

LA GRANDE AVENTURE DE PATRIKKK

Prologue:

Il était une fois dans un endroit très espacé de la ville mais très proche de l'eau, une maison, une seule et petite maison posée sur une grande colline. Elle était habitée par un vieux monsieur mais pas trop quand même qui s'appelle Patrikkk. Il a 42 ans et pèse 12 kilogrammes. Il a des rides des pieds à la tête et il adore fumer, c'est d'ailleurs son métier : testeur de pipes professionnel, c'est son père Martinkkk qui l'a formé, il est malheureusement mort en s'étouffant avec une chips. Patrikkk a de nombreuses peurs mais deux en particulier qui l'effraient plus que les autres : s'envoler à cause du vent et les chips .

Chapitre 1

Comme tous les samedis Patrikkk retourne sa maison à la recherche de son vin rouge qui était toujours au même endroit : sous son oreiller, mais bon, ça ne veut pas rentrer dans sa vieille tête.

Et comme tous les samedis Patrikkk s'écriait :

«Mon vin !!! Où est mon vin !! mon beau et précieux vin!!!»

Mais ce samedi, le vin n'était pas sous son oreiller, il était dans la cave avec toutes les vieilles affaires .

Patrikkk prit alors sa torche à deux mains et descendit dans la cave où il n'y avait aucune électricité .

Après quelques mètres il se prit une, deux puis trois toiles d'araignées avant de glisser sur un vieux torchon sale et de s'écraser par terre

«Mais qui a laissé traîner ça !» grogna-t-il.

En se relevant il appuya sur une plaque dissimulée qui ouvrit une porte cachée dans le mur
«fichtre!! un passage secret.»

Derrière la porte il y avait une salle, une toute petite salle avec une carte dans une vitrine mais pas n'importe quelle carte, c'était une carte au trésor.

Elle était signée Martinkkk, le prénom de son père.

Il l'étudie quelques minutes avant de réussir à se situer, une croix indiquait un certain trésor sur une petite île aux milieu de l'océan Pacifique.

Chapitre 2

Patrikkk avait étudié la carte toute la nuit, ou presque car il s'était endormi à 1h du matin sous le "sommeil de la vieillesse" comme il l'appelait.

Patrikkk hésitait à y aller, ses seules excuses étaient qu'il n'avait pas fini son vin.

Il finit par se dire qu'il pouvait sortir de temps en temps de chez lui

Il partit vers 14 heures après avoir préparé ses affaires.

Une petite bouteille d'eau, la carte, une boussole, des haricots rouges en boîtes de conserve, un petit bateau à moteur et bien évidemment une bouteille de vin rouge édition collector qu'il avait gagnée à la fête du vin, une fête où il était présent tous les ans.

Arrivé sur la berge, Patrikkk poussa le lourd bateau à moteur dans l'eau.

Il monta dedans accompagné de tous ses objets, alluma le moteur et s'éloigna de la berge...

Chapitre 3

Après son départ, il entama déjà une boîte de conserve sous le stress d'être parti sans prévenir personne.

Il continua sa route vers l'île en question avec sa carte et sa boussole.

Il mangeait peu, dormait peu, buvait peu mais il réussissait à se disputer avec sa bouteille de vin, c'était la seule chose qu'il aimait et avec qui il pouvait parler.

Chaque jour il se rapprochait de la destination de l'île mais n'apercevait rien à l'horizon, il s'endormait sous la fatigue et le désespoir.

Le lendemain matin Patrikkk aperçut au loin quelque chose, mais pas ce qu'il espérait, une énorme tempête se dirigeait droit sur lui. Il prit sa carte et sa boussole le plus vite possible en cherchant désespérément où est-ce qu'il était mais sous la panique les fit tomber à l'eau.

La tempête arriva et lui fit renverser son bateau l'entraînant au fond de l'eau où il se cogna la tête.

En se remettant droit il essaya de remonter à la surface mais quelque chose l'en empêchait, en regardant vers le bas il vit que sa jambe s'était coincée sous un énorme rocher. Il tenta de l'extraire mais le rocher était trop lourd, il tourna, bougea, gigota dans tous les sens en essayant d'enlever son pied, il commençait peu à peu à apercevoir une forte lumière. La lumière se faisait de plus en plus forte sous le manque d'oxygène...

Chapitre 4

Mais alors qu'il allait s'évanouir, Patrikkk fit basculer un levier.

Le sol se mit à trembler puis à commencer à monter jusqu'à la surface, c'était une île, il était exactement sur l'île qu'il cherchait sur la carte. L'île arriva enfin à la surface où il pouvait distinguer ce qui se trouve sur cette île sous-marine ou presque car il s'évanouit sous le stress et le manque de dioxygène.

Il se réveilla sur un lit fait à partir d'algues et de bambous dans une maison de corail.

Un rideau d'algue cachait la sortie, il n'y avait personne d'autre que lui dans cette drôle de maison.

En sortant le soleil lui éclaira les yeux, il s'habitua peu à peu et regarda autour de lui, une immense ville de corail peuplée d'hommes avec une tête de poisson.

Après avoir étudié la ville pendant longtemps, une grande palme se posa soudain sur son épaule. Il poussa un cri de surprise et se retourna d'un coup pour voir qui était cet individu. C'était un poisson différent de ceux présents dans cette étrange ville, il portait une grande couronne en coquillage et une toge en algues, il était vert et avait trois yeux .

Patrikk prit son courage à deux doigts et fit une approche en articulant abusivement pour que cet étrange spécimen le comprenne :

- Oûûûû, Moiiiiii, Êtreeee ?
- Vous êtes à Coral Castle. lui répondit l'étranger. Et je suis le maire de cette cité.

Patrikk surpris, lui posa d'autres questions :

- Vous parlez ma langue ?
- Je parle toutes les langues
- Même l'arabe ?
- من الأفضل ألا تعرف-
- Ça veut dire quoi ? demanda t'il.
- Tu ferais mieux de ne pas savoir.
- D'accord, et vous êtes quoi exactement?
- Un poiscaille, une espèce en voie de disparition mi-homme mi-poisson.

Patrikk se demandait si c'était réel ou s' il était mort sous l'eau mais après s'être fait mal en se donnant une énorme gifle, il confirma qu'il était vivant.

Le maire l'invita à visiter la ville.

Chapitre 5

Pendant près d'une heure, le maire lui fit visiter la ville de fond en comble : la bibliothèque, la piscine, les hôtels et bien sûr les habitations. Tous les habitants le regardaient bizarrement lorsqu'il passait devant leur maison. Mais Patrikk voulait visiter l'immense maison en plein milieu de la cité, le maire vit qu'il était intéressé et lui proposa une visite.

Ils arrivèrent devant la porte et entrèrent, le maire commença un long et interminable discours.

Patrikk suivit cinq minutes son explication historique sur l'origine de cette maison avant de s'en lasser, mais quelque chose le remit sur le fil de l'écoute.

- (...) Nous protégeons depuis des années un trésor d'une valeur inestimable pour nous, les poiscailles.

Le maire entra alors dans une petite salle où se tenait un immense coffre fort en or brillant.

- Quel trésor incroyable !!!
- Non le trésor se trouve derrière.
- Pourrai-je le voir ?
- Il est interdit de le voir. Pour entrer dans cette salle, il faut une carte que je possède. Il lui montra une petite carte avec des contours en argent.

Patrikkk lui expliqua alors toute son aventure, la découverte de la carte signée par son père, son voyage en bateau... A la fin de son récit le maire devint rouge, une corne lui poussa sur le front et il révéla huit tentacules cachés sous sa toge .

Sous la panique, Patrikkk voulut partir mais le maire ferma les portes.

- Comment oses-tu te faire passer pour le grand dieu KKK et prétendre avoir une carte pour nous dérober notre précieux trésor ?

- c'est... c'est.... C'est une erreur.

- Mensonge !!!

- Mais....

- Silence !!!

Patrikkk n'eut pas le temps de dire un mot que le maire parla dans une langue différente

- Alonda ! Yika munthu uyu m'ndende !!!

Une minute plus tard deux poissons bleus avec une lance en coquillage lui attrapèrent les bras et le jetèrent dans un cachot, les barreaux étaient des becs d'espadaon.

Chapitre 6

Cela faisait quelques jours qu'il était enfermé, mais il était original comparé aux autres détenus qui jouaient de l'harmonica, lui, il jouait de la cornemuse, il en avait trouvé une sous son lit.

Tous les autres prisonniers étaient différents, il y avait un petit cochon, un énorme monsieur violet avec un seul œil et un drôle de chat noir.

Un soir, juste après que le garde soit parti, le chat se mit à se racler la gorge, longtemps, très longtemps jusqu'à ce qu' enfin il crache une énorme boule de poils. Patrikkk était déçu, il s'attendait à mieux qu'une boule de poils dégoûtante, mais le chat plongea sa patte à l'intérieur et en ressortit une clef. Il ouvrit sa cage puis fit sortir tous les autres prisonniers, Patrikkk inclus.

- Je me prénomme Dark Cat, se vanta t-il. Je serai votre guide pour vous faire sortir d'ici.

Il partirent quelques minutes plus tard en suivant Dark Cat à travers les couloirs jusqu'à la sortie.

Tout le monde partit de son côté sauf Patrikkk.

- Pourquoi j'ai l'impression de vous connaître ? lui demanda-t-il.

Dark Cat ne répondit pas

- Je ne peux pas partir, il faut que je prenne le trésor des poiscailles.

Dark Cat se retourna brusquement vers lui :

- Continue.

- J'ai trouvé une carte dans ma cave, elle indiquait l'emplacement de cette île et indiquait un certain trésor, elle était signée du prénom de mon père, Martinkkk.

Le chat resta muet puis finit par parler :

- C'est bien ce qui me semblait.

- Que se passe-t-il ?

- Rien, suis-moi, on va aller récupérer ton trésor cher camarade.

Dark Cat l'emmena sur un immense bateau, d'après une pancarte il se nommait le Jolly Roger. Encore une fois le nom lui disait quelque chose.

Sur le bateau il y avait une autre personne.

- Je te présente Ezekiel.

Patrikkk resta bouche bée : depuis que Dark Cat était là, tous les noms qu'il avait vus ou entendus lui disaient quelque chose.

Chapitre 7

Dark Cat, Ezekiel et Patrikkk embarquèrent sur le Jolly Roger. Ils finirent par arriver quelques minutes plus tard derrière l'immense maison du maire, les lumières étaient éteintes, le maire devait dormir. Par terre, il y avait de nombreux déchets.

Ezekiel jeta l'ancre et ils s'avancèrent vers l'immense demeure, Dark Cat poussa un tas de tuiles et révéla une trappe, il l'ouvrit et s'engagea dedans, Patrikkk y alla à son tour, suivi d'Ezekiel.

- Cela fait des années que je creuse ce tunnel en attendant que celui qui le mérite arrive et voilà enfin que tu es là.

Il poussa une affiche et entra dans le coffre-fort.

Patrikkk regarda autour de lui impatient, rien, il n'y avait rien dans cette pièce. Il regarda alors Dark Cat en quête d'une explication.

- Bon écoute, j'ai un peu mal visé l'intérieur du coffre-fort, là on est à l'extérieur du coffre mais bon, j'avais oublié mon GPS.

Parikkk le regarda abasourdi et déçu.

- On peut toujours tenter de voler la carte du maire, proposa Ezekiel.

- C'est impossible, la maison grouille de gardes, fit remarquer Dark Cat.

- Mais ça se tente, rétorqua Patrikkk.

Dark Cat finit par céder et grâce à sa vision nocturne de chat, les emmena à la chambre du maire.

Il entra sur la pointe des pattes et s'occupa de la carte du maire grâce à son agilité pendant que Patrikkk et Ezekiel restaient en dehors de la chambre. Il ressortit peu après, la carte en main.

- Je l'ai ! dit-il.

- Ok super. Maintenant mène nous au coffre, dit Ezekiel dans le noir.

- D'accord.

Mais alors qu'ils allaient partir, ils entendirent une voix au fond du couloir.

- Qui est là ?

Tout le monde se tut.

- Je sais qu'il y a quelqu'un ! hurla-t-il.

Tout en parlant la personne s'approchait et alors qu'elle allait leur marcher dessus, une main les attrapa et les emmena au fond du couloir, à l'opposé du garde. Ils n'arrivaient toujours pas à identifier la personne qui les tirait mais ils entendirent une porte s'ouvrir puis un coup bruyant. Ils entendirent ensuite un corps tomber.

La main était toujours en train de les tirer, ils passaient dans les couloirs, à travers des salles avant d'arriver devant le coffre-fort.

Le coffre était éclairé et ils mirent du temps avant de pouvoir correctement voir.

Ils se retournèrent en même temps après s'être habitués, pour identifier leurs sauveurs.

Personne. Il n'y avait personne.

Tous étaient étonnés sauf Dark Cat qui semblait savoir quelque chose. Mais ils ne lui posèrent pas de questions. Car, ils étaient devant le coffre-fort avec la carte pour y entrer.

Ils avancèrent tous les trois et Dark Cat passa la carte devant le capteur. Le voyant qui était rouge devint vert et la porte lourde s'ouvrit sous un énorme nuage de fumée...

Chapitre 8

Ils entrèrent tous les trois et découvrirent le trésor qu'il cherchait depuis près d'une semaine, mais ils étaient loin de découvrir ce qu'il avait imaginé...

Un paquet de chips pimentés, c'est ce qui se trouvait actuellement devant eux.

Tout le voyage qu'il avait fait, l'océan, la noyade, la cité, la prison, la rencontre avec ses amis, le vol de la carte et juste à l'instant l'ouverture du coffre pour un paquet de chips et tout ça à cause d'une simple carte signée par son propre père.

Tous se turent sauf Patrikk qui dit un seul et unique mot "Pourquoi ?" avant de se jeter sur Dark Cat en hurlant :

- C'est toi qui m'a conduit jusqu'ici "heureux que tu m'aies enfin trouvé" et sans jamais m'expliquer pourquoi ! Depuis le début j'avais un doute sur ce que tu savais mais maintenant j'en suis certain car tu sais ce qui allait y avoir et tu sais aussi qui nous a tiré et amené jusqu'ici !!

A suivre...

Anito Allemandi 4°

IRT ET L'ÎLE MYSTÉRIEUSE

Chapitre 1 :

Un garçon du nom de Irt va sur une île avec son ami Alexandre.

Ils sont là pour creuser et trouver des coffres enfouis dans le sable.

Ils vont sur l'île avec un quad water 2000 et utilisent une extrême mini tractopelle 2000 pour creuser.

Ils creusent, trouvent une porte et entrent à l'intérieur...

Ils découvrent un univers parallèle où il y a un arbre gigantesque et d'autres arbres vivants, des animaux, des feuillages, des maisons en bois et bien plus.

Bref c'était incroyable.

Comment je le sais?

C'est moi, son ami Alexandre qui parle.

On essaie de creuser au-dessus du village et on voit encore du sable, c'est bien un univers parallèle.

C'est trop pour nous, on part.

On revient une semaine plus tard vers l'île.

Chapitre 2 :

On découvre une longue jungle en spirale qui peu à peu nous entoure et on se retrouve coincé par les arbres.

Heureusement, on a pris une hache et on a abattu les arbres.

On a l'impression que la forêt crie de douleur...

Des gigantesques loups apparaissent pour nous dévorer.

Mais on les contre car on a été prudent : on avait trouvé une hache.

Chapitre 3 :

On continue notre route et on voit un bunker caché par des branches.
On entre, c' est un lieu sombre mais on a pris une lampe de poche.
On regarde et on voit des cadavres qui à l'œil nu sont très anciens .

On les prend pour garder un souvenir de notre voyage.
Mais en les prenant, un énorme coffre apparaît du sol. On l' ouvre.
A l'intérieur il y a une lettre, plein d'or et des pierres précieuses.

“On est riche, il faut juste revenir à la plage.”

“Oui c' est incroyable.”

Donc on court le plus vite possible.

En s'échappant de cette maudite forêt, on arrive sur la plage et on voit les arbres vivants sortir du portail dimensionnel. Ils nous attaquent mais on arrive à s'enfuir.

Bref on a failli mourir et on ne retournera plus jamais sur cette île maudite.

Mais on ne sait toujours pas ce que cette lettre contient...

Adriano Michallat 6°

L'ILE PERDUE

Il était une fois dans l'école de Cole, dans la classe de Luca, un élève qui s'appelait Pierre Chatata. Pierre Chatata avait 10 ans. Il était petit et maigre avec un visage pâle, rond, sans barbe ni moustache. Il était rusé et soigneux mais aussi peureux, honnête et joueur. Il était gourmand, poli et curieux et il faisait pipi quand il avait peur, quand il était triste ou heureux.

Malheureusement il ne comprenait jamais rien aux exercices du prof et comme il rendait la feuille vide il se prenait un coup de pied dans le genou, c'est pour ça qu'il avait un bandage au genou. Un jour le prof en a eu marre de lui et l'a exclu à vie.

Chatata a grandi et a acheté une cascade. Il a acheté un bateau pour y aller. Une fois là-bas, son bateau se détruit à cause de la force de la cascade. Il trouve un rouage coincé dans un rocher. Il le récupère puis tombe dans un trou avec des dents. Il trouve un autre rouage, le ramasse, et se fait attaquer par les loups et là il trouve un mécanisme, met le rouage numéro un, et active un mécanisme qui l'emmène ailleurs. Il trouve un autre mécanisme, mais il n'a pas de rouage, il voit un trou, va dedans, trouve des pistolets qui endorment et des dinosaures. Il réussit par chance à les vaincre et trouve le dernier rouage. Puis il voit une échelle et remonte jusqu'à l'air libre, actionne le dernier mécanisme et comme par magie la cascade se coupe en deux. Il y va et trouve une île perdue.

Quand il arrive sur l'île en nageant, il trouve des créatures légendaires, les Platier. Il se fait capturer par des Poliers. Il se fait juger par Plattar parce qu'on dit qu'il a sali l'île avec du liquide électrique et qu'il doit tout nettoyer. Il n'a pas le droit de quitter l'île. C'est à ce moment-là que Chatata trouve une machine à eau vivante. Elle lui dit que ce n'est pas lui le coupable et que l'agresseur lui ressemble c'est tout. Chatata va donc voir les policiers, mais ils ne le croient pas. Ils disent que la place est pleine de substance électrique et que la statue Plapla a disparu. Plein d'Abailles gluantes sortent du liquide visqueux pour tuer Chatata. Chatata les évite et remarque qu'il peut les transformer en de la boue. Malheur ! Chatata s'est fait empoisonner. Il va voir un médecin qui le soigne, mais le juge a tout vu et emprisonne le médecin pour avoir aidé un prisonnier. Chatata retourne sur la place et la nettoie, tout le monde est étonné : une statue sort du sol. Les Platier ont vu Pierre Chatata en haut alors qu'il est en bas : Pierre Chatata a un double ! Le double saute et attrape une étrangère. Chatata le poursuit en lui jetant de l'eau. A un moment il en a marre de se faire taper par la pression de l'eau, il lâche la dame et part dans un portail qu'il a construit sur la statue. Ce portail mène aux collines de l'île. Le méchant a bloqué tous les coins de l'île avec certains Platier et Coquitout. Il franchit le portail et se téléporte jusqu'aux collines. Les Platier ignorent le méchant et le voyant apparaître, ils le prennent pour un bienfaiteur et lui disent qu'un monstre est monté dans le grand moulin. Chatata saute, évite les Abailles et manque de s'électrocuter mais arrivé au sommet le monstre Bataton hurle. En hurlant, il fait s'écrouler le haut du moulin et tombe dedans avec Chatata. Le monstre ouvre la bouche pour aspirer Chatata, mais Chatata asperge le monstre dans la bouche, étouffé il tombe sur le sol. Chatata écrase le monstre

et disparaît. Chatata a vu son double en ombre qui s'appelle Anti-pierre, puis il monte sur une navette et part vers la fête foraine.

Une fois arrivé à la fête foraine, il se fait attaquer par un robot géant, Méga Diablo. Le chef de la fête croit que c'est une nouvelle attraction et autorise Chatata à jouer le gentil contre le robot. Il se met sur les montagnes russes, attrape des missiles et les jette sur le robot. Une fois le robot cassé, l'ombre de Chatata sort de la machine et montre son vrai visage. "Toi !" dit Chatata. "Eh oui !" dit Luca, qui était l'ancien prof de Chatata. Il le croyait mort. Le prof s'en alla en disant "ne m'appelle plus prof appelle-moi Luca." Pendant des années, Chatata a poursuivi Luca à travers les portails, les ports, les villages avec des chiens enragés, à la plage, même dans des baies. Luca est épuisé et rentre dans le volcan des Cacache. Chatata va dans le volcan, évite la lave, se brûle, et découvre une barque ensorcelée qui nage sur la lave. Quand il arrive le bateau se casse en touchant le bord du sol. Chatata croit atterrir sur le sol mais atterrit sur un Cacache qui se transforme en monstre. Chatata se cache et soudain le monstre se transforme en crotte. Chatata l'arrose et le tue.

Il arrive devant le bain matinal de Luca qui montre son chef, qui est aussi son père, Diablo. Celui-ci essaye de le mordre. Chatata l'évite et trouve une bombe à rebond. Il l'envoie dans la bouche de Diablo qui rebondit dans le bain et tombe dans la lave. Chatata voit Diablo sortir de la lave avec les mains aux fesses en hurlant "Mamma mia !!!"

Chatata est maintenant respecté et vit sur l'île. Mais un jour il trouve un lave-linge temporel. Chatata voit deux personnes sortir du lave-linge temporel. Ils disent qu'ils s'appellent Brousse Lit et Ezekiel, mais en vérité, Brousse Lit a changé de nom et s'appelle Patrikkk. Tous les trois décident de visiter des contrées lointaines comme la France à l'époque baroque. Mais une anomalie de la machine les envoie dans une autre dimension où il y a un dérèglement climatique provoquant des phénomènes tels qu'un désert avec du sable et de la glace, des ruines et même des villages hantés. La suite de leurs aventures est à découvrir dans *Le voyage dans le temps*.

Ezekiel Barakat 6°

A LA RECHERCHE D'EZEKIEL

Brousse Lit est jeune, il a 36 ans. Il est musclé, habillé comme un Jedi et il a des armes de pirate et un pistolet lance-baleine. Il a les cheveux hirsutes qui ressemblent à de la brousse. Il est très sociable. C'est un aventurier qui n'a peur de rien mais qui est flemmard.

Un jour, sur un bateau (Jolly Roger) Brousse Lit partit chercher son ami Ezekiel et en y allant il tomba sur le triangle des Bermudes. Sur le bateau, il y avait aussi l'ami de Brousse Lit, Dark Cat. Il est mignon, dangereux mais dégoûtant car il crache des boules de poils.

Sur une île vide on voit une manaka (porte cochon démon). Pour entrer il faut une clé en forme de nez de cochon. Pour l'obtenir il faudra qu'ils résolvent trois quêtes.

1. Il faudra ramener des Jabi (le poisson le plus petit du monde).
2. il faudra tuer Boulling Geoffrey (petit monstre mais redoutable).
3. il faudra parcourir le parcours de la muerte (constitué de lance-acide, lance-eau de toilette, lance-lave, lance-chaussettes sales, lance-poules, et lance-poulpes).

En franchissant la porte, Brousse Lit et Dark Cat virent une civilisation alien, des squelettes et des poules mangeuses d'hommes qui écoutent du Jul, du Johnny Hallyday, du PLK et du Ziak.

Les aliens, les squelettes, et les poules mangeuses d'hommes se mirent à poursuivre Brousse lit ainsi que son ami. Puis Brousse Lit sortit son arme et écrasa les aliens, les squelettes, et les poules mangeuses d'hommes. Brousse Lit et Dark Cat s'enfuirent et sortirent par la porte de derrière. Là, se trouvait une île paradisiaque. Grâce aux ressources de cette île, ils construisent un bateau pour aller chercher leur ami Ezekiel.

En arrivant dans la tour où était Ezekiel, ils voient un scientifique, Docteur Filou Filou. Brousse Lit parle à Ezekiel qui lui répond bizarrement : il souffre de jargonaphasie. Pour le guérir il faudra le mettre dans un lave-linge temporel avec :

1. un caleçon à fleurs
2. des chaussettes rouges et jaunes à petits pois
3. des chaussons Jeannot Lapin
4. la bouteille de vin rouge édition collector

Grâce au lave-linge temporel, Ezekiel et Brousse Lit pourront remonter le temps. C'est ainsi qu'ils atterrissent sur l'île perdue de Pierre Chatata.

Quelques années plus tard, Brousse Lit changera d'identité et se nommera Patrikkk.