

# INTRO RDC

Vous êtes Petit Jean qui désire sauver son amie Justine empoisonnée par la terrible sorcière Kuriba.

La méchante femme vient de partir pour le bal des sorcières et vous profitez de son absence pour pénétrer dans sa maison.

Vous espérez y trouver l'antidote qui sauvera Justine...

## DANS LE COULOIR DU 1<sup>E</sup> ÉTAGE

Vous voici dans le salon. Tout est très poussiéreux (?). Derrière le canapé, quelque chose a bougé:

- vous vous penchez pour voir, allez à l'**étage 2 et 1/2**

- vous **demandez à un collègue** qui passe ce qu'il en pense

- vous préférez revenir sur vos pas et **retournez dans la cage d'escalier**

## 1<sup>E</sup> ÉTAGE

Vous arrivez sur le palier de l'étage de la maison. Vous y trouvez:

- une armoire que vous ouvrez, allez à l'**étage 1 et 1/2**

- une **porte que vous ouvrez** pour découvrir ce qui se cache derrière, allez dans le couloir du 1e étage

- vous avez oublié votre café, il est plus prudent de **redescendre**

## 1/2 ÉTAGE

Vous êtes dans le laboratoire de la sorcière. On y trouve un chaudron, des boîtes, des fioles de toutes les couleurs. Dans le chaudron, il y a sans doute une potion magique :

- vous la buvez, cela vous donne l'énergie de monter à l'**étage 3**

- vous n'y touchez pas et retournez sur vos pas, au **rez-de-chaussée**

- vous laissez cette décision pour demain

## RDC

Vous êtes dans la demeure de kuriba, au rez-de-chaussée. Devant vous se trouve un escalier:

- vous êtes curieux, vous montez d'**un étage et demi**

- vous êtes courageux, vous montez de **deux étages**

- vous préférez commencer doucement et **montez d'un étage**

## 1 ÉTAGE 1/2

Dans l'armoire, vous trouvez des tas de boîtes, bouteilles, balais magiques. Tout au fond, un coffre attire votre attention :

- la curiosité vous donne des ailes, vous ouvrez le coffre et montez à l'**étage 2 et 1/2**

- vous allez **demander conseil à Mme \*\*\*** (bureau \*\*\*). N'oubliez pas de la remercier avec un café ou un petit gâteau

- assez d'émotions pour aujourd'hui, vous préférez **revenir demain**

## 2<sup>E</sup> ÉTAGE

C'est la cuisine, elle est très sale. Dans un placard vous découvrez une fiole bleue. Peut-être est-ce l'antidote pour Justine ?

- vous la goûtez pour être certain, rendez vous à l'**étage 3 et 1/2**

- vous la reposez dans le placard et **retournez au rez-de-chaussée**

## 2<sup>E</sup> ÉTAGE 1/2

Horreur!

Une grosse araignée vous tombe dessus et vous pique la main. Vous voici empoisonné!

Heureusement, cela ne dure que 24h et vous pourrez retenter de sauver Justine demain.

## 3<sup>E</sup> ÉTAGE

Vous êtes dans la chambre d'ami. Kuriba 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 boisson violette:

- vous la buvez et allez à l'**étage 4**

- vous n'y touchez pas et revenez sur vos pas, à l'**étage 1**

- vous **appelez un ami**

## 3 ÉTAGE 1/2

Ce n'est pas l'antidote de Justine mais un terrible poison. Vous voici empoisonné!

Heureusement, cela ne dure que 24h et vous pourrez recommencer l'histoire à zéro demain.

## 4<sup>E</sup> ÉTAGE

Quel goût merveilleux! C'est certainement l'antidote.

Vous sortez rapidement de la maison de Kuriba et rejoignez Justine. Vous lui faites bore et vous la voyez se réveiller doucement. Elle vous félicite, vous remercie de l'avoir sauvé et vous allez fêter ça!

## 5<sup>E</sup> ÉTAGE

Vous tombez nez à nez avec Petit Jean! Ouf! Quel bonheur!

Vous lui racontez votre mésaventure et vous sortez tous les deux de la maison de Kuriba pour aller fêter vos retrouvailles!

## 5<sup>E</sup> ÉTAGE 1/2

Alors que vous descendiez l'escalier, une ombre s'est glissée derrière vous. Petit Jean?

- Vous ne savez pas quoi faire et décidez de reprendre l'histoire demain

- vous lui courez après, cela vous mène à l'**étage 5**.

- vous avancez prudemment jusqu'à l'**étage 2 et 1/2**

## 6<sup>E</sup> ÉTAGE

Vous voilà devant 3 porte identiques:

- vous poussez la porte de gauche et **remontez d'un demi étage (étage 6 et 1/2)**

- vous poussez la porte de droite et **descendez d'un demi étage (étage 5 et 1/2)**

- vous êtes courageux et ouvrez **la porte en face de vous**, pour voir ce qui se passe dans le couloir du 5e étage

## 6 ÉTAGE 1/2

C'est la chambre de Kuriba. Tout est en désordre.

- vous décidez d'ouvrir l'armoire qui se trouve au fond de la pièce. Descendez à l'étage 1 et 1/2.

- Vous n'aimez pas le désordre et préférez revenir sur vos ps, à l'étage 7.

## 7<sup>E</sup> ÉTAGE

Comme la porte d'entrée de la maison était fermée, vous êtes montée sur le toit et êtes rentrée par une fenêtre ouverte.

Vous êtes dans le grenier. Devant vous, vous distinguez une échelle :

- vous allez voir si votre ami est là et descendez d'un **demi étage**

- Petit Jean n'est surement pas monté si haut, vous **descendez d'un étage**

## INTRO 7<sup>E</sup> ÉTAGE

Vous êtes Justine. Sur un malentendu, votre ami Petit Jean est allé dans la maison de la sorcière Kuriba, persuadé que la méchante femme vous a empoisonnée.

Vous devez le retrouver avant que la méchante femme ne rentre du bal des sorcières.

## DANS LE COULOIR DU 6<sup>E</sup> ÉTAGE

Vous voici dans le bureau. Peut-être Petit Jean est-il passé par ici ?

- vous **posez la question au premier collègue qui passe**

- vous pensez que la seule personne qui puisse vous aider est l'agent d'accueil à l'entrée du bâtiment. **Vous décidez de lui demander conseil.** N'oubliez pas de le remercier avec un café ou un petit gâteau.

- vous n'avez rien à faire ici et **retournez dans la cage d'escalier**