

LE PAYS SANS SOUCIS

— UN LIVRE JEU

- Trois choses et c'est tout, vous ont dit les trois femmes*
- À la maison du marchand, tu devrais aller, disaient-elles aussi*
- Seulement si vous avez ces trois choses, vous ont-elles répété*

Devant vous s'étend un paysage paisible et infini. Le soleil brille. Vous en rêvez depuis longtemps : entrez dans la Maison du Marchand. Il vous faut juste une chose : trois objets trouvés à la campagne. Et voilà, dirent les trois femmes.

Si vous choisissez de visiter la ville, tournez le livre à la page 4. Si vous choisissez de flâner sur ce petit chemin, tournez le livre à la page 6.





La ville est gardée par une grande porte mystérieuse. Tu n'as ni argent – ni or ni pierres précieuses – pour y entrer.

Si vous choisissez de retourner à la campagne, tournez le livre à la page 1. Si vous choisissez de vous promener le long des remparts de la ville, tournez le livre à la page 9.



La colline aux deux moulins – un habitant vous l'a indiquée en chemin. Ils sont là, devant vous. Les gens du coin vous ont parlé de ces vieilles ruines « magiques » à la campagne.

Si vous choisissez de voir les anciennes ruines magiques, ouvrez le livre à la page 7. Si vous choisissez de poursuivre votre promenade dans la campagne, ouvrez le livre à la page 11.

La ruine dite « magique » — isolée en pleine campagne. Vous remarquez ces deux petites clés dans l'herbe et les glissez dans votre poche.

Si vous le souhaitez, vous pouvez continuer la promenade en tournant le livre à la page 11. Si vous choisissez de retourner sur la route principale, direction la page 9.



La « petite porte », comme l'appelaient les gens du coin. La porte des pauvres et des étrangers, vous disaient-ils aussi.

Si vous décidez d'entrer dans la ville, passons directement à la page 17. Sinon, vous pouvez passer à la page 7. Rendez-vous page 4 si vous souhaitez longer les remparts.



Le barrage et son pont. Si vous ne l'aviez pas encore remarqué, il y a un petit morceau de métal sur le pont. Vous le ramassez pour vous.

Vous pouvez vous rendre au port à la page 13. Vous pouvez suivre le chemin à proximité jusqu'à la ville et vous rendre à la page 9.



Le port et ses trois bateaux silencieux – la mélodie chantée par les femmes du coin.

Si vous voulez la voir, l'ancienne pêcherie se trouve à la page 16. Sinon, retournez à la page 11 pour revenir en arrière.





La Vieille Pêcherie — Unis et... l'Écriture est illisible. En regardant autour de vous, vous apercevez des vis bien scintillantes. Vous les prenez.

Il n'y a rien à voir après l'ancienne pêcherie. Retournez à la page 13.

La ville. Une autre porte gardée bloque les rues principales.

*Pour contourner cet obstacle, rendez-vous à la page 19.
Si vous souhaitez revenir en arrière, allez à la page 9.*



Rien de bien intéressant à voir, n'est-ce pas ? On se demande pourquoi ce trou dans les remparts de la ville n'est pas réparé.

Vous pouvez vous déplacer dans le centre-ville en allant à la page 22 du livre. Vous pouvez également revenir à la page 17. Et vous pouvez vous promener jusqu'à la côte en allant à la page 16 du livre.





La maison du marchand – C'est ici que l'aventure prend fin. Comptez les objets que vous avez ramassés en chemin. Si vous avez trouvé les deux clés, le morceau de métal et les vis, c'est terminé pour vous. Sinon, rendez-vous à la page 19.