

Le club dont vous êtes le héros présente :
A la recherche de l'antidote



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

LE MEUR Adriana

MERCURI Zoé

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 « A la recherche de l'antidote », 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.

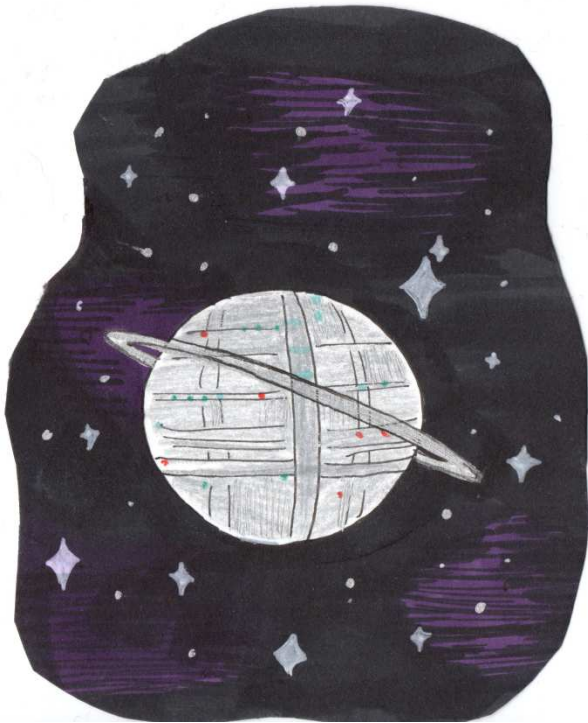
Puisse la chance des dieux vous accompagner tout au long de votre aventure !

- Prologue -

Vous vivez sur une petite planète nommée Jiknoloté. C'est une planète très moderne et technologique, où les robots et les humains vivent en paix.

Votre père fabrique des robots, mais ce n'est pas votre tasse de thé et vous avez soif d'aventure !

Alors que vous vous promenez dans la ville un peu désespéré, une jeune femme vous interpelle.



Celle-ci s'approche de vous et vous dit : « Bonjour, je m'appelle Karaline, j'aurais besoin d'aide. Comment vous appelez-vous ? »

Elle vous explique qu'elle est venue sur votre planète dans le but de trouver l'antidote qui permet d'éradiquer un virus qui s'est propagé sur sa planète. Ses symptômes sont assez étrange : les malades sont contrôlés par la personne qui a créé le virus. Cette personne est inconnue mais ses intentions sont sans aucun doute malveillantes.

Karaline cherche quelqu'un qui pourrait l'aider à aller chercher le remède. C'est votre chance ! Vous acceptez sans hésiter.

[Rendez-vous au chapitre 13.](#)



- 2 -

A peine avez-vous fait quelques mètres que vous marchez sur un tas de feuilles et que des pics en sortent !

Tentez votre chance :

- Si vous êtes chanceux, vous esquiverez à temps et vous vous en sortez sans une égratignure.
- En revanche, si vous êtes malchanceux, vous n'êtes pas assez rapide et les pics s'enfoncent douloureusement dans vos pieds et vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

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

Karaline jette la fiole sur le sol, elle se brise en mille morceaux et une flaque orange se répand à vos pieds. Vous êtes terrifié, cette fois, c'est la fin. Karaline contemple son œuvre, satisfaite.

Soudain, elle lève les yeux sur vous. Karaline ricane : « Maintenant, c'est ton tour ! Je vais te réduire en morceaux comme cette fiole ! »

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

Vous vous approchez de la silhouette avec prudence mais vous marchez sur une brindille qui émet un petit bruit.

La créature se retourne brusquement et pousse un hurlement à vous exploser les tympans. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

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



Au loin, vous apercevez Karaline qui vous attendait.

« Où étais-tu ? » : hurle-t-elle. Vous lui expliquez que vous étiez dans une boutique. Karaline soupire. Puis, elle vous rappelle qu'il ne faut pas s'éloigner de votre objectif. Elle saute sur un mur pour observer les environs. Elle pousse un cri de surprise !

« Nous sommes dans un labyrinthe ! crie-t-elle, depuis le haut de son muret. La ville est un labyrinthe ! »

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

Vous avancez gaiement à travers les champs. Soudain, vous vous retrouvez devant un mur avec une porte. Vous levez les yeux et voyez le ciel... à travers un dôme de verre ! Vous êtes en réalité dans un parc, à l'intérieur de la ville. Par conséquent, vous êtes toujours piégé dans le labyrinthe !

Karaline commence à perdre patience : « Ne sortira-t-on donc jamais de cet endroit ?! Raah, génial ! Je vais mourir ici, sans avoir pu accomplir mon objectif ! Elle ajoute à voix basse. En plus, je suis obligée de me traîner cet imbécile ! »

Vous sentez la colère monter en vous mais vous vous calmez. Se disputer ici ne serait qu'une perte de temps. Vous poussez la porte et sortez du parc. Vous avancez et tournez à droite. Malheureusement, c'est une impasse. Vous soupirez et vous apprêtez à rebrousser chemin quand un mur se ferme brusquement derrière vous. Vous êtes piégé ! Il n'y a aucune issue... Karaline sort soudain un grappin et vous reprenez espoir. Tout n'est peut-être pas perdu !

Elle se hisse en haut du mur et vous contemple avec mépris : « La prochaine fois, je choisirai mieux. »

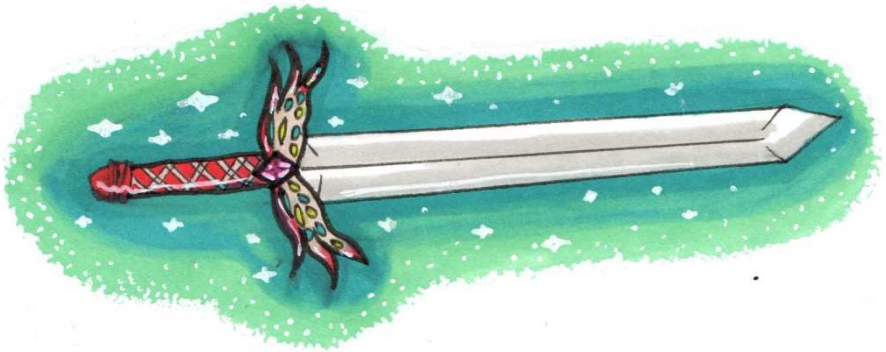
Après avoir lancé ces mots, elle disparaît, vous abandonnant à votre sort. Vous ne tarderez pas à mourir de faim.

Votre aventure s'arrête ici.

Vous sortez de la boutique, tout content. Retirez 10 pièces d'or de votre FICHE DE PERSONNAGE. Vous allez avertir votre père de votre départ.

Il est visiblement très triste, mais avant que vous ne partiez il dit : « Fais attention à toi ! », puis il vous donne une magnifique épée ornée de rubis et d'émeraudes.

[Rendez-vous au chapitre 20.](#)



Karaline vous donne un vieux bout de tissu, vous mettez des cailloux à l'intérieur pour donner l'illusion d'un sac rempli de pièces d'or.

Vous avancez vers les gardes et Karaline prend la parole : « Nous venons en paix. Nous souhaitons juste faire affaire avec le maître du donjon. Laissez-nous passer. »

Les golems verts ont l'air étonnés et les chats-bananes émettent des petits feulements méfiants. Ils vous laissent tout de même passer, [rendez-vous au chapitre 58.](#)



Lorsque vous appuyez sur le bouton orange, l'aura du téléporteur passe du bleu à une couleur pêche douce. Karaline vous dit qu'elle préfère rester ici, mais vous insistez pour qu'elle vous suive et elle finit par céder, à contrecœur. Vous montez sur le téléporteur et un rayon de lumière vous transporte sur une planète hostile. Vous demandez à Karaline si c'est bien ici que se trouve l'antidote, elle fait non de la tête et vous dit que vous devez trouver une sortie le plus vite possible.

Elle explique : « Il y a toujours une issue qui nous fera revenir là où nous étions. Cherche une porte. Mais attention, on pourrait revenir n'importe où dans le manoir. »

Vous vous mettez tous deux à la recherche d'une porte. Soudain, des nuages voilent le ciel et une pluie acide se déverse sur vous. Les gouttes brûlent votre peau, vous perdez 2 points d'ENDUURANCE.

Heureusement, vous apercevez une petite maison abandonnée en parfait état. Vous vous ruez sur la porte et entrez dans la maisonnette. Vous vous asseyez, à bout de souffle, Karaline s'exclame : « On est revenus dans le manoir ! Maintenant, il faut retrouver le téléporteur. »

Vous acquiescez, soudain vous voyez un carton s'agiter. Vous vous approchez doucement. [Rendez-vous au chapitre 55.](#)

Vous ouvrez le flacon, une puanteur atroce s'en échappe. C'est l'odeur d'une poubelle abandonnée depuis des jours. Vous buvez le liquide à contrecœur. A votre grande surprise, il a un agréable goût de myrtilles. Vous gagnez 4 points d'ENDURANCE.

Vous retournez dans une rue et vous apercevez quelqu'un.

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



Vous appuyez sur le bouton rose, aussitôt, l'aura du téléporteur change de couleur et devient fuchsia.

Avant que vous ne vous engagiez vers l'inconnu, Karaline vous dit :
« Je vais rester ici, si tu ne reviens pas j'essaierai un autre bouton. »

Vous trouvez qu'elle est plutôt lâche mais ne protestez pas. Vous montez sur le téléporteur et fermez les yeux. Lorsque vous les rouvrez, vous constatez avec effroi que vous vous tenez sur un rocher instable cerclé par un océan de lave. De toute évidence, ce n'était pas le bon bouton.

Le rocher se fissure de plus en plus. Avant de sombrer dans la mer ardente, vous pensez à Karaline en espérant qu'elle ait plus de chance.

Votre aventure s'arrête ici.

Vous continuez d'avancer quand soudain, vous apercevez le donjon. Il est grand, fait de pierres et deux gardes le surveillent, accompagnés de plusieurs chats-bananes. Vous vous approchez, tout en restant discret, et observez les gardiens de ce château. Ils ressemblent aux petits hommes verts que vous aviez croisés au début des galeries, mais en plus grands, plus forts et armés de lances. Les chats-bananes, eux, semblent inoffensifs. Il faut que vous trouviez un moyen d'entrer :

[Rendez-vous chapitre 31](#) si voulez leur demander d'entrer gentiment, en toute sympathie et politesse.

[Rendez-vous au chapitre 8](#) si voulez vous faire passer pour un marchand venu voir le maître du donjon pour faire des affaires.

Ou bien, [rendez-vous au chapitre 28](#) si vous voulez passer discrètement par les fenêtres.



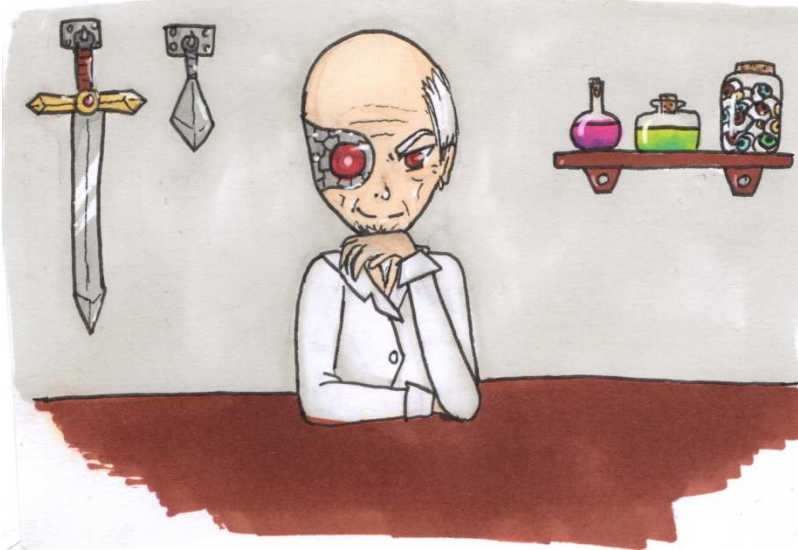
Karaline vous donne 50 pièces d'or, notez-le sur votre FICHE DE PERSONNAGE, ainsi vous pourrez vous acheter de l'équipement. Vous entrez dans une boutique. Le vendeur vous observe avec un sourire qui vous fait froid dans le dos. Il vous propose différents articles :

- une magnifique armure étincelante pour 20 pièces d'or,
- une paire de chaussures solides et confortables pour la modique somme de 10 pièces d'or.

Le vendeur vous conseille fortement l'armure, car elle est très résistante et il vous répète que c'est une très bonne affaire.

Si vous voulez acheter l'armure, [rendez-vous au chapitre 44.](#)

Si vous choisissez les chaussures, [rendez-vous au chapitre 7.](#)



Vous levez votre épée mais vous vous arrêtez à temps en voyant que c'est en fait Karaline ! Celle-ci se retourne et soupire : « T'es sérieux là ? On a plus important à faire. »

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

Vous vous dites que c'est sûrement un piège et continuez votre chemin. Cependant, Karaline ne vous suit pas. Vous vous retournez et vous êtes surpris par le regard qu'elle vous lance : « J'ai aussi mon mot à dire. ».

Son ton est grave, presque menaçant. Elle fait un pas en avant et hurle : « J'en ai assez que tu prennes toutes les décisions seul ! »

Vous êtes bien décidé à lui répondre cette fois-ci. Trop de fois, Karaline vous a repris et a critiqué la moindre de vos erreurs. Vous ne vous êtes jamais défendu face à ses remarques désagréables, mais cette fois, vous lui rappelez que c'est elle qui a besoin de vous, et pas l'inverse. Vous lui dites clairement tout ce que vous lui reprochez et finissez en la menaçant de l'abandonner dans sa quête si elle ne change pas de comportement.

Le regard de Karaline s'assombrit et vous avez l'impression que ce n'est plus la même personne. Même son ton est différent : « De toute façon, je ne t'ai jamais apprécié. »

Elle sort un objet de derrière son dos.

Votre aventure s'arrête ici.

Vous traversez de nombreuses salles remplies de pièges. Vous arrivez finalement à un croisement, vous voulez aller à gauche mais Karaline veut continuer à droite. Vous vous disputez puis décidez de vous séparer.

Vous vous engagez donc seul dans le tunnel de gauche. Au bout de celui-ci se trouve une porte. Vous l'ouvrez, à l'intérieur, il n'y a rien de spécial. Vous avancez pour explorer un peu.

Soudain, deux serpents jaillissent des ténèbres et se jettent sur vous. Ils s'enroulent autour de vous et vous ligotent. Vous ne pouvez plus bouger ! Heureusement, vous voyez Karaline entrer dans la pièce. Elle va pouvoir vous aider !

Vous remarquez qu'elle tient une potion orange dans la main : c'est l'antidote !

Vous êtes tout content, mais votre joie est de courte durée. Karaline ricane : « Tu t'es mis dans de beaux draps, on dirait ! Mais je ne suis pas là pour te sauver, je suis ici pour que tu puisses assister à mon triomphe !!! »

Elle lève la fiole d'antidote, et vous comprenez avec horreur qu'elle veut la briser !

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

- 17 -

Le vaisseau prend de la vitesse et s'écrase sur la planète avec une violence impressionnante. Il explose en laissant des milliers de débris. Vous mourez transpercé par des barres de fer.

Votre aventure s'arrête ici.

Vous sortez du vaisseau et vous contemplez le paysage, il est très triste, le ciel est terne et maussade, les arbres autour de vous sont tous morts, et la terre est très sèche. L'atmosphère est oppressante et vous voulez partir.

[Rendez-vous au chapitre 37.](#)

Vous mangez le champignon rouge, il a un goût plutôt amer. Vous décidez d'explorer la grotte.

Soudain, vous trébuchez sur un petit homme vert et vous tombez lamentablement sur le sol. Le petit bonhomme s'énerve car vous avez failli l'écraser, il parle en faisant des petits bruits plutôt mignons, mais vous vous doutez qu'il ne doit pas vous dire des choses très gentilles. D'autres petits hommes verts arrivent et vous sautent dessus.

Karaline vous relève brusquement en vous tirant par le bras. Elle vous lance un regard noir puis s'excuse auprès des bonshommes verts. Vous vous éloignez et continuez votre chemin.

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

Vous êtes si heureux d'avoir une épée que vous vous amusez à trancher l'herbe juste pour le plaisir, mais Karaline vous regarde d'un air méfiant.

Elle vous invite ensuite à aller voir une chose merveilleuse.

[Rendez-vous au chapitre 52.](#)

Vous mangez le champignon vert et vous devenez invisible pendant quelques secondes. Voilà un pouvoir bien utile ! Vous cueillez un champignon et le rangez dans votre sac. Notez-le sur votre FICHE DE PERSONNAGE.

Vous rejoignez Karaline qui vous demande de rester concentré sur votre objectif.

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

Vous arrivez dans une chambre, cependant elle ressemble à un laboratoire. Une lumière aveuglante provient du fond de la pièce. Vous observez et découvrez : LE TELEPORTEUR !

Une étrange aura bleue l'entoure. Karaline est folle de joie, vous pouvez enfin vous rendre sur la planète où se trouve l'antidote. Seulement, il y a quatre boutons... L'un ne fonctionne pas et les trois autres sont de couleurs différentes : orange, rose et violet. Vous allez appuyer lorsque Karaline vous arrête et vous explique que tous les boutons mènent quelque part, mais un seul vous mènera au bon endroit. Saurez-vous choisir le bon bouton ?

Si vous voulez appuyer sur le bouton orange du tableau de bord, [rendez-vous au chapitre 9.](#)

Si vous préférez choisir d'appuyer sur le bouton violet du tableau, [rendez-vous au chapitre 48.](#)

Si vous souhaitez appuyer sur le bouton rose et non sur les autres boutons, [rendez-vous au chapitre 11.](#)



- 23 -

Vous enjambez un tas de feuilles, quand soudain un homme ridicule avec une cape surgit d'un buisson.

« A L'AIDE DE MON EPEE SAPIK, JE VAIS TE TUER ! »

HOMME RIDICULE

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 6

Si vous parvenez à le vaincre, [rendez-vous au chapitre 53.](#)

- 24 -

Vous vous trouvez dans la cave. Elle est très sombre et il y règne une atmosphère humide et pesante. Tout au fond de la pièce, se trouvent des cartons qui attirent votre attention.

Vous vous approchez pour voir ce qu'ils contiennent.

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

- 25 -

Vous tentez de vous relever mais en vain, vous vous écroulez par terre.

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

Vous visitez le salon, il y a un vieux tapis, des vieux placards et plein d'objets inutiles. Vous décidez de chercher le téléporteur.

Vous regardez sous le canapé, les tables et par simple curiosité, vous soulevez le tapis, un passage secret était dissimulé sous celui-ci. Il s'agit d'une trappe. Vous l'ouvrez et vous sautez sans réfléchir. Karaline vous suit.

[Rendez-vous au chapitre 22.](#)

Vous continuez votre chemin dans le tunnel souterrain qui vous semble sans fin. Karaline tiens un objet qui fait de la lumière, ce qui vous permet d'avancer à travers l'obscurité qui vous entoure.

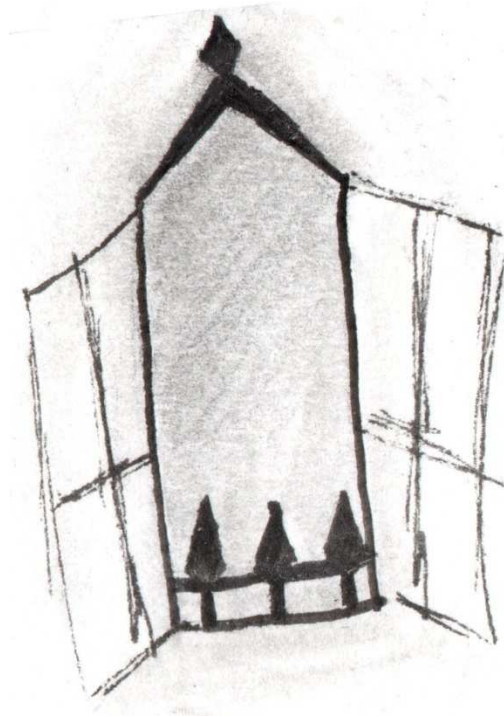
Karaline vous indique que vous n'êtes plus très loin : « Au bout de ce tunnel se trouve un donjon, l'antidote est à l'intérieur ! »

[Rendez-vous au chapitre 12.](#)

Vous vous approchez d'une fenêtre et l'ouvrez en essayant de ne pas attirer l'attention des deux gardes verts. Heureusement pour vous, ils sont aveugles. En revanche, leur ouïe est très développée.

Vous vous introduisez à l'intérieur du donjon. Karaline vous rejoint et déclare : « Nous y sommes, à présent, les choses sérieuses commencent. »

[Rendez-vous au chapitre 58.](#)



Vous saisissez le flacon et vous l'ouvrez. Une odeur de bonbons à la framboise s'en échappe. Vous buvez le liquide rose. Il a un goût acide et amer. Soudain, vous sentez votre corps brûler de l'intérieur. Vous tombez à terre.

Votre aventure s'arrête ici.



Vous montez les escaliers, chaque marche grince lors de votre passage. Et, la rambarde est cassée. Une fois arrivé en haut de l'escalier, vous découvrez trois portes.

Malheureusement, deux d'entre elles sont verrouillées. Alors, vous entrez dans celle qui ne l'est pas. Il s'agit d'une chambre d'une petite fille. Vous commencez à chercher le téléporteur, vous soulevez les jouets, le tapis, les meubles.

Soudain, un objet en particulier attire votre attention, c'est une grande poupée qui fait presque votre taille. Vous la soulevez, et vous découvrez un passage secret. Vous sautez.

[Rendez-vous au chapitre 22.](#)



Vous vous approchez de la porte du donjon sans écouter Karaline qui vous demande d'arrêter ça tout de suite. Les gardes vous observent, étonnés. Vous prenez l'air le plus sympathique possible et dites : « Mes plus chaleureuses salutations, chers gardes. Je voulais vous demander de bien vouloir m'ouvrir, avec bienveillance, la porte de ce donjon ravissant. S'il vous plaît. »

Vous terminez votre charmant discours par une courbette élégante. Les gardes vous dévisagent, surpris. Ils lèvent leurs armes et vous attaquent !

PREMIER GOLEM VERT
HABILETÉ : 4 ENDURANCE : 6

SECOND GOLEM VERT
HABILETÉ : 3 ENDURANCE : 7

Les chats-bananes dorment, vous n'aurez donc pas à les combattre. Les golems verts sont aveugles, ils ont donc plus de mal à combattre. Pour ce combat, vous obtenez 2 points d'HABILETÉ en plus.

Si vous sortez vainqueur de ce combat, [rendez-vous au chapitre 38.](#)

Vous avancez vers Karaline en boitant et lui demandez ce qui se passe. Elle vous répond :

« L'astéroïde qui nous a touchés a gravement endommagé une partie du vaisseau, je ne sais pas si on va s'en sortir... »

[Rendez-vous au chapitre 43.](#)

Vous rampez par terre vers le tableau de bord, mais avant que vous ne l'atteigniez, un second astéroïde s'écrase sur le vaisseau et en parallèle sur vous. Mais avant de mourir, vous apercevez au loin Karaline en train de sourire.

Votre aventure s'arrête ici.

Vous entrez dans la boutique mais personne n'est là. Il y a une musique orientale et un grand tapis violet. Une cinquantaine de potions sont entassées sur une grande étagère. L'une des potions vous intrigue. Elle est très rose et brillante. A côté, se trouve une autre potion, turquoise.

Laquelle allez-vous choisir ?

Pour la potion rose, [rendez-vous au chapitre 29.](#)

Pour la potion turquoise, [rendez-vous au chapitre 10.](#)

Déçu de vous être fait arnaquer par le vendeur, vous décidez de vous allonger dans l'herbe fraîche.

Lorsque vous vous réveillez, Karaline vous invite à la suivre. Elle a une surprise à vous montrer.

[Rendez-vous au chapitre 52.](#)



Vous explorez les environs, lorsque soudain, votre pied s'enfonce dans la terre et vous tombez dans un profond tunnel. A contrecœur, Karaline vous suit. Vous atterrissez dans une cave.

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

Karaline vous en empêche et vous explique qu'elle sait où elle peut trouver le téléporteur. Vous vous aventurez alors sur cette planète inconnue. Soudain, vous tombez nez à nez avec un corbeau déformé qui vous fixe. Il s'approche de vous et vous attaque !

CORBEAU MUTANT
HABILETÉ : 4 ENDURANCE : 8



Si vous n'avez pas réussi à vaincre le corbeau, votre aventure s'arrête ici. Sinon, vous continuez à avancer dans l'herbe sèche avec Karaline, lorsque vous apercevez au loin une grande forme sombre, vous vous approchez et découvrez un grand manoir !

Karaline le pointe du doigt et vous explique que le téléporteur se trouve à l'intérieur. Vous poussez la porte d'entrée, elle émet un grincement qui vous glace le sang.

Si vous souhaitez vous aventurer dans la cave de ce manoir, [rendez-vous au chapitre 54.](#)

Si vous décidez d'explorer le salon, [rendez-vous au chapitre 26.](#)

Si vous voulez vous rendre à l'étage, [rendez-vous au chapitre 30.](#)

Vous décidez de fouiller les gardes pour essayer de trouver de la nourriture car vous commencez à avoir faim. Par chance, vous trouvez un morceau de viande crue, sûrement la nourriture des chats-bananes. Vous salivez devant un si beau morceau et vous le dévorez sauvagement. Vous êtes revigoré et gagnez 2 points d'ENDURANCE.

Karaline s'exaspère : « Ma parole, tu ne penses vraiment qu'à manger ! Dépêche-toi, on doit trouver l'antidote je te rappelle. »

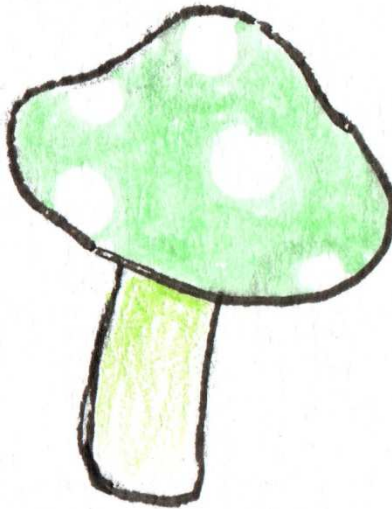
Vous vous relevez et entrez dans le donjon.

[Rendez-vous au chapitre 58.](#)

Vous mangez le champignon vert et vous devenez invisible. Karaline, qui s'apprêtait à casser la fiole, s'arrête, bouche bée.

Désormais, elle ne peut plus vous voir. Vous en profitez pour lui arracher la fiole des mains. L'instant d'après, vous redevenez visible car le champignon ne fait plus effet.

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



Karaline ramasse un morceau de verre appartenant au reste de la fiole puis s'approche de vous. Le morceau est tranchant comme une lame de rasoir et vous vous doutez que bientôt, il sera taché de votre sang.

Vous êtes paralysé par la peur. Karaline n'est qu'à quelques centimètres de vous. Elle vous chuchote à l'oreille : « Adieu. »

Votre aventure s'arrête ici.

Vous vous cachez derrière des caisses lorsque Karaline commence à perdre son sang froid.

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

Vous vous réveillez sur un sol très dur et peu confortable, celui-ci est en fait en métal. Vous vous relevez avec difficulté. Vous distinguez faiblement des immeubles.

C'EST UNE VILLE ROBOTIQUE !

Vous commencez à explorer les rue, mais il n'y a personne !

Pourtant, il y a des boutiques. A gauche, une boutique de potions, et, à droite, une boutique de vêtements.

Pour aller à la boutique de potion, [rendez-vous au chapitre 34.](#)

Si vous voulez vous rendre à la boutique de vêtements, [rendez-vous au chapitre 59.](#)

Le vaisseau se rapproche dangereusement de la surface d'une planète.

Tentez votre chance :

- Si vous êtes malchanceux, [rendez-vous au chapitre 17.](#)
- Si vous êtes chanceux, [rendez-vous au chapitre 51.](#)

Alors que vous venez de sortir de la boutique, les yeux de l'armure deviennent rouges. L'armure est prête à vous attaquer, mais Karaline n'a pas l'air de réagir.

ARMURE MALEFIQUE

Habilité : 6 Endurance : 8

Si vous sortez victorieux de ce combat contre l'objet enchanté, [rendez-vous au chapitre 35.](#)

Vous êtes dans un labyrinthe, et même Karaline n'avait pas prévu cela. En réalité, la ville entière est un labyrinthe. Vous devez sortir pour retrouver l'antidote.

Votre nouvel objectif : sortir de ce dédale. Trois issues se présentent devant vous. Laquelle allez-vous choisir ?

[Rendez-vous chapitre 49](#) pour celle de gauche.

[Rendez vous chapitre 23](#) pour celle de droite.

[Rendez-vous au chapitre 2](#) pour continuer tout droit.

Dans votre course, vous heurtez quelqu'un ...

Si vous voulez parler à la personne, [rendez-vous au chapitre 5.](#)

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

Vous ouvrez la trappe et à l'intérieur se trouve un escalier humide avec un peu de mousse sur chaque marche. Tout est tellement sombre que l'on ne voit même pas le fond. Vous commencez à descendre, peu rassuré, vers les ténèbres. Arrivé au bout, vous rencontrez des petits bonhommes verts qui cueillent des champignons. Il y en a des verts et d'autres rouges.

Si vous voulez manger un champignon rouge, [rendez-vous au chapitre 19.](#)

Si vous préférez manger un champignon vert, [rendez-vous au chapitre 21.](#)



Vous appuyer sur le bouton violet et...

Vous êtes sain et sauf ! Vous avez été transporté avec Karaline sur la planète « Etnyribale ». Le voyage a été tellement épuisant que vous ne prêtez pas attention au décor qui vous entoure et vous vous endormez.

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

Vous avancez et arrivez dans une impasse. Des cartons jonchent le sol, vous décidez de les fouiller pour trouver d'éventuels objets qui pourraient vous être utiles. Karaline vous regarde avec une expression que vous ne saurez déchiffrer. En soulevant un carton, vous voyez un bouton sur le sol. Vous appuyez dessus et le mur qui vous bloquait le chemin s'abaisse. Vous avancez et soudain, une pancarte tombe du ciel, manquant de vous écraser.

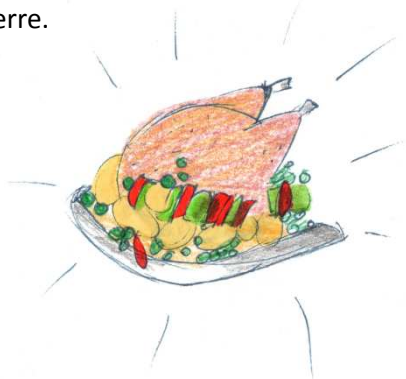
Un message est écrit dessus : « Félicitations, vous avez triomphé de mon labyrinthe rempli de pièges. Personne n'y était parvenu à ce jour. Comme je suis beaucoup trop gentil, je vais vous récompenser. Profitez-en, je suis d'humeur généreuse aujourd'hui. Signé : Le Grand Maître du Labyrinthe »

A peine avez-vous fini de lire qu'une boîte tombe à côté de vous. Vous l'ouvrez et découvrez un plat succulent : un rôti de volaille Kotok, accompagné de légumes aux épices de Mépina. L'eau vous monte à la bouche. Karaline vous rejoint et vous partagez le repas ensemble. Vous regagnez 5 points d'endurance.

Après vous être bien régalé, vous vous remettez en route. Soudain, vous voyez une trappe par terre.

Si vous voulez l'ouvrir,
[rendez-vous au chapitre 47.](#)

Si vous voulez l'ignorer
et préférez continuer votre chemin,
[rendez-vous au chapitre 15.](#)



Vous assénez un puissant uppercut à Karaline. Elle tombe en arrière et se heurte au sol. Vous serrez la fiole contre vous et vous toisez durement Karaline, qui se relève péniblement. Son regard de folle vous fixe. Vous faites un pas en arrière, effrayé.

Elle n'a plus rien à voir avec la jeune femme courageuse et sûre d'elle qui vous accompagnait durant votre périple. A présent, elle ressemble à une bête sauvage assoiffée de sang, prête à tout, même au pire, pour accomplir son objectif.

Karaline se jette sur vous en rugissant. Vous brandissez votre épée.

KARALINE

HABILITÉ : 12 ENDURANCE : 11

Si vous sortez vainqueur de cet ultime combat contre Karaline, [rendez-vous au chapitre 60.](#)

Vous êtes secoué par l'impact, mais vous êtes en vie et Karaline aussi. Vous vous relevez et, à travers la fenêtre, vous apercevez une silhouette qui vous fixe.

Si vous voulez aller la voir de plus près, [rendez-vous au chapitre 4](#), mais si vous préférez l'éviter, [rendez-vous au chapitre 37](#).

Elle vous emmène près d'un arbre et, à l'aide d'une petite télécommande, fait apparaître le vaisseau. Il est éblouissant. Vous montez à bord et vous décollez mais il se trouve que Karaline conduit très mal.

Soudain un astéroïde heurte le vaisseau. Malheureusement, vous vous cassez la cheville. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Si vous voulez aller au tableau de bord pour conduire le vaisseau, [rendez-vous au chapitre 25.](#)

Si vous préférez parler à Karaline, [rendez-vous au chapitre 32.](#)

Si vous voulez vous mettre à l'abri, [rendez-vous au chapitre 41.](#)

Un mur s'ouvre devant vous et vous êtes émerveillé par la végétation qui apparaît devant vous. VOUS ÊTES LIBRE !!!

Un regain d'énergie vous traverse et vous vous sentez invincible.

Vous voyez une silhouette au loin et vous pensez qu'il s'agit d'un monstre.

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

Si vous voulez vous promener et profiter de votre liberté, [rendez-vous au chapitre 6.](#)

Si vous voulez retourner dans le labyrinthe pour explorer plus en profondeur, [rendez-vous au chapitre 45.](#)

Il y a des toiles d'araignées partout et la présence de la poussière vous dérange. Il y a des déchets sur le sol. Karaline vous propose de fouiller la cuisine pour trouver le téléporteur.

Vous ouvrez les placards et les tiroirs. Par simple curiosité, vous ouvrez le frigo, et, à votre grand étonnement, il y a un trou en bas de celui-ci. Vous vous approchez et distinguez un tunnel. Vous sautez sans réfléchir dans le trou.

Karaline saute à son tour.

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

À peine, avez-vous touché le carton qu'une grosse araignée vous bondit à la figure !

ARAIGNÉE GEANTE
HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 6

Si vous n'avez pas réussi à vaincre l'araignée, votre aventure s'arrête ici.

Sinon, vous fouillez les cartons et vous découvrez un autre passage secret. [Rendez-vous au chapitre 22.](#)



Vous arrivez dans une grande salle sombre. Vous entendez un petit cri de joie derrière vous. Vous vous retournez et vous voyez que Karaline a disparu.

Soudain, au milieu de la pièce, un rayon de lumière apparaît. Karaline est là, sous la lumière, un grand sourire aux lèvres. Elle tient dans sa main une fiole de potion orange : c'est l'antidote !

« Qu'est-ce que tu es stupide ! », ricane-t-elle. « Je me suis servie de toi depuis le début ! » Elle se met à rire : c'est un rire glaçant, qui vous donne des frissons de terreur. Ses yeux sont comme fous.

Soudain, Karaline lève la potion. « Si j'ai fait tout ça, c'est pour détruire l'antidote ! »

Vous contemplez avec horreur Karaline qui s'apprête à briser la fiole.

Avez-vous un champignon vert ? Si oui, [rendez-vous au chapitre 39](#). Sinon, [rendez-vous au chapitre 3](#).



Karaline vous explique : « Notre voyage touche bientôt à sa fin. Dans ces galeries se trouvent un donjon, et dans ce donjon se trouve le remède. Il faut... »

Soudain, vous êtes pris de nausées. Vous vous appuyez contre les parois de la grotte. Vous avez un haut-le-cœur et vomissez une bouillie rouge nauséabonde. Le champignon que vous avez mangé tout à l'heure n'était sûrement pas comestible. Vomir vous a demandé un gros effort et vous êtes épuisé. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Karaline vous réprimande : « Tu l'as bien cherché ! Imagine si ce champignon était mortel ! Tu es vraiment irresponsable. »

Vous vous relevez à grand peine et vous vous engagez dans un tunnel sombre.

[Rendez-vous au chapitre 12.](#)

Vous arrivez dans une salle sombre et humide. Soudain, vous entendez Karaline crier derrière vous : «Le... le sol s'est déroboé sous mes pieds ! Je ne vais pas tenir longtemps accrochée au rebord... Je...je vais tomber !!! Je... AAAAAH »

Vous appelez Karaline mais seul l'écho de votre voix vous répond. Vous comprenez avec horreur qu'elle est tombée. Vous essayez d'avancer sans trop savoir où vous allez. Soudain, vous tombez dans un trou. Vous vous relevez sur le sol d'une salle souterraine. Vous observez les alentours et vous voyez que Karaline est ici !

Malheureusement, vous êtes séparés par une fosse remplie de pics. Karaline vous explique : « C'est une épreuve ! Tu vois, il y a un bouton de ton côté. Appuie-dessus ! »

Vous obéissez et aussitôt, des pics s'abaissent laissant Karaline passer. Elle arrive vers un autre bouton. Elle l'active et une nouvelle voie se dessine parmi les pics, de votre côté cette fois-ci. Vous progressez ainsi tout le long de l'épreuve. A la fin, tous les pics sont abaissés et une porte apparaît.

Cependant, derrière la porte, vous attendent deux voies. L'une va à gauche, l'autre à droite.

Si vous voulez aller à droite, [rendez-vous au chapitre 56.](#)

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

Vous entrez dans la boutique. Il y a des fleurs dans tous les coins ainsi que des vêtements. Soudain, une vendeuse arrive. C'est une petite mamie qui ne cesse de sourire en vous regardant. Elle s'assoit à côté de vous, tout en continuant de sourire, et vous propose une tasse de thé.

Vous acceptez pour ne pas la contrarier. Elle amène un service à thé avec des petites fleurs. Vous buvez la tasse, mais vous vous arrêtez de boire lorsque vous vous apercevez que la vieille dame ne sourit plus. Ses sourcils sont froncés et ses petits yeux ridés vous observent avec attention.

Soudain, vous avez un mauvais pressentiment. Vous ne cherchez même pas à vous éclipser poliment, vous prenez vos jambes à votre coup et quittez la boutique.

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



Karaline s'écroule par terre, exténuée.

Elle demeure immobile un instant puis son corps est secoué de sanglots. Vous êtes pris de pitié pour votre ancienne camarade de voyage. Vous vous asseyez à côté d'elle et vous lui demandez d'un ton doux : « Raconte-moi tout.

- Je... je suis désolée. », s'excuse Karaline entre deux sanglots. « En réalité, c'est moi qui aie crée le virus. Par conséquent, c'est moi qui contrôle les membres de ma planète. Quand j'étais petite, tout le monde me disait que j'étais bonne à rien, que je ne serais jamais capable de faire de grandes choses. Je... je voulais leur prouver le contraire en devenant maîtresse de la galaxie. Je voulais juste... qu'on me remarque... et qu'on m'aime... »

Karaline se remet à pleurer. Vous la prenez dans vos bras et vous la consolez. Elle ajoute : « Je savais qu'il existait un antidote à mon virus, alors je devais le détruire. Mais je savais aussi que le voyage serait périlleux, c'est pour ça que j'avais besoin de l'aide de quelqu'un... Je suis désolée... ».

Vous serrez Karaline plus fort contre vous et vous lui dites : « Je te pardonne. »

Vous vous relevez et sortez ensemble du donjon, l'antidote dans les mains.

Malgré tout ce qui s'est passé, vous êtes heureux d'avoir rencontré Karaline, et vous êtes sûr que ce n'est que le début d'une grande amitié.

- Epilogue -

Cela fait deux mois que votre quête en compagnie de Karaline s'est achevée.

Les personnes qui étaient infectées par le virus sont maintenant guéries et ont repris le cours de leurs vies.

Karaline est devenue votre amie et fait tout son possible pour racheter ses erreurs. Elle est bénévole dans plusieurs associations et est très appréciée des habitants de votre ville.

Vous êtes retourné vivre chez votre père, à qui vous avez raconté toutes vos aventures. Il était très fier de vous !

Aujourd'hui, vous préparez votre prochaine expédition dans une jungle mystérieuse où se cacherait un temple renfermant un trésor ! Karaline sera du voyage et se réjouit de vivre de nouvelles aventures à vos côtés.

- 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 2

- A la recherche de l'antidote -

Vous vivez paisiblement votre vie avec votre père. Mais la vie qu'il mène ne vous convient pas. Vous avez soif d'aventures ! Au détour d'une rue, un étrange personnage va vous embarquer dans un long périple !

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

WICHER PATHIER Lysandre

Mise en page et relecture : M. FELLEGGARA

Année scolaire 2018-2019