

Le grenier mystérieux : mission 1

Il est 7 heures du matin, le réveille sonne, les 3 cousins aventuriers se réveillent : Robin, Thaïs et Lili, tous âgés de 10 ans.

Les 3 inséparables se sont retrouvés, depuis la veille, dans la maison de mémé la reine des pancakes et pépé le grand gourmand, pour toutes les vacances d'été.

Tous les trois rejoignent leur grands-parents pour manger les pancakes à mémé.

Une fois le déjeuner terminé, les voilà dans la chambre afin de se préparer :

Robin, ce jeune garçon brun courageux est toujours joyeux. Il porte tous les jours des chaussettes dépareillées avec des tongs. Il est souvent malchanceux, par exemple lorsqu'il était petit, il a trouvé un trèfle à 4 feuilles mais un pétale est tombé.

Thaïs est la peureuse de l'équipe, elle a même peur de son ombre. C'est la plus âgée du groupe. Elle est très coquette et porte tous les jours des robes à fleurs.

Lili est très rigolote mais a une mémoire de poisson rouge et elle est très curieuse. Elle s'habille tout le temps en pantalon. Elle porte toujours ses chaussures en canard (à l'envers).

Ils se retrouvent ensuite dans le jardin, accompagnés de leur chien, Dagobert. Ils décident d'aller le promener. Les 3 cousins s'aventurent dans la forêt. Soudain, l'animal se met à aboyer et court à toute vitesse dans une direction. Les 3 inséparables découvrent alors une immense et vieille bâtisse. Ils n'avaient jamais entendu parler de ce lieu. De dehors, la maison à l'air abandonnée, toutes les fenêtres sont cassées, les tuiles du toit sont toutes abîmées et le portail de la maison est ouvert. La maison est recouverte de lierre.

Lili, la plus curieuse court à l'intérieur, suivie par ses cousins qui lui crient :

- T'es folle, ne rentre pas c'est trop dangereux !

Ils découvrent un plancher totalement poussiéreux et rongé par les rats. Nos amis montent les escaliers grinçants et totalement en charpie, en prenant garde de ne pas tomber.

Soudain, Robin hurle :

- Au secours j'ai perdu ma tong et en plus je marche sur une limace !!!

Après être montés les 2 étages les voilà nez à nez avec une porte déjà entrouverte. Ils se retrouvent dans une pièce très sombre, un grenier, tout poussiéreux, encore plus que le reste de la maison.

Dans le grenier, les 3 enfants découvrent trois mystérieux objets...

Mission 2

Ils découvrent un coffre de marin, un vieux grimoire et une porte haute et très étroite.

Le coffre se situe dans un coin du grenier, la porte est en métal rouillé, elle se trouve à l'opposé du coffre, à côté de la fenêtre. Et pour terminer le grimoire, qui se trouve sous un vieux lit.

Dagobert le chien, renifle tout le grenier de fond en comble et trouve des clés mystérieuses accrochées à une poutre. Il aboie, les enfants sursautent et se rendent vers le chien. Dagobert prend les clés dans sa gueule.

Robin les prend et essaye d'ouvrir en premier la porte qui l'intriguait depuis le début. Pour pouvoir atteindre la serrure, le jeune homme escalade le rebord de la fenêtre.

Au même moment Lili trouve un vieux miroir et hurle : « Oh NONNNN, mon visage est tout déformé !! »

Les 3 amis se rendent compte que la première et deuxième clé ne fonctionnent pas.

Thaïs essaye pour terminer, la troisième clé, qui s'enfonce dans la serrure et tourne... La porte s'ouvre en grinçant, un air glacial saute au visage de Thaïs. Elle découvre son ombre grâce à une lumière bleue qui clignote et la fillette commence à crier:

-AU SECOUUUUUURS, IL Y A QUELQU'UN DANS LE COULOIR !!! J'ai peur !!!

Les trois amis s'enfoncent dans le couloir et Robin, le plus costaud coince un peu. Ce long couloir est tout poussiéreux et rempli de toiles d'araignées. Plus les enfants avancent vers la lumière et plus elle rapetissit.

Enfin arrivés au bout du couloir, ils se retrouvent devant une grande porte toute cadénassée.

Thaïs, la plus coquette de l'équipe, avec sa barrette réussit à ouvrir tous les cadenas. La porte s'ouvre et... ils découvrent une salle gigantesque, toute blanche, avec des sérums et des explosifs..

Au fond de la salle il y a une grosse cage en verre et à l'intérieur il y a une créature inconnue qui ronfle... Elle est toute blanche, endormie avec des yeux jaunes ,ouverts, et un super long nez comme Pinocchio. Sur le dos elle a une nageoire de requin.

Robin se demande : « Mais c'est quoi cette créature ? Où sommes-nous ? »

Au même moment, une voie étrange leur parle : « Vous vous trouvez dans une escape game réel, vous avez 2 heures pour sortir de ce laboratoire. Si vous n'y arrivez pas, la cage s'ouvrira et la créature vous dévora tout cru... Bonne chance... »

Soudain, ils entendent les bruits de cadenas ainsi que la porte se refermer.

Robin s'exclame : « Oh génial j'adore les escapes games ! »

Lili dit : «Je veux pas vous stresser les copains, mais on n'a pas toute la journée ! Et en plus, j'ai aquaponey après ! »

Dagobert prend une fiole dans sa bouche et joue avec... DING Ding.. tout ce bruit réveille la créature..

Lâche- ça petit fauve, on va se faire DEVORER !!! crient les 3 aventuriers.

Mission 3

Lili panique totalement et hurle :

« On va tous mourir, sauvez-nous ! »

Robin calme Lili, au même moment Thaïs essaye de trouver des explosifs pour faire voler la porte en éclats.

Tout d'un coup Robin et Lili entendent un gros BOUUM, ils se retournent brusquement et voient Thaïs pleine de poussière au visage et les cheveux tout ébouriffés à cause de l'explosion.

« Au secours mon maquillage est devenu poussière ! ».

Mince, la porte est intacte... Elle n'explosera pas. Ça ne sert à rien elle ne s'ouvrira jamais !

La voix dit : « Il reste 1 heure..., le monstre va bientôt vous dévorer tout cru. »

Robin s'exclame : « Je préfère les escapes games que j'ai faites auparavant car celle- là est beaucoup trop effrayante... »

Les 3 cousins fouillent la pièce au millimètre près et soudain Dagobert commence à aboyer devant un gros bouton rouge. Robin court vers Dagobert et crie : « Venez vite voir ce qu'il a trouvé !!! »

Lili arrive en courant et en bousculant tout le monde. Elle appuie sur le bouton et une alarme se déclenche.

Trois autres boutons sortent du mur et Robin dit :

« J'ai déjà joué à des jeux comme ça, il faut choisir le bon bouton sinon on sera gobé tout cru... ».

Ils découvrent 1 bouton vert, 1 bouton bleu et 1 bouton rose.

Thaïs se jette sur le bouton rose parce que c'est sa couleur préférée. Soudain une alarme s'active et la voix dit : « Vous avez 15 minutes en moins... »

Robin s'exclame en pointant du doigt la grosse créature : « Mais qu'est-ce que tu fais ? Tu veux vraiment te faire dévorer par ce monstre ?! »

Lili appuie sur le bouton orange et tout à coup les boutons disparaissent et une tablette sort du mur. Cette tablette contient des énigmes qu'il faut résoudre en 15 secondes. Le but est de reconstituer les formes qui sont coupées en deux.

Lili dit : « Oh non, j'aurais du plus suivre les cours de maths ! »

Vu que les 3 héros ne sont pas très doués en maths ils décident de jouer à amstramgram :

Am, stra, gram, « 5,4,3 », pique et pique et colégram, bourré bourré et ratatam « 2,1,... » et tout à coup un gros bruit retentit, la cage s'ouvre et le monstre les gobe en une bouchée...