

FREG • MAKINA

# SMIKEE

CHERCHE ET TROUVE  
DONT VOUS ÊTES LE HÉROS



MISSION NINJA

 petit homme



# SMIKEE

CHERCHE ET TROUVE  
DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Textes : Freg et Makina  
Illustrations : Freg  
Édition : François Couture  
Révision : Brigitte Lépine  
Infographie : Johanne Lemay

Catalogage avant publication de Bibliothèque et Archives  
nationales du Québec et Bibliothèque et Archives Canada

Données de catalogage disponibles auprès de Bibliothèque et  
Archives nationales du Québec

DISTRIBUTEURS EXCLUSIFS :

**Pour le Canada et les États-Unis :**

MESSAGERIES ADP inc.\*  
2315, rue de la Province  
Longueuil, Québec J4G 1G4  
Téléphone : 450-640-1237  
Télocopieur : 450-674-6237  
Internet : www.messageries-adp.com

\* filiale du Groupe Sogides inc.,  
filiale de Québecor Média inc.

**Pour la France et les autres pays :**

INTERFORUM editis  
Immeuble Paryseine, 3, allée de la Seine  
94854 Ivry CEDEX  
Téléphone : 33 (0) 1 49 59 11 56/91  
Télocopieur : 33 (0) 1 49 59 11 33  
Service commandes France Métropolitaine  
Téléphone : 33 (0) 2 38 32 71 00  
Télocopieur : 33 (0) 2 38 32 71 28  
Internet : www.interforum.fr  
Service commandes Export – DOM-TOM  
Téléphone : 33 (0) 2 38 32 78 86  
Internet : www.interforum.fr  
Courriel : cdes-export@interforum.fr

**Pour la Suisse :**

INTERFORUM editis SUISSE  
Route André Piller 33A, 1762 Givisiez – Suisse  
Téléphone : 41 (0) 26 460 80 60  
Télocopieur : 41 (0) 26 460 80 68  
Internet : www.interforumsuisse.ch  
Courriel : office@interforumsuisse.ch  
Distributeur : OLF S.A.  
ZI, 3, Corminboeuf  
Route André Piller 33A, 1762 Givisiez – Suisse  
Commandes :  
Téléphone : 41 (0) 26 467 53 33  
Télocopieur : 41 (0) 26 467 54 66  
Internet : www.olf.ch  
Courriel : information@olf.ch

**Pour la Belgique et le Luxembourg :**

INTERFORUM BENELUX S.A.  
Fond Jean-Pâques, 6  
B-1348 Louvain-La-Neuve  
Téléphone : 32 (0) 10 42 03 20  
Télocopieur : 32 (0) 10 41 20 24  
Internet : www.interforum.be  
Courriel : info@interforum.be

08-15

© 2015, Les Éditions Petit Homme,  
division du Groupe Sogides inc.,  
filiale de Québecor Média inc.  
(Montréal, Québec)

Tous droits réservés

Dépôt légal : 2015  
Bibliothèque et Archives nationales du Québec

ISBN 978-2-924025-90-1

Gouvernement du Québec – Programme de crédit d'impôt pour  
l'édition de livres – Gestion SODEC – www.sodec.gouv.qc.ca

L'Éditeur bénéficie du soutien de la Société de développement  
des entreprises culturelles du Québec pour son programme  
d'édition.



**Conseil des Arts  
du Canada** **Canada Council  
for the Arts**

Nous remercions le Conseil des Arts du Canada de l'aide  
accordée à notre programme de publication.

Nous reconnaissons l'aide financière du gouvernement du  
Canada par l'entremise du Fonds du livre du Canada pour nos  
activités d'édition.

FREG★MAKINA

**SMIKEE**

**CHERCHE ET TROUVE  
DONT VOUS ÊTES LE HÉROS**

**MISSION NINJA**

# SMIKEE

## CHERCHE ET TROUVE

DONT VOUS ÊTES LE HÉROS



**C'EST ICI QUE TOUT COMMENCE...**

**ENFIN, TE VOILÀ ! VITE, IL N'Y A PLUS UNE SECONDE À PERDRE : LA BANDE À SMIKEE A BESOIN DE TON AIDE POUR UNE MISSION DE LA PLUS HAUTE IMPORTANCE !**

LE CIMETIÈRE PLEINE LUNE N'EST PLUS UN ENDROIT OÙ RÈGNE LA TRANQUILLITÉ. DRACULA A PERDU LA TÊTE. ÊTRE LE CHEF DU CIMETIÈRE NE LUI SUFFIT PLUS : IL VEUT CONQUÉRIR LE MONDE ! POUR L'AIDER DANS LA RÉALISATION DE SON NOIR PROJET, IL A ENRÔLÉ UN COMBATTANT DE TAILLE : LE PUISSANT NINJA VERT, QUI A SOUS SON EMPRISE UNE HORDE DE PETITS NINJAS PRÊTS À TOUT POUR ASSURER LA VICTOIRE À LEUR MAÎTRE. DRACULA A TELLEMENT SOIF DE POUVOIR QU'IL S'ATTAQUE MÊME AUX MEMBRES DE LA BANDE À SMIKEE.

SOUS LES ORDRES DE DRACULA, LE NINJA VERT A VOLÉ TOUTES LES RÉSERVES DE JUS DE RAMONE PENDANT SON SOMMEIL. IL LUI A GLISSÉ AU DOIGT UNE BAGUE EN FER ROUILLÉ, SURMONTÉE D'UNE ÉTRANGE PIERRE VERTE AYANT LE POUVOIR DE LE RENDRE EXTRÊMEMENT MÉCHANT. DEPUIS QU'IL PORTE CETTE BAGUE, IL MORD SES VICTIMES AFIN DE BOIRE LEUR SANG.

DANS CETTE AVENTURE OÙ TU ES LE HÉROS, TU DOIS DÉCOUVRIR LE MOYEN DE LIBÉRER RAMONE DE L'EMPRISE DE CETTE BAGUE ET TROUVER L'ENDROIT OÙ SE CACHENT DRACULA ET LE NINJA VERT. AFIN DE DÉJOUER LEURS SOMBRES DESSEINS. COURS VITE À LA PAGE SUIVANTE POUR RECEVOIR LES DERNIERS CONSEILS AVANT D'ENTREPRENDRE TA MISSION !

## LE DÉPART EN MISSION

Tu es fin prêt à partir à l'aventure ! Les membres de la Bande à Smikee comptent sur toi. Tu as pour équipement une épée en bois et un sac sans fond qui a la capacité d'être rempli à l'infini.

### LA MISSION «CHERCHE ET TROUVE»

Sur chaque page, tu verras un encadré comme celui-ci

### CE QUE TU DOIS TROUVER



À l'intérieur se trouvent des objets et des personnages qui sont dissimulés dans l'illustration et que tu dois retrouver. C'est toi qui choisis l'ordre des pages à feuilleter et des objets à ramasser.

## LA MISSION «GUERRIER FUTÉ»

Tes talents de pisteur sont prodigieux! Tu peux maintenant mettre à l'épreuve tes aptitudes d'aventurier. Retourne dans les pages des différents mondes. Sur chacune d'elles, tu trouveras un encadré comme celui-ci

**LE CHÂTEAU DES WAOUHS**  
TU N'ES PAS AU BOUT DE TES SURPRISES!  
DEVANT TOI SE DRESSE UN CHÂTEAU QUI SEMBLE  
FAIT DE FROMAGE. ET IL N'Y A PAS QUE LE  
CHÂTEAU QUI SOIT ÉTRANGE! SES OCCUPANTS LE  
SONT AUSSI! DES DIZAINES ET DES DIZAINES  
DE RATS GÉANTS ACCOURENT DANS TOUS LES  
SENS... ILS SEMBLENT INOFFENSIFS, MAIS TOUS  
VINENT DANS L'INTENTE DE L'ARRÊTER QU'UN  
SAUVEUR QUI, PAR UN BAISER, LEUR REDONNERAIT  
LEUR ÉTAT ORIGINAL DE PRINCE. TU COMPRENDRAS  
QU'EN JUDICIAIRE CAS ILS NE DOIVENT TE VOIR.  
PUISQU'ILS POURRAIENT CROIRE À TORT QUE TU  
ES VENU LES DÉLIVRER. PAR CONTRE, TROUVE LE  
PRINCE WAOUH, CAR LUI SEUL PEUT CONTRÔLER  
LES TROUPES DE RATS MYSTÉRIEUX. IL EST SI  
OCCUPÉ À CONTEMPLER SON FABULEUX REFLET  
QU'IL EN OUBLIE SON RÔLE DE CHEF.



Il comporte des objets et des personnages supplémentaires à débusquer dans l'illustration. C'est toi qui choisis l'ordre des pages à observer et les objets à récupérer.

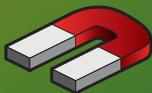
## DES CONSEILS DE JEU

TU AS LA POSSIBILITÉ D'EMPRUNTER LA ROUTE DE TON CHOIX. TU DOIS TOUTEFOIS SUIVRE LES CHEMINS DE PIERRE. SUR CETTE IMAGE, TU OBSERVES QU'IL EST PERMIS DE TE DÉPLACER OÙ IL Y A DES FLÈCHES ORANGE, MAIS IL EST INTERDIT DE PASSER OÙ IL Y A DES «X» ROUGES. C'EST TOI QUI DÉCIDES LE NOMBRE DE CASE À AVANCER. TU N' AS PAS À JETER LES DÉS POUR CALCULER TES DÉPLACEMENTS.



## LA MISSION «NINJA»

Ma parole, tu es infatigable! Malheureusement, Dracula et le Ninja Vert le sont aussi. Pour les arrêter une fois pour toutes, tu dois, dans l'ensemble des pages du livre, retrouver les cinq éléments suivants: un aimant pour enlever la bague à Ramone, un coffret de plomb pour y enfermer la bague sans subir son énergie, une baguette qui transforme le Ninja Vert en statue de pierre afin de le mettre hors d'état de nuire, une potion d'amnésie et une sarbacane.



Aimant



Coffret



Baguette



Potion



Sarbacane



Ninja vert

Pour amorcer cette quête, rends-toi au Pays des neiges infernales, à la page 20. Lis le texte de l'encadré et commence à suivre les sentiers de pierre grise avec ton doigt, à partir du mot DÉPART. Rappelle-toi qu'en tout temps, tu as la possibilité d'emprunter la route de ton choix, en autant que tu restes sur les sentiers.

Chaque fois que tu verras un écriteau comme celui-ci:



Observe le nombre de pièces d'or et effectue la multiplication. La réponse correspond au nombre de pièces que tu empoches. Tu peux ensuite écrire ce nombre sur ta fiche de joueur qui se trouve dans la couverture de ton livre.

Chaque fois que tu verras un écriteau comme celui-ci:



Le rectangle noir t'indique le numéro de la page à laquelle tu dois te rendre pour continuer ta quête. La lettre dans le rectangle bleu t'indique par quel chemin poursuivre ta route. Dans l'exemple suivant, tu dois te rendre à la page 14 et poursuivre ta mission au début du chemin commençant par un hexagone avec la lettre B à l'intérieur.

Chaque fois que tu verras un écriteau comme celui-ci:



C'est qu'il y a une action à poser!

Pour savoir laquelle, rends-toi dans la dernière section de ton livre (pages 26 à 32) et lis l'encadré correspondant au numéro indiqué dans le rectangle rouge. Il y aura des décisions à prendre, des combats à engager et des trésors à amasser! Lorsqu'on te l'indique, tu dois utiliser un dé; si tu n'en as pas, tu peux te servir de la page des dés éternels qui se trouve dans la couverture de ton livre. Tu n'as qu'à fermer les yeux et à pointer un chiffre au hasard. Tu as toujours la possibilité de revenir sur tes pas, de faire d'autres choix et de recommencer l'aventure si tu le désires.

## LES PAGES DORÉES

À la fin du livre, tu trouveras deux pages dorées. Elles comportent des encadrés contenant des objets à trouver. Le dernier encadré regroupe des épées et divers objets à rechercher dans chacun des mondes. Sers-toi de ton puissant œil de lynx afin de les découvrir tous.





B  
B

E

76

D

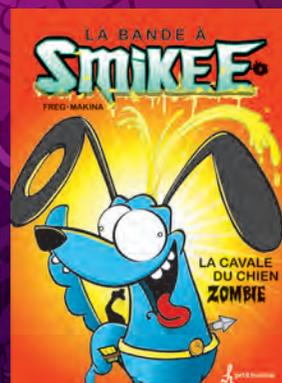
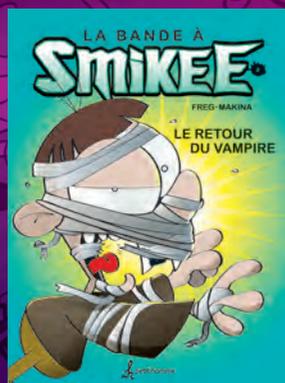
7

**D**

ans *Mission Ninja*, une aventure rocambolesque pour toute la famille – de l'enfant qui ne sait pas encore lire au plus expérimenté des lecteurs –, les membres de la bande à Smikee se retrouvent au cœur d'une épopée à la fois loufoque et fantastique! En effet, Dracula s'est associé au Ninja Vert afin de contrôler les habitants du cimetière Pleine Lune! Non seulement Ramone porte une bague ensorcelée ayant le pouvoir de le rendre méchant, mais des hordes de Mages Noirs ont envahi les mondes étranges que parcourent Smikee et ses amis... Sans compter les vampires assoiffés, araignées diaboliques, zombies hystériques et ninjas effrayants, qui sont prêts à tout pour assurer la victoire au Ninja Vert!

Dans ce premier « Cherche et trouve dont vous êtes le héros », c'est toi qui choisis le chemin à suivre pour aider la bande à Smikee! Il y a des objets à trouver, des trésors à amasser et de difficiles décisions à prendre! Te sens-tu prêt à remplir la Mission Ninja?

DÉJÀ PARUS



SMIKEE.COM

Groupe  
Livres  
Québecor Média

ISBN : 978-2-924025-90-1

