



LA CLASSE DONT TU ES LE HÉROS

MISSION
MYTHOLOGIE !

Lilas Nord

Hatier
jeunesse

Mehdi Doigts

COMMENT LIRE TON LIVRE-JEU ?

Rien de plus simple ! Dans ce livre-jeu,
c'est toi qui décides de ce qui se passe !
Au fil de ta lecture, tu auras des choix à faire
pour continuer ton histoire. Lorsque tu as
choisi le numéro du chemin que tu veux
suivre, il te suffit de tourner les pages jusqu'à
ce numéro. Et ainsi de suite... Tu peux aussi
décider de revenir en arrière ou de t'arrêter
quand tu veux. Prêt-e pour l'aventure ?



le numéro
d'entrée où aller



le chemin
choisi



LA CLASSE DONT TU ES LE HÉROS

MISSION MYTHOLOGIE !

Un livre-jeu imaginé par Lilas Nord
et illustré par Mehdi Doigts.



**C'est
ta mission !**

Aujourd'hui, tu vas à la mer avec ta classe !
Mais avant, le maître répète toutes les règles à respecter. Et comme on est en plein hiver, il insiste sur la **règle n° 772** : « **On ne va pas faire trempette !** » Alors, toute la classe reste bien sagement sur la plage et ramasse des coquillages. Sauf le maître, qui met les pieds dans l'eau pour battre son record de ricochets. Dès que son galet disparaît dans la mer, une vague immense l'emporte.

Tu sais ce qui se passe quand un maître ne respecte pas ses propres règles ? Ça crée des perturbations spatio-temporelles. C'est-à-dire que ça met un gros bazar dans la réalité. Et qui est-ce qui doit tout remettre en ordre ? Eh bien, c'est toi, qu'est-ce que tu crois ? Mais ne t'inquiète pas, on a prévu une combinaison spéciale.

À TOI DE
JOUER !



— On ne frappe pas impunément le dieu des Mers ! clame une voix puissante. Tu te frottes les yeux en voyant filer sur les flots... le char de Poséidon !

Tu te lances à sa poursuite ➡ 2

Pour affronter cette divinité, tu préfères aller chercher de l'aide ➡ 4

Tu choisis de te cacher dans une grotte qui s'enfonce sous l'eau ➡ 3



2

Tu plonges dans l'eau, mais Poséidon te sème rapidement. Après avoir nagé un bon moment derrière lui, tu commences à fatiguer.

Tu te diriges vers un bateau qui pointe à l'horizon ➡ 7

Ou une île un peu plus loin ? ➡ 19



Tu t'enfonces dans les profondeurs et tu finis par apercevoir d'étranges silhouettes fantomatiques. Tu as emprunté l'une des entrées des Enfers !

Tu actives les propulseurs de ta combinaison pour filer le plus loin possible ! ➡ 4

Si ton maître est arrivé ici, tu dois absolument le sauver ➡ 39



Le mieux, c'est de monter directement au sommet du mont Olympe, où résideraient les divinités les plus célèbres. Petit conseil : avant de t'y aventurer, relie les noms grecs et latins de ces dieux et déesses. Tu peux t'aider de leurs attributs.

1. Minerve •

2. Vénus •

3. Vulcain •

4. Diane •

5. Neptune •

6. Jupiter •

7. Junon •

• a. Aphrodite

• b. Athéna

• c. Artémis

• d. Poséidon

• e. Héra

• f. Zeus

• g. Héphestos



Tu penses avoir réussi ➡ **22**

Tu préfères aller les observer d'un peu plus près avant de répondre ➡ **21**

Hermès te conduit aux Enfers, t'évitant d'avoir affaire à Cerbère. Le molosse reste bien sagement sur la plage d'en face. Puis le messenger des dieux te présente à Hadès et Perséphone, le couple divin qui règne sur ce royaume souterrain.

— Tu es libre d'explorer notre domaine, disent-ils. Mais ne goûte pas aux eaux du Léthé, si tu ne veux pas tout oublier.

Tu explores le Tartare ➡ **36**

Tu te promènes dans les Champs Élysées ➡ **35**

Tu pars à la rencontre d'autres dieux qui vivent ici ➡ **33**

