée et mange-t-on en triangle ? »

Si vous souhaitez répondre « une pizza », [rendez-vous à la page 51.](#)

Si vous préférez répondre « un gâteau », [rendez-vous à la page 12.](#)



Vous avez réussi à vaincre la créature. Vous voulez sortir par n'importe quel moyen ! Vous craigniez de rencontrer d'autres créatures.

En y réfléchissant bien, vous vous demandez comment la créature a pu se retrouver ici.

En fouillant la pièce, vous vous apercevez qu'il y a un trou dans le mur ! Le sourire jusqu'aux lèvres grâce à cette découverte, vous sortez du cachot.

[Rendez-vous à la page 50.](#)

Le soleil se lève, la journée est splendide ! Le mage vous accompagne jusqu'à l'orée de la forêt, puis vous quitte pour retourner à ses occupations.

En vous enfonçant dans la forêt, vos jambes sont lacérées par des ronces. Vous perdez 2 POINTS D'ENDURANCE.

Vous continuez votre chemin avec des douleurs dans les jambes.

[Rendez-vous à la page 56.](#)



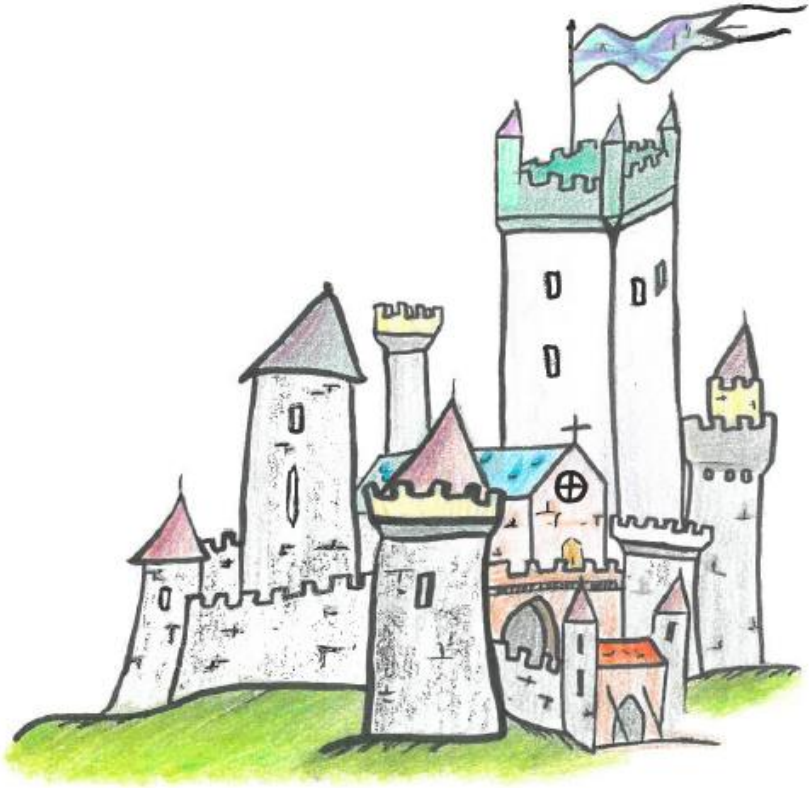
Vous payez une chambre et montez pour vous coucher. Des cris et des coups tambourinent sur les murs de l'auberge.

Vous descendez les escaliers, sortez dehors et voyez la foule qui assistait au combat, pierres à la main !

Vous sautez par la fenêtre pour tenter de leur échapper...

[Rendez-vous à la page 5.](#)

A votre arrivée au château, les gardes vous conduisent dans les cachots.



Pas ça ! Vous ne voulez pas finir en prison ! Vous voulez résister mais vous en craignez les conséquences...

Si vous souhaitez résister aux gardes, [rendez-vous à la page 48.](#)

Si vous préférez vous résigner à votre sort, [rendez-vous à la page 18.](#)

Vous vous approchez des nains, mais ils ne font aucun geste. Ils restent statiques, en tenant fermement leur canne à pêche.

Vous leur tournez autour quand l'un d'eux se lève et lance sa canne à pêche vers vous ! L'hameçon s'accroche à vos vêtements. Il vous attire à lui et tente de vous faire basculer dans l'eau quand un autre le retient, en s'excusant :

« Je suis vraiment désolé, mais mon ami est comme ça depuis qu'il a été attaqué par le Prince Ténébreux. Ce bandit lui a dérobé tout son stock de poisson ! Mais sinon, que puis-je faire pour vous ? »

Vous lui montrez votre carte et il vous indique la direction à suivre. Avant de vous laisser partir, il vous remet une épée et un bouclier !

[Rendez-vous à la page 56.](#)

Vous tournez à droite. L'ambiance y est inquiétante et vous êtes de plus en plus sur vos gardes. Vous aviez raison car soudain, une ombre vous tombe dessus.

Vous n'êtes malheureusement pas assez vif ni assez puissant pour vous libérer de son emprise. L'ombre, sûrement un assassin, vous tranche la tête.

Votre aventure s'arrête ici.

Vous préférez suivre le chemin le plus petit. Le brouillard vous semble suspect. Après toutes les épreuves passées, vous êtes méfiant, et pas qu'un peu...

Vous remarquez que plus vous avancez, et plus le chemin s'agrandit. Mais le brouillard s'intensifie également. C'est mauvais signe.

Vous avez une hypothèse mais vous êtes presque sûr qu'elle est fausse. Vous revenez sur vos pas lorsque vous vous rendez compte que le chemin a disparu !

Vous vous sentez alors tomber, puis une vague noire vous emporte avant que vous ne vous évanouissiez.

[Rendez-vous à la page 9.](#)

La carte vous ramène de nouveau en ville où vous décidez de vous reposer sur un banc. Vous êtes réveillé par des cris s'élevant d'une place où vous êtes passé quelque temps auparavant.

Vous vous approchez et voyez des gens formant un cercle. Au centre de celui-ci se trouve deux hommes en train de se battre. Vous demandez alors des informations à une femme qui semble paniquée.

« Ces deux hommes ont commencé à se battre quand une pierre est tombée sur le crâne de celui habillé en marron. Il a commencé à s'énerver. L'autre a vu que la pierre avait de la valeur et a dit que c'était la sienne. M. Violet l'a accusé d'avoir lancé la pierre sur lui et ils ont commencé à se battre. »

Vous décidez d'observer le pugilat de plus près. [Rendez-vous à la page 59.](#)

Vous cédez finalement à votre curiosité. Vous tentez alors votre chance en plongeant la main dans le liquide...

Vous arrivez à ouvrir le coffre qui contient quelque chose. C'est une Pierre ! Vous vous dîtes qu'elle pourrait vous être utile plus tard. (Notez la dans votre inventaire !)



Vous retirez votre main puis vous vous retournez.

[Rendez-vous à la page 27.](#)

La pierre dans la main, vous courez loin de la foule en colère ! Vous bifurquez dans une ruelle et vous arrivez finalement sur la place du marché, bondée. Vous sortez de là et vous rendez dans une auberge pour vous reposer, avec votre nouvelle Pierre du Temps entre les mains.



[Rendez-vous à la page 5.](#)

Vous n'avez que deux pierres et vous décidez de les mettre. Vous appuyez sur le gros bouton et vous tombez dans le trou qui s'ouvre sous vos pieds.

Il n'y a rien ici, ni eau, ni nourriture. Vous accédez à une mort lente et douloureuse.

Vous aventure s'arrête ici.

« Que diable faites-vous chez moi ? »

Vous balbutiez.

« Respirez ! Parlez calmement ! »

Vous lui racontez votre histoire. L'homme paraît profondément ému. Vous lui demandez s'il vous croit.

« Oui, je vous crois ! Voici 10 pièces d'or qui peuvent vous servir ! Je vous conseille d'aller voir le devin ! »



Vous suivez la direction qu'il vous a donnée. [Rendez-vous à la page](#)

[26.](#)

Vous donnez des coups de pieds et de poings ! Malgré vos tentatives, les gardes parviennent à vous attacher au-dessus d'une sorte de planche posée au sol.

Vous réalisez avec effroi que cette planche de bois a des trous par lesquels sortent des pics. Ils vous font tenir une corde attachée à un gros sac de sable au-dessus de votre tête.

Ils vous expliquent que si vous lâchez la corde, alors le poids vous écrasera sur la planche et vous finirez transpercé par les pics.

A peine avez-vous eu le temps de crier un « Ah !!! » que vos bras ne supportent plus la charge. Vous lâchez la corde...

Ce que l'on vous avait expliqué se produit.

Votre aventure s'arrête ici.

La salle dans laquelle vous arrivez ressemble à ce qui semble être une cuisine : un évier, des casseroles, une cheminée, et, sur la table, une éponge mouillée. Vous pouvez vous laver avec ! Vous gagnez 1 POINT D'ENDURANCE.

Maintenant bien propre et sec, vous commencez à observer autour de vous et voyez un tapis à côté de la table. Vous le déplacez.

Vous sentez vos pieds décoller du sol ! Vous vous rendez compte que vous êtes en train de voler !

[Rendez-vous à la page 4.](#)

Vous empruntez une allée menant aux portes de la ville. Elle est surveillée par deux gardes endormis.

Vous sortez de la ville et vous vous retrouvez dans une grande plaine. Vous entendez des grognements dans les hautes herbes, droit sur votre chemin, quasiment au pied de la montagne.

Vous marchez quelques temps avant de pouvoir commencer l'ascension du mont Kulu-Kulu. Ce sera assez simple au vu du nombre de prises mais vous êtes bientôt épuisé. Vous apercevez plusieurs grottes et décidez d'en choisir une pour vous reposer.

Si vous souhaitez vous diriger vers la grotte la plus proche de vous, [rendez-vous à la page 13.](#)

Si vous préférez aller dans la grotte plus éloignée, [rendez-vous à la page 23.](#)

Vous dites à haute voix votre réponse. Une porte s'ouvre alors à vous et vous vous y engouffrez.

La porte se referme et la voix résonne à nouveau.

« Vous avez réussi ! »

Une pizza apparaît alors devant vous par magie. Vous la mangez avidement et regagnez 5 POINTS D'ENDURANCE.

Soudain, vous sentez le sol s'éloigner et vous tressaillez lorsque vous vous rendez compte que vous volez !

[Rendez-vous à la page 4.](#)

Une lueur dorée vous envahit. Vous vous rendez compte, après avoir cligné des yeux, qu'une Pierre dorée flotte devant vous. (Notez la dans votre inventaire !)



Au bout de quelques instants, vous sentez le sol s'éloigner de vous. Vous tressaillez quand vous découvrez que vous volez !

[Rendez-vous à la page 4.](#)

Vous vous dirigez vers les gobelins. Vous vous asseyez avec eux et commencez à jouer.

Ils semblent sympathiques et vous vous amusez beaucoup. Soudain, l'un d'entre eux se lève et vous demande de le suivre. Il souhaite vous faire rencontrer un ami des gobelins.

Il vous amène derrière la taverne, dans un coin sombre. Vous entendez un léger bruit et une lame vous tranche soudain la gorge.

Votre aventure s'arrête ici.

Vous vous jetez droit devant vous et atterrissez la tête la première sur le sol. Vous vous relevez et courez vers la Pierre du Temps, mais la foule autour de vous commence à courir vers vous !

Tentez votre chance :

- Si vous êtes chanceux : [rendez-vous à la page 45.](#)

- Si vous êtes malchanceux : vous allez devoir vous battre contre la foule !

FOULE

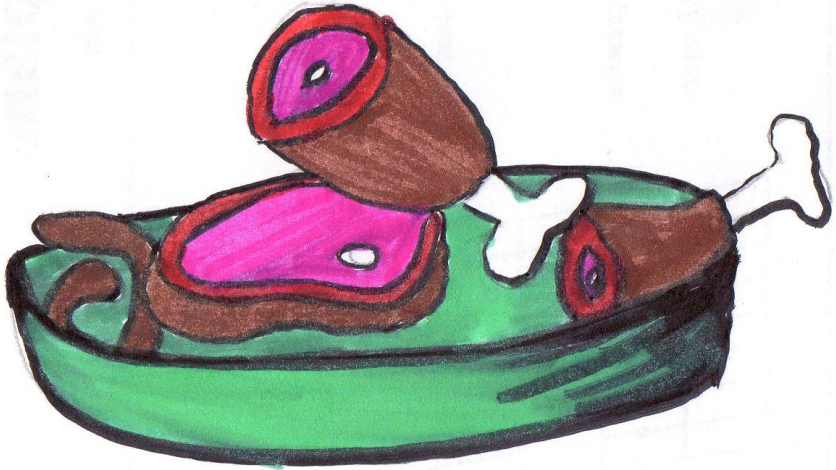
HABILETE : 13

ENDURANCE : 13

Si vous parvenez à terminer le combat avec plus de 6 POINTS D'ENDURANCE, [rendez-vous à la page 5.](#)

Si vous sortez victorieux avec moins de 6 POINTS D'ENDURANCE, [rendez-vous à la page 45.](#)

Vous avez atrocement faim ! Vous allez en mourir si cela continue. Soudain, un plat de viande apparaît sous vos yeux, visible cuit avec du charbon.



Vous mangez avec joie et vous remarquez que ça avait un rapport avec l'énigme précédente. Vous avez donc la certitude que votre réponse était la bonne.

Vous reprenez alors votre chemin. [Rendez-vous à la page 4.](#)

Vous continuez sur le chemin jusqu'à un carrefour. Au centre de celui-ci se trouve un puits. Les arbres autour sont sans doute les plus beaux que vous n'ayez jamais vus.

Le puits a été fabriqué à partir d'un or le plus fin que l'on puisse trouver. Le perron, quant à lui, est fait d'une unique émeraude gigantesque dans laquelle sont incrustés quatre rubis plus flamboyants que n'est le soleil au matin lorsqu'il paraît à l'horizon. Mais ce qui attire surtout votre œil est incrusté sur le seau : la Pierre du Temps !

Tous les oiseaux chantent en chœur de manière mélodieuse, quand soudain, un énorme vacarme causé par ce qui semble être une dizaine de chevaliers se rapproche de vous. En vous retournant, vous constatez avec effroi que le bruit n'est causé que par un unique homme !

Vous voilà maintenant face au Prince Ténébreux ! Son cheval, tout comme lui, est recouvert d'une épaisse armure noire. Il a également un bouclier et semble se battre avec une grande massue à pics. Vous doutez de le vaincre, mais vous n'avez pas d'autre choix.

PRINCE TENEBREUX

HABILETE : 4

ENDURANCE : 17

Si vous parvenez à battre votre adversaire, [rendez-vous à la page 32.](#)

Vous continuez jusqu'à arriver à un croisement où vous apercevez une boutique de voyance. En vous dirigeant vers la boutique, vous entendez des petites filles qui discutent entre elles :

« Ils disent que vers le mont Kulu-Kulu se cache un château !

- C'est vrai ! Il paraît même qu'il s'y cache un trésor !!!

- Allons-y !

- Non, c'est beaucoup trop dangereux ! »

Si vous choisissez de rentrer dans la boutique, [rendez-vous à la page 25.](#)

Si vous préférez vous diriger vers la montagne, [rendez-vous à la page 30.](#)

La carte vous dirige vers une partie plus sombre et épaisse de la forêt. Les ronces et autres feuillages ralentissent votre progression. Vous vous fatiguez et votre concentration diminue.

Vous marchez dans un trou et tombez dans un massif de ronces. Vous perdez 3 POINTS D'ENDURANCE. Vous vous relevez dans la douleur.

Vous poursuivez votre chemin. [Rendez-vous à la page 34.](#)

Vous regardez les deux hommes avec leurs vêtements déchirés et ensanglantés, ainsi que la pierre pour laquelle les deux hommes se battent.

Aucun doute possible, c'est une des Pierres du Temps que vous cherchez !

Si vous souhaitez essayer de vous faufiler discrètement parmi la foule, [rendez-vous à la page 21.](#)

Si vous préférez sauter plus brutalement vers la Pierre, [rendez-vous à la page 54.](#)

Vous avez réussi ! La puissance d'au moins trois pierres était nécessaire pour sortir de ce monde médiéval !

Après que vous ayez placé les pierres sur les piliers correspondants, il ne s'est d'abord rien passé, et soudain, tout est devenu noir. Un noir complet, profond et, étonnement, rassurant. Une vague de chaleur vous emporte alors.

- Epilogue -

Vous reprenez lentement conscience. Le soleil vous éblouit et vous vous relevez, émerveillé par la beauté du paysage. Vous reconnaissez l'endroit ! C'est ici que vous avez lâché votre classe lors de la sortie !

Plus de grotte, mais un merveilleux paysage plein de verdure. Vous entendez alors des gens parler. Vous vous dirigez vers les bruits et apercevez votre classe.

Vous êtes revenus au moment où vous aviez aperçu la grotte ! Un de vos amis dit alors :

« Mais où est passé notre petite énergumène ? »

C'est le surnom qu'ils vous donnaient ! Vous vous faufilez derrière lui et, comme si de rien n'était, vous rejoignez le rang de vos camarades, conscient d'avoir mûri au court de vos aventures, l'esprit tranquille.

- 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 :
MONSTRE :	HABILETÉ :	ENDURANCE :	MONSTRE :	HABILETÉ :	ENDURANCE :
MONSTRE :	HABILETÉ :	ENDURANCE :	MONSTRE :	HABILETÉ :	ENDURANCE :

SAC A DOS (EQUIPEMENTS TRANSPORTÉS)

Dans la même collection :

Année 1 – L'invasion des chevaliers noirs

Année 2 – L'étrange manoir

Année 2 – À la recherche de l'antidote

Le club dont vous êtes le héros - Année 4

- Les pouvoirs du temps –

Tout est noir, vous vous réveillez et votre corps est engourdi... Pas de connexion, pas de réseau, vous voilà perdu dans une autre dimension ! Pour en échapper, vous devrez résoudre maintes énigmes, combattre de dangereux ennemis et bêtes sauvages sinon.... votre aventure s'arrêtera ici.

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 :

BELHADJ Mohand

COMBE Mayline

JADDINIE Sarah

PUSTETTO Iliana

Mme PUSTETTO

Mise en page : M. FELLEGGARA

Relecture : M. VILLALBA

Année scolaire : 2021-2022