



A LA RECHERCHE DE LEO

Un livre dont tu es le héros
Réalisé par les élèves de 401 et de 402
Illustré par les élèves du dispositif ULIS

1

Cela fait une heure que tu patientes dans les toilettes du collège. Tu attends que tout le personnel et notamment la dame de l'accueil aient quitté les lieux.

Depuis hier soir, Léo, ton meilleur ami que tu connais depuis la maternelle, a disparu. Il avait remarqué quelque chose d'étrange au collège mais il n'a pas voulu t'en dire plus. Il devait donc poursuivre ses investigations et te livrerait ses découvertes le moment venu.

Ce matin, pas de Léo dans le rang quand le premier professeur est venu vous chercher pour monter en cours. Tout le monde voulait savoir quand tu avais vu ton ami pour la dernière fois. En effet, Léo n'était pas rentré chez lui et ses parents s'inquiétaient. Dans quelle affaire sordide s'était-il fourré ?

Durant la journée, tu as donc pris la décision de mener ta propre enquête dans le collège et de trouver des indices qui te permettront de comprendre ce qu'il est arrivé à ton meilleur ami. Tu sais une chose, c'est ici qu'il a disparu.

Après le dernier appel disant que le collège va fermer, tu attends encore quinze minutes avant de sortir de ta cachette. Les toilettes sont plongées dans l'obscurité et seul l'éclairage de sécurité illumine la pièce. Il n'y a aucun bruit, juste celui de la pluie. Tu ressens un frisson de peur, mais tu restes concentré sur ton objectif.

Par où va-tu commencer ?

Si tu décides d'aller à la vie scolaire, va en 7.

Si tu préfères plutôt te rendre au bureau de la CPE, va en 39.

Si tu décides de fouiller la loge, va en 29.

Mais si tu préfères aller directement au CDI, rends-toi en 16.

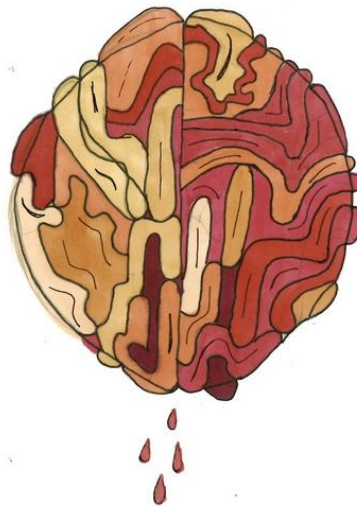
2

Tu décides de t'approcher du distributeur, et là, tu restes sous le choc : ce sont des bouts de cerveau ! Tu restes là à regarder le distributeur en pensant que ce n'est que ton imagination mais après quelques minutes, il n'y a plus aucun doute...

Si tu préfères ignorer le distributeur et plutôt d'aller voir les casiers, va en 15.

Si tu as récupéré la pièce d'un euro au CDI, va en 30.

Si tu décides de rejoindre Léo, va en 34.



3

Tu détaches donc ton ami sans lui enlever le bout de cerveau à côté de sa bouche. Il finit donc par l'avalé .

Après l'avoir libéré de ses liens, tu essaies de le réveiller en le secouant .Il se lève d'un coup, comme arraché d'un sommeil profond !

Tu lui demandes de te suivre et tu lui expliqueras plus tard car tu n'as pas le temps .Les professeurs pourraient revenir d'une minute alors tu lui prends la main. Tu commences à marcher d'un pas rapide vers la sortie, tout en restant sur tes gardes. Pendant ta course, Léo semble se tenir le ventre.

Il lâche soudainement ta main, se recroqueville et commence à émettre un léger grognement .Tu t'approches lentement de lui en sentant que quelque chose cloche .

D'un coup, Léo te saute dessus et te mords à la gorge ! Tu comprends donc que Léo s'est fait zombifier. Tu es paralysé par la peur et tu ne peux même pas te défendre. Tu te vides peu à peu de ton sang.

Recommence ton aventure et fais de nouveaux choix pour que ton histoire se termine avec une fin plus positive

4

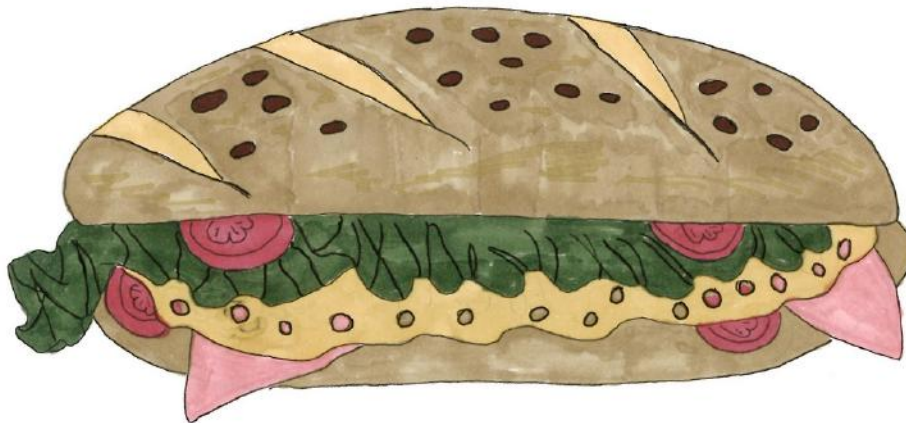
Tu dévores le sandwich. Miam ! Miam ! Miam !

Quel bonheur ! Comme quoi, il ne faut pas grand-chose pour être heureux.

Il est temps de reprendre ton enquête.

Si tu te diriges vers le tableau des absents, va en 5.

Si tu fouilles plus longuement dans la vie scolaire, va en 31.



5

Tu continues à observer le bureau des surveillants. Tu regardes s'il n'y a pas des informations intéressantes sur le bureau de Camille, la surveillante. En t'approchant et en observant la salle, tu trouves sur le tableau une feuille avec le nom des élèves et des professeurs absents .

Dessus y est inscrit : Mme Crespin la prof d'espagnol, Léo et plusieurs autres élèves.

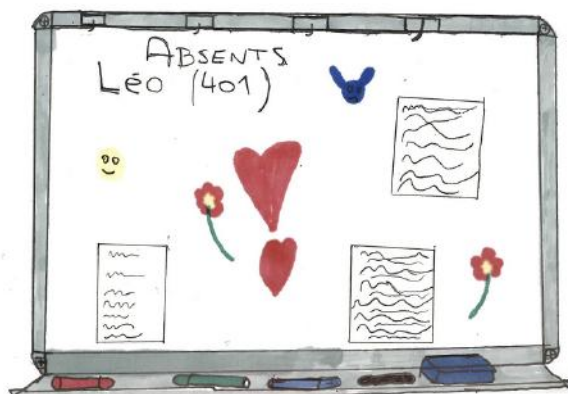
Tu regardes de plus en plus attentivement le tableau et tu te demandes, pourquoi Mme Crespin est absente. Tu te dis que c'est peut-être dû à sa grossesse.

Quand tu vois le nom de tous ses élèves, tu commences à trembler et à te demander si tu as bien fait de rester dans les toilettes. Une goutte de sueur glacée descend lentement dans ton cou et tu te dis qu'il va falloir garder la tête froide.

Si tu décides d'aller dans le bureau de la CPE, va en 39.

Si tu décides te rendre à la loge, va en 29.

Si tu décides d'examiner la pièce, va en 31.



6

Après avoir appuyé sur ta corne de brume, tu cours te réfugier derrière une plante que le club de jardinage a oublié. Tu fermes les yeux et espères de tout coeur que les feuilles de ce ficus pourront te cacher correctement. Tu entends des bruits de pas précipités dans le couloir et devines qu'ils appartiennent aux professeurs qui se hâtent afin de découvrir l'origine du son de ta corne de brume. Tu retiens ta respiration et ne bouges plus pour ne pas trahir ta position. Soudain, tu ressens l'ombre d'une personne au-dessus de toi. C'est celui d'un professeur. Trop tard, tu as été repéré et tu n'as plus le temps de fuir.

Tu as échoué. Sauras-tu recommencer avec de meilleurs choix ?



7

Tu te diriges vers la vie scolaire, tu regardes à droite et à gauche pour voir s'il y a quelqu'un. Personne, ouf !

Tu t'approches de la porte en espérant qu'elle n'est pas fermée. Heureusement, elle s'ouvre sur le bureau des surveillants. La clarté de la lune entre les nuages te permet de te repérer dans la disposition des lieux que tu connaît bien.

Par où vas-tu commencer ton enquête ?

Si tu veux regarder le tableau, va en 5.

Si tu préfères fouiller les casiers du fond, rends toi en 35.

8

Tu décides donc d'envoyer un message aux parents de Léo pour les avertir du doute que tu as, sur le fait qu'il ait quitté les cours à 17h10. Lors de l'envoi, un message d'erreur s'affiche, il est inscrit : "Alerte intrus, alerte intrus".

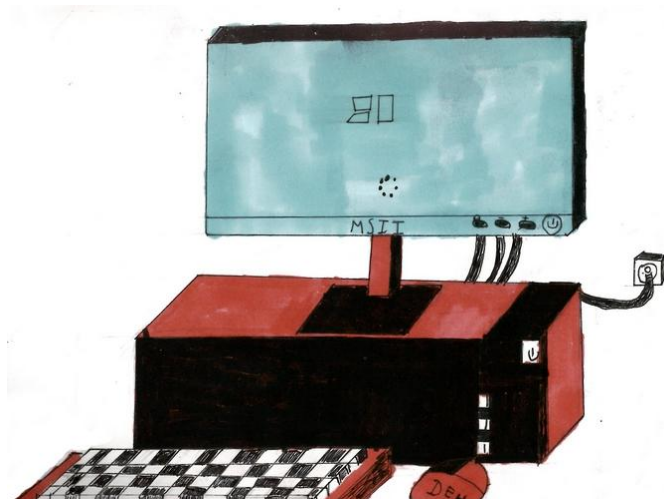
Le message commence à faire un bruit très aigu. Grâce à un cours de musique, tu reconnais la note, c'est un "si", drôle de réflexion non ?

Tu entends des bruits de pas et des sifflements, tu ne sens plus tes jambes ni tes bras, tu es paralysé. Ton instinct reprend le dessus et te fait accroupir sous le bureau. Lorsque la porte s'ouvre, tu retiens ton souffle. Tu entends une voix, c'est celle de la CPE, elle te dit :

- Alors comme ça, tu fouilles dans mon ordinateur ? Ca ne me plaît pas du tout"

Tu cherches à t'enfuir précipitamment. Mais au moment de te relever, tu reçois un coup de batte. Tiens, c'est un do, cette fois-ci ? C'est ta dernière pensée avant de mourir d'une lésion cérébrale.

Recommence ton enquête en effectuant de meilleurs choix pour sauver Léo.



9

Après avoir découvert ta prof d'espagnol, et avoir écouté ce qu'elle avait à te dire. Tu repenses à la moyenne qu'elle t'a mise depuis le début de l'année, même si tu te donnais à fond et que tu révisais, ta moyenne baissait de plus en plus. Plus de doute possible : le problème ne venait pas de toi mais de la prof, elle ne t'aimait pas ! Le pire c'est que tu n'étais pas du tout convaincu par ce qu'elle t'avait dit.

Tu as pris ta décision. tu pars sans elle, tu la laisses seule dans l'infirmierie.

Après être sorti de l'infirmierie, tu te rends le plus discrètement possible dans la classe de Mme Maes en 24

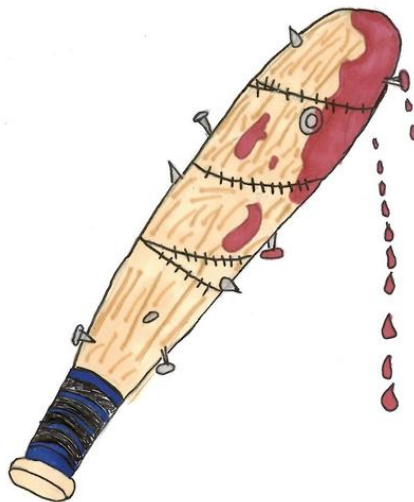
10

Tu te dis que cela pourrait te servir, on ne sait jamais ce que tu vas découvrir.

Cette batte de baseball est à la fois en bois et en métal. Tu penses apercevoir comme du sang séché. De plus en plus étrange...

Si tu veux regarder dans l'ordinateur, va en 23

Si tu veux fouiller les tiroirs du bureau de la CPE, va en 19.



11

Tu vois les professeurs sortir avec ton ami sur les épaules.

Surpassant ta paralysie, tu jettes un coup d'œil dans l'escalier et tu vois Léo avec ses ravisseurs, tu descends l'escalier pas à pas puis tout à coup un grincement à glacer le sang retentit. Dans un élan de lucidité, tu te rappelles que ce son provient de la porte de SVT ce qui te rassure, car tu sais maintenant où se trouvent Léo et les professeurs. Malgré cette information, lorsque tu arrives en bas de l'escalier, tu n'oses pas regarder dans le couloir de peur d'y trouver un prof. À ce moment-là, tu te demandes si tu ne ferais pas mieux de faire marche arrière. En effet, tu n'es qu'un enfant contre une bande d'adultes complètement fous. Puis, tu penses à Léo et à tous les bons moments passés avec lui à rire, à jouer. Tu rassembles alors ton courage à deux mains et tu t'avances dans le couloir jusqu'à la porte de SVT. Tes battements de cœur deviennent si forts que tu as peur de te faire repérer.

Si tu choisis d'entrouvrir la porte pensant pouvoir libérer Léo malgré les professeurs présents dans la salle, rends toi en 13.

Si tu choisis de tendre l'oreille au travers de la porte, rends toi en 22.

12

Tu choisis de détacher Mme Crespin. Tu t'approches d'elle avec méfiance. Tu vois sur une des tables une paire de ciseaux que tu prends avec hésitation. Tu te demandes si tu peux lui faire confiance et si cela n'est pas un piège. Tu te retournes vers ta prof pour la détacher. Tu coupes un à un tous ses liens.

- Il faut que tu viennes avec moi ! dit-elle, affolée

- C'est impossible, je ne peux pas, je dois d'abord libérer quelqu'un.

Elle essaie de te convaincre mais tu ne te vois pas abandonner Léo.

Tu lui promets de faire très attention.

Tu l'aides alors à se relever et tu repars d'un pas hésitant vers la classe de Mme Maes en 24.

13

Tu commences à pousser la porte mais celle-ci produit un grincement atroce qui résonne dans tout le couloir. C'est alors que tous les professeurs te regardent et se précipitent sur toi.

Tu essaies alors de t'enfuir, mais quand tu te retournes M Chiepperin est derrière toi avec des outils à la main.

Tu sais que ta fin est proche. Tu sais qu'ils vont te tuer. Mais la seule chose que tu te demandes pour l'instant est de savoir s'ils vont te faire souffrir.

Tu te retrouves sur une chaise les mains liées dans le dos à côté de Léo toujours évanoui. Tu peux alors observer cette salle de classe transformée en un laboratoire lugubre.

Mais ce n'est pas tout, il y a aussi des cerveaux dans des bocaux sur l'étagère du fond.

Tu n'as pas besoin qu'ils t'expliquent ce qu'il va t'arriver...

Recommence ton enquête en effectuant de meilleurs choix pour sauver ton ami Léo.



14

Tu essaie d'ouvrir un premier tiroir sous le bureau de l'agent d'accueil mais celui-ci est verrouillé. Tu passes au deuxième. Rien de très intéressant, de la nourriture, des dosettes pour le café et du sucre.

Dans le troisième, il n'y a que des papiers.

Cette fouille n'a été qu'une perte de temps.

Si tu n'as pas visité la vie scolaire, va en 7.

Si tu préfères te rendre au bureau de la CPE, va en 39.

Si tu décides de regarder les caméras de surveillance, va en 21.

Sinon rends-toi au CDI en 16.

15

Tu remarques que tous les casiers ont une étrange chose jaune, tu te demandes ce que c'est. Tu t'approches mais soudain un son strident et récurrent retentit dans la pièce, ton cœur commence à s'affoler, ta gorge se noue et tu penses que tout est fini.

Le son provient du téléphone d'un professeur, tu t'empresses de sauter sur le téléphone et tu t'assures de bien stopper la sonnerie. La sonnerie n'a duré que 15 petites secondes mais ces secondes t'ont paru des heures. Tu réussis à atteindre un casier et tu te rends compte que l'étrange chose jaune que tu as vue est en réalité un post-it où tu vois écrits en gros "RENDEZ-VOUS SALLE DE SVT". Tu reconnais l'écriture de madame Leroy, tu t'empresses d'ouvrir son casier et tu aperçois des feuilles classées "TOP SECRET".

Dans les documents, tu lis que les élèves les plus intelligents seront kidnappés pour leur prélever un bout de cerveau. Tu rigoles en te disant que tu seras le dernier de la liste mais tu t'en veux dès que tu penses au fait que ton ami est en danger ton sourire s'arrête pour laisser place à la terreur.

La peur remplit ton cœur.

Tu te ressaisis et tu te demandes si tu peux rester caché dans la salle des profs en attendant le lendemain, mais ton ami est sûrement en danger. Le temps presse. Tu dois faire ton choix maintenant.

Si tu décides de te mettre à l'abri toute la nuit, va en 36

Si tu décides de te rendre à la salle de SVT, va en 34.

16

Tu me montes discrètement au premier étage. Tu vérifies que tu n'entends aucun bruit avant de continuer ton enquête. Il vaut mieux être discret.

Tu entres dans le CDI et te caches derrière les casiers. Personne !

Par où vas-tu commencer ton inspection ?

Si tu veux fouiller le bureau, rends-toi en 27.

Si tu préfères aller en salle des profs, va en 20.

Si tu choisis de t'approcher de la réserve, va en 33.

17

Tu ne sais pas comment sortir du collège. Les issues doivent être surveillées, cela ne fait aucun doute.

Tu proposes à Léo d'aller te cacher dans les toilettes où ton enquête avait débuté. Il suffit d'attendre le matin en espérant de n'être pas découvert par les professeurs.

Tu soutiens ton ami qui n'est en grande forme. Vous déjouez les rondes des professeurs dans le hall et sans un bruit vous rejoignez les toilettes.

L'attente est très longue. A plus d'une reprise, vous entendez du bruit et vous vous croyez perdus.

Quand les premières lueurs du jour apparaissent, vous savez que vous êtes sauvés.

Vous avez réussi à secourir Léo d'expériences macabres.

BRAVO !!!

18

Tu caches derrière une armoire le long mur pour ne pas faire de bruit. Tu penches la tête pour voir ce qui le provoque et tu vois M Feranec à la fenêtre comme s'il guettait quelqu'un. Tu te rappelles que tu as la batte pour te défendre. Tu te rapproches tout doucement pour ne provoquer aucun bruit, tu prends la batte à deux mains, tu hésites quelques secondes malgré tout. Tu oses le faire, tu l'assomes en lui fracassant le crâne. Il vaut mieux prévenir que guérir !

Malheureusement, sous l'impact, tu as cassé la batte et tu laisses à côté du corps de M Feranec, tu cours vite vers la sortie du CDI.

Si tu veux aller à la vie scolaire, va en 7.

Si tu veux aller jusqu'au bureau de la CPE, va en 39.

Si tu veux aller fouiller la loge, va en 29.

Il est temps de te rendre en salle des profs, va en 20.

19

Tu reconnais le tiroir des objets confisqués car c'est écrit dessus. Tu te sens mal car tu n'as pas le droit d'ouvrir ce tiroir mais tu en as l'obligation. L'orage gronde, le vent souffle fort et les branches tapent contre la vitre

En cherchant dans le tiroir, tu trouves le téléphone de Léo. Tu sais que c'est le sien car vous avez la même coque de téléphone. Sur cette coque de téléphone, il y a une tête de loup qui hurle et à côté il y a des sapins et des montagnes enneigées et tout ça sur un fond bleu ciel. Vous l'aviez acheté durant le séjour au ski en 6ème à Chatel. Tu essaies de l'allumer, en vain, car il n'a plus de batterie.

Si tu vas examiner la batte de baseball , va en 10.

Si tu décides d'aller fouiller l'ordinateur de la CPE, va en 23.

20

Tu entends un murmure qui vient de la salle des profs. En t'approchant de plus en plus, tu perçois des voix grinçantes. Un grand frisson t'envahit. Sur le seuil de la porte, tu te caches derrière pour ne pas te faire repérer, tout ton corps est paralysé. Malgré ta peur, tu jettes un coup d'œil dans cette fameuse salle en prenant toutes tes précautions. Tu ne regardes que quelques secondes mais ces secondes te permettent de voir un pentacle de bougies avec tous tes profs autour et au milieu de Léo attaché à une chaise. Après quelques minutes derrière cette porte, tu entends la voix de Mme Leroy :

- Il faudrait peut-être le descendre. Il est temps maintenant.

Tu te recroquevilles dans un recoin du couloir.

Si tu veux suivre tes profs pour voir ce qu'ils vont faire à ton ami, va en

11.

Si tu veux fouiller la salle de tes profs, va en 32.

21

Tu décides d'aller voir les caméras de surveillance et tu vois que l'écran est divisé en deux parties. A gauche, tu vois un mur effondré où tu pourrais t'échapper et à droite, il y a Léo inconscient, ligoté sur une chaise que des professeurs semblent monter vers la salle des profs .

Que se passe-t-il dans ce collège ? Les profs sont devenus complètement fous !

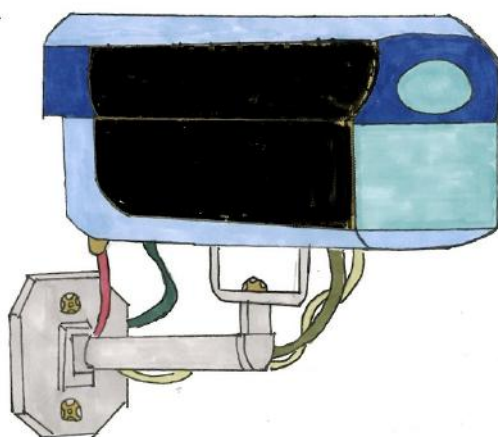
Tu hésites : tu sauves ta peau et t'enfuis par ce mur. C'est peut-être ta dernière chance de survivre. Ta peur te conseille de partir même si tes jambes ont du mal à te porter.

Mais Léo ! Que va-t-il lui arriver ?

Que dois-tu faire ? Tu hésites...

Si tu veux sortir en laissant Léo, va en 41.

Si tu souhaites ne pas abandonner Léo et partir à son secours, va en 20.



22

Tu choisis de ne pas prendre de risques car tu as trop peur. Tu essayes de regarder par le trou de la serrure mais elle est visiblement bouchée par un professeur . Tu restes donc à écouter à la porte de peur que les professeurs ne t'entendent. Tu colles ton oreille à la porte. Tu entends des psalmodies incompréhensibles. Tu prends peur et tu t'éloignes de la salle.

Si tu veux entrouvrir la porte grinçante de la salle pour mieux entendre les professeurs, va en 13.

Si tu préfères te mettre à l'abri dans la salle voisine de SVT de peur qu'il y ait un professeur dans le couloir, va en 28.

23

Tu t'installes au bureau de la CPE, tu trouves que le fauteuil est vraiment très confortable et que c'est dommage que tu n'aies pas le même fauteuil pour les cours. Tu commences à allumer l'ordinateur doucement pour ne pas te faire repérer.

Ah mince, il te faut un mot de passe. Tu cherches ce que ça pourrait être et tu te souviens d'une phrase que la CPE dit très souvent : " Donne moi ton carnet ".

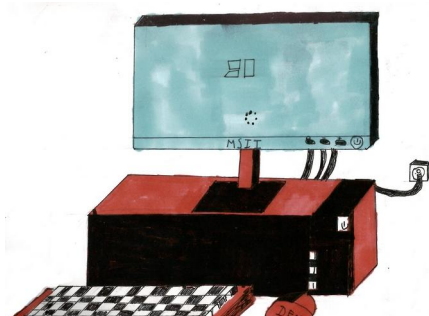
Tu essaies de rentrer ce mot de passe et bingo ! Tu as réussi à te connecter. Tu ouvres la messagerie de l'ENT et tu vois un message qui est adressé aux parents de ton ami Léo mais aussi à la gendarmerie. Tu le lis et tu vois qu'il y a marqué

«Madame, Monsieur nous avons bien visionné les caméras de surveillance de l'établissement et nous avons bien vu Léo quitter le collège à 17h10 comme à son habitude après son cours de français. Cordialement, La CPE»

Tu sais pertinemment que c'est faux : Léo n'a jamais quitté l'établissement. Tu n'as aucun doute à ce sujet.

Si tu veux envoyer un message pour alerter les parents de ton ami, va en 8.

Si tu veux te rendre à la loge, va en 29.



24

Tu t'arrêtes devant la salle de science de Mme Maes.

Tu poses ta main sur la poignée mais tu hésites à ouvrir la porte. Après avoir entendu des pas dans les escaliers, tu te décides d'entrer pour te mettre à l'abri.

La porte s'ouvre sans bruit. Tu t'approches de la porte qui relie les deux salles de SVT. Il n'y a plus aucun bruit dans la salle où est enfermé Léo. Tout est maintenant silencieux. Pourvu qu'ils n'aient pas commencé leurs macabres expériences...

Tu te faufiles dans la salle 43 où tu aperçois Léo ligoté sur une chaise.

Il est endormi. Tu t'approches de lui et tu remarques qu'il a un bout visqueux et violacé au coin de la bouche. Tu fais un bon en arrière quand tu te rends compte que c'est un bout de cerveau !

Si tu veux détacher Léo de la chaise sur laquelle il est ligoté, va en 3.

Si tu décides de lui ôter ce bout de cerveau, va en 37.

25

Les pas approchent. Ils provoquent des couinement sur le lino. Tu en as la chaire de poule et les poils dressés. Tu n'as aucun moyen de te cacher. Tu es au bord des larmes.

Il apparaît alors devant toi : M Féranec, le documentaliste. Il n'a pas l'air dans son état normal, un sourire sadique aux lèvres.

- Tiens, un rat de bibliothèque ! Tu cherches un livre ?

Tu repères dans sa main un volume d'encyclopédie qu'il brandit avant de m'assommer avec. Tu t'effondres sans savoir ce qu'il va m'arriver...

Reprends ton enquête en effectuant de meilleurs choix pour sauver Léo.

26

Tu décides d'aller dans l'infirmierie. Avant d'y entrer, tu t'assures que les profs sont toujours occupés. Tu entends encore leurs chants étranges provenant de la salle de SVT.

Tu ouvres très délicatement la porte et observes la salle mais il ne semble rien n'y avoir. Tu suis l'origine des gémissements que tu entends de plus en plus fort. Tu t'approches du lit de l'infirmierie et tu y vois Mme Crespin allongée et bâillonnée.

Tu lui enlèves le scotch qui l'empêche de parler.

- Vite, il faut partir, ils sont devenus fous.

- Calmez-vous, racontez-moi ce qui vous est arrivé.

- J'ai découvert que mes collègues menaient d'étranges expériences.

Quand je n'ai pas voulu y participer, ils m'ont enfermé dans l'infirmierie.

Son histoire te semble étrange. Peux-tu lui faire confiance ?

Si tu décides de la libérer, va en 12.

Si tu préfères ne pas la libérer, va en 9.

27

Tu farfouilles dans le bureau du documentaliste en espérant trouver un indice. Tu regardes dans tous les tiroirs, sous les piles de livres, sous le clavier d'ordinateur mais rien. Rien d'intéressant en tout cas. Juste quelques feuilles de cours inutiles et la fiche des livres empruntés.

Tu regardes autour de toi afin de vérifier qu'il n'y ait personne. Tu stresses, le temps semble s'écouler super vite et tu as peur de ne pas retrouver Léo à temps. Mais tu va trouver quelque chose, tu en as la certitude.

Alors tu te remets à fouiller et après de longues minutes, tu découvres une pièce d'un euro perdu dans un bazar de feuilles. Tu décides de la prendre et de la mettre dans ta poche en pensant qu'elle pourrait peut-être te servir à quelque chose. Tu dois continuer tes recherches dans le CDI.

Si tu décides d'aller dans la réserve, va en 33.

Si tu te diriges vers la salle des profs, va en 20.

28

Tu marches dans le couloir le plus silencieusement possible car les professeurs pourraient t'entendre. Ce couloir que tu as traversé tant de fois te paraît maintenant effrayant. Les ombres sur le mur se déforment et prennent l'apparence de monstres.

Soudain un gémissement étouffé te fait sursauter.

Craignant que ce soit un professeur, tu cherches une cachette mais n'en trouves aucune. Après quelques secondes, tu regardes d'où il vient ; le gémissement provient de l'infirmierie. Pourtant tu n'as vu personne prendre cette direction. Tu te demandes si tu ne devrais pas aller voir ce qui s'y trouve, un autre élève kidnappé pourrait y être enfermé. Mais tu hésites.

Si tu poursuis ton chemin vers la salle de Mme Maes, rends-toi en 24.

Si tu décides d'aller à l'infirmierie pour découvrir l'origine du bruit, rends-toi en 26.

29

Tu ouvres la porte de la loge tout doucement. Cette salle est vitrée. Tu t'accroupis donc pour ne pas te faire repérer, on ne sait jamais, puis tu la refermes en ne faisant aucun bruit.

La salle est très sombre, très petite et très silencieuse. Tu t'approche du bureau en-dessous, se trouvent des tiroirs. Tu décides de t'éloigner un peu au fond de la salle où se trouvent des caméras de surveillance

Si tu décides de regarder les caméras de surveillance, va en 21.

Si tu choisis de fouiller les tiroirs, va en 14.

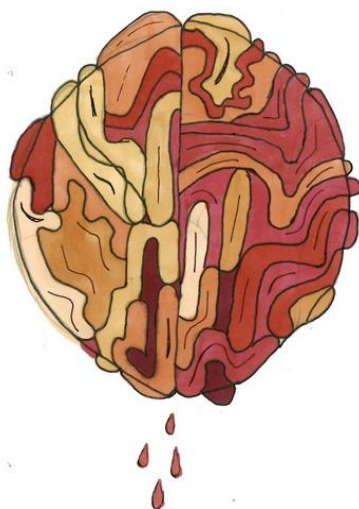
30

Même si cela te dégoûte, tu te dis que tu auras besoin de preuves pour convaincre les autorités qu'il se passe des événements étranges au collège. TU glisses donc la pièce d'un euro récupérée au CDI dans le distributeur.

Une petite fiole glisse dans le bac. Tu la récupères et la glisse dans ta poche. Tu n'y jettes qu'un coup d'oeil rapide car cela te dégoûte rien que d'y penser.

Si tu décides de fouiller les casiers des professeurs car tu veux plus d'informations, va en 15.

Si tu décides de suivre les professeurs car tu t'inquiètes pour Léo, va en 34.



31

Tu es donc dans le fond de la vie scolaire et tu regardes autour de toi. Tu vois une boîte en carton et tu décides de regarder dedans. Oh, une corne de brume !

C'est avec cet objet que les surveillants annoncent la fin de la récréation. Peut-être que cet instrument peut te servir pour la suite de ton enquête donc tu décides de le prendre.

Si tu penses que tu n'as pas fini de fouiller la vie scolaire, va observer le tableau blanc en 5.

Si tu veux aller dans le bureau de la CPE, va en 39.

Si tu veux aller à la loge, va en 29.

Si tu veux aller au CDI, va en 16.

32

Après avoir vu les profs sortir de la salle avec Léo, tu quittes ta cachette pour la fouiller la salle des professeurs.

Tu entres, tu refermes la porte délicatement pour ne pas faire de bruit afin de ne pas attirer l'attention.

Tu observes la salle, elle est tout à fait normale : il y a des meubles, des casiers, une table, une machine à café et un distributeur.

Tu remarques quelque chose dans le distributeur. Qu'est-ce que cela peut être ? Cela pourrait aussi être intéressant d'aller voir les casiers des profs. Tu dois faire vite car tu dois vite rejoindre Léo.

Si tu veux aller au distributeur, va en 2.

Si tu préfères aller au casiers des profs, va en 15.

33

Tu te diriges vers la réserve pour espérer y trouver des indices. L'orage au dehors fait trembler les murs. Les éclaires réguliers te permettent de te repérer facilement. Il fait un froid de canard dans la pièce mais ça ne te décourage pas pour essayer de trouver des indices.

C'est alors que tu entends un bruit comme des pas. Quelqu'un approche, tu en es certain. Tu commences à trembler de tous tes membres...

Si tu as pris la batte de base-ball dans le bureau de la CPE, va en 18.

Par contre, si tu ne l'as pas, va en 25.

34

Tu rejoins le rez-de-chaussée du côté de l'infirmierie. Tu écoutes le moindre bruit quand tu entends une porte grincé. Cela ne fait aucun doute, c'est celle de la salle de SVT. Dans le couloir, tu entends les psalmodies des profs. C'est à la fois lugubre et effrayant...

Comment vas-tu pouvoir libérer Léo ?

Si tu as récupéré la corne de brume à la vie scolaire, va en 6 pour l'utiliser.

Sinon, dirige-toi dans la salle de Mme Maes, va en 24.

35

Tu es dans la vie scolaire.

Tu commences à avoir faim. Tu n'as pas prévu de goûter. Ton ventre gargouille encore. Il va finir par te faire repérer.

Tu sais que les surveillants cachent de la nourriture au fond de la pièce dans leur casier. En fouillant un peu, tu trouves un sandwich !

Certainement un surveillant qui n'a pas eu le temps de déjeuner ce midi. En effet, il semble encore comestible. Tu écartes les tranches de pain, du jambon, du fromage et de la salade. Tu ne pouvais pas espérer mieux !

Si tu manges le sandwich, va en 4.

Si tu préfères attendre, va en 40.

36

Tu renonces à sauver ton ami et tu décides de te mettre à l'abri. Tu as trop peur pour jouer les héros, tout ça est allé trop loin, tu voulais juste le retrouver, pas t'embarquer dans une aventure de tous les dangers. Étant donné que les profs sectaires ne sont pas loin, tu te caches pour ne pas les alerter.

Tu as repéré un placard vide juste à ta taille, il va falloir te contorsionner pour pouvoir t'y cacher. Tu ne va sûrement pas fermer l'œil de la nuit, tout ce que tu viens de vivre est trop fort, tu as l'impression que l'adrénaline ne se dissipera jamais. Tu repenses à tout ce que tu aurais pu faire pour sauver ton ami Léo, le silence du collège tout à coup te fait froid dans le dos. Tu te rassures en te disant que ça ne pourrait pas être pire. Tu te tortures l'esprit car tu aurais pu sauver ton ami mais mettre ta vie en danger te paraît impossible du haut de tes 13 ans.

Pourtant, tout cela te paraît irréel. Les larmes aux yeux, tu te dis que tu n'aurais rien pu faire, toute cette pression sur tes petites épaules. Cette situation a assez duré...

Tes choix lâches et égoïstes ont permis de survivre sans sauver Léo. Tu pourrais refaire l'aventure avec des choix plus héroïques.

37

Tu prends ton courage à deux mains et tu essayes d'enlever ce mystérieux bout de cerveau qui sort de sa bouche. Ça te dégoûte mais tu te répètes sans cesse la raison pour laquelle tu te retrouves dans cette situation surréaliste.

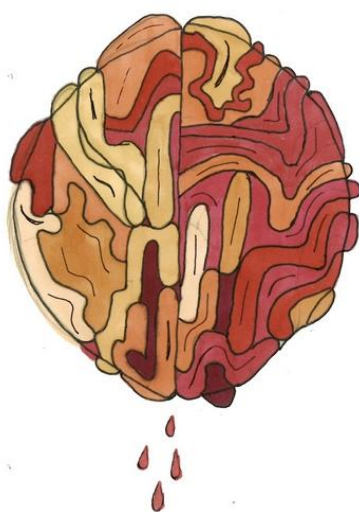
Tu essayes une première fois mais impossible tu as des haut-le-cœur alors tu essayes une deuxième fois, tu te sens patraque, ton estomac se retourne, tu te rapproches de ton ami, tu attrapes le morceau gluant et tu le jettes par terre. Bravo, tu as réussi à combattre ta peur !

Tu réveilles doucement Léo. Quand il t'aperçoit, il te sert dans ses bras. Il te remercie de ne pas l'avoir abandonné et d'être venu le sauver.

Il faut fuir d'urgence avant que les professeurs ne reviennent.

Si tu as regardé les caméras de surveillance dans la loge, va en 38.

Si tu préfère retourner dans les toilettes pour te cacher, va en 17.



Tu te rappelles que tu as aperçu un mur effondré sur les caméras de surveillance. Tu tires Léo qui n'a pas l'air très bien. Tu passes un de ses bras au-dessus de ton épaule pour le soutenir. Ce serait vraiment dommage d'échouer si près du but.

Vous passez par le hall échappant de peu à la ronde de deux professeurs. Puis, vous poussez la porte de secours près du bureau de la CPE d'où vous entendez sa voix s'élever. Il n'y a pas de temps à perdre.

Au moment où vous poussez la porte, l'alarme se déclenche. Il ne vous reste que quelques minutes avant que tous les profs ne se rassemblent à votre poursuite.

Vous courez comme jamais vous ne l'avez fait, volant littéralement. La liberté est toute proche. Vous êtes déjà dans la cour de l'école primaire quand vous entendez les premiers profs qui sortent à votre poursuite.

Vous avez réussi à leur échapper sauvant votre ami Léo d'expériences macabres.

BRAVO !!!



39

Après avoir traversé le hall discrètement, tu te diriges vers le bureau de la CPE. Tu décides d'entrer pour te mettre à l'abri. Tu ouvres donc la porte tout doucement en évitant les grincements. Tu entres sans oublier de fermer la porte derrière toi. C'est la première fois pour toi n'ayant jamais rien eu à te reprocher avant ce soir. Rien de spécial, tu vois le bureau dont tu sais qu'un des tiroirs contient les objets confisqués, des posters aux murs, quelques piles de papiers, un ordinateur et la batte de base-ball dont tu as déjà entendu parler même si tu croyais à une légende.

Si tu veux aller observer la batte, choisis 10.

Si tu veux aller fouiller dans les objets confisqués, choisis 19.

40

Tu as décidé de ne pas prendre le sandwich. Tu entends du bruit qui te semble proche, tu es surpris par ton ventre qui pousse un gros gargouillement. Tu essaies de te cacher derrière une table. Tu entends des pas qui se rapprochent de plus en plus vite jusqu'à qu'ils te semblent à quelques mètres de toi.

Tout à coup, tu reçois un très gros coup sur la tête.

C'est la CPE, armée d'une batte de baseball ! Elle pousse un ricanement effrayant.

- Ça a sonné !

Tu touches ton crâne avec ta main, elle ressort recouverte de sang. Tu commences peu à peu à perdre connaissance et tu tombes rapidement au sol. La personne part avant que tu n'aies le temps de la voir. Mince, tu aurais peut-être dû le prendre, ce sandwich...

Recommence ton enquête en effectuant de meilleurs choix pour sauver Léo.

41

Tu préfères t'enfuir par le mur effondré. Discrètement, tu sors par la porte au fond de la loge.

Evidemment, tu sais bien que tu as échoué et que tu n'as retrouvé Léo. Tu sens que c'est mieux comme cela. Tu as besoin d'aide mais aussi d'un peu de courage. Tu rentres chez toi bien triste.

Tu as pu quitter le collège vivant. Rejoue ton aventure en changeant tes choix pour sauver Léo.

