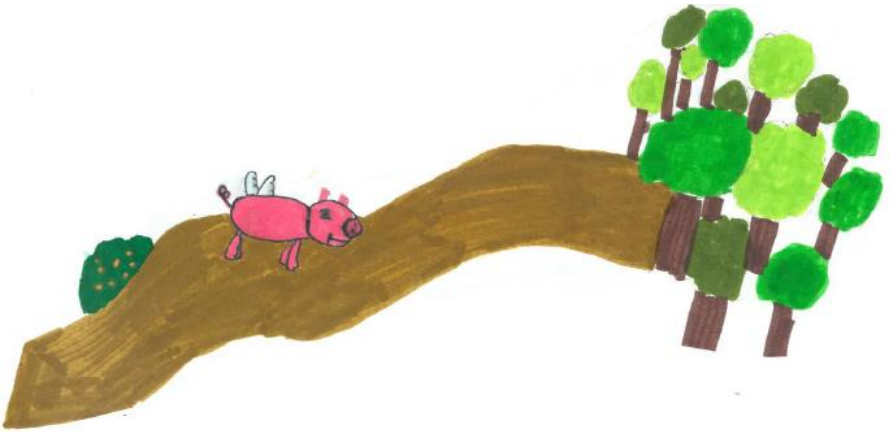


Le club dont vous êtes le héros présente :
Le voyage de Saucisson



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

CHEVIN Clément

PIERRE Alice

ROUSSEAU Ophélie

MARGUERITTE Arthur

RANGANADIN Sophia-Saumya

- 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 est détaillé ci-après. Les combats 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 vôtre, c'est elle qui vous a blessé : passez à l'étape 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, vous avez chacun esquivé les coups de l'autre : reprenez le combat en recommençant à l'étape 1.

Étape 4 : Vous avez blessé 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 « Le voyage de Saucisson », 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 -

Le jour se lève dans le village que vous connaissez depuis votre enfance.

Comme tous les matins, vous observez la peinture de votre mère, disparue depuis longtemps. Mais, ce matin, vous remarquez quelque chose d'étrange. Les couleurs que vous pensiez auparavant une fantaisie de l'artiste vous semblent familières. On dirait... de la MAGIE !

La magie, cette forme de vie oubliée de tous, interdite par le Roi sous peine de mort !

Votre fidèle cochon, Saucisson, vient vous réconforter. Vous remarquez alors autre chose : votre fidèle compagnon a des ailes !

Vous lui dites : « Saucisson, aujourd'hui, j'ai remarqué beaucoup de choses étranges. J'ai décidé de partir mais tu m'accompagnes ! ».



Bien décidé à percer les mystères de toutes les choses étranges constatées aujourd'hui, vous vous préparez pour votre voyage.

Vous partez à l'aventure. Vous ne prenez avec vous que le minimum : vos vêtements, une gourde remplie d'eau, une bourse contenant 5 pièces d'or et le portrait de votre mère.

En arrivant à la sortie du village, vous avez le choix entre deux directions :

- si vous souhaitez vous diriger vers le palais royal, [rendez-vous à la page 45](#) ;
- si vous préférez aller vers la forêt, [rendez-vous à la page 18](#).

- 2 -

Vous attaquez les gardes mais l'un d'eux se glisse dans votre dos et vous enfonce sa lance en plein cœur.



Vous mourrez d'une affreuse hémorragie.

Votre aventure s'arrête ici.

- 3 -

Le chemin est bas de plafond et vous marchez à quatre pattes. Malheureusement, le derrière de Saucisson se coince dans le passage exigü.

Vous passez trois quarts d'heure à le décoincer. Vous sortez de ce passage horrible et la lumière vous brûle les yeux.

[Rendez-vous à la page 16.](#)

Vous vous dirigez vers un petit marché au centre de la ville. Vous arrivez devant l'étal du boucher.



Vu sa tête, vous avez peur de vous prendre un coup de hachoir. Vous lui demandez à qui vous adresser pour obtenir des renseignements. Il vous indique une jolie petite boutique au coin de la rue.

Lorsque vous entrez, la sonnerie retentit : « Kling glotchen klingelingeling »

La vendeuse vous accueille avec un sourire chaleureux.

« Bonjour, bienvenue dans ma modeste échoppe ! Que voulez-vous acheter ? »

Vous lui expliquez que vous désirez des renseignements sur la magie... A ces mots, ses yeux s'enfoncent dans ses orbites. Elle vous chasse de sa boutique.

[Rendez-vous à la page 33.](#)

- 5 -

Vous arrivez devant la porte de la ville mais deux gardes vous bloquent le passage !

Si vous souhaitez essayer de les convaincre de vous laisser passer en leur parlant, [rendez-vous à la page 10](#).

Si vous préférez essayer de passer par la force, [rendez-vous à la page 2](#).

- 6 -

Vous retrouvez « Jean-Eude », le voleur de cochon ! Vous l'affrontez !

VOLEUR

HABILETE : 5

ENDURANCE : 4

Si vous sortez victorieux de votre échange, Jean-Eude se redresse.

Si vous souhaitez vous enfuir, [rendez-vous à la page 55](#), si vous préférez lui faire face à nouveau, [rendez-vous à la page 38](#).

Vous vous promenez dans la forêt et vous vous retrouvez face à deux panneaux.

Sur l'un d'eux est marqué « Temple » tandis que l'autre donne une indication très vague : « Direction Inconnue ».

Si votre choix se porte sur la direction du temple, [rendez-vous à la page 37](#).

Si la destination inconnue attise votre curiosité, [rendez-vous à la page 49](#).

- 8 -

L'esprit de votre ami vous hante à jamais !

Vous mourez de tristesse.

Votre aventure s'arrête ici.

Vous dites bonjour au marchand et il vous répond : « Bonjour, ce sont les soldes ! J'ai plein de choses pour vous. »

Il vous propose :

- une épée qui vous rajoute un point d'HABILETE pour une pièce ;
- un bouclier qui vous rajoute deux points d'ENDURANCE pour une pièce ;
- une potion qui transforme quiconque en poulet pour une pièce ;
- un bracelet stylé pour une pièce.

Quand vous aurez fini vos courses, vous pourrez entrer dans le château.

Vous apercevez un objet brillant au loin, [rendez-vous à la page 52](#).

Vous vous approchez des gardes et leur demandez de vous laisser passer. Les gardes s'interrogent du regard.

« Contre quoi nous te laisserions passer ? »

Vous leur donnez votre tamagotchi. Les gardes vous ouvrent les lourdes portes de la cité. Avant qu'elles ne se referment derrière vous, un garde arrive pour prendre la relève et vous entendez un mot qui vous est inconnu : « Guten tag ! »

Trois chemins s'offrent à vous.

Si vous souhaitez emprunter le chemin de droite, [rendez-vous à la page 28](#).

Si le chemin de gauche attire plus votre attention, [rendez-vous à la page 39](#).

Si vous préférez continuer tout droit, [rendez-vous à la page 46](#).

Vous avancez sur un petit chemin de montagne bordé de fleurs, prenant un bain de soleil.

Deux chemins vous font face. L'un s'enfonce dans les bois, l'autre semble être une route très fréquentée à en juger par les traces de roues de charrettes laissées dans la poussière.

Si vous voulez aller dans les bois, [rendez-vous à la page 25](#), si vous préférez aller sur la route, [rendez-vous à la page 20](#).

- 12 -

Vous marchez, longtemps, très longtemps. Mais soudainement, le sol s'effondre et vous tombez dans un trou.

Vous mourez de faim dans ce piège.

Votre aventure s'arrête ici.

Malgré votre victoire contre l'ours polaire, vous perdez 3 points d'endurance. Vous avancez vers la gauche et vous ne voyez qu'une simple rivière où vous pouvez vous reposer.

Vous accrochez votre fidèle compagnon à un arbre et vous reprenez des forces en buvant et en vous nourrissant. Vous avez un repas en moins.

Vous vous réveillez et voulez continuer votre route tout droit, mais vous vous rendez compte que Saucisson a disparu !

Vous partez à sa recherche. [Rendez-vous à la page 6.](#)

C'est un appel à l'aide qui vous mène jusqu'à un rocher au milieu d'une rivière.

La voix vous pose une énigme : « Je ne bouge pas, mais je change à chaque saison. Qui suis-je ? »

Vous répondez très rapidement : « Un arbre, évidemment ! »

[Rendez-vous à la page 15.](#)

- 15 -

Bravo ! Vous avez réussi à résoudre l'énigme !

Vous hésitez... L'homme aurait pu s'abstenir de vous poser cette énigme.

Si vous souhaitez abandonner l'homme, [rendez-vous à la page 42](#).

Si vous voulez tout de même le sauver, [rendez-vous à la page 22](#).

Vous continuez votre chemin, après bien des aventures, sans plus aucun incident.

Vous n'entendez que les râles des prisonniers agonisant dans les cachots voisins.

Horri  , vous d  cidez d'aller les voir. [Rendez-vous    la page 56.](#)

Vous vous réveillez dans un sombre tunnel. Il est étrangement sec malgré la moisissure qui couvre les murs.

Vous avancez péniblement. Vous vous doutez que ce passage mène vers le portail.

Après plusieurs heures de marche, vous apercevez de la lumière. Vous vous dirigez vers elle et débouchez dans la salle du trône !

Le roi vous y attend !

[Rendez-vous à la page 60.](#)

- 18 -

Vous entrez dans la forêt, mais vous tombez dans un piège à ours ! Une énorme fosse a été creusée et, malheureusement pour vous, l'ours s'est aussi fait piéger.

L'animal est très énervé, vous devez vous défendre contre lui.

OURS

HABILETE : 6

ENDURANCE : 9

Si vous sortez victorieux, vous vous retrouvez face à deux sorties possibles.

Si vous souhaitez emprunter le chemin de gauche, [rendez-vous à la page 13](#).

Si vous préférez prendre le tunnel de droite, [rendez-vous à la page 7](#).

- 19 -

Vous commencez à avoir faim. Malheureusement pour vous, aucun fruit et plus aucun animal ne sont à proximité. Vous apercevez dans la rivière un énorme poisson.

Sans hésiter, vous plongez pour l'attraper, mais le poisson ne compte pas vous laisser faire ! Il vous faut le combattre !

POISSON :

HABILETE : 5

ENDURANCE : 10

Attention : à chaque assaut, vous perdez 1 point d'ENDURANCE car vous êtes en apnée sous l'eau.

Si vous parvenez à le vaincre, vous le faites cuire pour le manger. Au fond de la rivière, vous avez trouvé également une bouteille durant votre combat.

[Rendez-vous à la page 14.](#)

Décidément, cette route est vraiment très fréquentée.

Un homme arrive au loin.

Si vous voulez lui demander votre chemin, [rendez-vous à la page 41](#). Si vous préférez le laisser tranquille, [rendez-vous à la page 35](#).

Plusieurs idées se mélangent dans votre tête.

Vous hésitez entre défoncer la porte de la vieille dame pour récupérer vos pièces, [rendez-vous à la page 31](#), vous promener au bord de la falaise, [rendez-vous à la page 48](#), ou bien continuer votre chemin en ville, [rendez-vous à la page 26](#).

Le vieil homme vous remercie chaleureusement. Il vous propose de vous raconter sa vie.

Si vous acceptez, [rendez-vous à la page 47](#).

Si vous déclinez l'offre, [rendez-vous à la page 27](#).

Avec la proximité de l'arrière-train de votre cochon, vous remarquez qu'il a des ailes au-dit endroit.

Votre cochon s'élève les fesses en l'air. Vous vous accrochez à lui et vous trouvez un tamagotchi coincé sur un arbre !



Vous le récupérez avant de redescendre sur terre.

[Rendez-vous à la page 5.](#)

- 24 -

Vous apercevez une masse orange qui se jette sur vous !

Elle vous blesse avant même que vous n'ayez eu le temps de réagir. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE.

Vous vous relevez et vous préparez à l'attaquer, quand vous vous découvrez qu'il s'agit d'un renard.

RENARD

HABILETE : 7

ENDURANCE : 10

Si vous gagnez ce combat intense, vous lui coupez les poils pour vous en faire une couverture. [Rendez-vous à la page 19.](#)

- 25 -

Vous pénétrez dans les bois, après une longue marche. Vous vous retrouvez nez-à-nez devant plein de branches épineuses.

Tentez votre chance. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE si vous êtes malchanceux. Vous ne perdez que 3 points d'ENDURANCE si vous êtes chanceux.

Vous continuez votre route, [rendez-vous à la page 35](#).

Vous entrez dans une petite forêt sombre. Vous voyez un joli sentier avec des fleurs et un autre encore plus sombre et bien plus gadouilleux. Vous aurez besoin d'allumettes pour faire une torche afin de voir où vous mettez les pieds sur ce dernier.

Si vous voulez emprunter le joli sentier, [rendez-vous à la page 24](#), si vous préférez prendre le chemin boueux, [rendez-vous à la page 40](#).

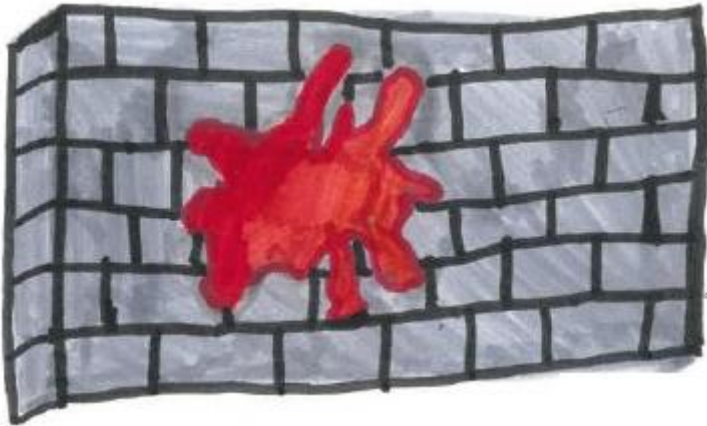
- 27 -

Le vieil homme est déçu, mais il vous encourage à continuer votre aventure.

[Rendez-vous à la page 29.](#)

Vous pénétrez dans une sombre ruelle qui s'avère être un cul-de-sac. Vous vous retournez mais un homme vous bloque la route.

Il s'arme et vous trucidé. Votre sang éclabousse les murs de briques. Comme vous avez sali la ville, les gardes trainent votre corps en prison.



Votre aventure s'arrête ici.

Vous arrivez devant le château.

Si vous n'avez pas récupéré la clef, vous devrez essayer d'entrer en donnant un pot-de-vin aux gardes, rendez-vous à la page 30.

Si vous avez la clef, vous pouvez passer par le sous-sol, dans ce cas, [rendez-vous à la page 36](#).

Si vous préférez essayer de passer discrètement par l'entrée principale, [rendez-vous à la page 54](#).

- 30 -

Vous apercevez deux gardes. Vous vous approchez. Ils vous demandent sèchement ce que vous voulez.

Vous leur répondez que vous voulez entrer et leur proposez une pièce d'or.

Ils refusent et vous emmènent au cachot.

Votre aventure s'arrête ici.

CRACK !!! La porte cède avec fracas. Vous pénétrez dans la vieille demeure, elle semble vide !

Vous vous dirigez vers la petite table au coin de la cheminée. Dessus, sont posées les deux pièces que la vieille dame vous a rackettées. Vous les prenez.

A ce moment-là, la vieille dame arrive et vous prend la main dans le sac !

« Comment as-tu osé, après tout ce que je t'ai apporté ! Pour ce crime, tu vas dormir !!! »

Elle vous hypnotise, vos paupières sont lourdes, très lourdes... vous vous endormez...

Vous vous réveillez chez vous !

[Rendez-vous à la page 1.](#)

- 32 -

Vous longez la rue puis entrez dans le château.

Vous apercevez quelque chose qui brille au loin.

[Rendez-vous à la page 52.](#)

Dépité, vous traînez dans les rues de la ville quand soudain, au coin d'une ruelle sombre, vous apercevez une vieille mendiante en guenilles.

Vous lui donnez une pièce et la raccompagnez chez elle.

Une fois arrivée dans la vieille bicoque, la vieille dame se retourne et vous fait face.

[Rendez-vous à la page 58.](#)

Toutes les lumières s'éteignent et vous vous retrouvez dans le noir.

Vous apercevez une lumière briller au fond du couloir. Vous décidez de vous diriger vers elle.

[Rendez-vous à la page 52.](#)

- 35 -

Avez-vous votre fidèle compagnon, Saucisson ?

Si oui, [rendez-vous à la page 51](#).

Si non, [rendez-vous à la page 8](#).

Parfait ! Il y a une bouche d'égout à l'écart du château. Vous pénétrez dedans. Ça sent mauvais, il y a des rats et, en plus, de l'eau qui arrive en sens inverse.

Non... vraiment, c'était une mauvaise idée de passer par là ! Mais il est trop tard pour rebrousser chemin. Vous continuez...

ENFIN ! Vous atteignez un croisement. Deux passages, un bien sec mais qui semble long ou l'autre qui continue dans l'eau nauséabonde.

Si vous voulez continuer dans l'eau, [rendez-vous à la page 43](#).

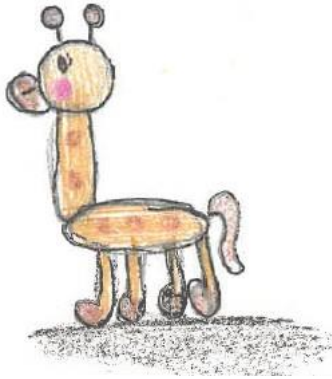
Si vous préférez suivre le chemin sec, [rendez-vous à la page 3](#).

- 37 -

Le temple explose ! Vous êtes pris par la déflagration !

Votre aventure s'arrête ici.

Super ! Vous avez vaincu Jean-Eud ! Une girafe vient vous apporter 3 pièces d'or et vous demande de partir à l'aventure avec elle !



Emu par cette proposition, vous décidez de l'emmener avec vous.

[Rendez-vous à la page 11.](#)

Vous continuez donc à gauche et vous voyez des traces de roues au sol. La ville est très fréquentée. Une charrette arrive.

Vous voulez lui demander votre chemin et vous vous mettez devant.

La personne qui l'a conduite vous voit mais ne s'arrête pas. Il vous écrase.

Votre aventure s'arrête ici.

Vous pénétrez dans la sombre forêt. Mais vous vous enfoncez dans un trou recouvert de boue !

Vous croyez votre heure proche quand, au moment où la faucheuse commençait à pointer le bout de son nez, votre main s'enfonce jusqu'à trouver une clef.

A ce moment-là, un loup arrive et vous tire dans sa tanière. Vous êtes sauf, mais le loup reste menaçant. Vous êtes coincé.

Vous arrivez par miracle à l'assommer avec la clef et parvenez à vous échapper.

[Rendez-vous à la page 19.](#)

- 41 -

L'homme s'arrête devant vous, un air mauvais sur sa figure.

Il s'approche de vous, sort un couteau de sa poche et vous tue.

Votre aventure s'arrête ici.

Vous abandonnez l'homme mais vous entendez des gargouillis dans l'eau. Vous vous retournez et apercevez un esprit de l'eau.

Il vous attrape et vous entraîne avec lui dans les profondeurs.

Vous êtes mort.

Votre aventure s'arrête ici.

- 43 -

Vous prenez le chemin le plus court. Une odeur horrible s'en dégage. Vous hésitez à faire demi-tour mais votre cochon vous retient.

Une araignée vous saute dessus et vous provoque brutalement en duel. Vous n'avez pas d'autres choix que de l'affronter.

ARAIGNEE :

HABILETE : 6

ENDURANCE : 6

Si vous remportez le combat, [rendez-vous à la page 16](#).

Vous décidez de les aider. Vous vous approchez... ils hurlent de peur ! Vous essayez de les calmer en expliquant pourquoi vous êtes là.

Ils vous remercient.

Mais les gardes arrivent et vous enferment avec eux.

Vous êtes condamné à mort.

Votre aventure s'arrête ici.

Vous vous précipitez vers le palais royal, mais à votre arrivée, les gardes vous repoussent.

Vous vous faufilez alors par une fenêtre ouverte. Vous trouvez le roi en train de condamner le goûteur qui aurait volé du saucisson.

Vous l'interpellez en lui disant : « Monseigneur, je suis persuadé que la magie existe en ce monde ! »

Le roi se retourne vers vous et hurle : « SORCELLERIE !!!!! »

Votre intervention a permis de sauver le goûteur, mais vous êtes condamné au bûcher.

Quelques heures plus tard, vous brûlez dans d'atroces souffrances.

Votre aventure s'arrête ici.

Vous marchez un moment. Cette rue n'a rien de spécial. Vous vous appuyez contre une porte pour vous reposer, mais elle s'ouvre !

Vous vous faites enlever et torturer !

Lancez un dé. Vous perdez un nombre de points d'ENDURANCE égal au résultat du dé.

Si le résultat de votre dé est 1 ou 2, [rendez-vous à la page 59](#).

Si le résultat de votre dé est 3 ou 4, [rendez-vous à la page 12](#).

Si le résultat de votre dé est 5 ou 6, [rendez-vous à la page 50](#).

- 47 -

La nuit est tombée quand le vieil homme a fini de vous conter son histoire. Vous vous endormez, ennuyé, mais ce sommeil réparateur vous fait regagner deux points d'ENDURANCE.

[Rendez-vous à la page 29.](#)

Vous vous baladez donc sur les falaises. Vous faites le bilan de ce qui s'est passé. Cela fait un peu trop d'informations à la fois !

Vous regardez Saucisson et lui dites : « Es-tu vraiment ma mère ? »

Pour seule réponse, Saucisson vous rétorque « Groin ! »

Exténué par toutes ces informations et désespéré, vous décidez de vous jeter des falaises. Votre colonne vertébrale se brise en mille morceaux.



Votre aventure s'arrête ici.

Vous entendez une explosion derrière vous.

Si vous souhaitez aller voir de quoi il s'agit, [rendez-vous à la page 57](#).

Si vous préférez l'ignorer et poursuivre votre route, [rendez-vous à la page 53](#).

- 50 -

Vous avancez dans une sombre ruelle. Vous entendez un bruissement d'ailes. Vous avez juste le temps de voir un énorme aigle qui vous fonce dessus. Il vous arrache le cœur.

Votre aventure s'arrête ici.

- 51 -

Heureux d'avoir sauvé votre ami, vous décidez de prendre du repos. Vous vous allongez sur l'herbe mais Saucisson lâche un pet monumental ! Vous êtes asphyxié ! Vous perdez 5 points d'ENDURANCE.

[Rendez-vous à la page 23.](#)

Cette brillance émane d'un levier que vous tirez. Soudain, le sol se dérobe sous vos pieds.

Vous vous réveillez secoué. [Rendez-vous à la page 17.](#)

- 53 -

Vous vous retournez, Saucisson a disparu !

Vous partez à sa recherche. [Rendez-vous à la page 53.](#)

- 54 -

A peine essayez-vous de vous faufiler que les gardes vous repèrent et vous sautent dessus.

GARDES

HABILETE : 10

ENDURANCE : 15

Si vous gagnez, vous arriverez dans la cour du château.

Vous apercevez un marchand ambulant. Si vous souhaitez aller le voir, [rendez-vous à la page 9](#).

Si vous préférez continuer en longeant la rue, [rendez-vous à la page 32](#).

Vous vous enfuyez à travers le bois. Les branches vous fouettent le visage. Vous trébuchez sur une racine et vous perdez connaissance.

A votre réveil, vous baignez dans une flaque de sang, mais étrangement, vous n'êtes pas mort. Vous pensiez à vous relever mais vous êtes en pleine hémorragie.

Vous vous faites une compresse avec une rondelle de saucisson. Vous titubez à cause des nombreuses fractures que votre pauvre corps a reçues.

Vous reprenez votre chemin, peiné par la perte de votre ami.

[Rendez-vous à la page 11.](#)

Vous arrivez dans les cachots. Ils vous font pitié mais cela pourrait être dangereux de les libérer. Vous hésitez.

Voulez-vous leur venir en aide ? [Rendez-vous à la page 44.](#)

Si vous préférez continuer votre chemin, [rendez-vous à la page 34.](#)

Vous avez faim. Vous mangez votre saucisson.



Vous entendez une brindille craquer dans votre dos. En vous retournant, vous remarquez un prêtre.

« Vous avez mangé du saucisson ! Vous allez mourir pour cette profanation ! »

Vous n'avez pas le temps de réagir que le prêtre vous met hors d'état de nuire.

Votre aventure s'arrête ici.

« Ta mère est un cochon ! »

Vous la regardez avec des yeux ronds !

« Plus précisément, ton cochon, Saucisson ! C'est ton père qui, après avoir raté ses études de magie, a demandé à mon collègue - car oui, je suis une sorcière, et inutile de jeter du bois pour me brûler, merci - de brûler ta mère. Mais, mon collègue, amoureux de cette dernière, l'a simplement transformée en cochon pour lui sauver la vie ! C'est une belle histoire d'amour mais fort tragique puisqu'il ne peut pas épouser une truie ! »

Après ces révélations, elle vous demande une pièce que vous lui donnez à regret.



Elle vous claque la porte au nez.

Choqué, [rendez-vous à la page 21.](#)

Vous avez vraiment besoin de renseignements. Vous pénétrez dans le marché à la recherche d'un commerçant à l'air ouvert et qui semble disposé à vous aider.

[Rendez-vous à la page 4.](#)

« Je suis ton père ! »

Dérouté par cette révélation, vous lancez un cri de guerre et lui bondissez dessus.

ROI (PAPA)

HABILETE : 18

ENDURANCE : 20

Si vous gagnez ce combat, vous essayez de l'achever en le décapitant, mais étrangement, il ne meurt pas ! Il se transforme en poulet !



Son manteau tombe, vous le fouillez et découvrez l'antidote qui va soigner votre mère !

Vous le donner à Saucisson. Votre mère redevient alors humaine et vous adoptez le poulet.

Vous le gardez en vie pour le sacrifier ensuite pour la création d'une entreprise : le « Poulet Frit Cuisiné ».

- Epilogue -

Vous le gardez en vie pour le sacrifier ensuite pour la création d'une entreprise : le « Poulet Frit Cuisiné ».

Vous prenez la place de votre père sur le trône. Vous et votre mère gouvernez avec sagesse. Vous rétablissez la magie dans le royaume.



Poulet Frit Cuisiné

Quelques années plus tard, vous retournez au PFC en pensant que votre père était vraiment trop bon !

Vous reprenez votre tamagotchi et passez la journée dessus. Vous profitez avec en mangeant du poulet.

- 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 6

- Le voyage de Saucisson -

Un tableau mystérieux de votre mère et votre fidèle animal de compagnie vont vous faire vivre une aventure inhabituelle !

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 :

CHEVIN Clément

MARGUERITTE Arthur

PIERRE Alice

RANGANADIN Sophia-Saumya

ROUSSEAU Ophélie

Mise en page : M. FELLEGARA

Relecture : M. FELLEGARA & Mme TULBENDIAN

Année scolaire 2024-2025