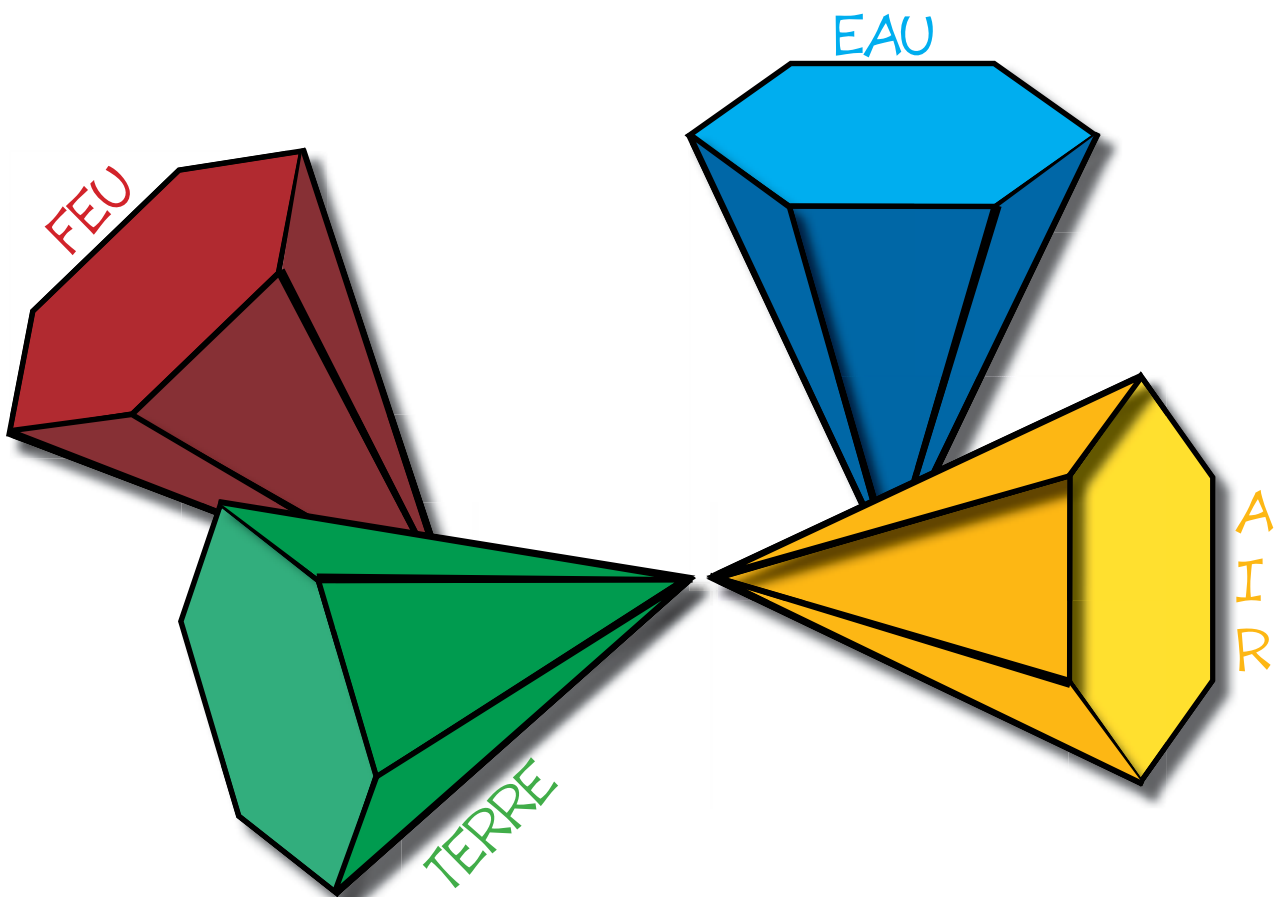


GUIZMO

ET LES 4 JOYAUX MAGIQUES



Dans des temps très anciens, auX confins de la galaxie, se trouvait une grande planète. Cinq grands royaumes se partageaient l'ensemble des territoires. Tous vivaient dans une parfaite harmonie...



Le royaume de la Terre était le plus grand. On pouvait facilement se déplacer grâce au grand train magique. Il y avait dans ce royaume différents paysages...



... les lacs et les montagnes...



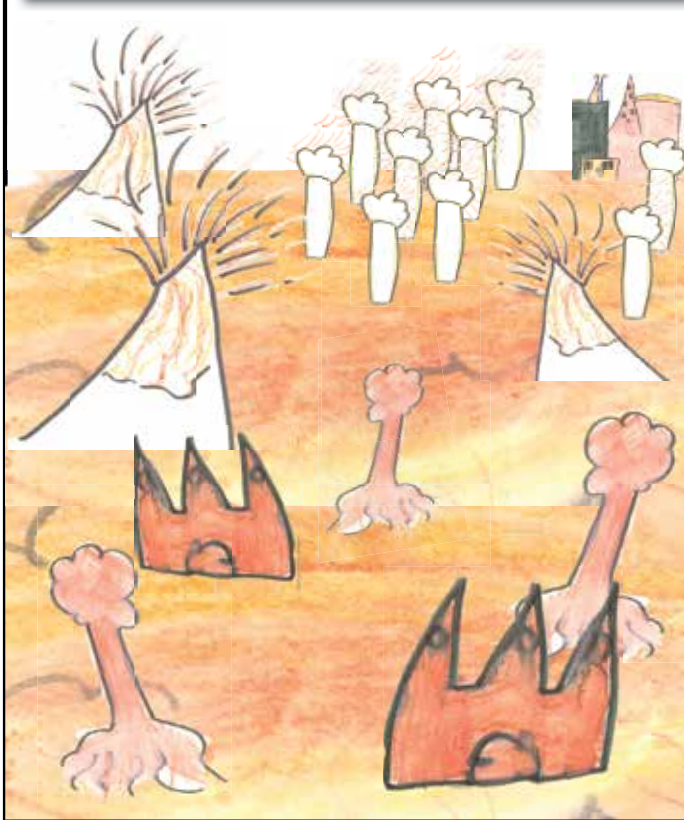
... Les forêts peuplées d'animaux: les panthères, les serpents, les chevaux et la fameuse Licorne: LICOR.



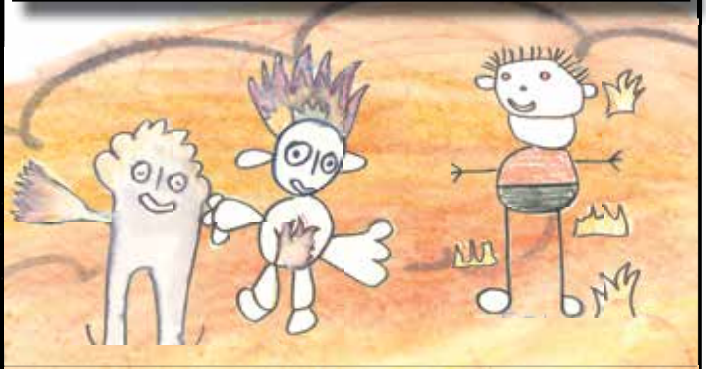
Dans les villes et les villages vivaient les nombreux habitants de ce royaume. Ils portaient des peaux de bêtes et vivaient dans de grandes maisons.



Juste à côté du royaume de la Terre, se trouvait le brûlant royaume du Feu. La chaleur, les volcans, les arbres enflammés et la fumée faisaient de ce royaume l'un des plus terrifiants.



Les habitants étaient peu chaleureux et n'aimaient guère la compagnie des étrangers. Vêtus entièrement de rouge et de noir, ils pouvaient être effrayants.



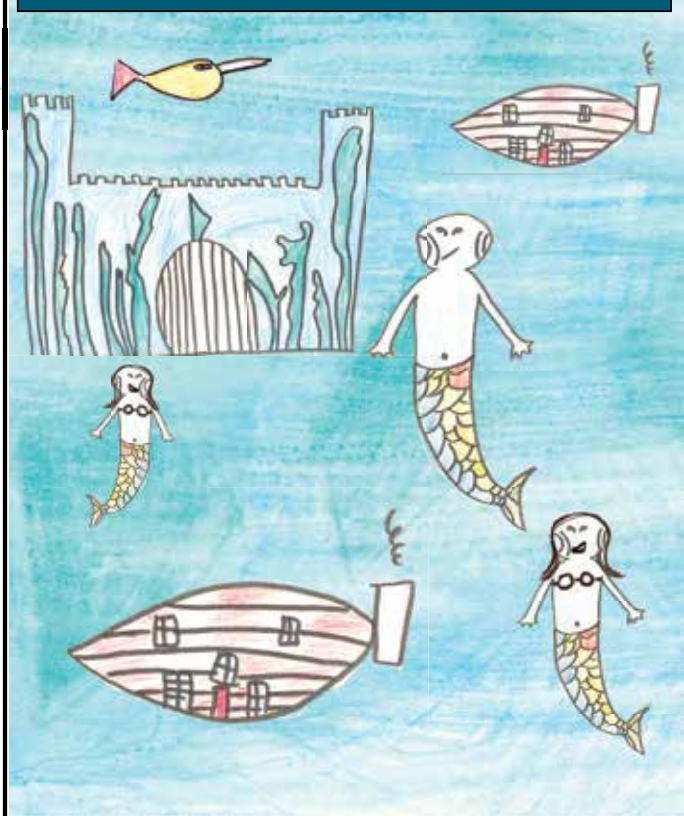
Le ciel était habité par de drôles de créatures: des dragons rouges et méchants...



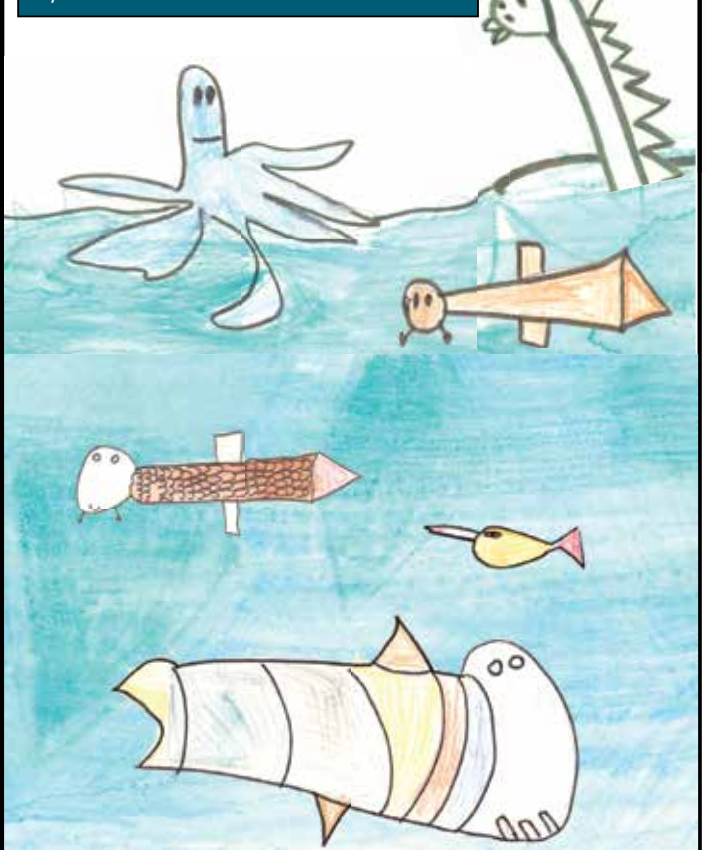
... mais aussi par de gentils animaux comme le fameux oiseau de feu: le Phénix.



Au fond des océans, le merveilleux royaume des Mers régnait sur les eaux. Les habitants nageaient très vite grâce à leur queue de poisson et pouvaient respirer avec leurs branchies. Ils vivaient dans de somptueuses maisons en coquillage et dans de magnifiques palais.



Des créatures étonnantes comme le dragon des mers, la pieuvre ou les poissons à corne, peuplaient ce royaume.



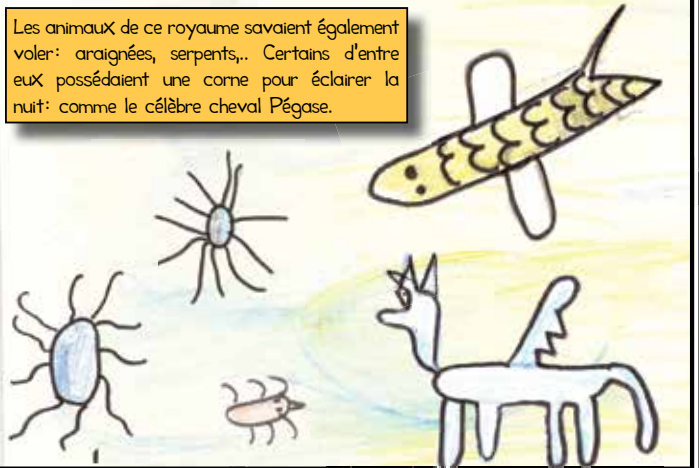
Le Royaume des Cieux, situé au milieu des nuages et des hautes montagnes, était réputé pour ses paysages et ses vues extraordinaires. Les maisons étaient entièrement fabriquées en nuage.



Tous les habitants savaient voler et se déplaçaient soit sur des nuages, soit dans des montgolfières.



Les animaux de ce royaume savaient également voler: araignées, serpents,.. Certains d'entre eux possédaient une corne pour éclairer la nuit: comme le célèbre cheval Pégase.



Depuis la défaite du Prince des Ténèbres, les Quatre royaumes vivaient en paix. Le royaume du Mal était dès lors devenu le refuge de bandits et mieux ne valait pas s'aventurer sur ces terres... La tour du Mal attendait le retour d'un seigneur puissant pour conquérir l'ensemble de la planète...



Et ce triste jour arriva! Un nouveau Prince des Ténèbres apparût et prit le contrôle de la Tour du Mal. Très vite, il mit sur pied une armée de monstres et de créatures pour envahir chacun des quatre royaumes. Les royaumes de la Terre, du Feu, des Mers et des Cieux courraient un grand danger...



Les rois de chaque royaume décidèrent de réagir. Ils demandèrent à leurs créatures bienfaitrices de les aider à protéger les habitants de la planète.



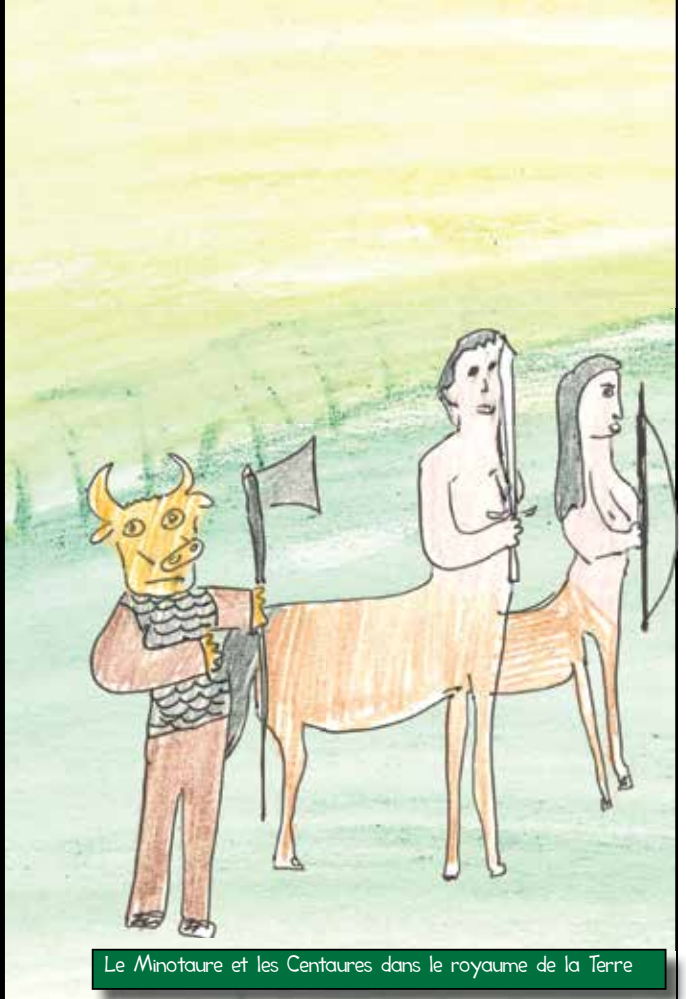
Le Phénix dans le royaume du Feu



Pégase et le Griffon dans le royaume des Cieux



Les sirènes dans le royaume des mers



Le Minotaure et les Centaures dans le royaume de la Terre

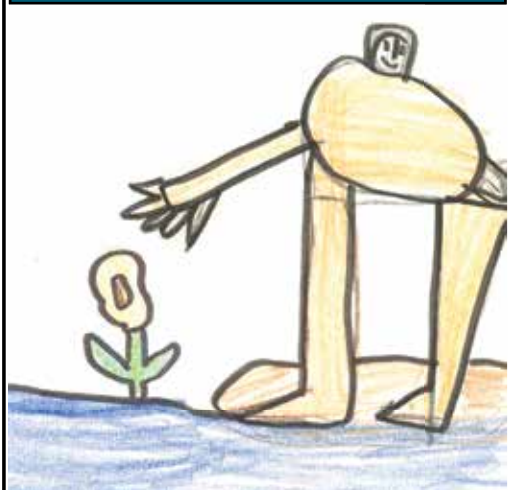
Le Conseil des Sages comprît que le seul moyen de vaincre le Prince des Ténèbres était de réunir les quatre bijoux, chaque royaume en cachant un. Ils élirent Guizmo, un courageux chevalier, afin de retrouver les pierres précieuses...



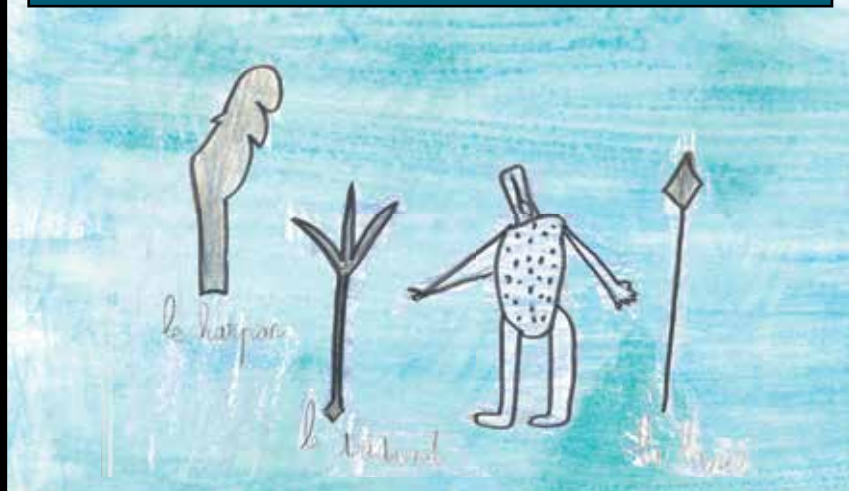
Le combat entre Guizmo et le Prince des Ténèbres allait commencer. Mais avant cela, Guizmo doit relever de dangereux défis afin de récupérer les quatre bijoux.



L'aventure débute dans le royaume des Mers. Guizmo doit se procurer la plante lui permettant de respirer sous l'eau.



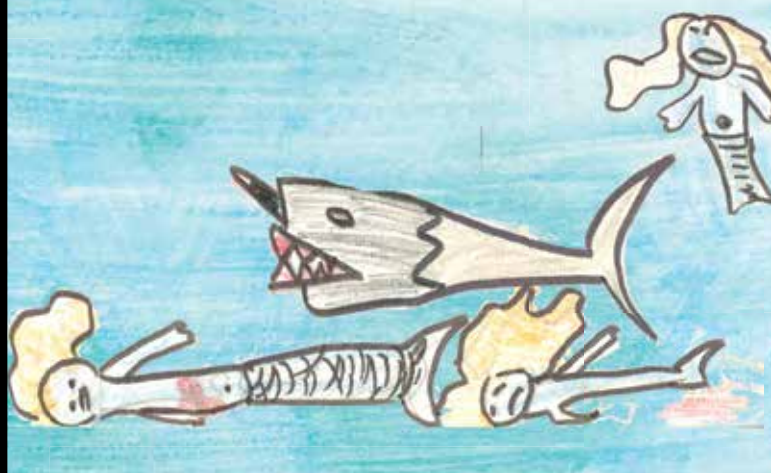
Le roi Orke explique à Guizmo qu'il doit tuer la grande baleine noire pour récupérer le joyau. Pour cela, il doit choisir entre trois armes: le harpon, la lance ou le trident. Guizmo choisit le trident.



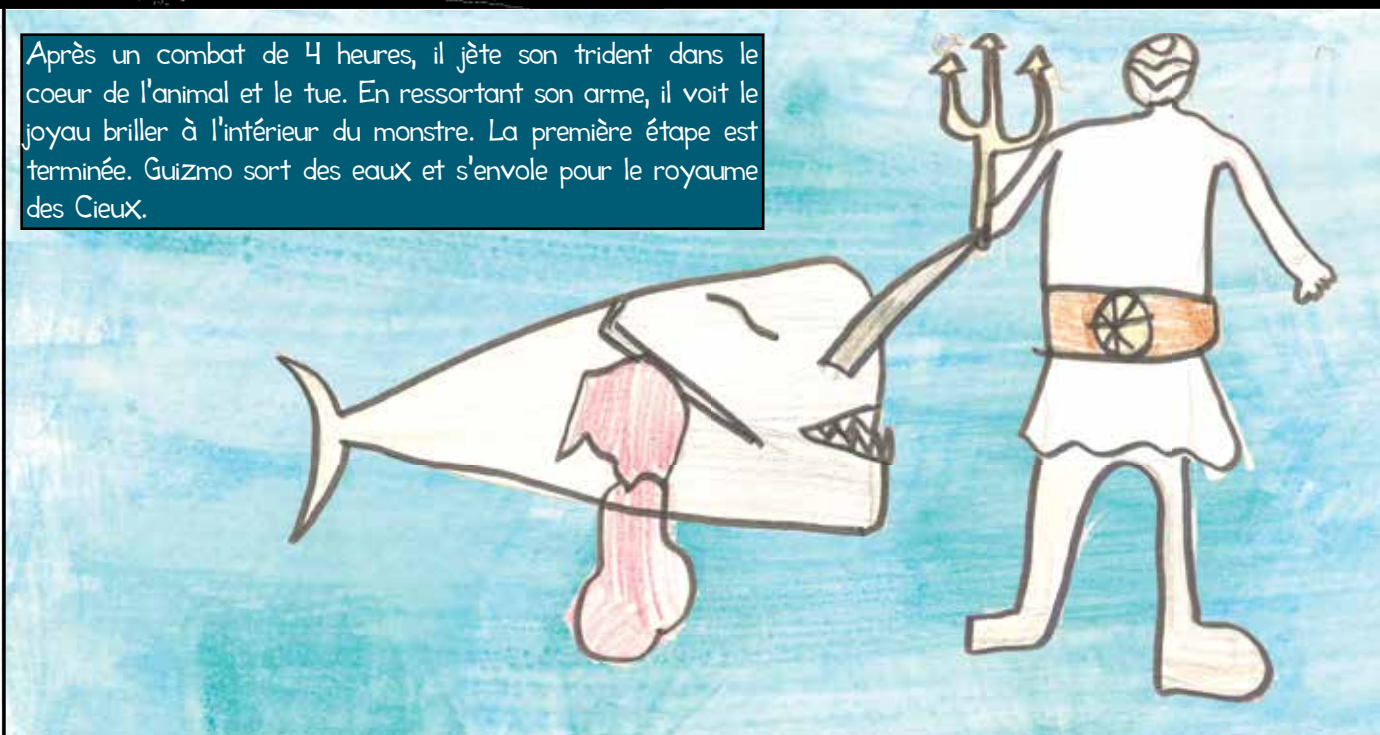
Guizmo s'approche de la grotte de la baleine. Tout à coup, il est stoppé par les sirènes qui n'apprécient guère les étrangers. Heureusement, elles reconnaissent le trident du roi Orke et décident de l'aider.



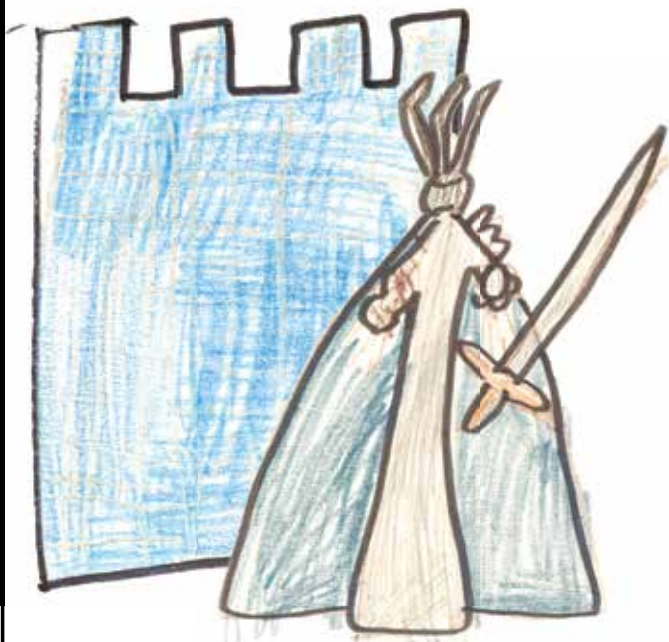
Les sirènes se jettent sur la baleine noire mais avec sa corne, le monstre les tue une par une. Guizmo intervient dans la lutte pour aider ses amies.



Après un combat de 4 heures, il jète son trident dans le coeur de l'animal et le tue. En ressortant son arme, il voit le joyau briller à l'intérieur du monstre. La première étape est terminée. Guizmo sort des eaux et s'envole pour le royaume des Cieux.



À l'entrée du royaume des Cieux, Guizmo rencontre le magicien d'Orion qui lui révèle l'emplacement du joyau: "il est sous le château"



Mais Guizmo doit traverser les hautes montagnes. À peine arrivé, il se fait attaquer par les terribles harpies!



Grâce à son filet, il parvient à en capturer quelques unes. Mais celles-ci sont beaucoup trop nombreuses...



Heureusement, Pégase arrive à la rescousse et en se dispersant, les deux héros parviennent à avancer jusqu'au château.



Il ne reste plus que la chef des harpies. Guizmo décide de la capturer grâce à l'arbalète...



Pendant ce temps, Pégase vole jusqu'au château et s'empare du joyau. Guizmo parvient à capturer la harpie et continue son aventure jusqu'au royaume du Feu.



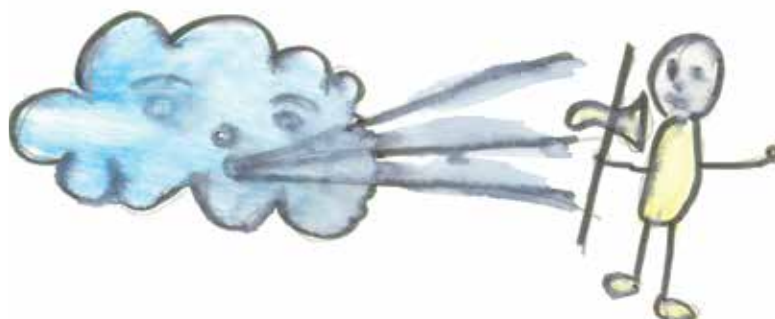
Dès son arrivée dans les forêts du royaume du Feu, Guizmo doit faire face aux terribles arbres magiques qui l'empêchent d'avancer. Heureusement, Guizmo est très malin et il trouve un moyen d'échapper aux arbres.



Il leur chante une berceuse qui les endort immédiatement et peut ainsi sortir de cette dangereuse forêt.



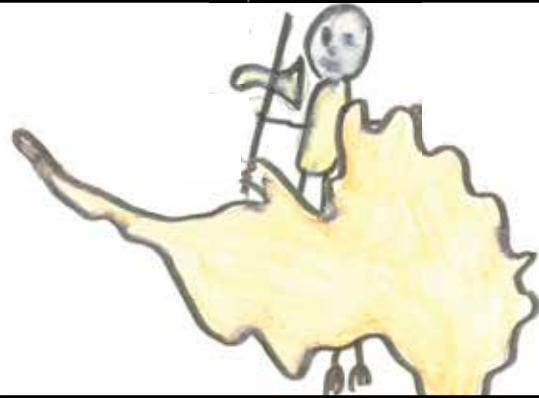
À la sortie des bois, Guizmo rencontre le Vent, qui, sous la forme d'un nuage, lui propose son aide en lui soufflant dessus jusqu'au château. Tout se passe bien jusqu'à...



... l'apparition du terrible dragon à trois têtes! Cet affreux monstre envoyé par le Prince des Ténèbres terrorise les habitants du royaume. Guizmo s'engage dans un terrible combat.



Guizmo prend sa fronde et utilise un boulet de feu trouvé par terre. Il vise les yeux du monstre qui meurt de ses blessures.



Le château est loin et Guizmo est fatigué. Heureusement, le Phénix propose son aide.

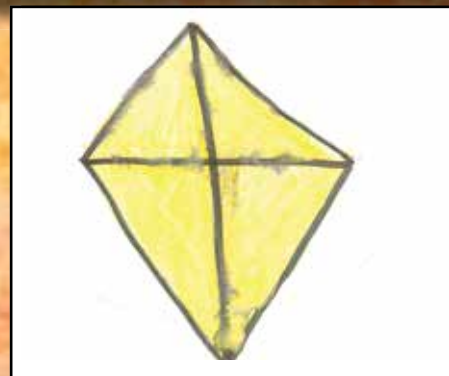
Malheureusement, le Phénix se consume et disparaît. Guizmo se retrouve à nouveau seul. Il doit récupérer le joyau dans la plus haute tour du château. Mais celle-ci est gardée par le terrifiant Cerbère, le chien à trois têtes. Guizmo s'engage dans un long et violent combat contre le monstre. Épuisé, il se croit perdu...



Mais le Phénix renaît de ses cendres et aide Guizmo à combattre Cerbère. Le monstre finit par se rendre et les deux héros arrivent dans la plus haute tour du château.



Là, ils trouvent le joyau de feu. Guizmo doit désormais trouver le dernier joyau dans le royaume de la Terre.



Guizmo arrive dans les forêts du royaume de la Terre. Il retrouve son amie LICOR, la licorne. Les deux héros avancent prudemment...



... et posent des pièges contre le loup garrou et la sorcière Lilo.



Les filets fonctionnent bien et le loup et Lilo se font piéger!



Mais Lilo, grâce à sa baguette, parvient à se libérer et poursuit Guizmo et Licor. S'ils veulent échapper à la sorcière, ils doivent demander à la fée Charlotte de leur donner l'Épée Tragique.

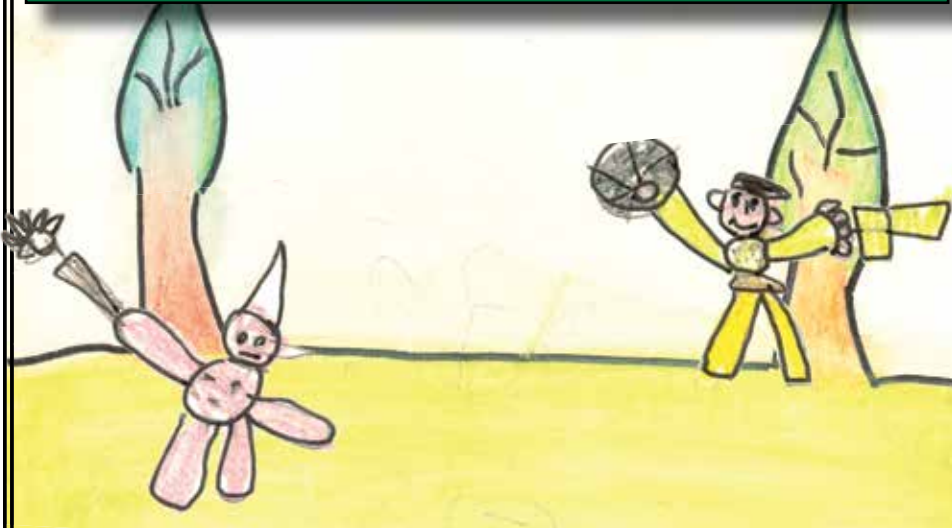


Mais arrivé chez la fée, Guizmo voit Charlotte prisonnière des poissons électriques. Il les tue un par un et libère la fée.



Pour remercier Guizmo, Charlotte lui donne l'Épée Tragique ainsi que de la poudre de fée pour voler.

Muni de l'Épée Tragique, Guizmo retrouve Lilo et la tue. Il doit désormais se rendre au labyrinthe qui renferme le joyau.



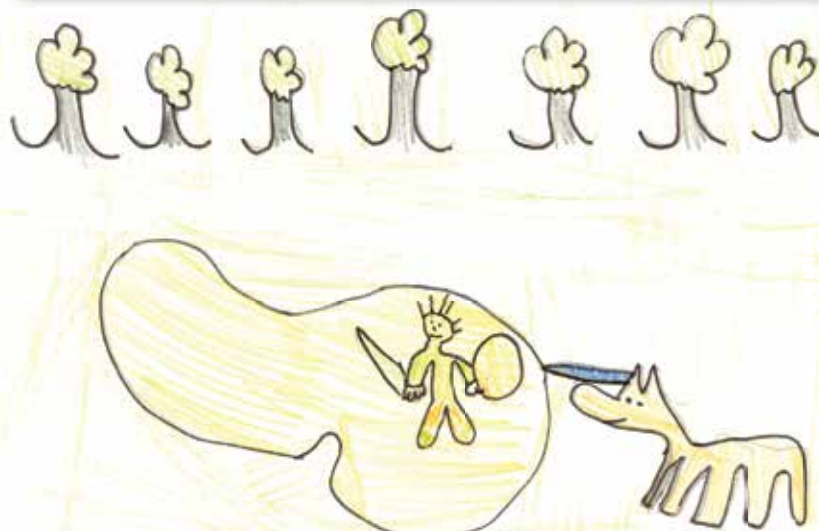
Guizmo et Licor traversent les bois...



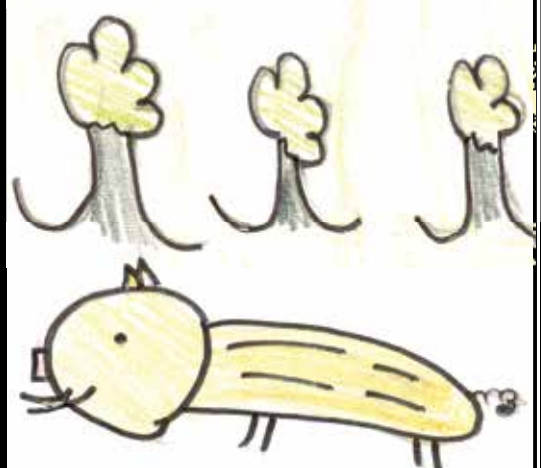
Tout à coup, Guizmo tombe dans un piège. Au fond d'un trou caché par des feuilles, Guizmo s'enfonce dans des sables mouvants...



Heureusement, son amie Licor l'aide à sortir du piège grâce à la force de sa corne. Mais à peine sorti de ce mauvais pas, Guizmo entend un bruit inquiétant...

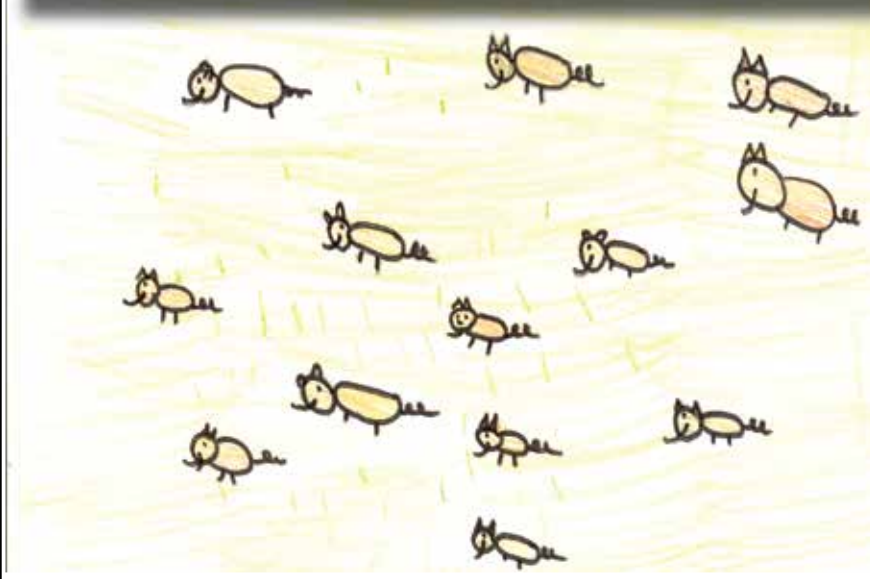


Caché derrière un buisson, un sanglier surgit!

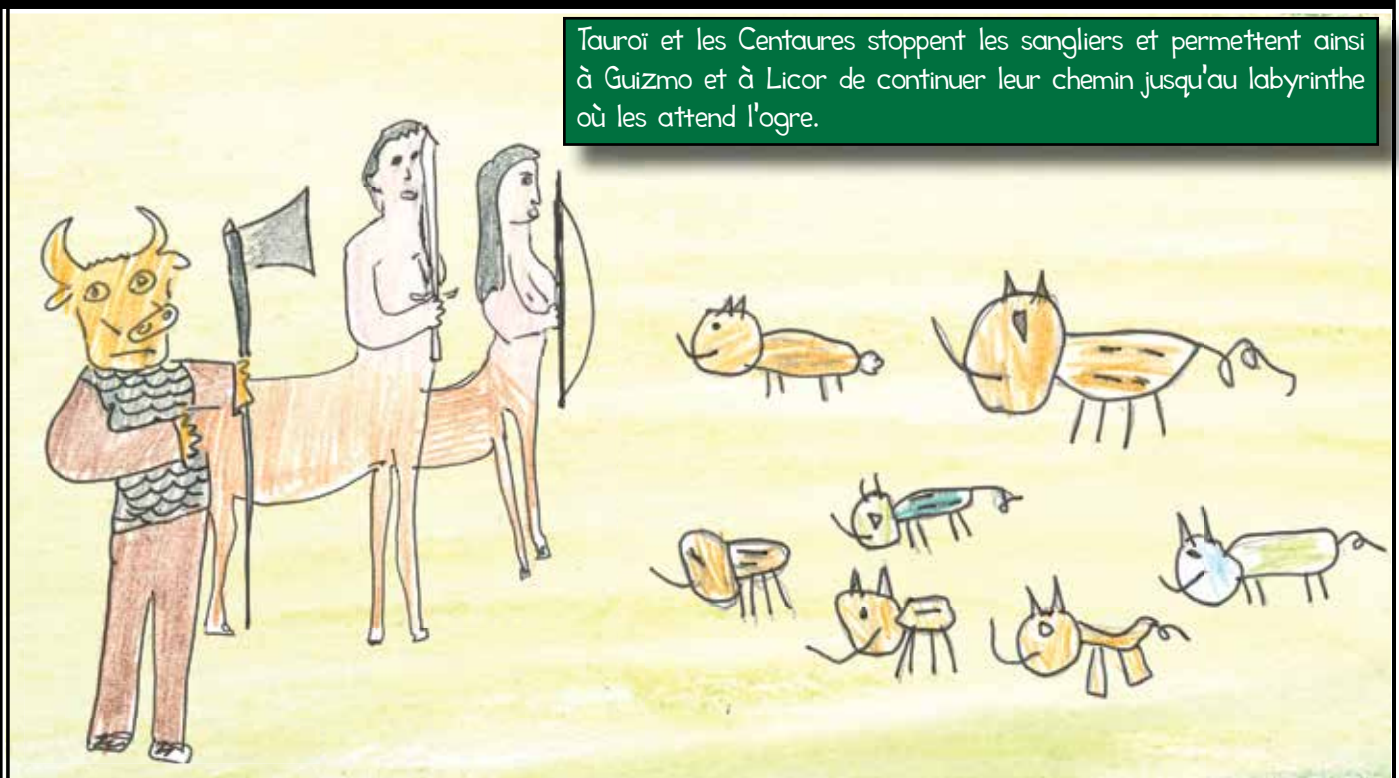


Tout une armée de sangliers envoyée par le Prince des Ténèbres se rue sur Guizmo et Licor. Les deux héros sont en danger...

Avec sa corne magique, Licor appelle des renforts pour venir les aider.

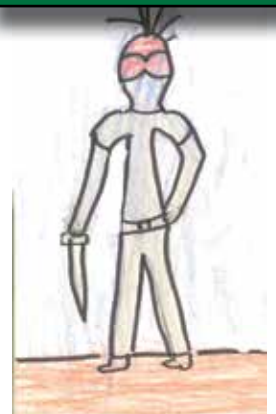
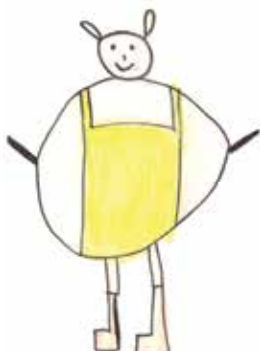


Tauroï et les Centaures stoppent les sangliers et permettent ainsi à Guizmo et à Licor de continuer leur chemin jusqu'au labyrinthe où les attend l'ogre.

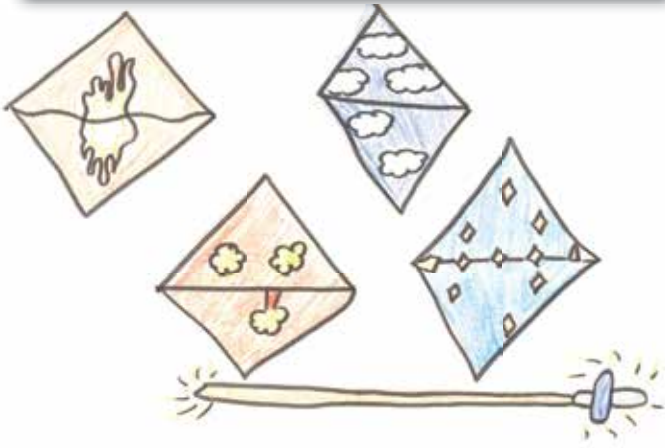


L'ogre explique à Guizmo que le joyau se trouve au centre du labyrinthe mais qu'il est impossible d'en ressortir. Guizmo se souvient alors qu'il possède de la poudre de fée. Il s'envole au dessus des murs et récupère le dernier joyau.

Guizmo peut enfin affronter le Prince des Ténèbres...



Avant de pénétrer dans le royaume du Mal, Guizmo réunit les quatre joyaux qui se transforment en une belle épée magique.



Du haut de son château, le Prince des Ténèbres rassemble son armée de monstres...



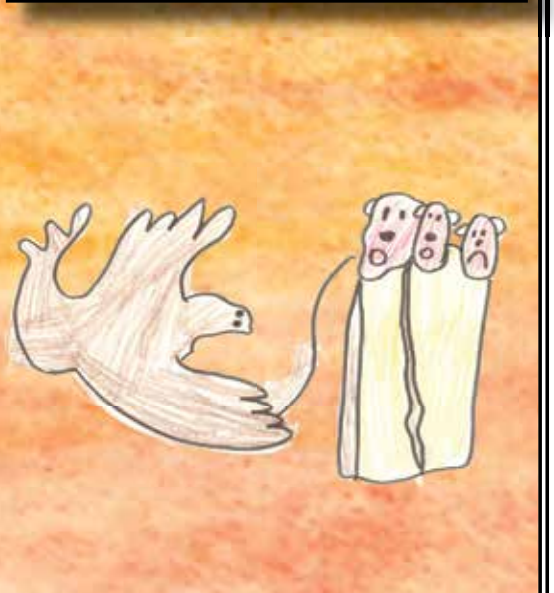
Des harpies, un arbre magique, un dragon des mers, un dragon rouge, Cerbère... viennent affronter Guizmo.



Heureusement, Guizmo peut compter sur l'aide de ses amis: Tauroï, Licor, l'Ogre...



Le Phénix combat Cerbère...



... tandis que la fée Charlotte, grâce à ses pouvoirs magiques, rend les monstres gentils. Voyant la défaite inévitable de son armée, le Prince des Ténèbres se réfugie dans la grotte sous son château.



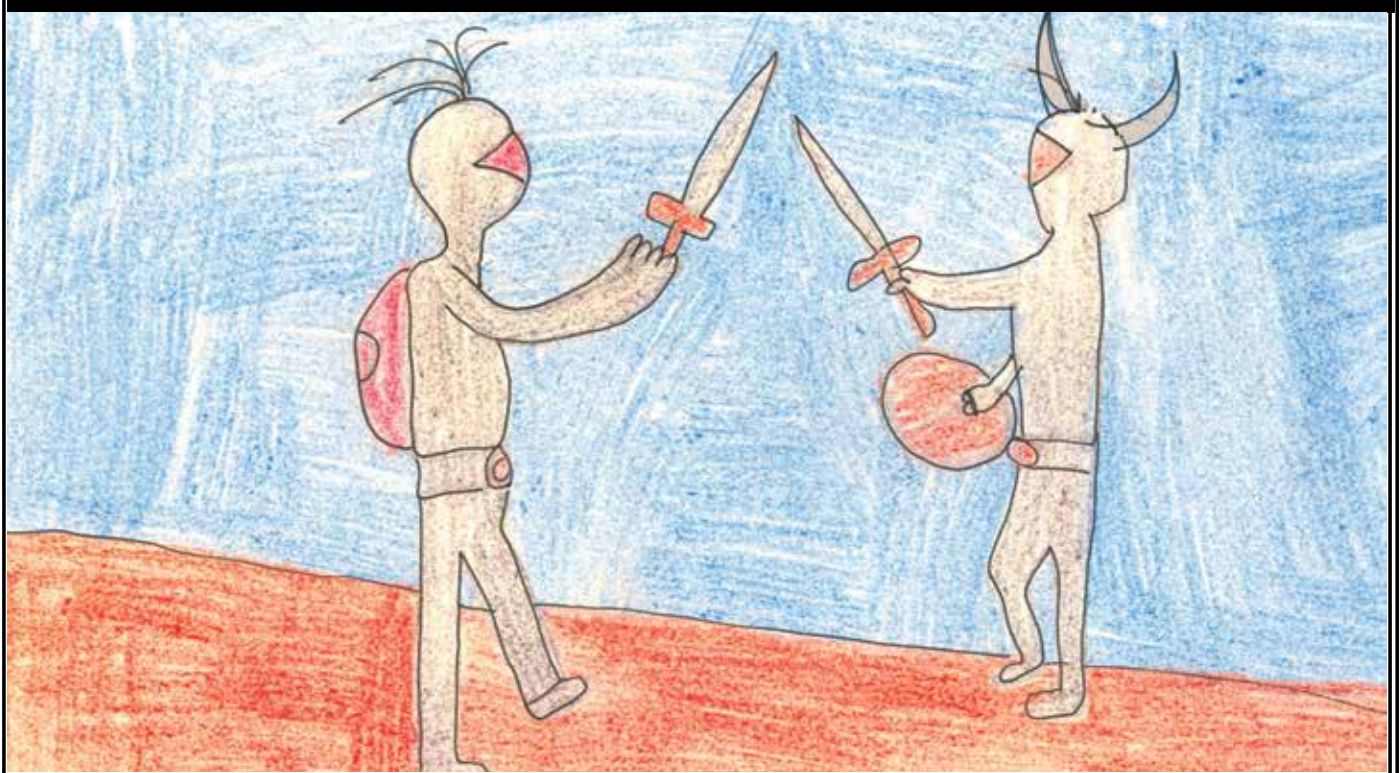
Guizmo part à sa poursuite et emprunte les escaliers des Ténèbres...



L'escalier ne cesse de bouger et des pièges tombent sur Guizmo: une hache puis un filet. Grâce à son épée et à son bouclier, Guizmo peut continuer...



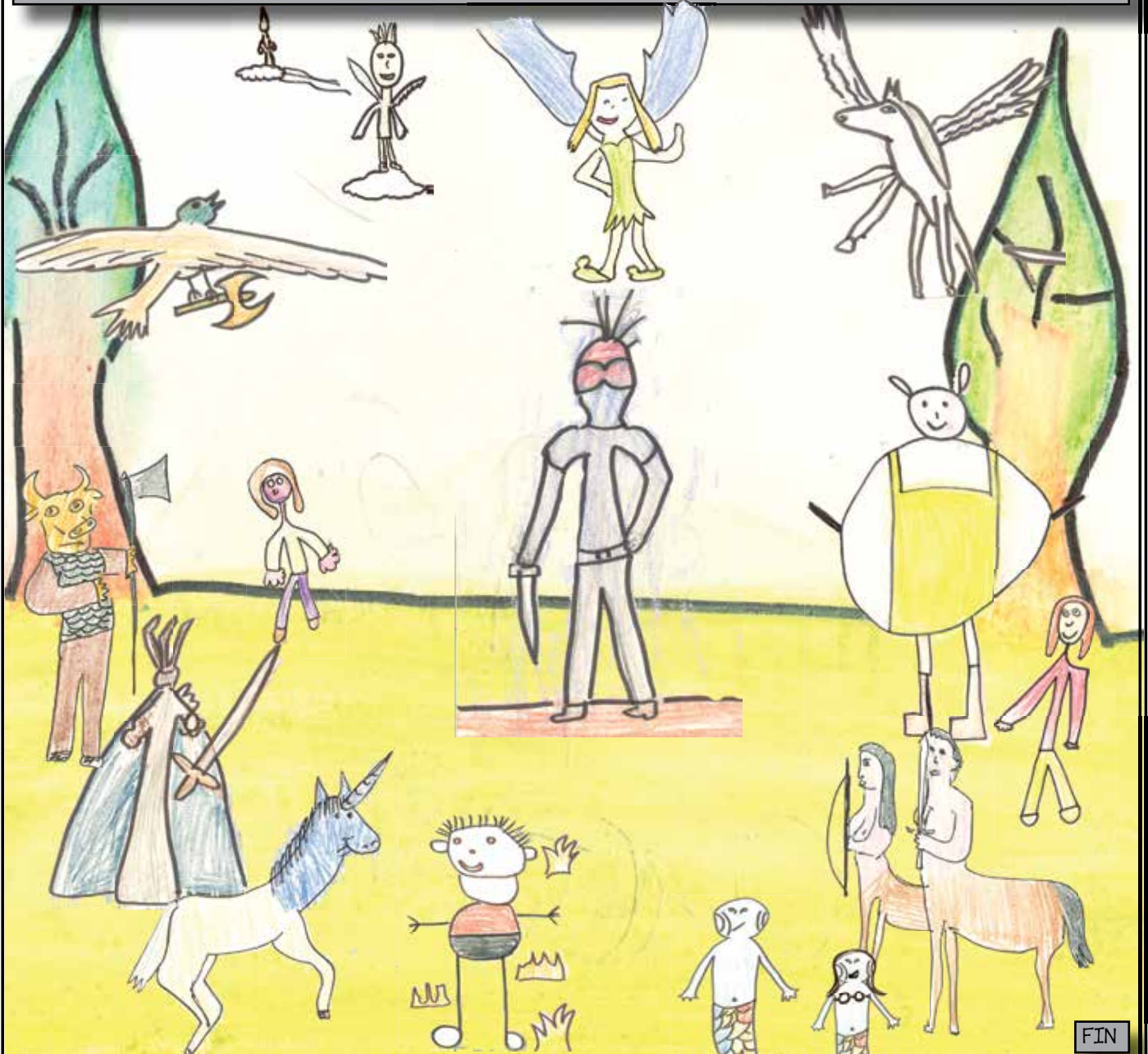
... et il arrive devant la Grotte du Mal où se cache le Prince des Ténèbres. Le combat final va commencer...



Après un combat terrible et éprouvant, Guizmo parvient à prendre le dessus et emprisonne le Prince des Ténèbres. Celui-ci est enfermé dans une forteresse de laquelle il ne pourra jamais s'échapper. Guizmo a terminé son aventure!



Guizmo est accueilli en véritable héros par tous les habitants de la Planète. Une grande fête a lieu. Le royaume du Mal n'existe plus et il devient la terre des monstres gentils...



FIN

GUIZMO ET LES 4 JOYAUX MAGIQUES

Merci aux enfants du centre de loisirs de Souvigny

Anna
Anthony
Arthur
Axel
Baptiste
Camille
Charles
Corentin
Émilien
Éthan
Geoffrey
Joan
Julien
Léa
Lorie
Lucas
Maiwenn
Nicolas
Nicolas G
Roxane

Et aux animateurs du centre de loisirs: Mélanie, Benjamin et Yves.

