

Le Trésor du Château Hanté

Histoire fantastique • 7/8 ans



Chapitre 1 : Le Mystérieux Parchemin

Il était une fois, dans un petit village niché au cœur d'une vallée verdoyante, vivait un homme du nom de Pierre. Il était connu pour être un grand aventurier et un chercheur de trésors. Un jour, alors qu'il fouillait les ruines d'un château ancestral, Pierre trouva un parchemin mystérieux caché dans un vieux coffre en bois. Le parchemin était orné de symboles étranges et semblait être très ancien.

Intrigué, Pierre emporta le parchemin chez lui et commença à le déchiffrer. Il découvrit qu'il s'agissait d'une carte indiquant l'emplacement d'un trésor légendaire caché depuis des siècles. Le trésor, selon la carte, se trouvait dans un pays lointain, au-delà des montagnes infranchissables.

Pierre était animé par la curiosité et la soif d'aventure. Il décida de se lancer dans cette quête incroyable à la recherche du trésor perdu. Il se prépara en rassemblant ses affaires, sa boussole et une vieille épée familiale. Il prit également une petite provision de nourriture et une gourde d'eau avant de partir à l'aube le lendemain matin.

Chapitre 2 : Le Voyage Périlleux

La route vers le pays lointain était semée d'embûches. Pierre devait traverser des forêts sombres, des marécages dangereux et des montagnes escarpées. Mais rien ne pouvait le décourager. Son esprit était rempli d'une détermination sans faille.

Au fil des jours, Pierre rencontra des créatures fantastiques. Il croisa des elfes gracieux dans les bois qui l'aidèrent à trouver son chemin. Il rencontra également des nains courageux qui l'escortèrent à travers les montagnes dangereuses. Même si ces rencontres étaient extraordinaires, Pierre restait concentré sur son objectif principal : trouver le trésor légendaire.

Un soir, alors qu'il campait au bord d'une rivière apaisante, Pierre entendit un bruit étrange. Il se leva et se dirigea vers l'endroit d'où provenait le son. Là, il vit une fée minuscule prise au piège dans une toile d'araignée géante. Sans hésiter, Pierre sortit son épée et coupa habilement les fils de la toile pour libérer la fée. Reconnaisante, la fée lui offrit un petit talisman magique qui, selon elle, pourrait lui être utile dans sa quête.

Chapitre 3 : Le Château Hanté

Après des semaines de voyage, Pierre atteignit enfin le pays lointain. Il suivit les indications de la carte et arriva devant un immense château abandonné. Le château était en ruines, mais il émanait une aura de mystère qui enveloppait les lieux.

Sans se laisser décourager par l'apparence délabrée du château, Pierre entra par la grande porte. À l'intérieur, il fut accueilli par des chauves-souris qui s'envolèrent dans les airs. Il avança prudemment à travers les couloirs sombres et poussiéreux. Soudain, il entendit des bruits étranges et des voix chuchotantes qui semblaient venir des profondeurs du château.

Plus il explorait le château, plus les apparitions de fantômes se multipliaient. Cependant, Pierre ne ressentait aucune peur. Il avait appris dès le début de son voyage à accepter l'existence de créatures surnaturelles.

Au détour d'un couloir, Pierre découvrit une grande salle remplie de trésors étincelants. Il avait enfin

trouvé le but de sa quête. Mais il y avait un dernier défi à relever : combattre un dragon gardien qui protégeait le trésor.

Chapitre 4 : Le Trésor et le Retour

Armé de son épée et avec le talisman magique de la fée autour du cou, Pierre se prépara au combat contre le dragon. Les flammes brûlantes jaillirent de la gueule du monstre alors qu'il rugissait de colère. Mais Pierre resta calme et concentré. Il utilisa sa ruse et son agilité pour éviter les flammes et porta des coups précis au dragon. Finalement, après une bataille acharnée, Pierre réussit à terrasser la créature.

Le trésor était enfin à sa portée. Il était composé de pièces d'or étincelantes, de bijoux étourdissants et d'objets magiques. Pierre savait qu'il ne pouvait pas tout emporter, mais il prit quelques pièces d'or et un pendentif en forme de clé qu'il trouva particulièrement fascinant.

Satisfait de sa quête réussie, Pierre rebroussa chemin et entreprit le voyage de retour vers son village natal. Il rencontra à nouveau les créatures fantastiques qui l'avaient aidé auparavant et leur fit part de sa réussite. Ils célébrèrent ensemble avec joie.

De retour chez lui, Pierre partagea son histoire avec les habitants du village. Les enfants l'écoutèrent avec émerveillement et admiration. Ils rêvaient de devenir des aventuriers tout comme lui.

Et ainsi, Pierre devint une légende dans le village, et son histoire fut racontée de génération en génération. Les enfants s'inspirèrent de son courage et de sa détermination pour poursuivre leurs propres rêves d'aventure.

Le quizz : as-tu bien compris l'histoire ?

1) Qu'est-ce que Pierre a trouvé dans le coffre en bois ?

- Une carte au trésor
- Un parchemin magique
- Une vieille épée
- Un collier en or

2) Quelle était la mission de Pierre dans cette histoire ?

- Trouver des elfes
- Trouver un dragon
- Trouver un trésor
- Trouver un château

3) Quelle créature fantastique a aidé Pierre à retrouver son chemin dans les bois ?

- Les nains
- Les fées
- Les chauves-souris
- Les elfes

4) Qu'est-ce que la fée a offert à Pierre pour le remercier de l'avoir sauvée ?

- Un talisman magique
- Une carte au trésor
- Une gourde d'eau
- Un pendentif en forme de clé

5) Quel animal fantastique Pierre a dû combattre pour atteindre le trésor ?

- Un dragon
- Un loup
- Un tigre
- Un lion

Bonnes réponses :

1) Un parchemin magique 2) Trouver un trésor 3) Les elfes 4) Un talisman magique 5) Un dragon

Glossaire : les mots compliqués de l'histoire

Parchemin: Un vieux papier utilisé pour écrire autrefois

Symboles: Des dessins ou des signes qui représentent des idées ou des informations

Quête: Une aventure ou une recherche pour trouver quelque chose

Déchiffrer: Comprendre ce qui est écrit ou codé

Trésor: Un ensemble de choses précieuses ou de valeurs cachées

Ancestral: Très ancien, qui remonte à plusieurs générations

Embûches: Des obstacles ou des difficultés sur le chemin

Escarpées: Très raides ou difficiles à grimper

Elfes: Des créatures légendaires qui ressemblent à des humains mais ont des pouvoirs magiques

Nains: De petites créatures légendaires qui vivent dans les montagnes

Talisman: Un objet magique qui porte bonheur ou protège son propriétaire

Délabrée: En très mauvais état

Chauves-souris: Des petits animaux nocturnes qui volent

Couloirs: Des espaces étroits et longs à l'intérieur d'un bâtiment

Apparitions: Des phénomènes surnaturels ou des choses qui semblent magiques

Terrasser: Vaincre ou battre quelqu'un ou quelque chose

étourdissants: Qui éblouit ou émerveille

Gendation: La transmission d'une histoire ou d'une tradition de génération en génération