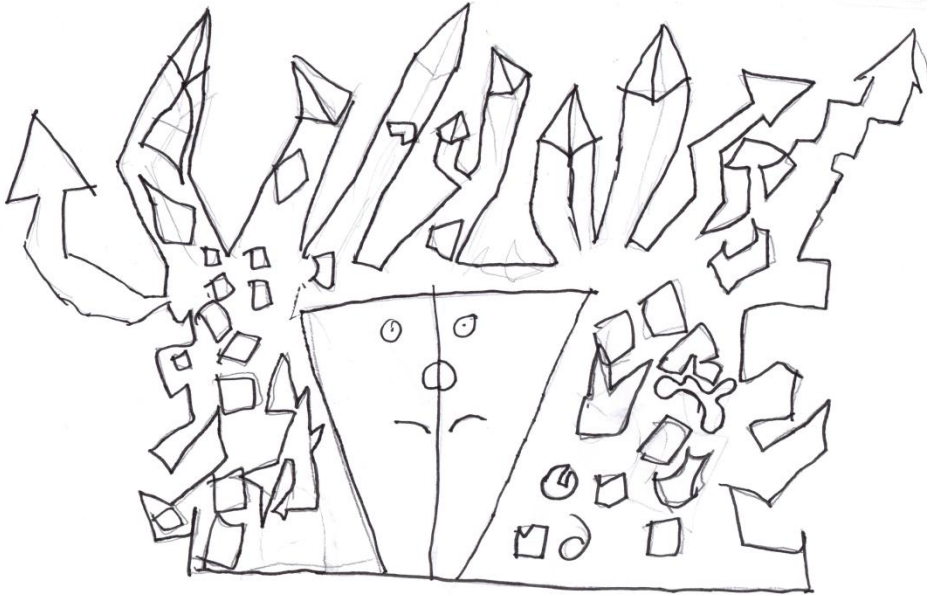


*Le club dont vous êtes le héros présente :*

## **L'étrange manoir**



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

**ABOU EL NAY Sarah**  
**PALUMBO Mathéo**  
**ZARHOUNI Ilian**

**BELHADJ Célia**  
**SARGUERA-PIGNAULT Marie**

### **- 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'étrange manoir », 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 -

Tout le monde se connaît dans le village de Zombraille. Depuis la perte de vos parents, la plupart des villageois prennent soin de vous. Vous avez choisi de rester vivre dans la demeure de vos défunts parents.

La vie était paisible jusqu'au jour où deux nouvelles familles ont emménagé en ville. Peu de temps après leurs installations, le village se retrouva fréquemment attaqué par des monstres.

Aujourd'hui, l'alerte a encore été donnée par les gardes du village. Cependant, le danger vous semble beaucoup plus présent qu'habituellement. Vous avez un très mauvais pressentiment. Vous décidez de suivre le protocole de protection qui a été développé dans votre ville. Vous vous dirigez donc vers l'une des armoires du sous-sol de votre maison et activez l'interrupteur secret ouvrant le passage vers une grotte.

Au bout de quelques minutes à déambuler dans ces passages étroits, vous arrivez dans une caverne un peu plus grande. En son centre, vous apercevez un gros rocher qui pourrait vous servir de siège le temps que l'attaque se termine. Une fois assis dessus, vous sentez le rocher bouger.

Le rocher s'enfonce de plus en plus dans le sol. Vous entendez également des cliquetis indiquant qu'un mécanisme est en train de s'activer. Vous découvrez un passage qui s'ouvre sur la paroi nord du mur de la caverne.

Intrigué, vous vous dirigez vers le chemin qui vient de s'ouvrir à vous.

- 1 -

Vous avancez et, au loin, vous apercevez une porte. Vous êtes arrivé devant. La porte s'ouvre. [Rendez-vous à la page 44.](#)



- 2 -

Vous restez dans votre cachette en attendant qu'elle retourne dans la cuisine.

Vous sortez discrètement de votre cachette et courez jusqu'à la première porte.

[Rendez-vous à la page 52.](#)

- 3 -

Vous avancez vers une pièce et derrière vous la porte se referme. Vous essayez d'ouvrir mais rien n'y fait.

Vous avancez et là, vous vous accrochez à une corde, puis des stalactites tombent sur votre tête.

Votre aventure s'arrête ici.

Vous vous levez et vous ressentez une énorme douleur dans votre jambe.

Vous décidez d'aller vers la boutique la plus proche. Vous découvrez qu'il y a une boîte. En l'ouvrant vous trouvez une potion de soin. Vous la buvez pour vous guérir.

Soudain, un mystérieux bruit vous attire. Vous êtes décidé à en trouver l'origine. [Rendez-vous à la page 11.](#)

Vous prenez l'échelle et vous grimpez dans l'ouverture du milieu. Vous vous retrouvez face à trois monstres.

Le premier est plutôt petit, le deuxième a la taille d'un homme, quant au troisième, il vous semble gigantesque. Ces trois monstres vous encerclent. Vous n'avez aucune arme. Vous pensez que la situation est désespérée.

C'est alors que vous sentez votre sac bouger. Vous l'ouvrez rapidement et découvrez que le livre que vous aviez emporté avec vous s'agite. Vous décidez de l'ouvrir en toute hâte. C'est alors qu'une épée apparait ! Vous vous saisissez de cette arme pour combattre les monstres. Vous les combattez un à un dans l'ordre.

**PETIT MONSTRE**

**HABILETÉ : 5    ENDURANCE : 10**

**MONSTRE DE TAILLE MOYENNE**

**HABILETÉ : 9    ENDURANCE : 15**

**MONSTRE GIGANTESQUE**

**HABILETÉ : 11    ENDURANCE : 20**

Si vous parvenez à les vaincre, vous rangerez soigneusement le livre dans votre sac en vous promettant de le ressortir au moment utile.

[Rendez-vous à la page 24.](#)

Vous marchez dans le couloir. Soudain, vous voyez une corde et au sol, un énorme trou.

Si vous décidez de sauter par-dessus, [rendez-vous à la page 35.](#)

Si vous préférez franchir l'obstacle grâce à l'aide de la corde, alors [rendez-vous à la page 53.](#)

Vous décidez de vous rendre vers la grande armoire.

Vous vous approchez et l'ouvrez. A l'intérieur, vous trouvez une grande quantité de vêtements. Les habits s'agitent et en moins de deux secondes, ils vous agrippent et vous attirent dans l'armoire.

Vous ne vous sentez pas bien, comme si vous disparaissiez suite à une téléportation.

[Rendez-vous à la page 28.](#)

Vous avez vaincu l'adversaire. Vous vous cachez car vous entendez des bruits de pas.

Vous voyez un homme dont la tête vous dit quelque chose. Vous sortez la photo de votre poche et vous remarquez qu'il s'agit d'un des enfants d'un des propriétaires du manoir.

[Rendez-vous à la page 51.](#)

- 9 -

Vous avez décidé d'acheter l'épée. Vous demandez au marchand combien elle vaut. Il vous répond qu'il vous la donne.

Vous acceptez en le remerciant puis vous mettez l'arme dans votre sac à dos. Le marchand vous dit alors de ne surtout pas la faire tomber.

[Rendez-vous à la page 45.](#)



Vous décidez de continuer votre chemin. Vous sortez du salon quand vous faites tomber un vase.

L'ogresse semble avoir entendu ce vacarme car elle se précipite dans la salle.

Vous courez à toute vitesse pour vous cacher dans un placard. De votre cachette, vous l'entendez s'approcher de vous.

Si vous préférez rester caché, [rendez-vous à la page 2.](#)

Si vous voulez sortir de votre cachette pour tenter de fuir ou d'affronter l'ogresse, [rendez-vous à la page 37.](#)

Vous continuez votre chemin. Vous tombez nez-à-nez avec le boss, VORCRIPSE. Vous faites demi-tour !

Vous courez mais un autre individu vous barre la route, le boss ORCRUPSE. Vous tentez à nouveau de vous enfuir mais les deux fusionnent. Vous avez devant vous le BIG BOSS, propriétaire et maître du manoir. Pour pouvoir vous en sortir, il va vous falloir le combattre.

### **BIG BOSS**

**HABILETÉ : 12 ENDURANCE : 30**

Une fois votre adversaire vaincu :

- si vous possédez des baskets volantes, [rendez-vous à la page 29.](#)
- si vous possédez une photo de famille, [rendez-vous à la page 8.](#)
- si vous ne possédez aucun de ces objets, [rendez-vous à la page 57.](#)

L'ogresse géante arrive dans la pièce où vous vous trouvez. Vous vous positionnez pour la combattre, elle aussi.

**OGRESSE GEANTE**  
**HABILETÉ : 7    ENDURANCE : 12**

Une fois l'ogresse vaincue, vous vous dépêchez de sortir car vous entendez au loin de nombreux grognements.

Deux choix s'offrent à vous :

- la porte de droite, [rendez-vous à la page 46.](#)
- la porte de gauche, [rendez-vous à la page 26.](#)



Vous avancez à quatre pattes. Les lumières s'éloignent de plus en plus. Vous vous retrouvez dans l'obscurité totale. Vous vous avancez tout doucement, à tâtons. Vous avez peur.

Vous sentez différentes odeurs dans ces tunnels. Vos mains se séparent. Vous distinguez alors deux chemins.

De l'un provient une odeur de fleurs, de l'autre, une odeur de soupe.

Si vous voulez vous diriger vers l'odeur de rose, vous devez suivre le tunnel de gauche, [rendez-vous à la page 31.](#)

Si vous préférez vous diriger vers l'odeur de légumes cuisinés, vous devez prendre le tunnel de droite, [rendez-vous à la page 34.](#)

Vous sortez du cimetière en descendant dans la tombe ouverte par le chourix. Vous trouvez au fond de celle-ci une porte.

Vous ouvrez la porte et, à votre grande surprise, vous découvrez le cadavre d'un ogre ainsi que son arme à proximité. Vous décidez de vous en emparer.

[Rendez-vous à la page 20.](#)

Vous décidez de prendre le tunnel de droite. Après un certain temps, vous trouvez enfin la sortie..

Vous arrivez dans une impasse. Vous voulez faire demi-tour mais s'est alors qu'une herse s'abat violemment devant vous, bouchant l'entrée du tunnel.

En levant la tête, vous apercevez trois ouvertures au plafond et, près de vous, une échelle.

Si vous choisissez d'emprunter l'ouverture de gauche à l'aide de l'échelle, [rendez-vous à la page 58.](#)

Si vous décidez de vous orienter dans l'ouverture du milieu, [rendez-vous à la page 5.](#)

Si vous préférez suivre la voie de droite, [rendez-vous à la page 47.](#)

- 16 -

Derrière la porte, vous escaladez une paroi. Presque arrivé en haut de celle-ci, vous tombez de fatigue. Vous perdez deux points d'ENDURANCE.

[Rendez-vous à la page 4.](#)

Vous entrez dans une pièce. A l'intérieur de celle-ci se trouve une table sur laquelle il y a un parchemin.

Vous l'ouvrez et lisez le message suivant : « Si vous voulez survivre, vous devrez sortir de ce manoir. Il vous faudra choisir les bons chemins ! »

Au fond de la pièce, vous apercevez un objet brillant. En vous approchant, vous vous rendez compte qu'il s'agit de 30 pièces d'or. Vous pouvez l'inscrire sur votre FICHE DE PERSONNAGE.

Si vous souhaitez quitter la pièce par la porte située à l'ouest, [rendez-vous à la page 21.](#)

Si vous préférez sortir par la porte à l'est, [rendez-vous à la page 3.](#)



Petit à petit, le gaz que vous avez inspiré vous paralyse.

Vous entendez un grondement sourd, probablement un tremblement de terre. Un énorme gouffre s'ouvre en dessous de vous et votre tête se cogne lourdement après une longue chute.

Votre aventure s'arrête ici.

Vous avancez et vous trouvez une table qui fait toute la largeur du couloir. Vous apercevez des écritures sur le mur.

Il y est inscrit : « Pour gagner votre billet de sortie du manoir, il vous faudra réussir ce casse tête. »

[Rendez-vous à la page 60.](#)

- 20 -

Vous utilisez le champignon-massue de l'ogre. Vous essayez de le maîtriser pendant cinq minutes. Mais un bruit vous surprend et vous faites tomber la massue sur votre tête par mégarde.

Votre aventure s'arrête ici.

- 21 -

Vous rencontrez un marchand d'armes.

Si vous voulez acheter une épée, [rendez-vous à la page 9.](#)

Si vous voulez la double hache de feu, [rendez-vous à la page 40.](#)

Si votre choix se porte plus sur l'arc avec un carquois magique, [rendez-vous à la page 23.](#)

Vous avez battu le monstre. Dans la pénombre, vous arrivez à enfin à le distinguer enfin.

Il s'agit d'un ogre qui possédait une massue et un étrange bracelet à son poignet.

Intrigué, vous le prenez. A ce moment là, vous sentez que vos pieds ne touchent plus le sol. Vous êtes en train de voler !

Vous êtes ravi d'avoir trouvé cet objet qui vous permettra de vous déplacer plus rapidement.

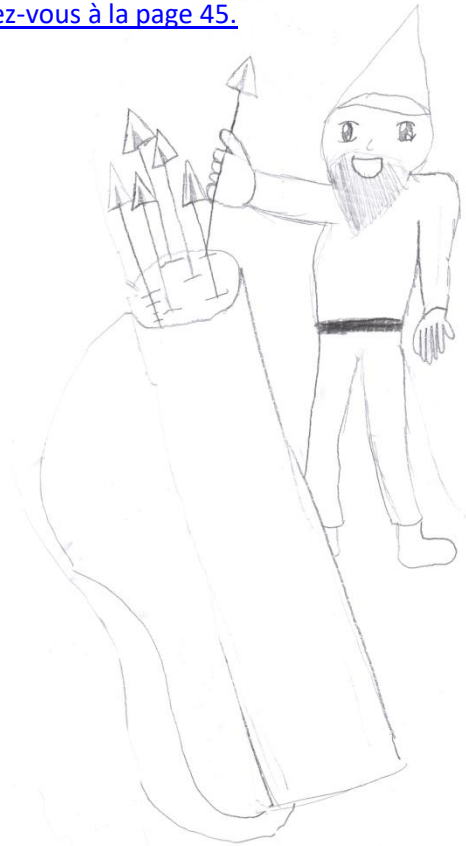
Vous quittez le tunnel à toute vitesse et vous vous envollez dans une grande pièce.

[Rendez-vous à la page 38.](#)

Vous décidez d'acheter l'arc avec le carquois. Le marchand vous indique que l'arc est spécial et qu'il vous l'offre.

En effet, après avoir quitté la pièce, vous l'essayez. Dès que vous avez tiré une flèche, une autre flèche réapparaît dans le carquois.

[Rendez-vous à la page 45.](#)



Vous prenez la sortie la plus proche. Vous vous retrouvez face à un vrai labyrinthe. Vous tournez en rond.

Tout d'un coup, une idée vous vient. Vous ouvrez à nouveau votre livre et une lumière apparaît, vous éclairant le bon chemin.

[Rendez-vous à la page 49.](#)

Vous continuez votre lecture et vous découvrez une des particularités du manoir.

La nuit, il y a des portes qui apparaissent et qui s'ouvrent, offrant la possibilité de se rendre dans des pièces inaccessibles le jour. Ce manoir vous intrigue.

Vous fermez le livre, le mettez dans votre sac, inscrivez le sur votre FICHE DE PERSONNAGE, bien décidé à explorer cette mystérieuse demeure.

Vous continuez de monter les escaliers.

[Rendez-vous à la page 36.](#)



Vous courez. Vous décidez de prendre la première porte qui se dresse devant vous.

Vous entrez dans une chambre froide. Vous vous cognez contre l'interrupteur. Vous glissez en même temps que les lumières s'allument. Vous avez mal, vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Vous voyez des patins à glace. Vous décidez de les mettre et de continuer votre chemin en filant à toute vitesse sur vos patins.

Vous entendez au loin un bruit qui attire votre attention. Vous décidez de vous rendre à sa source. [Rendez-vous à la page 11.](#)

Vous arrivez dans la chambre : elle est grande, sombre, avec un sublime lit, un bureau, une grande armoire, un coffre et un tapis.

Vous observez de loin des papiers sur le bureau, une bougie y est encore allumée. Cela vous intrigue. Vous aimeriez vraiment trouver dans cette pièce un indice pour pouvoir sortir du manoir.

Si vous voulez fouiller le bureau, [rendez-vous à la page 50.](#)

Si vous préférez fouiller l'armoire, [rendez-vous à la page 7.](#)

Si vous souhaitez fouiller le coffre, [rendez-vous à la page 27.](#)

Vous vous retrouvez dans une pièce sans issue, vous ne voyez aucune porte, aucune fenêtre, ni aucune trappe.

Vous sentez que la pièce se remplit d'un gaz nauséabond. Votre tête tourne de plus en plus. Vous en êtes maintenant persuadé, il s'agit d'un gaz toxique. Votre corps tombe au sol, inanimé.

Votre aventure s'arrête ici.

Vous décidez d'avancer et de suivre les bruits de pas de l'ogre. Les bruits de pas sont de moins en moins forts. Vous vous dépêchez et, dans votre précipitation, vous tombez la tête la première dans un toboggan.

Vous arrivez dans une salle obscure. Vous décidez d'utiliser vos baskets afin de remonter.

[Rendez-vous à la page 54.](#)

**- 30 -**

Vous avez choisi de boire le contenu de la fiole et tout d'un coup, vous sentez vos blessures guérir.

[Rendez-vous à la page 6.](#)

Vous avancez, préoccupé par l'odeur. Vous ne voyez toujours pas ce qu'il y a devant vous. Vous percutez quelque chose de solide.

Vous levez la tête et vous entendez le grognement d'un monstre dans l'obscurité. Il va falloir vous défendre.

**MONSTRE DANS L'OBSCURITE**  
**HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 15**

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, vous pourrez sûrement franchir cet obstacle, [rendez-vous à la page 22.](#)

Vous entendez le jeune homme hurler de désespoir. Il a probablement dû découvrir les cadavres des deux chefs de familles.

Vous décidez de vous presser pour ne pas subir une possible vengeance.

[Rendez-vous à la page 19.](#)

Vous ouvrez le coffre à l'aide de la clef. Vous y découvrez à l'intérieur une épée puissante, irradiante de lumière et recouverte de dorures.

Vous décidez de la garder, vous pouvez la noter sur votre FICHE DE PERSONNAGE.

Vous entendez un grognement, sans doute l'ogresse qui est en train de vous suivre. Vous n'aurez ni le temps de forcer la serrure, ni même de fouiller le reste de la pièce.

Vous vous préparez à l'affrontement, qui risque d'être compliqué.

[Rendez-vous à la page 12.](#)



Vous sentez une odeur de légumes mijotés. Vous entendez une voix rauque mais féminine. A la tonalité, vous supposez qu'il s'agit d'une ogresse en train de cuisiner en chantant.

Vous décidez d'attendre qu'elle sorte de la cuisine. Au bout de quelques minutes, elle disparaît au fond de la pièce.

Vous vous faufilez sous le plan de travail pour faire du bruit dans le but de la faire revenir.

L'ogresse, attirée par le bruit, revient et se met à chercher dans toute la cuisine l'origine du bruit.

Vous en profitez pour quitter la pièce.

[Rendez-vous à la page 55.](#)

Vous pensez avoir sauté suffisamment loin.

Vous parvenez de l'autre côté mais au dernier moment, votre pied se coince dans la paroi. Vous trébuchez, cela vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE.

[Rendez-vous à la page 4.](#)

Vous entrez dans une pièce sombre et vous déclenchez un mécanisme en marchant sur une dalle.

D'un coup, les murs se rapprochent rapidement de vous ! Vous risquez de vous faire écrabouiller !

C'est alors que vous distinguez une trappe à l'autre bout de la pièce. Vous vous précipitez car les murs se rapprochent toujours de vous dans un grondement de tonnerre.

Vous vous jetez dans la trappe la tête la première et vous vous blessez en atterrissant sur votre poignet. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Vous avancez et vous voyez deux tunnels.

Si vous voulez prendre celui de gauche, [rendez-vous à la page 13.](#)

Si vous préférez prendre celui de droite, [rendez-vous à la page 15.](#)

Vous décidez de sortir de votre cachette.

Vous courez à toute vitesse dans la grande salle devant vous. Vous jetez un œil derrière vous tout en reculant. Vous percez une masse derrière vous, il s'agit de l'ogresse !

Elle vous agrippe avant même que vous n'ayez pu vous enfuir ! Elle commence à vous assener des coups que vous ne réussissez pas à esquiver.

Sans défense et au bout de quelques coups, votre corps tombe sans vie.

Votre aventure s'arrête ici.

Grâce au bracelet, vous vous élevez de quelques mètres.

Etrangement, vous vous sentez de plus en plus fatigué. Vous poursuivez votre vol dans les airs, quand tout à coup, vous tombez !

Vous vous rendez compte qu'en réalité, ce bracelet est maudit. Il puise sa puissance de votre énergie vitale !

Il est malheureusement trop tard pour vous, car vous n'avez plus de force et vous êtes bien trop haut dans la pièce...

Votre aventure s'arrête ici.

- 39 -

Vous entrez dans un cimetière et un monstre sort d'une tombe.  
C'est un chourix. Vous vous préparez à le combattre.

**CHOURIX**

**HABILETÉ : 7    ENDURANCE : 10**

Une fois le monstre battu, [rendez-vous à la page 14.](#)

- 40 -

Vous décidez de prendre la double hache de feu mais un monstre voulait l'acheter.

Le marchand lui indique que vous l'avait déjà prise. Le monstre s'énerve et vous attaque pour la récupérer.

**TENTAROK**

**HABILETÉ : 8    ENDURANCE : 13**

Si vous gagnez le combat, [rendez-vous à la page 45.](#)

Vous avez décidé de ne pas suivre les traces de pas. Vous montez alors dans les escaliers qui vous font arriver dans un couloir. Au bout de celui-ci, vous voyez ce qui semble être une bibliothèque.

Avide de connaissance, vous décidez de lire quelques livres.

Vous prenez alors un gros ouvrage qui semble vous attirer. Vous l'ouvrez. [Rendez-vous à la page 59.](#)



Vous arrivez et vous trouvez un coffre avec une potion et une centaine de pièces d'or. Vous pouvez les mettre dans votre sac à dos.

Dans une autre pièce, vous trouvez un marchand de chaussure. Il vous donne des baskets volantes contre 130 pièces d'or.

[Rendez-vous à la page 11.](#)

Vous arrivez au niveau du coffre. Vous essayer de l'ouvrir mais celui-ci est fermé à clef. Vous avez beau le tourner dans tous les sens, rien n'y fait.

Vous entendez un grognement, sans doute l'ogresse qui est en train de vous suivre. Vous n'aurez ni le temps de forcer la serrure, ni même de fouiller le reste de la pièce.

Vous vous préparez à l'affrontement, qui risque d'être compliqué.

[Rendez-vous à la page 12.](#)

Vous rentrez dans une salle. Il fait tellement froid que vous commencez à trembler. Vous ne pouvez pratiquement plus bouger. Vous perdez deux points d'ENDURANCE.

Vous baissez les yeux et vous apercevez des traces de pas.

Si vous voulez les suivre, [rendez-vous à la page 17.](#)

Si vous décidez de ne pas les suivre et d'emprunter les escaliers qui se trouvent à votre droite, [rendez-vous à la page 41.](#)

Vous avancez mais vous trébuchez sur une pierre. A l'instant où vous touchez le sol, un gaz sort de votre arme. Vous le respirez sans faire exprès quand soudain, vous vous sentez mal.

Un peu plus loin par terre, vous apercevez une fiole jaune.

Si vous voulez boire son contenu, rendez-vous à la page 30. Sinon, [rendez-vous à la page 18.](#)

Vous décidez d'ouvrir la porte de droite et vous apercevez une pièce.

Une fois à l'intérieur, la porte se claque. Un mécanisme s'enclenche, faisant disparaître la porte.

[Rendez-vous à la page 28.](#)

Vous grimpez à l'échelle et arrivez devant un couloir.

Devant vous se dressent deux portes.

Malgré de nombreuses tentatives, la première porte reste bloquée. Elle doit être fermée à clef.

Vous réussissez facilement à ouvrir la seconde porte.

[Rendez-vous à la page 11.](#)

Vous montez les escaliers et vous arrivez dans une chambre sombre.

Vous découvrez qu'elle contient un miroir étincelant. Vous avancez et, sans vraiment réfléchir, vous posez votre main dessus.

En un clignement des yeux, vous vous retrouvez dans une pièce entièrement sombre. Vous ne savez pas si vous avez changé de pièce ou non...

[Rendez-vous à la page 36.](#)

Vous arrivez dans une chambre au milieu de laquelle se trouve un beau et grand lit. Vous êtes si fatigué par tout le chemin déjà parcouru que vous décidez de vous accorder un peu de repos.

Vous vous allongez puis vous fermez vos yeux quand soudain, le lit vous éjecte. Vous faites un vol plané et vous vous retrouvez dans propulsé dans une cage !

Un monstre arrive mais, au lieu de vous manger, il vous fait sortir. Vous le remerciez et courez pour traverser la porte.

Au moment de la franchir, vous entendez un bruit strident retentir.

[Rendez-vous à la page 11.](#)



Vous vous approchez du bureau. Vous découvrez sur celui-ci une grande quantité de papier. Sur l'un d'entre eux se trouve une carte précise du manoir. Il y figure plein d'annotations, notamment toutes les pièces piégées, y compris celles dans lesquelles vous êtes déjà entré.

Vous apercevez également dans le fond de nombreuses photos de famille. Les visages y sont étranges, vous reconnaissez les familles qui se sont installées dans le village il y a peu, mais leur tête sont penchées. En retournant la photo, vous y découvrez une date et un nom : VORCRIPSE. Vous décidez de garder cette photo de famille, inscrivez la sur votre FICHE DE PERSONNAGE

Un autre document attire votre attention, une clé y est dessinée. La légende du dessin indique qu'il s'agit de la clé du coffre. Une note manuscrite indique également qu'elle est cachée au dessus du lit derrière un tableau représentant la famille. Vous vous demandez s'il est vraiment logique d'indiquer où se trouve la clé censée être dissimulée...

Très curieux, vous décrochez le cadre au dessus du lit pour attraper la clef.

Vous vous dirigez vers le coffre.

[Rendez-vous à la page 33.](#)



Vous essayez de contourner l'homme sans vous faire remarquer. Il ne vous repère pas.

Si vous possédez une épée brillante, [rendez-vous à la page 32.](#)

Sinon, [rendez-vous à la page 56.](#)

Vous entrez dans la pièce et vous descendez les marches.

Vous glissez sur l'une d'entre elles. Vous vous cognez la tête et vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Dans votre malheur, vous découvrez tout de même une chambre.

[Rendez-vous à la page 27.](#)

Vous avez décidé de prendre la corde et vous franchissez l'obstacle sans problème.

Au bout du couloir, il y a une porte. Vous décidez donc de l'ouvrir, [rendez-vous à la page 16.](#)

- 54 -

Vous montez grâce à vos baskets volantes. A ce moment, vous vous dites que vous avez de la chance.

Une fois le toboggan remonté, vous vous retrouvez nez-à-nez avec l'ogre ! Le combat est inévitable.

**OGRE**

**HABILETÉ : 9    ENDURANCE : 14**

Si vous parvenez à le battre, [rendez-vous à la page 20.](#)

Vous entrez dans un grand salon et vous remarquez un bracelet serti de têtes de mort. Vous êtes très intrigué par ce bracelet.

Si vous décidez de prendre le bracelet, de l'enfiler et de quitter la pièce, alors [rendez-vous à la page 38.](#)

Si vous préférez continuer votre exploration en laissant cet objet ici, [rendez-vous à la page 10.](#)

Vous êtes dans un grand couloir très sombre. Plus vous avancez et plus il y a de la lumière.

Au loin, vous apercevez une énorme masse au sol. En vous approchant, vous vous rendez compte qu'il s'agit d'un ogre mort. Vous voyez son arme à côté de lui. Vous la saisissez.

[Rendez-vous à la page 20.](#)

Vous décidez de continuer votre chemin. Vous voyez au loin un très grand couloir.

Vous avancez et vous vous rendez compte que la lumière s'atténue. Vous voyez également des traces de griffes sur les murs.

Vous vous apercevez que le couloir s'arrête net, mais il y a une porte sur votre gauche. Vous décidez de l'ouvrir.

[Rendez-vous à la page 39.](#)



Vous montez à l'échelle. Au bout de l'échelle, vous observez la sortie à environ un mètre.

Vous levez vos bras et vos mains sont tout à coup attrapées ! Vous n'avez pas le temps de réagir que cette chose vous tire.

C'est une femme, ou plutôt une princesse. Elle est cependant géante et toute verte, tenant un balai entre ses mains.

Elle vous indique le chemin à prendre.

[Rendez-vous à la page 24.](#)

Vous lisez ce livre. Vous remarquez que celui-ci renferme les secrets d'un manoir mystérieux situé juste au dessus de la bibliothèque. Vous découvrez son histoire.

Deux familles y habitent depuis plus de 2 000 ans ! Ils seraient immortels et, pour préserver leurs secrets, ne seraient jamais sortis. Ils restaient constamment enfermés dans leur gigantesque manoir. En comptant toutes les salles et les passages secrets, il y aurait au moins une centaine de salles !!

Si vous voulez continuer votre lecture, [rendez-vous à la page 25.](#)

Si vous souhaitez vous arrêter là et poursuivre l'exploration du manoir, [rendez-vous à la page 48.](#)

Votre épée scintille de plus en plus. Vous la pointez en direction du puzzle. Vous remarquez une formule apparaître sur la lame. Vous la lisez à voix haute.

Tout d'un coup, l'épée projette un rayon lumineux. Le puzzle se résout alors instantanément. La table rentre alors dans le sol pour faire apparaître la porte de sortie du manoir.

Vous courez vers celle-ci. Vous avez enfin atteint votre objectif. Vous êtes libre et vous pouvez retrouver votre village.

Vous vous dépêchez de rentrer chez vous, fier d'avoir arrêté les deux sorciers.

**- Epilogue -**

Les familles de sorciers ont disparu, vous supposez que les membres encore vivants ont fui votre village.

Après avoir raconté ce que vous avez vécu, un couple de villageois vous propose de vous adopter. Vous acceptez avec joie.

**- 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**

### **- L'étrange manoir -**

Depuis la mort de vos parents, le village entier s'occupe de vous. Tout va basculer le jour où le signal d'alarme du hameau retentit, quelques semaines après l'installation de nouvelles familles dans votre hameau. Des monstres semblent vous envahir !

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 :

SARGUERA-PIGNAULT Marie

ZARHOUNI Ilian

LE MEUR Adriana

Mise en page: M. FELLEGARA

Relecture : Mme CLIN et M. FELLEGARA

Année scolaire 2018-2019