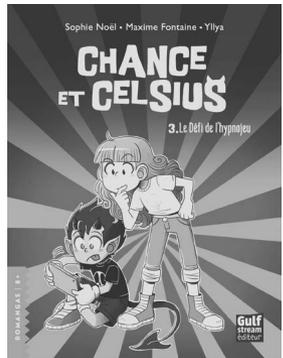




Dans la collection des Romangas,
découvre les aventures de
CHANCE ET CELSIUS



Couverture et illustrations intérieures : Yliya
Direction artistique : Tiphaine Rautureau

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

www.gulfstream.fr
© Gulf stream éditeur, Nantes, 2022
ISBN : 978-2-38349-010-4

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

Sophie Noël - Maxime Fontaine - Yllya

LE TRIO MET LE TURBO



Gulf stream éditeur

SOMMAIRE

CHAPITRE 1

Les oubliés du trotti-ball

p. 9

CHAPITRE 2

Le placard maudit

p. 25

CHAPITRE 3

Un monde souterrain

p. 43

CHAPITRE 4

Des monstres aux troussees !

p. 53

CHAPITRE 5

Pustule attaque !

p. 65

CHAPITRE 6

La créature d'entre deux mondes

p. 77

CHAPITRE 7

L'union fait la force

p. 91

LES HÉROS

Dans cette aventure, tu rencontreras...



Ptiwill

Spectre amical



Ellipsi

Artiste en construction



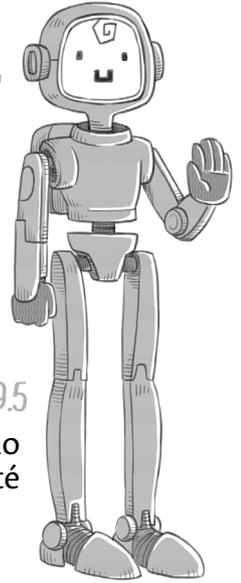
Vishala

Empathe et tacticienne

LES PROFESSEURS



Madame Ahnatep
Directrice
énigmatique



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

Madame Équina
Professeure d'EPS



Mademoiselle Vamp
Spécialiste
des ténèbres



Monsieur Viktor
Enseignant
gargouille

LES ÉLÈVES



Celsius
Diablotin facétieux



Chance
Super écolo intrépide



Calimity Jenn
Tireuse d'élite
à mains nues



Li-Fenn
Discrétion
de ninja



Zorus
Raptor retors



Aymeric
Loup bagarreur



CHAPITRE 1

Les oubliés du trotti-ball

C'est l'heure du sport. Madame Équina, professeure d'éducation physique (avec sa tête de cheval qui dit bien de quoi elle est capable au 110 mètres haies), a récemment initié ses élèves au trotti-ball.

LE TRIO MET LE TURBO

— Très biiien les enfants, hennit-elle. Vous commencez à savoir vous débrouiller !

Le trotti-ball, c'est un jeu d'équipe, où les participants se déplacent sur une



CHAPITRE 1

trottinette et doivent porter un ballon dans les buts adverses. Rien d'original, sauf que les carambolages de trottinettes sont très fréquents et empêchent bien souvent d'arriver dans le terrain opposé.



LE TRIO MET LE TURBO

INTERDIT de descendre de sa trottinette et de lancer la balle : on doit se la passer de la main à la main, en équilibre sur sa machine. Il n'y a que pour les buts qu'on a le droit de tirer. En plus, bien sûr, on ne peut pas utiliser ses pouvoirs pour l'envoyer par-dessus les autres. Les élèves de l'école de Traviolo se réfrènent drôlement, car ils ont **TOUS** des pouvoirs, et n'hésitent jamais à s'en servir... Mais ici, c'est **ÉLIMINATOIRE** pour l'équipe, alors ils font **SUPER** gaffe.

Pour le reste, tout est permis. Dans le respect des adversaires, bien sûr.

CHAPITRE 1

— **FAITES ATTENTION**, hennit madame Équina. Votre prestation est notée, et cette note apparaîtra dans votre livret scolaire.

Dans le gymnase, Aymeric, le jeune loup-garou super costaud, et Zorus, le raptor à la mâchoire énorme, ont été nommés capitaine d'équipe. Ils se partagent les joueurs de trotti-ball en les appelant à tour de rôle.

— Je prends Li-Fenn dans mon équipe, s'écrie Aymeric **AVEC UN REGARD CONQUÉRANT**.

La jeune ninja rejoint l'équipe d'Aymeric en tournoyant sur elle-

LE TRIO MET LE TURBO

même. Pas de surprise : elle est très forte au trotti-ball !

— Et moi, Celsius, braille Zorus dans un ricanement grinçant. **ÇA VA CHAUFFER !**

Tandis que le diablotin **sautille**, sa sœur Chance, qui déteste les injustices, se désespère.

— Toujours les garçons qui sont capitaines d'équipe. **N'IMPORTE QUOI !** Il serait temps d'évoluer !

— Surtout que ça va créer des problèmes, juge Vishala, qui connaît bien Aymeric et Zorus. Je les vois venir de très loin !

CHAPITRE 1

La jeune Vishala, qui se déplace en fauteuil roulant, s'attend à ne pas être choisie tout de suite. Elle pense même qu'elle ne sera pas choisie du tout... Contrairement à Chance qui, très sportive, rejoint vite le groupe d'Aymeric.

— Moi, explique tout bas Aymeric à ses équipiers, je ne prends pas Vishala : son fauteuil roulant n'est pas maniable du tout !... Ellipsi non plus, j'en veux pas : elle est toujours dans la lune.

Zorus, dans son coin, vient de dire la même chose à son amie Naja.

LE TRIO MET LE TURBO

— Ellipsi, **PAS QUESTION!** Elle va encore nous faire un truc barré pendant le match !

Ellipsi est une rêveuse qui a bien du mal à se concentrer en classe. En plus, il lui arrive d'altérer la réalité.

Elle a déjà fait apparaître un pont en plein milieu du terrain pour qu'une colonie de fourmis traverse tranquillement d'un bord à l'autre.

Pour le moment, elle observe un peu de poussière qui vole dans la lumière en s'écriant : « Oh là là ! On dirait des confetis de chantilly ! »

CHAPITRE 1

Ce qu'avait prévu Vishala arrive : les équipes sont bientôt au complet et, comme d'habitude, Ellipsi et elle ne sont que remplaçantes. Ce qui **ÉNERVE** beaucoup Chance, qui prend la professeure à partie.

— Madame, **C'EST TOUJOURS LA MÊME CHOSE !** Faudrait que les capitaines d'équipe réfléchissent un peu, au lieu de se concentrer sur les buteurs !... Vishala est une excellente tacticienne, un véritable atout pour un groupe. Et je suis certaine qu'Ellipsi, si elle se concentre un peu, est **CAPABLE DE MERVEILLES !**



Madame Équina voit le temps défilier : elle doit entamer son évaluation.

— On en reparle. Pour le moment, Vishala sera première remplaçante dans l'équipe d'Aymeric, et Ellipsi jouera ce même rôle dans l'équipe adverse.

CHAPITRE 1

— **MAIS MADAME**, protestent les capitaines et Chance – pour des raisons différentes.

— **ALLEZ, HOP, HOP !** On joue ! conclut madame Équina en galopant au loin.

— On joue, on joue... Ça dépend qui, soupire Vishala.

Même si elle s’y attendait, la fillette est déçue. Elle voit voler Ptiwill dans sa direction : un petit fantôme ailé tout vert, *un peu peureux* mais toujours sympa. Lui non plus ne peut pas jouer au trotti-ball.



TOUT ÇA PARCE
QUE J'ARRIVE PAS À
ATTRAPER LA BALLE :
ÊTRE UN FANTÔME,
VRAIMENT, C'EST PAS
FACILE TOUS LES
JOURS !

— Ne pas pouvoir
utiliser ses jambes
non plus, lui répond Vishala.

Comme quoi, même dans notre école remplie d'enfants différents, on est parfois mis de côté...

Tandis qu'ils ruminent leur déception, Ellipsi, elle, s'est mise à discuter avec une coccinelle. En faisant les questions et les réponses.

CHAPITRE 1

— *Et tu viens souvent ici ? Oh pardon, tu es un insecte, tu ne sais pas parler... Pourtant, je suis certaine que t'as envie de me dire : « Oui oui, j'aime bien regarder les parties de trotti-ball, même si je risque de me faire écraser quand j'avance un peu trop près. »*

Madame Équina siffle le début du jeu. La balle, de petite taille, circule d'élève en élève. Chacun la coince comme il le peut, entre ses jambes, sous un bras, sous une aile, sur le guidon, sous le menton... il ne faut surtout pas la faire tomber, sinon elle revient à l'adversaire.

LE TRIO MET LE TURBO

Évidemment, les collisions s'enchaînent, et la balle passe rapidement d'une équipe à l'autre. Chacun pousse sa trottinette à fond pour l'intercepter.

— **ATTENTION** un peu, il y a beaucoup de fautes ! s'égosille madame Équina. Celsius, **on ne brûle pas** les jambes de ses adversaires, voyons !

— Quand est-ce qu'on fait rentrer Vishala ? ne cesse de demander Chance à madame Équina. Je veux bien lui céder ma place.

— Pas tant que je pourrai y faire quelque chose, murmure Aymeric à

CHAPITRE 1

Li-Fenn, l'air mauvais. Parce que, si elle joue, on va perdre le match. Et ça, **PAS QUESTION !**

Il vient d'imaginer un plan pour que Vishala n'intervienne **JAMAIS** dans son équipe.