

	<p style="text-align: center;">Introduction</p> <p>Vous êtes Petit Jean qui désire sauver son amie Justine empoisonnée par la terrible sorcière Kùriba. La méchante femme vient de partir pour le bal des sorcières et vous profitez de son absence pour pénétrer dans sa maison.</p> <p style="text-align: center;">Vous espérez y trouver l'antidote qui sauvera Justine...</p>	<p style="text-align: right;">page 1</p> <p>Vous êtes dans la demeure de Kùriba, au rez-de-chaussée.</p> <p style="text-align: center;">Devant vous se trouve :</p> <p>* ↪ un escalier que vous montez, allez page 2.</p> <p>* ↪ un escalier que vous descendez, allez page 3.</p> <p>↪ une porte sur votre gauche que vous ouvrez, allez page 4.</p> <p>↪ une porte sur votre droite que vous ouvrez, allez page 5.</p>	<p style="text-align: right;">page 2</p> <p>Vous arrivez sur le palier de l'étage de la maison. Vous y trouvez :</p> <p>* ↪ une armoire que vous ouvrez, allez page 6.</p> <p>↪ une porte sur votre gauche que vous ouvrez, allez page 7.</p> <p>↪ une porte sur votre droite que vous ouvrez, allez page 8.</p>
<p>* *</p>	<p style="text-align: right;">page 3</p> <p>Vous arrivez à la cave. C'est le laboratoire de la sorcière. On y trouve un chaudron, des boîtes, des fioles de toutes les couleurs.</p> <p style="text-align: center;">Dans le chaudron il y a sans doute une potion magique :</p> <p>↪ vous la buvez, allez page 9.</p> <p>↪ vous n'y touchez pas et retournez sur vos pas, allez page 1.</p>	<p style="text-align: right;">page 4</p> <p>C'est la cuisine. Elle est très sale. Dans un placard vous découvrez une fiole avec un liquide bleu. Peut être est-ce l'antidote pour Justine ?</p> <p>* ↪ vous le buvez pour en être certain, allez page 9.</p> <p>↪ vous ne le buvez pas et retournez sur vos pas, allez page 1.</p>	<p style="text-align: right;">page 5</p> <p>Vous voici dans le salon. Tout est très poussiéreux. Sous le canapé, vous voyez quelque chose briller:</p> <p>* ↪ vous essayez de l'attraper, allez page 10.</p> <p>↪ vous n'y touchez pas et retournez sur vos pas, allez page 1.</p>

	<p style="text-align: right;">page 6</p> <p>Dedans vous y trouvez des tas de boîtes, bouteilles, balais magiques.</p> <p style="text-align: center;">Tout au fond repose un coffre étrange ...</p> <p>* * ↪ vous l'ouvrez, allez page 10.</p> <p>↪ vous n'y touchez pas et fermez l'armoire, allez page 2.</p>	<p style="text-align: right;">page 7</p> <p>C'est la chambre très sombre de Kùriba. Tout est en désordre. Sous l'oreiller vous apercevez une petite flasque avec un liquide jaune à l'intérieur :</p> <p>* * ↪ vous buvez cette jolie boisson, allez page 9.</p> <p>↪ vous n'y touchez pas et revenez sur vos pas, allez page 2.</p>	<p style="text-align: right;">page 8</p> <p>Vous êtes dans la chambre d'amis. Kùuriba ne doit pas recevoir grand monde car la pièce est remplie de toiles d'araignées. Sous le lit, vous trouvez une petite bouteille contenant une belle boisson violette :</p> <p>* * ↪ vous la buvez, allez page 11.</p> <p>↪ vous n'y touchez pas et revenez sur vos pas, allez page 2.</p>
	<p style="text-align: right;">page 9</p> <p>Ce n'est pas l'antidote de Justine, mais un terrible poison. Vous voici à votre tour empoisonné !</p> <p>* * Recommencez toute l'histoire en vous rendant page 1.</p>	<p style="text-align: right;">page 10</p> <p style="text-align: center;">Horreur !</p> <p>Une grosse araignée vous tombe dessus et vous pique à la main. Vous voici à votre tour empoisonné.</p> <p>* * Recommencez toute l'histoire en vous rendant page 1.</p>	<p style="text-align: right;">page 11</p> <p>Quel goût merveilleux ! C'est certainement l'antidote. Vous sortez rapidement de la maison de Kùriba et rejoignez Justine. Vous lui faites boire et vous la voyez se réveiller doucement. Elle vous félicite et vous remercie de l'avoir sauvée...</p>

Ecrire une histoire dont vous êtes le héros. Jean-Philippe Barthes - Ecole Sacré Coeur Agen, mars 2003

Exemple de livret : sauver l'amie de Petit Jean