

Le club dont vous êtes le héros présente :
L'Invasion des Chevaliers Noirs



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

BLESE David

BOUDAUD Lounis

LE MEUR Adriana

MERCURI Zoé

NTAP Samuel

PYTHOUD Maëlle

RIPOL Céleste

WICHER PATHIER Lysandre

- 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 esquivez les coups de l'autre : reprenez le combat en recommençant à l'étape 1.

Étape 4 : Vous avez blessée 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 destinés. 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 -

La vie était paisible dans le petit village de Minoria. Les habitants avaient trouvés le parfait équilibre entre travail et loisir. Les matinées étaient consacrées à la culture des champs et à la production de matières premières, telle que la laine. Ils arrivaient à produire assez de ressources pour vivre en autonomie, et pouvait même échanger l'excédant avec les autres villes et villages du continent.

Ce matin là, comme tous les matins, vous vous réveillez dans la petite maison de vos parents, déjà sortis. Vous vous habillez en vitesse afin de vous rendre aux champs où l'on vous attend sûrement pour labourer. Tout en préparant votre déjeuner, vous vous imaginez déjà ce que vous ferez de votre temps libre l'après-midi même. Une fois votre petit-déjeuner englouti, vous quittez la pièce en quatrième vitesse pour essayer de rattraper votre retard.

Arrivé à quelques lieux des champs, une vision inhabituelle s'offre à vous. Vous observez au loin une dizaine d'hommes à cheval, vêtus d'une armure noire et portant un drapeau que vous ne connaissez pas. La peur commence à vous envahir lorsque vous distinguez le fait que ces cavaliers ont leurs armes tirés au clair. Il se dirige droit vers le village, et par conséquent, vers vous !

Sans réfléchir, vous plongez dans les premiers buissons venus afin de vous cacher. Par chance, ces individus n'ont pas remarqués votre présence. Lorsque vous vous relevez, vous craignez pour la vie de votre famille. Vous vous ruez alors vers les champs afin de les retrouver.

A quelques pas des champs, vous n'arrivez pas à distinguer qui que ce soit. Sans avoir observé un seul signe de vie, vous décidez de vous aventurer dans le village, dans l'espoir de retrouver tout le monde sain et sauf.

Seulement, vous apercevez que les chevaliers noirs ne sont pas loin. Et malgré l'inquiétude qui croit en vous, la peur devient de plus en plus présente.

Effrayé par ce qui pourrait vous arriver, vous prenez vos jambes à votre cou et vous vous engouffrez dans la forêt pour semer vos potentiels poursuivants.

[Rendez-vous à la page 40.](#)

- 2 -

Vous prenez un peu d'eau du ruisseau. Le liquide a à peine eu le temps d'atteindre votre estomac que vous vous retrouvez pris de vertige. Votre ventre commence à vous faire horriblement souffrir.

Vous vous effondrez dans d'atroces souffrances puis vous vous recroquevillez. Cette eau était probablement empoisonnée ! A peine avez-vous eu le temps de comprendre cela que vous apercevez une demi-douzaine de bandits.

Ils ont sûrement mis au point ce stratagème afin de détrousser les marchands. Malheureusement, cela ne pourra plus vous concerner.

Vos dernières pensées s'adressent à votre village.

Votre aventure s'arrête ici.



Le vendeur vous attaque, et vous devez vous défendre.

MARCHAND POSSEDE
HABILETE : 10 ; ENDURANCE : 12

Si vous le souhaitez, vous pouvez fuir le combat. Dans ces cas là, le marchand vous infligera une blessure dans votre fuite (retirer 2 points d'ENDURANCE). Si tel est le cas, [rendez-vous à la page 39.](#)

Si vous réussissez à vous défendre et sortez vainqueur du combat, [rendez-vous à la page 48.](#)



Vous avez à peine fait quelques pas que vous ressentez une vive douleur derrière le crane. Vous glissez votre main à l'arrière de votre tête et découvrez avec stupéfaction que vous avez une plaie ouverte. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Vous vous retournez et voyez par terre un énorme caillou. Vous relevez la tête en direction du mendiant.

Furieux de ne pas avoir reçu l'aide qu'il vous a sollicité, l'homme vous a lancé cette pierre pour se venger, comme il vous l'avait annoncé.

Vous n'avez pas le temps de réagir car à peine vous réalisez ce qu'il vient de se passer que l'homme s'enfuit à toute allure. Vous le maudissez alors, mais pour ne pas perdre plus de temps, vous décidez de poursuivre votre route.

Après une bonne heure de marche, vous apercevez au loin un petit hameau, avec ce qui ressemble à une tour de garde. Vous décidez de vous y rendre rapidement.

La tour de garde est accolée à une caserne, la caserne des trois dragons. Vous espérez trouver de l'aide à l'intérieur. Vous entrez donc dans le bâtiment.

[Rendez-vous à la page 17.](#)

Vous continuez à avancer et la forêt s'assèche de plus en plus. La chaleur s'intensifie. Vous commencez à transpirer à grosses gouttes.

Malgré cet avertissement que vous donne la nature, vous persistez dans votre idée et vous continuez votre chemin. Vous avez de plus en plus soif, mais il vous semble que trouver de l'eau ne sera pas une tâche aisée.

Soudain, vous apercevez un désert à travers les arbres. Vous trouvez que cet endroit est bien trop dangereux. Vous revenez alors à la raison et décidez de faire demi-tour et de vous diriger vers un endroit plus verdoyant.

[Rendez-vous à la page 23.](#)

Vous décidez d'ignorer le mendiant. L'homme semble extrêmement en colère.

Alors que vous reprenez votre route, vous remarquez que le mendiant vous fixe d'un mauvais œil.

En passant à sa proximité, il vous dit qu'il se vengera d'une voix si basse qu'on pourrait la confondre avec un sifflement.

[Rendez-vous à la page 4.](#)

Alors que le chevalier noir s'effondre, il lance une dernière attaque avec son épée. Vous êtes suffisamment rapide et agile pour l'esquiver. Son épée frôle alors votre jambe et vient s'empaler dans le mur.

Le chevalier pousse un dernier soupir lorsque son corps touche le sol. Vous vous sentez soulagé bien que vous ayez encore un mauvais pressentiment.

[Rendez-vous à la page 30.](#)

Le marchand vous regarde d'un air hautain. Il commence à ricaner bizarrement. Vous avez un mauvais pressentiment et vous sentez qu'il vous cache quelque chose.

Il semble avoir un objet caché dans sa main derrière son dos, mais vous ne parvenez à le distinguer. Il s'approche de vous en ricanant de plus en plus.

Vous vous reculez en gardant en vu le marchand. Vous vous sentez de moins en moins agile, comme si vous tombiez peu à peu de fatigue. Vous arrivez dos à la porte. Vous essayez de l'ouvrir en fixant l'homme mais elle reste fermée. Vous ne vous êtes pas rendu compte que le marchand vous avez enfermé à l'intérieur avec lui.

Il saute sur vous et sort le couteau qu'il avait caché derrière lui. Vos reflexes sont étrangement lent et vous n'arrivez pas à stopper votre adversaire qui plante sa fine lame en plein dans votre cœur. Vous êtes mort.

Votre aventure s'arrête ici.

Vous débarquez dans le sanctuaire. Devant l'entrée, vous arrivez à déchiffrer des gravures indiquant les mots suivants : « Sanctuaire Ichino ». Il s'agit probablement du nom de ce lieu, mais vous n'en aviez jamais entendu parler auparavant.

Vous pénétrez prudemment dans le bâtiment.

Les murs sont couverts de fresques anciennes et des grandes statues représentant probablement d'anciennes divinités font offices de décoration.

Alors que vous arrivez au fond de la pièce principale, un bruit derrière vous vous fait bondir !

[Rendez-vous à la page 38.](#)

En courant, vous distinguez une étrange créature. Elle ressemble à un ours, mais elle dispose d'ailes de dragon et d'un bec !

Elle vous observe et semble apeurée. Vous n'avez pas le temps de cligner des yeux que la créature se met à fuir !

Vous vous moquez puis continuez votre chemin.

[Rendez-vous à la page 14.](#)

Les chevaliers reprennent la route. Bientôt, ils rencontrent un chevalier noir bien plus imposant et terrifiant que ceux que vous suiviez. Il se dégage de lui une aura maléfique qui vous fait froid dans le dos. Il dit d'une voix grave et puissante :

« - Que faites-vous là ?

- Gé-gé-général, l'elfe refuse de parler ! Que devons-nous faire d'elle ?, bégaye un chevalier qui semble effrayé.

- Bande d'idiots ! Il faut la tuer ! »

A ces mots, le général transperce la prisonnière de son épée. Elle s'écroule par terre, vraisemblablement morte. Vous êtes horrifié par la scène à laquelle vous venez d'assister.

Les chevaliers s'en vont, laissant derrière eux le cadavre ensanglanté de leur prisonnière. Quelques minutes plus tard, vous décidez de déplacer son cadavre afin qu'elle repose en paix, puis vous partez dans la même direction que les chevaliers.

[Rendez-vous à la page 56.](#)

- 12 -

Vous apercevez enfin au loin le bâtiment de votre destination. Il vous reste encore quelques heures de marches avant d'arriver enfin vers la caserne des trois dragons !

[Rendez-vous à la page 56.](#)

Les soldats qui étaient en train de fouiller votre sac commencent à s'agiter. Vous vous retournez afin d'en trouver la raison.

Ils ont trouvé la Lame Purificatrice. Vous ne savez pas en quoi cette trouvaille leur fait peur. Deux d'entre eux viennent vous ceinturer.

Vous entendez des bruits de pas lourds arriver dans le couloir derrière vous. Au vu de sa carrure, vous en êtes persuadés, il s'agit du chevalier noir suprême !

Il vous regarde vous ainsi que la Lame. Il éclate alors de rire puis s'exclame :

« C'est une magnifique coïncidence ! L' élu et la Lame qui pouvaient m'arrêter sont venus jusqu'à moi ! J'ai bien fait de ne pas vous exterminer et de vous hypnotiser ! Soldats, détruisez cette Lame immédiatement et laissez moi achever ce petit être fragile ! »

A ces mots, il s'avance vers vous. Vous ne parvenez pas à échapper à l'étreinte des soldats sous son emprise.

Il brandit alors son épée batarde et l'abat sur vous.

Votre aventure s'arrête ici.

- 14 -

Vous apercevez une source de lumière à quelques pas de là.

Ce sont les rayons de soleil qui réfléchissent sur les armures de plusieurs chevaliers noirs.

Vous prenez votre courage à deux mains et décidez de les suivre en gardant tout de même vos distances.

[Rendez-vous à la page 56.](#)

Vous décidez de ne pas aider l'homme. Après tout, vous-même êtes en danger. Les cavaliers sont peut-être toujours à vos trousses et vous n'avez toujours aucun moyen de sauver votre village. Vous l'abandonnez donc et continuez votre route.

Après quelques heures de marche, vous sentez votre gorge désespérément sèche. Vous décidez donc de trouver un cours d'eau.

Votre recherche n'est que de courte durée. Vous apercevez sur votre route, au sol, une vieille flasque contenant à première vue un liquide clair, semblable à de l'eau. A quelques mètres de là s'écoule un petit ruisseau que vous ne connaissez pas.

En vous approchant du cours d'eau, une odeur étrange vous dérange. Vous examinez de plus près l'eau qui ruisselle. Elle vous semble légèrement trouble.

Commençant à ressentir les effets de la déshydratation, vous n'avez d'autre choix que de vous résigner à vous hydrater.

Si vous souhaitez boire l'eau naturelle du ruisseau malgré sa couleur, [rendez-vous à la page 2.](#)

Si vous préférez boire le liquide contenu dans la flasque, sans être sur qu'il soit réellement consommable, [rendez-vous à la page 55.](#)

La nuit tombe, vous installez un petit camp de fortune pour pouvoir passer une bonne nuit sans vous faire repérer. Vous vous endormez pour passer une bonne nuit.

Au petit matin, vous vous réveillez parfaitement revigoré. Vous regagnez 2 points d'ENDURANCE.

Après un frugal repas, vous reprenez votre route. La journée se passe sans grande difficulté et au soir, de grandes montagnes se dressent devant vous. Ce sont les monts Tiraia.

Si vous voulez vous engager dans ces montagnes enneigées, dans ce cas, [rendez-vous à la page 53.](#)

Si vous préférez les contourner en restant dans la forêt, alors [rendez-vous à la page 33.](#)

Vous entrez dans le bâtiment. A votre grande surprise, vous vous retrouvez encerclé par de nombreux gardes. Ils vous dévisagent. Vous ne saurez dire quoi, mais la situation vous paraît plus qu'étrange.

Un des gardes s'avance alors plus près de vous et vous demande ce qui vous amène ici. Vous lui racontez alors toutes vos mésaventures.

Pendant votre récit, il vous semble remarquer des étincelles dans le regard de votre interlocuteur, tandis que les autres vous fouillent.

Si vous possédez uniquement une émeraude de mille feux, alors [rendez-vous à la page 31.](#)

Si vous n'êtes qu'en possession d'une Lame Purificatrice, alors [rendez-vous à la page 13.](#)

Si vous possédez ces deux objets, ou si vous n'en possédez aucun, alors [rendez-vous à la page 20.](#)

Vous arrivez au sommet de la montagne et il vous apparaît un étrange spectacle.

En effet, devant vous se dresse un magnifique piédestal dans lequel est plantée une épée qui vous semble extrêmement rare et précieuse.

Alors que vous tentez de la retirer, vous sentez votre énergie être absorbée par cette lame. Vous en êtes persuadé, vous n'aurez pas assez de force pour la retirer.

Si vous possédez un quelconque moyen de booster votre endurance, comme une potion que vous auriez pu trouver durant votre périple, vous pouvez sortir la lame. Inscrivez dans votre inventaire «
Lame Purificatrice ». Vous pourrez vous en servir en combat à la place de votre équipement actuel.

Quoiqu'il en soit, vous poursuivez votre chemin.

[Rendez-vous à la page 12.](#)



Vous vous dirigez vers la rivière Erévir. Vous êtes persuadé qu'en la traversant, vous serez définitivement débarrassé de vos poursuivants.

En effet, après la cavalcade que vous avez effectuée, seul des chiens pourraient suivre votre piste grâce à leur odorat.

Vous trouvez enfin après quelques centaines de mètres un passage où la rivière est plus praticable. Vous commencez votre traversée.

Arrivée à mi-parcours, vous sentez une vive douleur au niveau de votre jambe gauche. Vous vous apercevez alors qu'un petit piranha vient de vous mordre la jambe. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Craignant que votre sang n'attire plus de ces poissons, vous décidez d'accélérer la cadence.

Vous parvenez à atteindre l'autre rive sans plus de difficultés. Vous pansez votre plaie et vous poursuivez votre chemin.

[Rendez-vous à la page 35.](#)

Les gardes vous laissent passer, vous avancez alors dans le couloir brandissant votre arme.

Soudain une jeune femme se dresse devant vous et vous dit en pointant du doigt l'une des portes du couloir : « Blacknight, le chevalier noir suprême, se trouve actuellement derrière cette porte. Prenez garde, c'est un ennemi coriace et redoutable ! Faites preuve de sang froid jeune homme »

Sur ces mots, vous ouvrez la porte.

[Rendez-vous à la page 24.](#)

Pour vous remercier de l'avoir aidé à résoudre ce problème capital pour lui, le mendiant vous remercie et vous offre une pierre précieuse. Il ne semble pas en connaître la valeur.

Vous l'inspectez un peu plus loin sur le chemin et écarquillez les yeux devant le présent qu'il vous a remis. D'après votre faible expérience en négoce au village, vous estimez que la pierre vaut au moins dans les 50 pièces.

Fier d'avoir non seulement accompli une bonne action, mais aussi d'être en possession d'un objet de valeur, vous rangez l'objet précieusement dans votre sac et continuez votre chemin.

[Rendez-vous à la page 50.](#)

Le marchand ne semble pas très commode ; cependant, il vous offre un délicieux cocktail de fruit à votre entrée, probablement une coutume locale. Ne voulant pas mécontenter votre hôte, vous le buvez.

Si vous possédez des biens de valeurs dans votre inventaire, le marchand vous propose d'en échanger un contre 50 pièces d'or.

En parcourant son échoppe, vous remarquez différents objets qui pourraient vous intéresser. Vous pouvez, si vous le souhaitez, acheter un des objets ci-dessous. Pour cela, déduisez le montant de l'objet à votre total de pièces d'or et inscrivez l'objet dans votre inventaire :

- un arc et un carquois d'une dizaine de flèches pour 60 pièces d'or.
- une épée de bonne facture mais sans fioriture à 50 pièces d'or.
- une potion d'ENDURANCE pour 25 pièces d'or.

Une fois vos potentiels achats effectués, vous décidez de quitter la boutique par là où vous êtes entré.

Si vous avez acheté l'un des objets du marchand, ou si vous avez bu un liquide contenu dans une flasque, alors [rendez-vous à la page 37.](#)

Sinon, [rendez-vous à la page 8.](#)

La verdure se densifie et vous peinez à avancer. Tout autour de vous, de petites créatures se baladent dans la forêt sans vous remarquer.

La nature semble luxuriante ici. De magnifiques fleurs de toutes les couleurs s'épanouissent. Vous observez un nombre incalculable d'arbres fruitiers. Vous vous imaginez très bien pouvoir vivre dans cet environnement, la nourriture ne vous semblerez jamais faire défauts.

Soudain, vous vous figez. Votre regard s'est posé dans l'ombre d'un bananier. Quatre paires d'yeux vous épient.

Ces petites créatures ressemblent à des chats. Cependant, vous avez l'impression qu'ils se seraient chacun glissés à l'intérieur de peau de banane.

[Rendez-vous à la page 43.](#)

Devant vous se dresse le chevalier noir suprême. Il est en effet imposant. Il est à moitié surpris de vous voir et vous adresse un laconique : « Alors, c'est vous... Et bien, vous me facilitez la tâche, je vais enfin défier mon destin ! »

Il plonge alors dans votre direction pour vous frapper à l'aide de sa grande épée batarde. Vous parvenez à l'esquiver, puis vous engagez le combat final.

BLACKNIGHT – CHEVALIER NOIR SUPRÊME
HABILETE : 11 ; ENDURANCE : 21

Lors de ce duel, si vous possédez la Lame Purificatrice, vous infligerez alors 3 points d'ENDURANCE lorsque vous toucherez votre adversaire, sinon, vous n'infligeriez que 2 blessures comme habituellement.

Si vous parvenez à gagner le duel, vous devrez tout de même TENTER VOTRE CHANCE. Lancez deux dés :

- si le résultat est inférieur ou égal à votre total de CHANCE, vous êtes chanceux, [rendez-vous à la page 7.](#)
- si le résultat est supérieur à votre total de CHANCE, vous êtes malchanceux, [rendez-vous à la page 32.](#)

Au loin, vous apercevez enfin le but que vous vous étiez fixé secrètement. Il s'agit de Turalna une des plus grandes villes du continent.

C'est la première fois que vous la voyez de vos propres yeux, mais vous êtes sûr de ne pas vous tromper. Il y a un panneau à l'entrée de la ville. Malgré cela, un sentiment étrange grandit en vous. A cette distance, vous avez l'impression que la ville est délabrée.

Vous entrez dans la ville. Dans la rue principale, vous constatez la présence d'un grand nombre de boutique. Cependant, l'une d'elle attire votre attention. C'est une boutique d'armes.

Vous avez besoin de vous trouvez un meilleur équipement, des conseils ou même mieux, des alliés !

Vous décidez donc d'entrer dans la boutique.

[Rendez-vous à la page 22.](#)

Vous surgissez des buissons en poussant un énorme cri de guerre. Prise par surprise, la créature se jette alors sur vous et vous blesse. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous vous relevez et brandissez votre épée.

La créature, effrayée, s'enfuit. L'homme s'approche de vous pour vous adresser la parole.

« Merci beaucoup de m'avoir sauvé la vie ! Je me présente, je m'appelle Acinom. Pour vous prouver ma gratitude, je vais vous offrir quelque chose. Je vois que votre arme est toute rouillée, laissez moi vous offrir celle-ci que j'ai découverte il y a quelque temps. »

Acinom vous tend alors une magnifique épée tranchante et sertie de trois émeraudes. Une fois ce présent donné, l'homme s'en va en vous remerciant de nouveau.

Fier de l'avoir aidé, et ravi du cadeau qu'il vous a offert, vous reprenez votre route.

[Rendez vous à la page 25.](#)



Vous avancez dans la grotte. Elle est sombre et effrayante. Qui sait quelle créature pourrait se terrer dans l'obscurité... Soudain, vous arrivez à une bifurcation.

A gauche, un passage sombre et froid, tandis qu'à droite, le chemin devient de plus en plus bossu et irrégulier. Vous distinguez seulement une petite lueur brillante et verte. C'est peut-être un monstre...

Si vous voulez aller à droite, alors [rendez-vous à la page 42.](#)

Si vous préférez prendre à gauche, alors [rendez-vous à la page 59.](#)

Vous vous emparez des richesses contenues dans le crâne. Alors que vous les rangez dans votre sac, le sol s'ouvre sous vos pieds et vous tombez.

C'était un piège ! Si la chute ne vous a pas tué, ce sera la faim qui le fera.

Vous aventure s'arrête ici.



La pluie s'arrête. Les chevaliers et leurs montures semblent épuisés. Ils décident de faire une pause.

Ils s'arrêtent au niveau d'un bosquet pour attacher les chevaux et leur prisonnière aux arbres. L'un des chevaliers réussit à faire un feu après de nombreuses tentatives dans ces conditions.

Après avoir fini leur repas, les chevaliers s'assoupissent. Ce serait le moment idéal pour libérer l'elfe.

Si vous souhaitez tenter de la sauver, au risque de devoir affronter les chevaliers, [rendez-vous à la page 52.](#)

Si vous préférez attendre qu'ils reprennent leur route en restant caché, alors [rendez-vous à la page 45.](#)

Vous vous retournez et vous vous apprêtez à quitter la pièce pour retrouver votre famille et le calme de votre village.

Mais soudain, vous sentez une sensation de douleur très intense vous submerger.

Vous posez vos yeux sur le cadavre de votre adversaire et voyez avec effroi une aura ténébreuse s'en échapper. Vous en êtes sûr, le chevalier noir suprême a lancé un dernier sortilège qui l'a transformé en spectre.

Il tente probablement de prendre possession de votre corps.

Si vous possédez la Lame Purificatrice, [rendez-vous à la page 34.](#)

Sinon, [rendez-vous à la page 47.](#)

Les soldats s'avancent vers vous d'un air menaçant. Leurs yeux sont traversés d'une étrange énergie. Ils sont probablement hypnotisés.

Vous sentez une chaleur de plus en plus intense dans votre sac à dos. C'est l'émeraude de mille feux qui semble réagir à la situation.

Elle brille soudain et en un éclair, tous les soldats retrouvent leurs esprits. Ils vous remercient et vous indiquent que le chevalier noir suprême se trouve dans le bâtiment.

Ils regagnent soudain espoir en songeant à leur liberté enfin retrouvée. Ils vous mettent cependant en garde. Le chevalier noir les a anéantis très facilement et aucune arme conventionnelle n'a pu le vaincre.

L'un des soldats a entendu parler d'une arme légendaire capable de vaincre les ténèbres. Il vous demande si vous êtes en possession d'un tel objet. Vous lui indiquez que non.

Vous sentez le désespoir les gagner mais ils vous indiquent tout de même l'endroit où se trouve le chevalier.

A peine vous ouvrez la porte de la salle, que le chevalier noir plante son épée dans votre cœur, en riant.

Avant de mourir, vous l'entendez s'exclamer « J'ai enfin vaincu le destin ! Plus personne ne pourra m'arrêter ! »

Votre aventure s'arrête ici.

Alors que le chevalier noir s'effondre, il lance une dernière attaque avec son épée. Vous n'êtes pas suffisamment rapide pour l'esquiver. Son épée se plante alors dans votre jambe. Vous perdez alors 6 points d'ENDURANCE.

Si vous êtes toujours en vie à la suite de ce dernier assaut physique, [rendez-vous à la page 30.](#)

Vous continuez votre chemin dans la forêt. Il commence à pleuvoir et le sentier devient glissant et boueux.

Vous cherchez un endroit pour vous abriter quand soudain, vous apercevez une troupe de chevaliers noirs. Ce sont ceux qui ont probablement pillé votre village et que vous fuyez depuis maintenant des jours !

Vous remarquez qu'ils ont une prisonnière. A première vue, elle semble être une elfe rousse. Elle est entravée par des menottes.

Si vous souhaitez les suivre discrètement afin d'en savoir plus, [rendez-vous à la page 41.](#)

Sinon, vous pouvez toujours fuir de l'autre côté. Dans ce cas, [rendez-vous à la page 58.](#)

Vous brandissez votre Lame Purificatrice et frappez le spectre de toutes vos forces. Vous lui portez un coup fatal !

Il se dissipe dans un nuage de fumée noire. Votre instinct vous dit que cette fois, c'est vraiment terminé !

Vous êtes soulagé et ressortez de la pièce pour annoncer la nouvelle aux soldats.

[Rendez-vous à la page 60.](#)

Quelques minutes après avoir repris la route après cette périlleuse traversée, vous apercevez un mendiant.

Il vous observe un temps, comme pour vous jauger. Après quelques secondes d'hésitation, il vous interpelle pour vous demander de l'aide.

Si vous souhaitez bien l'aider dans un élan de compassion et de générosité, [rendez-vous à la page 21.](#)

Si vous êtes méfiant, que vous préférez l'ignorer et poursuivre votre chemin, [rendez-vous à la page 6.](#)

Vous continuez de marcher puis vous tombez nez-à-nez avec un nid de serpents ! Vous fuyez le plus rapidement possible.

Plus tard, un chat-banane vous attaque ! Ne voulant pas perdre de temps avec cette créature, vous fuyez de nouveau !

Vous réfléchissez et vous dites qu'au final, suivre les chevaliers vous permettra d'emprunter un chemin plus sûr.

Vous souhaitez donc les retrouver. Par chance, après quelques dizaines de minutes à errer, vous les apercevez non loin de là où vous êtes !

[Rendez-vous à la page 14.](#)

Du coin de l'œil, vous apercevez deux lueurs rouges qui vous fixent derrière vous. Vous sentez une présence qui vous suit sans s'arrêter. Vous décidez de vous retourner...

« VOUS AVEZ OUBLIER VOTRE MONNAIE !!! », hurle frénétiquement le vendeur qui vous a surpris.

Le marchand ne semble pas avoir toute sa raison. Il semble comme possédé et vous attaque.

[Rendez-vous à la page 3.](#)

Vous vous retournez brusquement et vous apercevez avec horreur la silhouette d'un chevalier noir ! Pris de panique, vous cherchez du regard une issue mais la peur vous retient.

L'homme avance vers vous d'un pas lourd et tente de vous rassurer, prétendant que vous n'avez rien à craindre.

Vous essayez de vous calmer un peu pour engager la conversation avec lui.

Il dit se nommer Eric et travailler pour Blacknight. Cela attise votre curiosité. Vous décidez alors d'interroger votre interlocuteur sur ce personnage, son but et l'invasion qu'il semble mener.

Il accepte de vous répondre mais vous demande de le suivre afin de continuer la route en vous expliquant la situation.

[Rendez-vous à la page 49.](#)



Vous essayez de semer votre assaillant tout en continuant d'explorer la ville.

Vous apercevez une autre boutique. Vous n'arrivez pas à distinguer ce qu'il y a à l'intérieur. Vous décidez alors de rentrer pour vous cacher.

Dès que vous pénétrez dans l'échoppe, vous découvrez avec horreur et stupéfaction qu'il s'agit de la même boutique ! Vous avez tourné en rond.

Vous quittez donc rapidement la boutique.

[Rendez-vous à la page 37.](#)

Epuisé par cette course dans la forêt, vous vous arrêtez et vous vous asseyez dans l'herbe.

Le soleil commence à être haut dans le ciel. Au creux d'un arbre, une petite lueur scintille. Les rayons du soleil semblent se refléter sur un objet métallique. Intrigué par ce phénomène, vous vous avancez et découvrez une vieille épée à moitié rouillée. Vous pouvez l'inscrire sur votre FICHE DE PERSONNAGE. Vous pourrez l'utiliser en combat pour vous défendre des créatures que vous rencontrerez.

A une centaine de mètre à l'ouest, vous distinguez une petite rivière paisible. Il s'agit probablement de la rivière Erévir.

Au sud, la forêt commence à s'éclaircir. Les arbres sont de moins en moins verts, comme si le sol devenait de plus en plus sec.

A l'est, la forêt semble se prolonger normalement, seulement vous apercevez la silhouette d'une créature qui vous est inconnue.

Si vous souhaitez aller vers l'ouest, [rendez-vous à la page 19.](#)

Si vous souhaitez vous diriger vers le sud, [rendez-vous à la page 5.](#)

Si vous préférez vous rendre à l'est, [rendez-vous à la page 57.](#)

Vous vous faufilez de buisson en buisson. Vous arrivez à les suivre telle une ombre. Grâce au bruit assourdissant de la pluie, le son de vos pas dans la boue est couvert.

Les chevaliers noirs sont à cheval et la prisonnière les suit, enchaînée derrière eux.

Alors qu'elle regarde autour d'elle, elle vous aperçoit. Vous lui faites signe de se taire. Elle acquiesce en hochant la tête puis fait mine de ne pas vous avoir vu.

[Rendez-vous à la page 29.](#)



Le chemin s'est assombri mais vous apercevez toujours cette lueur verte brillante.

Vous vous approchez, quand surprise, ce n'est pas un monstre mais une pierre précieuse. Vous estimez sa valeur à une trentaine de pièces d'or.

Heureux de votre trouvaille, vous poursuivez votre chemin.

[Rendez-vous à la page 54.](#)

Vous percevez un mélange de miaulements, de sifflements et de feulements. Vous en êtes persuadés, ces chats se murmurent des choses entre eux.

Vous le ressentez, vous êtes sur leur territoire et ils ont bien l'intention de vous en faire partir.

Ils s'avancent vers vous d'un air menaçant. Ils vous lancent des regards plutôt haineux. Vous avez presque l'impression qu'ils veulent vous tuer. Il va vous falloir les combattre.

CHATS-BANANES
HABILETE : 7 ; ENDURANCE : 10

Si vous parvenez à survivre face à cette horrible horde de chats, [rendez-vous à la page 51.](#)



Arrivé dans le village, les gens vous dévisagent d'une étrange façon, ils semblent étranges et méfiants... Vous n'êtes pas rassuré...

Vous décidez d'aller acheter de quoi manger, puis de repartir le plus rapidement possible.

En sortant de l'échoppe, vous vous retrouvez nez-à-nez avec une poignée de chevaliers noirs ! Vous ne voulez pas mourir et votre instinct de survie se déclenche !

Vous frappez un des chevaliers, puis vous prenez son épée pour l'achever et, d'un mouvement circulaire parfait, vous arrivez à trancher les têtes des autres. Une effusion de sang recouvre une partie de vos vêtements. La population du village hurle à la fois de peur et de joie.

Apparemment, les chevaliers devaient être là pour les piller, comme ils l'avaient fait pour votre village. Vous préférez cependant ne pas vous attarder, vous reprenez alors la route le plus rapidement possible.

[Rendez-vous à la page 12.](#)

Vous restez et observez le campement. Vous attendez que les chevaliers reprennent la route. Il vous semble beaucoup trop dangereux de tenter de sauver l'elfe maintenant.

[Rendez-vous à la page 11.](#)

- 46 -

Vous avancez dans la petite grotte, elle est très sombre.

Soudain, vous apercevez un petit tunnel qui vous conduit vers une autre grotte après avoir rampé un certain temps.

[Rendez-vous à la page 27.](#)

La douleur s'intensifie et vous vous tordez de souffrance. Vous tousssez et crachez du sang.

Le spectre du chevalier noir suprême a bientôt terminé le processus de possession de votre corps. Il ne vous reste plus que quelques secondes à vivre.

Vous êtes frustré d'avoir échoué si près du but. Vous espérez cependant que Blacknight en ait fini avec l'invasion et que votre village et votre famille vivront paisiblement.

Votre esprit s'efface peu à peu laissant place aux ténèbres. Les forces du mal ont gagné. Le chevalier noir suprême poursuivra son but dans votre corps.

Votre aventure s'arrête ici.

Votre assaillant est neutralisé. Vous remarquez des entailles sur son poignet. Vous ne vous y connaissez pas très bien en magie, mais vous soupçonnez qu'il s'agit d'un sceau magique permettant le contrôle de l'esprit, ce qui expliquerait le comportement suspicieux du marchand.

Vous poursuivez donc votre chemin à travers la ville bien décidé à ne pas vous faire remarquer. Vous arrivez à la sortie du hameau.

Pour ne pas vous faire repérer, vous accélérez votre pas. Sans faire attention, vous trébuchez sur un objet. Il s'agit d'un crâne humain. Il contient des pièces d'or et des diamants.

Si vous voulez prendre ces trésors qui sont à porter de main, [rendez-vous à la page 28.](#)

Sinon, [rendez-vous à la page 16.](#)

Tout en marchant, votre compagnon de route vous révèle qu'une prophétie a été faite à Blacknight. On lui a annoncé qu'un jour, un habitant d'un autre continent, le votre, arriverait à le détrôner. De peur que ce jour n'arrive, il a décidé d'essayer de tromper le destin en prenant les devants. Il a alors lancé toutes ses forces dans une invasion afin de trouver et de tuer cet élu avant qu'il ne le fasse.

L'homme vous regarde avec une lueur d'espoir dans les yeux. Il vous explique qu'une grande partie de l'armée ne comprend pas cette guerre et a décidé de rentrer chez eux. Il vous explique également que, s'il vous raconte tout cela, c'est parce que vous correspondez à la description de l'élu faite dans la prophétie.

Il vous met également en garde de l'immense pouvoir que Blacknight possède, et que, pour le vaincre, il faudra très certainement plus que des moyens conventionnels.

Au bout d'un moment, vous vous arrêtez net. Devant vous se dresse un pupitre sur lequel est posée une émeraude. Elle brille de mille feux. Vous la saisissez pour l'observer. Votre camarade vous indique qu'elle vous sera plus que probablement utile. Vous la rangez précieusement dans votre sac. Inscrivez sur votre FICHE DE PERSONNAGE « Emeraude de mille feux » dans vos équipements.

Il vous indique alors de poursuivre votre chemin par une grotte à quelques mètres de vous et qu'il ne peut plus vous suivre. Vous le remerciez chaleureusement et le saluez.

[Rendez-vous à la page 27.](#)

Après une bonne heure de marche, vous apercevez au loin un petit hameau, avec ce qui ressemble à une tour de garde. Vous décidez de vous y rendre rapidement.

La tour de garde est accolée à une caserne, la caserne des trois dragons. Vous espérez trouver de l'aide à l'intérieur. Vous entrez donc dans le bâtiment.

[Rendez-vous à la page 17.](#)

La nuit tombe et vous êtes fatigué. Vous vous allongez dans un endroit tranquille et vous vous assoupissez. En pleine nuit, vous êtes réveillé en sursaut par des cris, des cris humains.

Vous vous dirigez vers l'endroit d'où proviennent les cris. Vous voyez un homme qui se fait attaquer par une créature verte couverte d'hideuses pustules sur tout le corps.

Si vous décidez d'aller porter secours à l'homme en détresse, [rendez-vous à la page 26.](#)

Si vous décidez de laisser l'homme à son probable triste sort, [rendez-vous à la page 15.](#)

Vous sortez de votre cachette et vous vous dirigez vers la prisonnière. Mais les menottes sont fermées à clé.

Vous les apercevez attachées à la ceinture d'un des chevaliers assoupi. Vous la dérobez discrètement et retournez libérer l'elfe.

Au même moment, le soldat se réveille et vous frappe vous et l'elfe par réflexe. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE tandis que l'elfe est assommée.

Vous déguerpissez à la vitesse de l'éclair avant même que le garde n'ai eu le temps de sonner l'alarme.

Vous décidez cependant de ne pas partir trop loin pour pouvoir poursuivre la filature en restant à l'abri des buissons.

[Rendez-vous à la page 11.](#)

Vous arrivez sur la montagne principale de Tiraia. C'est la plus imposante ! Devant vous, vous apercevez deux grottes, dont l'une semble beaucoup plus grande et profonde que l'autre. En vous rapprochant, vous découvrez également un petit sentier escarpé qui se dirige vers ce qui vous semble être un sanctuaire.

Si vous voulez entrer dans la plus petite des grottes, pensant qu'elle sera plus sûre, alors [rendez-vous à la page 46.](#)

Si vous préférez vous rendre dans la grotte plus massive, alors [rendez-vous à la page 27.](#)

Sinon, vous pouvez vous diriger vers le sanctuaire. Dans ce cas, [rendez-vous à la page 9.](#)



Soudain, vous apercevez la lumière du jour. Il s'agit sûrement de la sortie.

Vous prenez une profonde inspiration en retrouvant la lumière du jour. Vous êtes à nouveaux sur la montagne, mais sur un autre versant. Sur votre droite, vous apercevez un petit village, indiqué par une pancarte.

Cependant, vous n'êtes pas rassuré en lisant ce qui est écrit au dos de celle-ci. « Nous n'aimons ni les visiteurs, ni les étrangers ! »

Si vous voulez poursuivre l'ascension de cette magnifique montagne, [rendez-vous à la page 18.](#)

Si vous préférez vous allez vers le village, [rendez-vous à la page 44.](#)

Vous buvez le contenu de la flasque. Le liquide n'a pas vraiment de goût. Il est cependant très rafraîchissant et vous vous sentez réhydraté.

Soulagé d'avoir pu vous désaltérer, vous décidez de reprendre la route, toujours dans le but de trouver un moyen de sauver vos proches et votre village.

[Rendez-vous à la page 25.](#)

Vous êtes enfin arrivé à l'entrée du petit hameau dépendant de la caserne des trois dragons.

Vous êtes étonnés de voir à quel point la population est venue chercher sécurité en ce lieu. Beaucoup de tentes sont plantés aux alentours.

Vous vous dirigez vers la caserne, persuadé de pouvoir enfin trouver de l'aide.

Vous entrez dans le bâtiment.

[Rendez-vous à la page 17.](#)

Vous avancez vers la silhouette. Vous commencez à la distinguer un peu mieux.

Il s'agit d'une petite créature mignonne de forme sphérique. Elle vous regarde d'un air attendrissant. Vous vous avancez encore et arrivé à sa hauteur, vous la prenez dans vos bras.

Quand tout à coup, vous êtes pris de peur. Les yeux d'un bleu brillant de la créature virent au rouge sang et vous fixent. Sa petite bouche s'agrandit et il se dessine un sourire malsain sur ce visage angélique. Vous remarquez également que des cornes et une queue ont poussés.

Le blob vous saute dessus et vous attaque. Vous brandissez alors votre épée pour vous défendre.

BLOB

HABILETE : 6 ; ENDURANCE : 5

Si vous gagnez, [rendez-vous à la page 23.](#)



Vous continuez d'avancer dans la forêt quand soudain, vous entendez des bruits. Vous vous cachez derrière un rocher, avant d'apercevoir... DES CHEVALIERS NOIRS !!!

Vous n'avez d'autre choix que de fuir à toute allure !

Vous arrivez à un embranchement.

Si vous souhaitez tourner à gauche, [rendez-vous à la page 10.](#)

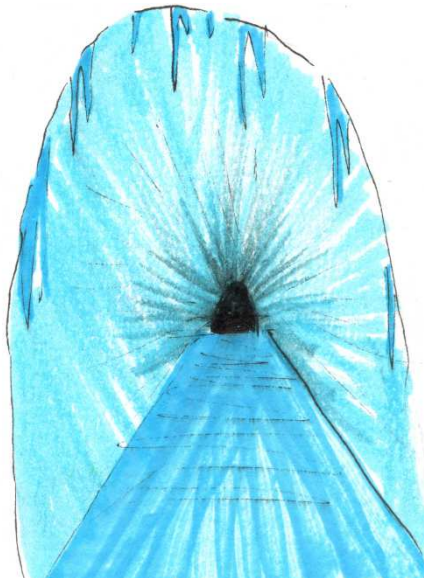
Si vous préférez aller à droite, [rendez-vous à la page 36.](#)

Le froid est de plus en plus désagréable et mordant, mais il vous semble voir une lueur, sûrement la sortie. Vous décidez alors de poursuivre votre chemin.

Vous n'avez plus les idées claires... Plus vous avancez, et plus il vous semble que la sortie s'éloigne...

Soudain, vous vous effondrez sur le sol. Vous êtes mort de froid.

Votre aventure s'arrête ici !



Les soldats vous congratulent chaleureusement ! Vous vous dirigez vers les geôles de la caserne, où l'on vous a indiqué que de nombreux villageois de part et d'autre du continent ont été enfermés.

Vous libérez les prisonniers. Par chance, il se trouve que parmi la foule se trouve votre famille ! Vous voilà ravi et rassuré d'avoir enfin de leur nouvelle.

Tout ce qu'il vous reste à faire et de rentrer chez vous afin de retourner à votre vie paisible !

- Epilogue -

Deux mois après votre aventure, vous avez repris le cours normal de votre vie.

Grâce à vos actions héroïques, le pays est libéré. Les derniers chevaliers noirs sont repartis dans leur contrée, eux aussi soulagés de ne plus être sous les ordres de Blacknight.

Selon certaines rumeurs, le roi aurait fait construire une statue en diamant à votre effigie dans la capitale. Vous décidez donc d'aller vérifier si les rumeurs sont fondées.

Une fois sur place, tout le monde vous acclame. Vous êtes connu dans le monde entier et vous décidez alors de vous enrôler dans l'ordre des chevaliers blancs du roi.

Vous vivrez heureux jusqu'à la fin de votre vie.

- 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 1

- L'invasion des chevaliers noirs -

Vous vivez paisiblement votre vie d'agriculteur avec votre famille dans le petit village qui vous a vu grandir. Tout va basculer le jour où d'étranges chevaliers en armure vont envahir votre pays.

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 :

LE MEUR Adriana

MERCURI Zoé

PYTHOUD Maëlle

RIPOL Céleste

Mise en page et relecture : M. FELLEGERA

Année scolaire 2017-2018