



Découvre les premières aventures de **CHANCE** ET **CELSIUS**



Couverture et illustrations intérieures : Yllya
Direction artistique : Tiphaine Rautureau

Direction des publications : Stéphanie Baronchelli, Jérôme Bernez-Binder
Suivi éditorial et maquette : Alice Darondeau
Relecture éditoriale : Caroline Merceron
Correction : Romain Allais

www.gulfstream.fr

© Gulf stream éditeur, Nantes, 2022

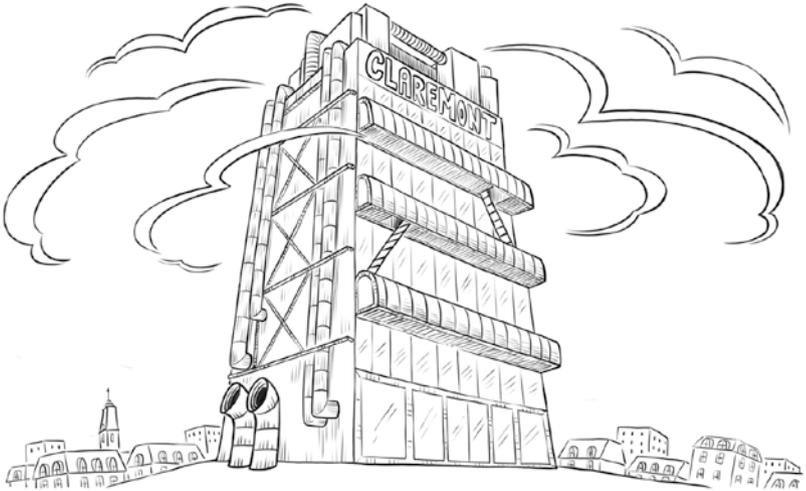
ISBN : 978-2-35488-988-3

Loi 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse

Sophie Noël - Maxime Fontaine - Yllya

CHANCE ET CELSIUS

3. Le Défi de l'hypnojeu



Gulf stream éditeur

SOMMAIRE

CHAPITRE 1

ZZIM

p. 9

CHAPITRE 2

L'hypnojeu

p. 19

CHAPITRE 3

L'école des zombies

p. 27

CHAPITRE 4

La tacticienne

p. 41

CHAPITRE 5

Sulfuris

p. 51

CHAPITRE 6

Combinaison de pouvoirs

p. 65

CHAPITRE 7

Boum !

p. 75

LES HÉROS

Dans cette aventure, tu rencontreras...

Celsius

Diablotin facétieux

Pouvoir : élever la température



Chance

Super écolo intrépide
Pouvoir : manipulation
de la chance

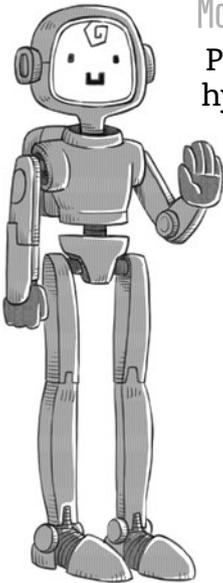
LES PROFESSEURS



Madame Ahnatep
Directrice
énigmatique



Mademoiselle Vamp
Spécialiste
des ténèbres



Monsieur A.X.E.L. 9.5
Prof de techno
hyperconnecté



Monsieur Viktor
Enseignant
gargouille

LES ÉLÈVES



Ronand
Écuyer
d'un autre temps



Mortimer
Apprenti médecin
écervelé



Aymeric
Loup bagarreux



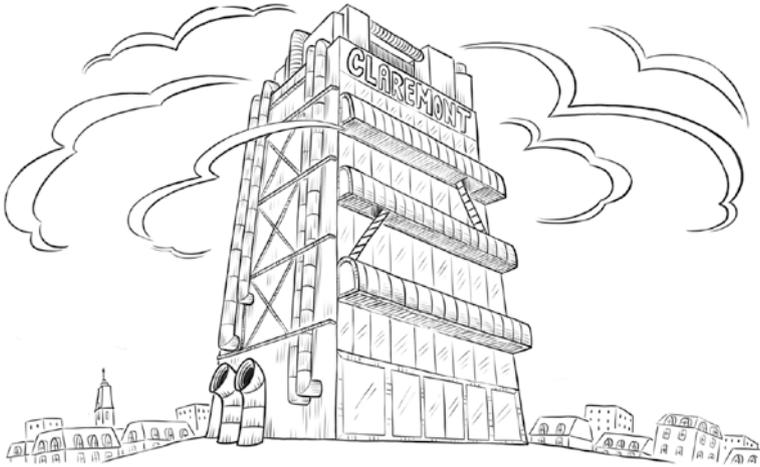
Li-Fenn
Discrétion
de ninja



Calimity Jenn
Tireuse d'élite
à mains nues



Vishala
Empathe et tacticienne



CHAPITRE 1

ZZIM

— **HÉ**, je peux savoir ce que tu fiches, Mortimer ? Tout le monde te cherche ! Et monsieur Viktor est **FURIEUX** !

Celsius vient de grimper sur le toit de l'école en passant par une remise du premier étage. Là, il a trouvé son meilleur ami, Mortimer le squelette.

LE DÉFI DE L'HYPNOJEU

Cette cachette est idéale quand on n'a pas envie d'aller en cours.

— **TANT PIS** pour monsieur Viktor, prétend Mortimer, les orbites fixées sur sa tablette. Faut que je finisse ce niveau !

— Tu joues à un **JEU VIDÉO** ? comprend Celsius. Ça alors, je croyais qu'on n'avait pas le droit d'emporter d'écran à l'école !



CHAPITRE 1

— **UN TRUC DE DINGUE!** affirme Mortimer. ZZIM est un univers interactif où tu gagnes de nouveaux pouvoirs tout le temps. Ces pouvoirs t'ouvrent la porte de *mondes secrets* ultra géniaux !

— Ah ouais, ça a l'air cool, commente Celsius, fasciné par le personnage en action, qui à cet instant déchaîne des **éclairs** contre des crânes à tentacules.

— Quand tu commences ta partie sur tablette, tu peux la continuer sur téléphone, sur ordinateur ou bien sur console, explique Mortimer. Tu reçois des notifications toute la journée.

LE DÉFI DE L'HYPNOJEU

Comme ça tu sors jamais vraiment du jeu... Et c'est *méga cool*, parce que les bonus sont limités dans le temps.

FAUT ÊTRE ATTENTIF !

Celsius fait la grimace.

— Ouais ben, même si j'y joue, je vais louper plein de trucs : mes parents nous imposent des « journées sans écran ».

TROP NUL !

— Pas de souci. Quand c'est comme ça, ZZIM se connecte à ton réveille-matin, à n'importe quel appareil électronique, pour t'envoyer des messages secrets.

— Quoi ?... Mais c'est possible, ça ?

CHAPITRE 1

— J'ai halluciné, au début, raconte Mortimer. Parce que j'ai même reçu des notifications en passant devant la pharmacie. Le logo vert s'est mis à clignoter et m'a filé des instructions. J'ai réussi à utiliser ma calculatrice pour y répondre !

— **WOAW!** C'est quoi cette technologie de malade ? s'enthousiasme Celsius. Un méga jeu sans fin, génial !

— Attends, je vais te créer un personnage, propose le squelette.

Ils passent quelques instants à inventer un **VAMPIRE-SORCIER-MANTICORE** : le genre de personnage typique de ZZIM.



CHAPITRE 1

Le professeur gargouille enchaîne les cabrioles. Puis tout à coup, il part en chute libre !

— **NAAAAAN!** hurlent les garçons, pensant qu'ils vont s'écraser sur le sol.

Bien évidemment, monsieur Viktor s'arrête à quelques millimètres du bitume, en battant des ailes. Celsius et Mortimer ont vraiment cru que leur dernière heure était venue !

— **ÇA VOUS APPRENDRA**, gronde-t-il. Et maintenant : en classe !

La tête basse, les deux compères regagnent leur salle de cours et subissent

LE DÉFI DE L'HYPNOJEU

une longue leçon de calcul. Ce soir, ils auront deux pages de devoirs de plus que les autres élèves.

Celsius soupire. Les opérations, c'est **VRAIMENT** pas son fort ! Il pense à ZZIM, au super personnage avec lequel il n'a pas encore pu jouer.

Un bruit étouffé dans son sac attire son attention. Celsius se rend compte que le son provient de la montre qu'il range car il n'a pas le droit de la porter en cours. Le diablotin fait mine de chercher un crayon dans son cartable mais, en réalité, il regarde l'écran **DIGITAL** de sa montre...



Discrètement, Celsius place la montre à l'intérieur de sa trousse. Des personnages minuscules apparaissent sur l'écran. En manipulant les boutons, Celsius peut les faire parler, sauter, agir...

Il jette un coup d'œil en direction de Mortimer. Qui lui paraît en grande conversation avec sa calculatrice.

ZZIM les a retrouvés.

TROP FORT, CE JEU !