

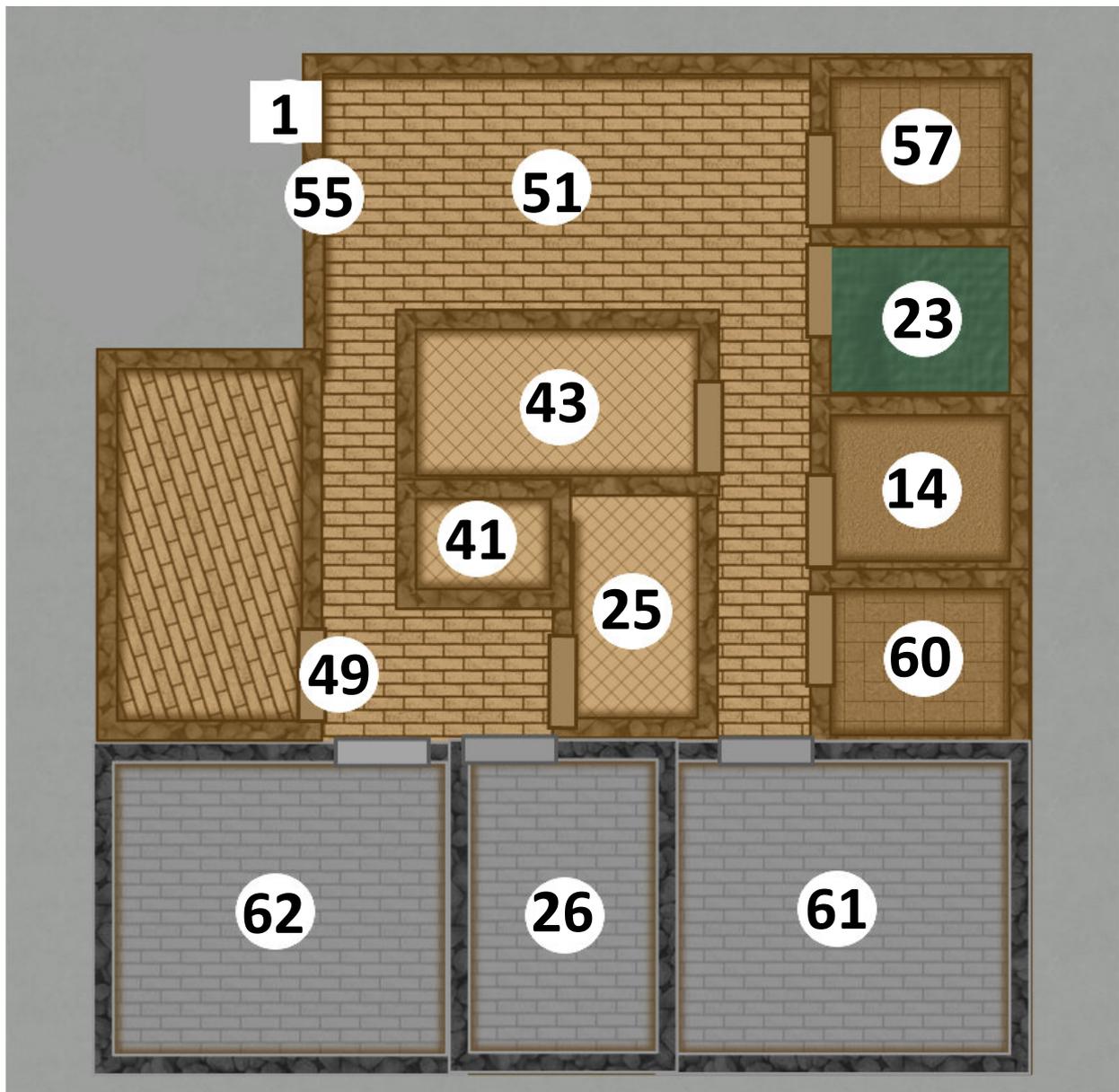
L'évasion d'Al Ratraz par Laurent Centro

Le satanique rat Al Ratraz a enfermé 6 petits animaux dans une étrange maison abandonnée. Dans quel but ? Tu vas jouer le rôle de l'un de ces animaux et essayer de t'échapper. Si tu ne réussis pas, tu pourras retenter l'aventure avec un autre animal.

L'aventure commence au **1**. Mais avant, lance un dé et écris le résultat dans la case « Dé » de ta feuille d'aventure.



Le plan



Feuille d'aventure

Animal

Dé

Possessions

Monnaie

Codes

Rôle Atlantis

C'est un oiseau d'une longueur de 13 cm. Il vient de l'île Inaccessible dans l'archipel Tristan da Cunha, en Atlantique Sud. Il ne sait pas voler.



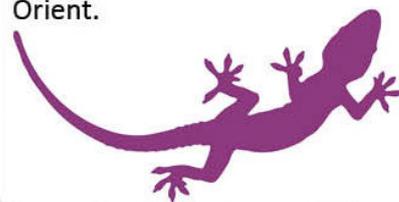
Rhinolophe

C'est un genre de chauve-souris avec un nez en forme de fer à cheval. Il vit dans les creux des rochers, un peu partout dans le monde. Il vole de manière très efficace.



Triton

Il s'apparente aux salamandres. Amphibien, il peut respirer avec ses poumons (dans l'air) et avec sa peau (dans l'air et dans l'eau). Il vit en Europe et au Moyen-Orient.



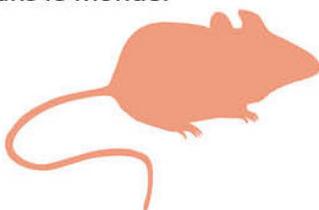
Scorpion

Cet arthropode se reconnaît à ses 8 pattes, à ses pinces et à l'aiguillon venimeux qu'il porte au bout de son abdomen. Il vit dans les régions chaudes.



Mulot

Il est bon coureur et sauteur, avec une longue queue. Son allure rappelle celle de la souris domestique. Il vit un peu partout dans le monde.



Ver à soie

Originaire du Nord de la Chine, il est la larve (chenille) d'un papillon : le Bombyx du mûrier. Il produit une bave qui se transforme en un fil de soie.



1

Choisis un animal parmi les six suivants et écris son nom dans la case « Animal » de ta feuille d'aventure.

- Rôle Atlantis
- Rhinolophe
- Triton
- Scorpion
- Mulot
- Ver à soie

Ta feuille d'aventure te donne quelques indications sur chacun de ces animaux.

Tu as choisi ? Tu es maintenant cet animal !

Une cage en plastique te retient prisonnier avec tes cinq compagnons. Soudain, une petite porte s'ouvre en glissant dans une paroi. Vous vous mettez rapidement d'accord : c'est toi qui vas sortir en premier de la cage. À peine as-tu passé la porte qu'elle retombe. Te voilà seul dans la maison, captif, mais libre de l'explorer. Tous les volets sont fermés et quelques ampoules brillent encore, sans abat-jour, diffusant une inquiétante clarté. Observe le plan, choisis un lieu à explorer et rends-toi au numéro correspondant. Tu as le droit de revenir plusieurs fois dans une même pièce. Remarque que si tu es bloqué et ne sais plus où aller, tu peux rejoindre la sortie. Elle est indiquée sur le plan.

Au cours de ton exploration, n'hésite pas à écrire sur le plan le nom des lieux visités, cela t'aidera pour cette tentative, ainsi que les suivantes.

Rends-toi au **plan**.

2

Tu ne trouves rien d'intéressant. Inutile d'insister, rends-toi au **plan**.

3

Tu t'installes aux commandes du modèle réduit et parviens tant bien que mal à faire décoller l'engin. Tu effectues une grande boucle pour prendre de l'altitude. Au ras du plafond, tu fonces vers la clé. L'avion se prend dans l'épaisse toile. Au moment où l'araignée se jette sur toi, le piège qu'elle a patiemment tissé cède. Le prédateur s'accroche à ce qui reste de son ouvrage tandis que tu t'écrases au sol. Tu es heureusement indemne et, cerise sur le gâteau, la clé est elle aussi tombée ! Un F est gravé dessus. Note la clé F dans la case « Possessions » de ta feuille d'aventure et rends-toi au **plan**.

4

Si tu as déjà noté le code *Poche*, tu ne trouves rien de plus : reviens au **25**. Sinon, continue la lecture. Malgré la puanteur, tu te glisses parmi les T-shirts, pulls et autres slips sales. Dans une poche de pantalon, tu trouves 4 pièces de monnaie que tu peux noter dans la case « Monnaie » de ta feuille d'aventure. Note aussi le code *Poche*.

Si tu te faufiles par le hublot entrouvert

rends-toi au **64**.

Si tu quittes la buanderie

rends-toi au **plan**.

5

Tu escalades le bras puis la pince. Peine perdue : tu n'es pas assez fort pour écarter les doigts mécaniques.

Si tu appuies sur le bouton rouge

rends-toi au **30**.

Si tu fouilles davantage

rends-toi au **37**.

Si tu quittes la pièce

rends-toi au **plan**.

6

Tu es bien décidé à donner du fil à retordre à ce sale rat ! Avec toute l'habileté du train arrière dont tu sais faire preuve, tu tisses un fil long de plus d'un mètre. Cela tombe bien, tu avais une sacrée envie de tisser. Tu peux maintenant passer un coup de fil au **52**.

7

Tu plonges vers le clavier dans l'espoir d'au moins libérer tes compagnons. Tu as juste le temps d'enfoncer un bouton que déjà les griffes du rat se resserrent sur toi. Menacé par sa lame acérée, tu es contraint de le suivre docilement jusqu'à une petite cage métallique où il t'enferme. Tu es terrorisé et tu t'en veux d'avoir échoué si près du but. Pendant qu'il se moque de toi, tu jettes un œil à l'écran. Rends-toi au **66**.

8

Compliments ! Tu as réussi la première partie de l'aventure, peut-être la plus difficile !



Mais l'histoire n'est pas finie pour autant, car la porte ne donne pas dans un jardin...

La porte s'ouvre sur un garage obscur éclairé par la lumière bleutée d'un écran d'ordinateur. Devant se tient un gros rat brun et noir. C'est à coup sûr le chef des rats. Il te fixe avec un air goguenard. « Ainsi c'est donc toi le champion des animaux ! se moque-t-il d'une voix éraillée. Qui l'aurait imaginé ? » La peur te paralyse, car tu as compris que ce rat est le créateur du jeu cruel que tu viens de remporter.

« Que me veux-tu demandes-tu, un tremblement dans la voix.

– Partager. Partager le pouvoir avec moi, le grand Al Ratraz ! Rejoins-moi et aide-moi à régner sur cette maison, mais aussi sur toutes celles de la rue.

– Jamais de la vie ! protestes-tu sans même songer un instant à sa proposition.

– Alors le gagnant sera le perdant. Meurs ! » rugit le chef des rats en avançant vers toi, une lame de cutter dans ses griffes.

Entre ton ennemi et l'écran se trouvent des boutons lumineux, disposés sur un clavier. L'un d'eux doit ouvrir la cage qui retient tes compagnons prisonniers. Mais Al Ratraz risque de te blesser si tu tentes de les atteindre.

Si tu sautes sur les boutons

rends-toi au **7**.

Si tu préfères te défendre

rends-toi au **59**.

9

Le rat se jette sur toi, mais avant qu'il ait pu te mordre, tu lui enfonces ton dard dans le ventre. Ton venin se répand dans tout son corps. Tu lui arraches la clé et l'abandonnes à son triste sort. La clé porte un C. Note-la dans la case « Possessions » de ta feuille d'aventure.

Si tu fouilles le tas de linge

rends-toi au **4**.

Si tu quittes la buanderie

rends-toi au **plan**.

10

Les tuyaux d'alimentation, en cuivre, sont tout tordus. Ceux d'évacuation, en plastique, exhalent une odeur nauséabonde. Tu ne remarques rien dedans. Par contre, tu crois apercevoir une petite clé coincée dans un tube en cuivre. Comment la récupérer ?

Si tu possèdes une tige de pissenlit

rends-toi au **44**.

Si tu as un bec

rends-toi au **56**.

Si tu as une queue longue et fine

rends-toi au **18**.

Si tu soulèves les carreaux

rends-toi au **32**.

Si tu quittes la pièce

rends-toi au **plan**.

11

Tu ne trouves rien d'intéressant. Inutile d'insister, rends-toi au **plan**.

12

« Hugo n'arrive pas 12^e. Une erreur habituelle... s'amuse le rat. Écoute, ajoute-t-il à voix basse : si on double quelqu'un, on prend sa place. Allez, je te laisse une seconde chance. » Tu as le droit de revenir au **27** pour un nouvel essai, un seul !

13

Tu es bien trop lent avec ce lourd marteau. Le rat risque de te mordre si tu ne prends pas la fuite tout de suite ! Retourne vite au **plan**.

14

La chambre dans laquelle tu viens d'entrer ne contient qu'un lit et un placard. Lorsque tu te glisses entre les portes coulissantes, tu tombes nez à nez avec un gros rat portant chapeau et lunettes. « T'inquiète. Le chef m'a mis là pour t'aider. Je peux te vendre un objet ou en échanger un avec toi. »

Si tu veux acheter un objet

rends-toi au **22**.

Si tu veux échanger un objet

rends-toi au **40**.

Si tu as un cristal bleu

rends-toi au **53**.

Si tu demandes de l'aide

rends-toi au **48**.

Si tu veux partir

rends-toi au **plan**.

15

Suivant ton instinct – ou ton sens de la logique –, tu te débarrasses de toutes tes possessions, notamment les clés, avant de sauter dans le puits. La plaque verte amortit ta courte chute en s'enfonçant légèrement.

La bonne nouvelle : il y a de la place pour circuler sous le polystyrène. Tu te trouves au milieu d'une longue galerie au sol de métal, aux murs de plâtre et au plafond de polystyrène.

La mauvaise nouvelle : tu es pris au piège entre deux grilles, une devant et une derrière.

L'autre bonne nouvelle : peu de temps après, la grille de devant disparaît dans le sol. Tu saisis l'occasion pour t'engouffrer dans la galerie. Elle te conduit à la cage où se trouvent quatre de tes compagnons.

Quel animal est parti explorer la maison cette fois-ci ? Rends-toi au **1** pour y faire ton choix.

Attention : comme tu as laissé tes trouvailles avant de sauter, le prochain animal pourra les récupérer. Tu lui expliques, au travers de la porte qui vous sépare, tout ce que tu as appris et comment récupérer les objets laissés dans la cloison. **N'efface donc surtout pas ta feuille d'aventure.** Tu as juste à changer le nom de l'animal.

16

Si tu as le code *Yeux*, rends-toi immédiatement au **45**. Sinon, continue la lecture.

Tu préfères te montrer discret pendant tes recherches. Dans ta feuille d'aventure, note le nom du kit que tu as choisi, ainsi que le code *Yeux*. Rends-toi au **plan**.

17

« Bravo ! s'écrie le rat. Et oui, quand on dépasse quelqu'un, on prend sa place, rien de plus... Hugo est donc 17^e. Ta grandeur mérite une récompense. » Il te tend 6 pièces de monnaie que tu notes dans la case « Monnaie » de ta feuille d'aventure avant de revenir au **plan**.

18

Ta longue queue fine et souple s'enfonce dans le tuyau jusqu'à la clé. Tu parviens à la passer sous la clé et à la ramener tout doucement le long du tuyau. Un B est écrit dessus. Bravo ! Note la clé B dans la case « Possessions » de ta feuille d'aventure puis retourne au **plan**.

19

« Non, non, petit malin, couine le rat. Si tu échanges encore, le chef a prévu une punition que tu regretteras. À ta place, je m'arrêteraïs là. » Bon, tu ne peux plus échanger. Dommage.

Si tu veux acheter un objet

rends-toi au **22**.

Si tu as un cristal bleu

rends-toi au **53**.

Si tu demandes de l'aide

rends-toi au **48**.

Si tu quittes la pièce

rends-toi au **plan**.

20

Tu t'élançes le bec levé et l'abats de toute ta petite force sur la cloche. Elle reste intacte. Rends-toi au **35** pour réessayer.

21

Tu pénètres dans un étroit passage au sol métallique, aux parois de plâtre et au plafond de polystyrène. Tu es dans une cloison. La galerie se termine par une grille. Un rectangle en plastique jaune te sépare d'elle. Il s'enfonce légèrement quand tu montes dessus tandis que la grille, elle, s'enfonce complètement dans le sol. Plus loin se trouve un rectangle en plastique vert et une seconde grille. Dès que tu redescends du rectangle jaune, la première grille remonte 10 secondes plus tard.

Le rectangle jaune sert à baisser la première grille, pendant 10 secondes. OK. Mais à quoi sert le rectangle vert ? Tu n'as pas le temps d'y réfléchir que deux énormes rats s'engagent dans la cloison. « Ta partie est finie, annonce le moins énorme des deux. Rends tout ce que tu as pris, et on ne te fait pas de mal. »

Tu n'as pas le choix. **Efface toute ta feuille d'aventure**. Relance le dé et note le chiffre obtenu dans la case « Dé ».

« C'est bon maintenant, tu peux y aller. La plaque verte, elle sert à ouvrir la cage de tes potes. Y en a un qui va entrer dans la maison à son tour. Quand ce sera fait, ça va te baisser la grille qu'est derrière la plaque verte. Tu pourras revenir dans la cage avec tes potes. Vas-y ! »

Suivant les instructions, tu montes sur la plaque jaune, passes au-dessus de la première grille, puis actionnes la plaque verte. Peu de temps après, la seconde grille disparaît dans le sol. Le reste de la cloison te conduit effectivement à la cage où se trouvent 4 de tes compagnons.

Quel animal est parti explorer la maison cette fois-ci ? Rends-toi au **1** pour y faire ton choix. Tu lui expliques, au travers de la porte qui vous sépare, tout ce que tu as appris sur cette maison.

22

« Chaque objet coûte 25 pièces, prix non négociable », annonce le rat. Tu peux lui acheter l'objet que tu veux, à condition de posséder 25 pièces de monnaie.

– Un minuscule marteau

– Une tige de pissenlit

– Une seringue contenant un poison violent

– Un collier magique pour respirer partout

– Une ficelle

– Un avion miniature

Note l'objet dans la case « Possessions » de ta feuille d'aventure.

Si tu veux échanger un objet

rends-toi au **40**.

Si tu as un cristal bleu

rends-toi au **53**.

Si tu demandes de l'aide

rends-toi au **48**.

Si tu quittes la chambre

rends-toi au **plan**.

23

Une moquette verte recouvre le sol de la pièce et des étagères occupent les quatre murs. Dessus, des minéraux et des animaux empaillés sont exposés, protégés de la poussière par des cloches en verre. L'une d'elles, sur la moquette, abrite une clé en fer marquée d'un A. Impossible de décoller la cloche.

- Si tu possèdes un marteau rends-toi au **47**.
- Si tu as un bec rends-toi au **20**.
- Si tu cherches un cristal bleu rends-toi au **58**.
- Sinon rends-toi au **39**.

24

L'ouverture n'est pas plus grande qu'un trou de souris. Un long parcours te conduit à l'intérieur d'une cloison, en hauteur, sur un bloc de polystyrène. Tu suis cet étroit couloir aux parois de plâtre jusqu'à un trou dans le sol de polystyrène. Tu domines le bas de la cloison, au sol métallique. Au fond de ce puits, tu aperçois un rectangle en plastique vert posé à plat sur le métal.

- Si tu sautes dans le trou rends-toi au **15**.
- Si tu sors de cette cloison, tu peux :
passer par l'ouverture dans la plinthe rends-toi au **21**.
explorer la maison rends-toi au **plan**.

25

Tu viens d'entrer dans la buanderie, une pièce où s'entasse du linge puant et une mystérieuse machine percée d'un hublot.

- Si tu te faufiles par le hublot entrouvert rends-toi au **64**.
- Si tu fouilles le tas de linge rends-toi au **4**.
- Si tu quittes la buanderie rends-toi au **plan**.

26

Tu viens d'entrer dans une sorte de laboratoire ou d'atelier rempli de machines plus ou moins terminées et de flacons remplis de produits mystérieux. Cela sent la graisse et le caoutchouc. Une première inspection attire ton attention sur une pince robotisée. Portée par un bras mécanique, elle rentre par le haut dans un grand vase en verre. Elle tient une petite clé marquée d'un E, juste au-dessus d'un liquide fumant. Rien ne bouge. Parmi le bazar étalé sur un plan de travail, tu remarques un boîtier avec un bouton rouge.

- Si tu appuies sur le bouton rouge rends-toi au **30**.
- Si tu arraches la clé rends-toi au **5**.
- Si tu fouilles davantage rends-toi au **37**.
- Si tu quittes la pièce rends-toi au **plan**.

27

Si tu as déjà résolu cette énigme, retourne au **60**. Sinon, continue à lire.

« Au cours d'une course d'escargot, l'un d'eux, Hugo, double le 17^e coureur. Le 16^e double le 15^e. Le 14^e double le 13^e. À quelle place finit Hugo ? »

Rends-toi au numéro égal à la place de Hugo en fin de course. Si le texte commence par « Bravo » ou « Hugo », continue la lecture, sinon, c'est que tu t'es trompé (retourne au **plan**).

28

« Par la serrure de ma grand-mère ! s'exclame le vieux rat en s'agenouillant devant toi. Ta grandeur mérite une offrande. Prends cette clé, et surtout, garde les tiennes. » Note la petite clé carrée dans la case « Possessions » de ta feuille d'aventure.

- Si tu veux répondre à une énigme rends-toi au **27**.
- Si tu préfères partir rends-toi au **plan**.

29

Tu appuies sur le bouton sans lâcher le fil. La pince libère la clé. Ton fil se tend tellement que tu es prêt à le lâcher. Tu tires aussi fort que ta petite taille te le permet, jusqu'à faire ressortir la clé du vase. Elle tombe sur le plan de travail avec un tintement de victoire ! Note la clé E dans la case « Possessions » de ta feuille d'aventure.

Si tu fouilles davantage
Si tu quittes la pièce

rends-toi au **37**.
rends-toi au **plan**.

30

À peine as-tu appuyé sur le bouton que la pince s'ouvre et laisse tomber la clé dans le liquide en ébullition. Hors de question de plonger dans ce bain mortel pour la récupérer ! Après quelques secondes la pince descend repêcher la clé et reprend sa position. Le problème est que tu ne peux pas à la fois appuyer sur le bouton et retenir la clé.

Si tu prends la clé
Si tu possèdes une ficelle
Si tu sais tisser
Si tu fouilles davantage
Si tu quittes la pièce

rends-toi au **5**.
rends-toi au **52**.
rends-toi au **6**.
rends-toi au **37**.
rends-toi au **plan**.

31

Tu t'envoies pour échapper aux coups de cutter d'Al Ratraz. Coincé avec lui dans le garage, tu dois prendre une décision.

Si tu l'attaques
Si tu fonces vers le clavier

rends-toi au **65**.
rends-toi au **7**.

32

Tu retournes quelques carreaux, mais pour ta taille, l'effort est colossal. Tu finis par abandonner.

Si tu examines les tuyaux
Si tu quittes la pièce

rends-toi au **10**.
rends-toi au **plan**.

33

Tu ne trouves rien d'intéressant. Inutile d'insister, rends-toi au **plan**.

34

Prisonniers comme toi, tes compagnons ne pourront pas te sortir de cette cage.

Tu as réussi la première partie de l'aventure, mais pas la seconde.

Si tu es courageux, tu peux reprendre l'histoire au début de la seconde partie, dans le garage, au **8**.

Si tu es très courageux, mais alors, vraiment très courageux, tu peux recommencer l'histoire depuis le tout début, au **1**. Il te faut dans ce cas effacer toute ta feuille d'aventure, lancer le dé et écrire le chiffre obtenu dans la case « Dé ».

35

Tu frappes une nouvelle fois : une fissure vient d'apparaître ! Encore un coup, et la cloche se brise en éclats. Note la clé A dans la case « Possessions » de ta feuille d'aventure.

Si tu as noté le code *Trafic*
Si tu cherches un cristal bleu
Sinon

rends-toi au **plan**.
rends-toi au **58**.
rends-toi au **plan**.

36

Grâce à tes efforts répétés, tu parviens à faire basculer la cloche, qui se brise contre le sol. Le bruit a attiré un rat au pelage décimé par la teigne. Il reste figé quand il te voit. Le saccage le cloue encore un peu plus sur place. Quand il reprend finalement ses esprits, tu as disparu ! Il passe son nez dans les interstices du plancher, derrière les meubles. Il hume l'air, scrute le plafond. Où t'es-tu enfui ? Rends-toi au **plan** après avoir noté le cristal bleu dans la case « Possessions » de ta feuille d'aventure.

37

Parmi les différents flacons et matériels qui jonchent le laboratoire, tu trouves un kit qui te sera peut-être utile. Le chiffre que tu as écrit dans la case « Dé » de ta feuille d'aventure t'indique la nature de ta découverte.

Dé Découverte

- 1 Kit « Outils »
- 2 Kit « Fleurs »
- 3 Kit « Chimie »
- 4 Kit « Textiles »
- 5 Kit « Fabrication »
- 6 Kit « Matériaux »

Note le kit dans la case « Possessions » de ta feuille d'aventure.

Si tu appuies sur le bouton rouge

rends-toi au **30**.

Si tu arraches la clé

rends-toi au **5**.

Si tu quittes la pièce

rends-toi au **plan**.

38

Comme tu peux respirer par la peau, dans l'air mais aussi dans l'eau, tu auras tout le temps de rester sous l'eau. Tu t'enfonces dans l'eau verdie par les algues. Tout est mort dans l'aquarium. Le sol vaseux est jonché d'arrêtes, de coquilles et de racines. Cela ne réduit pas ton courage. Tu retournes chaque pierre (rendue plus légère par l'eau), creuses le sable et visites les décorations en plastiques. Dans un faux crâne humain miniature, tu finis par trouver une clé marquée d'un D. Félicitations ! Note-la dans la case « Possessions » de ta feuille d'aventure avant de te rendre au **plan**.

39

« Si j'avais un marteau... » regrettes-tu. Rends-toi au **plan**.

40

Si tu as le code *Échange*, rends-toi immédiatement au **19**. Sinon, continue la lecture.

« Je n'échange que des objets identiques à ceux-là », explique le rat en désignant 6 objets.

- Un minuscule marteau
- Une tige de pissenlit
- Une seringue contenant un poison violent
- Un collier magique pour respirer partout
- Une ficelle
- Un avion miniature

Tu peux lui prendre un seul de ces objets, à condition que tu lui donnes un de ces 6 objets. Tu dois absolument déjà posséder l'un de ces objets pour pouvoir le lui donner. « J'en aurai deux identiques, pas grave », te rassure le rat. Si tu échanges un de tes objets contre un des siens, écris le code *Échange* dans la case « Codes » de ta feuille d'aventure, et note l'objet dans la case « Possessions ».

Si tu veux acheter un objet

rends-toi au **22**.

Si tu as un cristal bleu

rends-toi au **53**.

Si tu demandes de l'aide

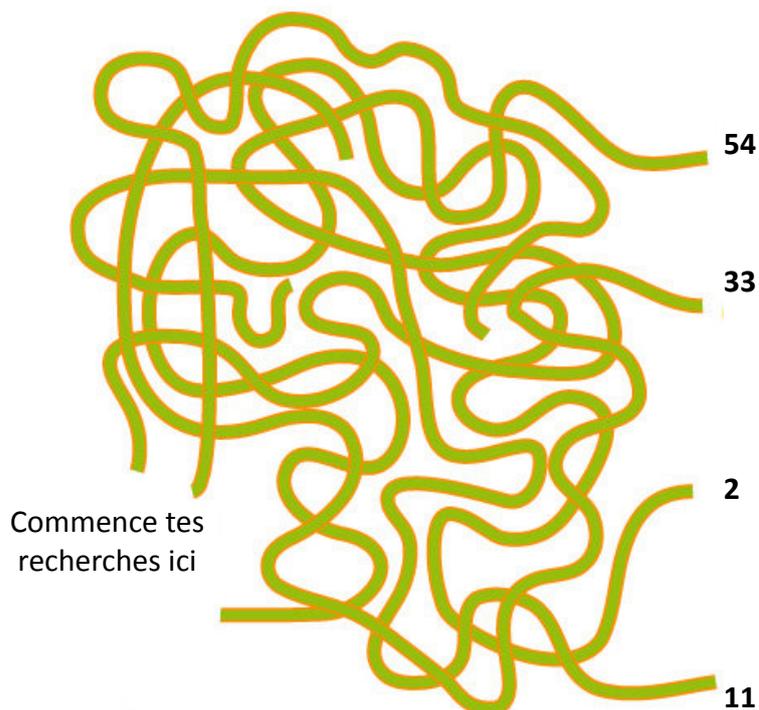
rends-toi au **48**.

Si tu quittes la pièce

rends-toi au **plan**.

41

La porte s'ouvre sur un débarras, une petite pièce encombrée d'un bric-à-brac des plus hétéroclites. Rends-toi au bon numéro pour savoir si tu découvres quelque chose d'utile.



Si tu n'a pas envie de perdre du temps ici, rends-toi au **plan**.

42

Le rat se jette sur toi, mais avant qu'il ait pu te mordre, tu lui enfonces l'aiguille de la seringue dans le ventre. Le poison se répand dans tout son corps. Tu lui arraches la clé et l'abandonnes à son triste sort. La clé porte un C. Note-la dans la case « Possessions » de ta feuille d'aventure.

Si tu fouilles le tas de linge

rends-toi au **4**.

Si tu quittes la buanderie

rends-toi au **plan**.

43

La salle de bain est en piteux état. La baignoire a disparu, le lavabo repose fendu sur le sol et le carrelage se décolle.

Si tu examines les tuyaux

rends-toi au **10**.

Si tu soulèves les carreaux tombés

rends-toi au **32**.

Si tu quittes la pièce

rends-toi au **plan**.

44

La longue tige de pissenlit s'enfonce dans le tuyau jusqu'à la clé. Tu parviens à passer la tige sous la clé et à la ramener tout doucement le long du tuyau. Un B est écrit dessus. Bravo ! Note la clé B dans la case « Possessions » de ta feuille d'aventure puis retourne au **plan**.

45

Des yeux se mettent à briller dans l'ombre des caisses. Des dizaines de rats s'avancent vers toi ! « Repose ça tout de suite ! » couine l'un d'eux. Efface tous les kits de ta feuille d'aventure si tu en possédais. Si ce n'est déjà fait, note le code *Yeux* sur ta feuille d'aventure. Tu quittes l'entrepôt sans demander ton reste. Rends-toi au **plan**.

46

Tu déploies tes ailes noires et t'envoies vers l'épaisse toile. L'araignée t'observe de ses yeux ronds prendre la clé et quitter la cuisine sans t'excuser pour les dégâts causés à son ouvrage.

Un F est gravé sur la clé. Note la clé F dans la case « Possessions » de ta feuille d'aventure et rends-toi au **plan**.

47

Tu brandis le marteau et l'abats de toute ta petite force sur la cloche. Elle reste intacte. Rends-toi au **35** pour réessayer.

48

Si tu as un cristal bleu, rends-toi au **53**. Si tu as le code *Trafic*, le rat ne peut plus rien pour toi, retourne au **14** pour faire un autre choix. Sinon, continue la lecture.

« Je ne peux pas te donner d'indice, te prévient le rat. Par contre, je peux te donner quelques pièces en échange d'un service, murmure-t-il.

– Combien ? demandes-tu

– 15 pièces.

– Quel service ?

– Ramène-moi un cristal bleu.

– Où le trouver ?

– Dans la salle des collections. »

Si tu veux acheter un objet

rends-toi au **22**.

Si tu veux échanger un objet

rends-toi au **40**.

Si tu veux partir

rends-toi au **plan**.

49

La grande porte métallique est verrouillée. À côté d'elle se trouve un bloc percé de 6 serrures. Il est accessible, mais possèdes-tu les 6 clés marquées ?

Si tu as les 6 clés

rends-toi au **8**.

Sinon

rends-toi au **plan**.

50

Tu passes le collier. Aussitôt, tu sens ta peau changer. Les fluides de ton corps y circulent plus vite, augmentant les échanges gazeux avec l'air ou l'eau. Tu peux maintenant respirer où tu veux ! Tu t'enfonces dans l'eau verdie par les algues. Tout est mort dans l'aquarium. Le sol vaseux est jonché d'arrêtes, de coquilles et de racines. Cela ne réduit pas ton courage. Tu retournes chaque pierre (rendue plus légère par l'eau), creuses le sable et visites les décorations en plastique. Dans un faux crâne humain miniature, tu finis par trouver une clé marquée d'un D. Félicitations ! Note-la dans la case « Possessions » de ta feuille d'aventure avant de te rendre au **plan**. N'oublie pas de retirer ton collier pour reprendre ton apparence normale.

51

La porte s'ouvre sur une vaste pièce. Le salon. Le tapis et le canapé sont élimés et plein de poussière. Le papier peint se décolle par endroit. Un aquarium immense occupe presque tout un mur. Fouiller le salon ne t'apporte rien. Il ne te reste plus qu'à explorer l'aquarium... Mais en es-tu capable ?

Si tu possèdes un collier

rends-toi au **50**.

Si tu es amphibien

rends-toi au **38**.

Sinon

rends-toi au **plan**.

52

Tu te hisses jusqu'à la pince où tu fais un nœud autour de la clé et redescends sur le plan de travail.
Si tu appuies sur le bouton rouge rends-toi au **29**.
Si tu tires sur le fil rends-toi au **63**.
Si tu fouilles davantage rends-toi au **37**.
Si tu quittes la pièce rends-toi au **plan**.

53

« Tu as le cristal bleu dont je rêve depuis des années ! » s'exclame le rat. Il te l'arrache des pattes et te tend 15 pièces. Note ces 15 pièces dans la case « Monnaie » de ta feuille d'aventure, ainsi que le code *Trafic*. Barre le cristal bleu de la case « Possessions ».
Si tu veux acheter un objet rends-toi au **22**.
Si tu veux échanger un objet rends-toi au **40**.
Si tu veux partir rends-toi au **plan**.

54

Bien joué ! Le chiffre que tu as écrit dans la case « Dé » de ta feuille d'aventure d'indique le seul objet digne d'intérêt que tu parviens à dénicher.

Dé Découverte

- 1 Un minuscule marteau
- 2 Une tige de pissenlit
- 3 Une seringue contenant un poison violent
- 4 Un collier magique pour respirer partout
- 5 Une ficelle
- 6 Un avion miniature

Note l'objet dans la case « Possessions » de ta feuille d'aventure puis rends-toi au **plan**.

55

Tu tournes en rond, ne sachant plus comment te sortir de cette maison. Ta seule issue est cette petite ouverture aménagée dans une plinthe près de la porte fenêtre. À moins que tu aies la petite clé carrée qui permet d'ouvrir la minuscule porte qui se trouve à côté ?

Si tu as la clé carrée rends-toi au **24**.
Si tu passes par le trou dans la plinthe rends-toi au **21**.

56

Tu introduis ton bec dans le tuyau mais la clé se trouve trop loin. Dommage !

Si tu possèdes une tige de pissenlit rends-toi au **44**.
Si tu as une queue longue et fine rends-toi au **18**.
Si tu soulèves les carreaux rends-toi au **32**.
Si tu quittes la pièce rends-toi au **plan**.

57

Te voici dans une cuisine à l'abandon. La pellicule de vieille graisse qui recouvre les meubles a bruni et remplit la pièce d'une odeur âcre. Comme dans toute la maison, des toiles d'araignée arrondissent les coins du plafond. Un éclat métallique attire ton attention. Une clé ! Es-tu en mesure d'aller la chercher si haut, et sans te faire attaquer par l'araignée poilue qui guette ?

Si tu possèdes un avion miniature rends-toi au **3**.
Si tu sais voler rends-toi au **46**.
Sinon rends-toi au **plan**.

58

Si tu as noté le code *Traffic*, rends-toi au **plan**. Sinon, continue la lecture.

Tu peux essayer de soulever une cloche qui contient un très beau cristal. Il est petit mais d'un bleu magnifique.

Si tu essaies

rends-toi au **36**.

Sinon rends-toi au **plan**.

59

Al Ratraz est trop dangereux pour que tu puisses à la fois éviter ses coups et appuyer sur les boutons. Tu préfères rester en vie ! Tu te concentres donc sur le combat.

Si tu sais voler

rends-toi au **31**.

Sinon

rends-toi au **65**.

60

La pièce contient un bureau et une étagère. Un vieux rat gris est vautré dans un tiroir sur un tas d'enveloppes. Tu sursoutes à sa vue. « Je suis le Maître des clés, annonce-t-il avec un calme étonnant. J'ai un jour possédé jusqu'à 4 clés. J'ai juré de remettre la seule clé qui me reste à quiconque en possède plus. Accessoirement, je sais aussi poser des énigmes. »

Si tu possèdes 5 clés

rends-toi au **28**.

Si tu veux répondre à une énigme

rends-toi au **27**.

Si tu préfères partir

rends-toi au **plan**.

61

Cette grande pièce est un entrepôt où s'entassent des caisses. 6 kits peuvent t'être utiles.

– Kit « Outils »

– Kit « Fleurs »

– Kit « Chimie »

– Kit « Textiles »

– Kit « Fabrication »

– Kit « Matériaux »

Choisis-en un ou plus, mais ne note rien tout de suite sur ta feuille d'aventure.

Si tu en as choisi un

rends-toi au **16**.

Si tu en as choisi deux ou plus

rends-toi au **45**.

Si tu préfères n'en prendre aucun

rends-toi au **plan**.

62

L'établi et les machines-outils qui se dressent devant toi ne laissent aucun doute : tu es dans un atelier. Il te permet de fabriquer des objets à partir de kits.

Combinaison

Kit « Outils » + « Fleurs »

Kit « Fleurs » + « Chimie »

Kit « Chimie » + « Textiles »

Kit « Textiles » + « Fabrication »

Kit « Fabrication » + « Matériaux »

Kit « Matériaux » + « Outils »

Objet fabriqué

Une tige de pissenlit

Une seringue contenant un poison violent

Un collier magique pour respirer partout

Une ficelle

Un avion miniature

Un minuscule marteau

Tu dois impérativement posséder les deux kits pour fabriquer l'objet correspondant. Si tu as ce qu'il faut pour le fabriquer, note l'objet dans la case « Possessions » de ta feuille d'aventure. Sinon, n'oublie pas d'inscrire le nom de cette pièce sur le plan pour y revenir plus tard. Rends-toi au **plan**.

63

La pince n'est pas prête de lâcher la clé. Ce n'est pas ainsi qu'il faut procéder.

Si tu appuies sur le bouton rouge

Si tu fouilles davantage

Si tu quittes la pièce

rends-toi au **29**.

rends-toi au **37**.

rends-toi au **plan**.

64

Te voici dans un cylindre métallique beaucoup plus grand que toi. Il est percé de centaines de trous, comme une passoire. Tu es dans une machine à laver le linge ! Mais ce qui est le plus inquiétant, c'est l'énorme rat qui te regarde de ces petits yeux luisants dans le noir. Se pourrait-il que ce soit Al Ratraz en personne ? Son regard cruel te laisse croire que oui, mais son vilain sourire imbécile te fait penser que non. Sûrement un larbin du chef.

Le rongeur tient une petite clé dans ses griffes aiguisées. Inutile de l'attaquer si tu n'as aucune chance de le vaincre.

Si tu possèdes un marteau

Si tu possèdes une seringue

Si tu as un dard

Sinon, tu prends la fuite

rends-toi au **13**.

rends-toi au **42**.

rends-toi au **9**.

rends-toi au **plan**.

65

Tu te bats du mieux possible mais le combat est inégal : Al Ratraz peut te tuer d'un simple coup de sa lame. Il finit par te plaquer au sol, la lame prête à s'enfoncer dans ta chair. Tu es contraint de le suivre docilement jusqu'à une petite cage métallique où il t'enferme. Tu es terrorisé et tu t'en veux d'avoir échoué si près du but. Pendant qu'il se moque de toi, tu jettes un œil à l'écran. Rends-toi au **34**.

66

Ce que tu vois sur l'écran te redonne espoir. La cage qui retenait tes compagnons est vide. Le seul bouton que tu as actionné sur le clavier a ouvert la petite porte. Pourvu qu'ils arrivent jusqu'ici !

Al Ratraz se détourne vivement de toi. La porte qui mène ici vient de s'ouvrir ! Le rat se jette sur les cinq animaux. Plus nombreux, ils parviennent à la maîtriser. Tandis que trois le tiennent, deux appuient sur tous les boutons du clavier. Toutes les portes de la maison s'ouvrent en même temps. Celle de ta cage – ouf ! – mais aussi la grande porte motorisée du garage ! Tes compagnons poussent le rat dans la cage et l'y enferment.

Avançant tous les six ensemble, de front, vous sortez du garage. Quel bain de soleil ! Et quelle chaleur pour la saison ! Surtout, vous êtes libres. Grâce à votre entraide, vous avez trouvé les 6 clés. Grâce à ton courage, alors qu'Al Ratraz te menaçait de son cutter, tu as pu délivrer tes compagnons qui, à leur tour, t'ont délivré.

Le hasard vous avait réunis, alors que vous venez des quatre coins du monde. Désormais, vous n'êtes pas prêts de vous quitter !

Félicitations ! Tu as réussi la dernière partie de l'aventure.

