

## Le lac Léman (groupe 1)

Un jour, dans un village qui s'appelait Hermance, où habitaient des êtres humains et des lutins, vivait Arthur, jeune garçon très courageux, amateur de livres. Celui-ci aime aussi le ski et adore les animaux magiques du lac Léman. Ce village était au bord d'un monde parallèle situé en surface et en profondeur du lac Léman. Ce monde était donc à moitié une planète d'eau et à moitié une planète de terre. Quand le soleil brillait sur le monde-terre, il faisait nuit dans l'eau. Quand la lumière éclairait l'eau, alors le côté terre rentrait dans l'obscurité. Dans le lac, le plus beau et le plus grand du monde, on pouvait voir des cygnes, des perches, des brochets, des silures et des écrevisses. Sa profondeur pouvait aller jusqu'à -48 mètres, sur la côte d'Hermance.

C'était midi, Arthur rentra du ski et mangea le menu «Super Pizza» au restaurant de la Croix Fédérale. Il pensait se rendre ensuite à la bibliothèque se trouvant juste à côté. Mais en sortant du restaurant, il y vit son ami Marc, le lutin, qui était un pêcheur un peu peureux. Ce dernier aimait cuisiner et bricoler. Marc était content de voir son ami Arthur, car il avait un problème urgent. Il lui expliqua qu'il se passait des choses bizarres avec les animaux magiques du lac Léman. Ceux-ci disparaissaient en effet un par un.

Parmi ces animaux magiques, il y avait des perches qui pouvaient se changer en toutes les couleurs. Il y avait aussi des cygnes qui pouvaient se transformer en tous les éléments (terre, feu, eau, air).

Nos deux héros, Arthur et Marc se donnèrent pour mission d'aider les animaux magiques.

Ils commencèrent donc à enquêter. Ils prirent leur équipement de plongeurs et hop !, les voilà arrivés au fond du lac avec des algues luminescentes. Marc s'émerveilla :

- Quelles belles algues !

Il y avait aussi des petits cailloux multicolores. C'est en les observant qu'Arthur remarqua :

-Tiens, il y a une grotte là-bas.

Dans la grotte, Marc voit une silhouette bizarre. Tout à coup, un monstre surgit sur eux, mais comme Marc et Arthur avaient de bons réflexes, ils se cachèrent en vitesse. Puis, comme Arthur était adepte du karaté, il exécuta son coup de pied circulaire au monstre, ce qui eut pour effet de lui faire très mal et en même temps de le mettre en colère. Le monstre donna un coup de queue à Arthur, ce qui lui fractura un orteil. Marc vint à la rescousse et asséna son coup de main fatal : le monstre s'écroula, il était mort.

A cet instant, Marc vit quelque chose enfoncé dans les pierres. C'était un rouleau de papier avec une inscription : *«Vous devez mettre dix mille francs et je délivrerai les animaux ,magiques. P.S. Rendez-vous au sous-marin bleu rayé»*.

Les deux amis ne voulaient pas payer la rançon, ils préféraient combattre le responsable des disparitions. Ils sortirent de la grotte pour se diriger vers le sous-marin bleu. Chemin faisant, au bout de trente kilomètres, ils rencontrèrent une perche qui leur donna un peu de sa magie, à savoir de se transformer en toutes les couleurs, comme un caméléon. Sauf que pour Marc et Arthur, le temps de la magie était limité à 90 minutes. Cette magie pouvait leur servir à se camoufler.

Mais Arthur ne pourrait pas utiliser le pouvoir, car il avait son orteil cassé. Ils se remirent en route, et au bout de vingt kilomètres aperçurent le sous-marin bleu rayé. Ils pénétrèrent à l'intérieur et voient le pêcheur maléfique face à un poste de télévision. Soudain, le pêcheur éteint la TV et... écoute une musique de samba. Ils se mettent tous à danser, l'habitant du sous-marin comme nos deux héros.

Marc utilisa la magie pour se camoufler comme un caméléon, puis il sauta sur le pêcheur et Marc lui asséna un coup de poing dans le dos, et la bataille commença. Ils se battirent pendant un long moment, personne n'arrivant à prendre le dessus. Marc employait toujours sa magie, ce qui lui permettait de disparaître aux yeux de son adversaire pour esquiver les coups. Arthur eut une idée : s'il parvenait à l'immobiliser, Marc pourrait à cet instant donner un méchant coup de pied dans la tête du pêcheur. Ils réussirent à le faire, si bien que le pêcheur fut sonné. Le temps du camouflage de Marc était bientôt écoulé. Encore 10 secondes... 3 secondes... Marc était à présent parfaitement visible. Mais comme Arthur exécuta un coup de pied décisif à cet instant, leur ennemi fut assommé pour de bon.

A présent, Marc et Arthur devaient délivrer les animaux magiques. Mais où se trouvaient-ils ?

### Suite prévue

- *Libération des animaux.*
- *Les animaux reviennent à la vie normale.*
- *Le fils du pêcheur veut se venger*

## La découverte du monde extérieur (groupe 2)

Il était une fois au fin fond du lac, un village sous-marin qui s'appelait Hermance. Dans le village se trouve une tour en pierre de 30 mètres et trois amis nommés Greg – le benjamin de 10 ans, Pépito – le plus âgé du haut de ses 16 ans et Patrick, 14 ans. Greg est musclé, stylé et plutôt sportif. Patrick a un collier d'or et une dent de requin et porte des chaussures de basket. Pépito aime faire des blagues et est italien.

Toutes les personnes de ce village avaient des nageoires et quand ils respiraient, cela faisait des bulles. Ils n'ont pas de masque. Il y a très peu de lumière du soleil qui parvient au fond, tapissé d'algues verdoyantes et d'arbres aquatiques multicolores. Des poteaux fabriquaient de la lumière et leur monde était devenu très pollué au fil des années. Des publicités clignotaient un peu partout : «Un bol d'air pur pour seulement 3 coquillages !». Les coquillages étaient leur monnaie. Dans cette bourgade sous-marine, on apercevait le poisson – mi-poisson, mi-oiseau – ainsi que des étoiles de mer lacustres. Pour ceux voulant se déplacer plus rapidement qu'avec leurs nageoires, il y avait le skatique, skate sous-marin ultrasonique. Les habitants ont très peu de contacts avec le monde de la surface.

Les trois amis sont allés au magasin situé près de la maison de Pépito pour acheter un masque respiratoire, grande nouveauté. Plus tard, ils ont participé à une réunion au restaurant du Quai. Tout en mangeant des filets de perche, les trois amis avaient envie de découvrir le monde extérieur, en espérant qu'il soit plus pur et moins pollué que le leur. Ils s'imaginent un monde sans eau, avec des voitures volantes, parlantes et sans fumée. Ils pensent y trouver un dragon, des volcans et imaginent que des poissons humanoïdes comme eux pourraient y être acceptés.

Ils discutent du moyen de se rendre en surface. Ils ont utilisé le trampoline de Patrick pour se propulser hors de l'eau. Une fois en haut, ils découvrent un environnement ravagé avec des chiens féroces et des humains voulant conquérir le monde. Tous les animaux errent abandonnés et il y a du feu partout.

Ils embarquent sur un bateau à moteur pour naviguer sur le lac. Celui-ci est immense, il y a beaucoup de vagues. Greg est endormi sur son siège. Il avait oublié de mettre sa ceinture et «splash»...c'est là qu'ils ont perdu Greg. Pépito et Patrick à l'avant du bateau n'avaient rien vu. Ils l'appelèrent, mais pas de réponse. Un terrible orage arriva sur eux, alors que Pépito s'exclamait :

- J'ai vu le masque respiratoire de Greg sur le bateau !

Et à côté du masque, ils tombèrent sur une lettre...c'était un indice permettant de découvrir un trésor caché.

Sur la lettre figure l'inscription : «Dans cent mètres, allez dans l'eau». Ils font le trajet et rencontrent des humains équipés d'armes et de chiens de combat. Un combat acharné s'engage. Patrick esquive une balle de pistolet tel une loutre agile. Pepito réussit à monter sur l'un des chiens pour le rendre sage. Patrick enchaîne avec des prises de karaté et un des assaillants perd connaissance. Pepito envoie une torche éclairante qu'il avait auparavant récupérée dans le bateau sur le deuxième chien qui finit par s'enfuir. L'homme restant combat de toutes ses forces et vient à bout des vieux amis de Patrick et Pepito qui pleurent abondamment. Pepito récupère les restes de la torche et la lance sur le combattant qui s'écroule. Les deux amis sortent indemnes, et nagent dans tous les sens tellement ils sont soulagés.

Il leur reste encore cinquante mètres à parcourir et c'est là qu'ils retrouvent plusieurs camarades. Les uns sortent des pierres, des buissons ou des algues. Les autres descendent depuis des arbres aquatiques.

Patrick trouve le deuxième indice à côté d'un arbre noir. C'est à nouveau une lettre qui cette fois-ci dit : «Rentre dans Hermance et va dans la grotte à la bouche ouverte». Pepito s'exclame :

- Quoi ! On a fait ça pour rien ?!

- Saperlipopette, calme-toi !, lui répond Patrick.

Ils s'avancent dans la grotte, peu rassurés. Après de longues minutes à tâtonner dans l'obscurité, ils distinguent trois cobras se dirigeant vers eux. Pepito saisit un serpent et le fait tourner pour l'évanouir afin d'assommer les deux autres. Ils voient également des flèches propulsées depuis les murs. Ils évitent les flèches et les cobras en faisant une culbute, puis arrivent à une rivière infestée de requins. «Hiiii haaaaouuu rrrriiiiihaam» sont les bruits qui parviennent à leurs oreilles. Il fait tout noir, à l'exception des yeux rouges de chauves-souris qui s'approchent. Mais, toutes ces bestioles étaient en réalité... en carton ! Ils étaient donc tirés d'affaire.

Ils poursuivirent leur route et tombèrent sur une table lumineuse de méduses sur laquelle se trouvait un troisième indice. Celui-ci les conduisit à la maison de... Patrick ! Une fois retournés à cet endroit, ils trouvent sous son lit une carte qui les emmène à l'emplacement des filets de perches.

Et c'est là qu'ils trouvent pleins de coquillages. Ils entendent : «Mmh, c'est délicieux». Et ils voient Greg en train de manger des filets de perche. Et oui, il était derrière eux pendant tout ce temps.

Mais comment était-ce possible ?

Fin prévue :

*Le trésor se trouvait où ils avaient mangé les filets de perche. Et Greg ?!!!*

### La disparition (groupe 3)

Tony est un apprenti sorcier de 17 ans avec un bras magnétique qui pouvait attirer les objets de toutes sortes. Seule sa famille avait des pouvoirs. Son père Pierre pouvait maîtriser le feu, sa mère Selya avait le pouvoir de contrôler l'eau, son frère Sam celui de courir aussi vite que l'éclair. Ses grands-parents avaient également des pouvoirs : La grand-mère Lydia maîtrisait la glace et le grand-père Kriss commandait la lave. Tony était très occupé, car il se passionnait pour le hockey en hiver et la voile en été. Il était également fan de jeux vidéo. Il habite à Hermance, un village aquatique et futuriste, sous les eaux du lac Léman. En effet, en l'an -773, une vague de 50 mètres de hauteur l'avait recouvert d'eau. Tony se préparait à commencer sa première année à l'Université Dufour, située à Genève. Il se réjouissait en particulier des cours de magie.

Les maisons flottent dans les airs, sous la surface de l'eau. Hermance est protégé par une gigantesque bulle d'air et éclairé de méduses lumineuses. En effet, les animaux marins coopéraient avec les esprits de l'eau pour protéger Hermance. Au centre de la bulle, il y a une fontaine où est cachée une épée qui crée le dôme d'air. C'est un village magique et Tony va acheter un bouclier:

- Bonjour Tony, veux-tu un bouclier ? Je vois que tu n'en as pas, dit l'artisan.
- Oui merci, j'en voudrais bien un, Gauroff, je n'en ai pas.
- Tony amena le bouclier à lui, grâce à son bras magnétique.

Tony se balada ensuite dans les rues du village. Il passa par la rue du Nord et entendit des familles pleurer dans la ruelle des Grèbes. Il s'approcha, curieux :

- Pourquoi pleurez-vous ?, leur demanda-t-il.
- Nos enfants ont disparu. Ils ont été enlevés par le monstre du Léman : Oazur. C'est une écrevisse géante qui jadis aidait le village, mais elle s'est révoltée pour le pouvoir.

L'écrevisse pouvait changer de couleur et se fondre dans le décor, à moins que Tony ne lance son onde magnétique, à l'aide de son bras. A cet instant l'écrevisse était repérée.

Tony, d'un naturel curieux et observateur, remarqua des traces de pinces sanglantes. Tony soupçonne Oazur son vieil ami d'enfance :

-Il faut d'abord que je m'équipe, se dit-il, et j'irai dans son repaire de la vieille tour d'Hermance...

Tony prit une ceinture remplie de fioles de poison, une capuche et une cape, le bouclier qu'il avait acheté chez Gauroff, ainsi qu'un arc et un carquois situé horizontalement au bas de son dos.

Tony alla à la bibliothèque des profondeurs qui était éclairée par des torches enchaînées, dont la moitié ne marchaient pas. Quand on parlait, cela résonnait. Des rats morts et des toiles d'araignées lui servaient de décor, dégageant une odeur moisie :

- Il y a quelqu'un ? Quelqu'un... quelqu'un....

Personne ne répondit. Il vit un parchemin :

*Je ne serai pas là aujourd'hui, prenez le livre que vous voulez.*

*M. Mafalda*

Tony prit un vieux bouquin poussiéreux et fissuré. Il lut et découvrit l'existence d'un passage secret qui allait jusqu'à la tour. Mais il avait été bouché par le maire d'Hermance en l'an 2000. Ce passage secret semblait passer sous l'église et faisait 20'000km de long, encombré par des toiles d'araignées. Le jeune homme trouva un paresseux qui s'était blotti dans un recoin. Celui-ci avait très peur, mais il sentit que Tony ne lui voulait pas de mal. Probablement avait-il été abandonné dans cet endroit sordide, pensa Tony. Il mit le paresseux dans un sac douillet accroché à sa ceinture. Le tunnel passait maintenant par la rivière et sortait d'Hermance, lorsque ses yeux trouvèrent sur leur chemin une amulette magique.

L'entrée de la grotte est gardée par une anguille dorée géante à dents de sabre venimeuse. Tony, prenant son courage à deux mains, s'élance sur l'anguille. Celle-ci, vive comme l'éclair, mord Tony. Tony a une douleur insupportable dans le bras à cause de cette morsure. Son paresseux, lent comme tout mais discret, attaque l'anguille en montant sur sa tête et en plantant ses griffes dans ses yeux.

L'anguille aveuglée ne sait plus où est Tony et appelle les araignées veuves noires géantes à l'aide. Ces dernières arrivent en trombe et en nombre, il y en a plus de cent millions. Elles s'arrêtent simultanément en voyant le paresseux qui se lèche les babines :

- Festin, festin, festin, festin !

Mais il y en a trop pour que le paresseux puissent en venir à bout. D'ailleurs, ressortant une araignée de son gosier et la tenant par les pattes, il dit :

-Blobliklamag tola glurp schubidubi !, dont la traduction est à peu près : «Berk, elles sont périmées depuis trois ans !».

La horde d'araignées n'a pas perdu son temps, elles ont attaqué Tony en lui injectant un venin anesthésiant. Il s'évanouit, et son paresseux avec lui.

A son réveil, il se retrouve dans un cube magique qui se rétrécit chaque heure, jusqu'à ce qu'il suffoque. Tony se souvint qu'il avait une fiole *Revelius* dans sa poche à fiole. Il la lança, ce qui lui révéla un endroit plus fin de la

structure du cube. Il lança alors sa fiole *explo'choc* qui explosa la partie plus fine, et tout le bloc en même temps.

Il parla la langue du paresseux et lui indiqua :  
-Bloblikablubla, signifiant «Appelle tes amis !»

Le paresseux appellent ses amis à pleins poumons :  
- Washawashawash ! Nous voilà, disent-ils en arrivant en roulant sur eux.

Attiré par tout ce bruit, le plus grand serviteur d'Oazur arriva en provenance du mur. Il distingua une tête dans une grosse sphère globuleuse sans couleur. Il vit encore une tête inoffensive dans un trou noir qui prononça :  
- S'il te plaît, sauve-moi !

Puis, il changea de visage pour celui de son ami Francis, cela eut pour effet de déstabiliser Tony. Puis il disparut. Tony reprit son chemin avant de rencontrer Oazur qui lui sauta dessus dans l'intention de l'étrangler. Tony riposta en lui administrant un coup sur la pince. Le garçon se réfugia derrière un rocher où il trouva une épée avec un trou emboîtable avec l'amulette...

Plus loin, il distingua des ossements dans des cages et entendit également une voix inquiétante :  
- C'est le reste de tes amis... puis la voix s'arrêta d'un coup.

Tony prit l'épée et emboîta l'amulette pour sortir de sa cachette. Oazur semblait avoir disparu. Mais il s'était en réalité téléporté juste derrière Tony qui se retourna brusquement. Mais Oazur s'était à nouveau évaporé. Tony se cacha donc dans un creux et laissa tomber une fiole de *Multiplclou* qui permettait de se multiplier. Malheureusement Oazur réussit à s'en saisir et la but. Soudainement, ce n'était plus un seul Oazur, mais un milliard d'Oazur ! Tony, à bout de souffle, sortit de sa cachette et à peu près au même moment, Oazur se comportait comme s'il avait perdu la raison : il commença à chanter et à danser. Le jeune sorcier sauta sur le milliard d'Oazur et l'attaqua...

*Suite prévue, à la recherche des disparus :*

- *Combat avec Oazur. Oazur devient fou.*
- *Découverte de la puissance de l'amulette, l'amulette scintille et l'éblouit.*
- *Mort du monstre.*
- *Enfin libres, découverte d'un ami (une chenille)*

## Le monstre du lac (groupe 4)

Il était une fois un petit garçon qui s'appelait Milo. C'est un garçon courageux de 12 ans aux cheveux bruns et aux yeux verts qui vivait à Hermance, un petit village tout à fait ordinaire avec une tour, un débarcadère et une petite forêt traversée d'une rivière. Tout à fait ordinaire, si ce n'est qu'il était connu pour son monstre du lac. Le monstre se réveillait tous les dix ans, disait-on. En effet, il remontait à la surface toutes les décennies pour se nourrir pendant 5 jours, avant de retourner «hiberner» 10 ans.

C'était l'hiver, il neigeait et il n'y avait plus de feuilles sur les arbres au bord de la rivière. Milo observait un renard qui mangeait probablement un mulot. Le renard leva la tête lorsqu'un chat passa vers lui, l'air intéressé.

Milo aimait bien observer la nature, mais il était temps pour lui d'aller à l'école. Ce jour-là, Milo allait à l'école le coeur léger. Son école se trouvait juste à côté de la rivière qui se jetait dans le lac quelques dizaines de mètres plus loin. Comme chaque jour, il faisait le trajet avec son copain Arthur. Arthur avait des cheveux blonds et courts, avec des yeux bleu azur. Les deux amis aimaient passer leurs récréations ensemble, surtout quand l'un des deux avait un goûter, pour le dévorer. Milo lança :

- Salut Arthur, comment ça va ?

- Comment tu oses me demander ça ?, répondit le jeune garçon de 11 ans. C'est le jour où le monstre se réveille, ajouta-t-il en tremblant.

Arthur était connu pour son caractère plutôt impressionnable.

- Ce n'est qu'une légende. Elle dit que le monstre du lac ressemble à un dinosaure marin à écailles, avec une mâchoire massive, des doigts gluants et un seul oeil. Mais surtout il est gigantesque, pourvu de grosses oreilles pointues et d'un nez crochu comme un troll. Il paraît même que le monstre du lac, quand il est enragé, est capable de détruire tout un village, y compris sa population, de ses coups de griffes dotées d'une puissance phénoménale. Mais ce n'est qu'une histoire...

Milo et Arthur regardèrent avec inquiétude en direction du lac. L'eau bougeait étrangement et il était sombre, plus du tout bleu...

Le monstre sortit enragé prêt à en découdre. Il s'avança et poussa un cri étourdissant. Milo et Arthur se hâtent de prévenir tout le village, terrifiés :

- Evacuez le village, le monstre s'est réveillé.

- Haaaaa, au secours !

Au bout d'une longue minute de cris assourdissants, les villageois organisèrent l'évacuation.

Malgré sa crainte, Milo est désigné pour combattre. A cet instant, il se souvint de la fois où son grand-père lui avait offert un bâton, lui faisant cette recommandation : «Utilise-le, si jamais il t'arrive quelque chose un jour.»

Cela paraissait assez clair pour Milo qu'il devrait trouver un moyen de l'employer. Il saisit alors la boîte majestueuse qui contenait le bâton magique et l'ouvrit. Celui-ci était en bois verni, d'une trentaine de centimètres. Il remarqua en plus un papier couleur pourpre qui possédait des formules.

Milo essaya le bâton après avoir lu toutes les formules attentivement et il remarqua que le bâton avait un pouvoir spécial. Le pouvoir de la végétation, c'est-à-dire de pouvoir contrôler les plantes. Milo l'avait bien compris : il devait réussir à tout prix à le manier parfaitement. Il voulut s'entraîner, mais le monstre stressait Milo, ce qui le freina dans son apprentissage. Il cessa les manipulations en pensant ne pas être capable de faire mieux. En effet, le monstre impressionnait le petit garçon de 12 ans qui était paralysé par la peur :

- Raaah, je n'y arriverai jamais ! C'est trop dur de contrôler ce bâton !

Milo prit son courage à deux mains, saisit le bâton et le papier qui contenait les précieuses formules et courut, essoufflé, en direction du monstre. Il se retrouve nez à nez devant cette gigantesque créature.

Le monstre pointa Milo de son oeil affreux et commença à foncer tête baissée sur Milo, effrayé. Milo pensa alors à faire pousser des plantes carnivores, ce qu'il était en mesure de faire grâce à son entraînement intensif. Mais avant cela, pour parer à la menace du monstre qui lui fonçait dessus, il créa un mur de ronces. Le monstre comprit assez vite que ce garçon n'était pas ordinaire et qu'il serait un adversaire coriace. Alors, la créature recula. Milo profita de cet instant où le monstre détourna la tête pour créer une armée de plantes carnivores qui étaient vertes avec des pointes blanches sur ce qui leur servait de tête, dépourvue d'oeil. Elles ne faisaient certes chacune qu'un millième de la taille du monstre, mais elles lui occasionnèrent des petites blessures grâce à leurs dents tranchantes comme des vampires.

Mais ce que craignait Milo arriva. Un orage éclata, ce qui affaiblissait gravement l'efficacité de ses plantes, qui finirent noyées. Et en plus de cela, comme si cela ne suffisait pas, comme la cruelle et féroce créature était d'origine marine, ses capacités étaient décuplées quand l'eau se trouvait à sa portée.

#### Suite prévue

- *Le bâton avait le pouvoir de la végétation.*
- *Milo bat le monstre grâce à son bâton.*
- *Le monstre s'enfuit.*

## Les prisonniers de la tour (groupe 5)

Un vendredi soir en 2040, trois adolescents nommés Flora, Pietro et Ella s'invitèrent à dormir. Flora avait invité Ella et Pietro à une soirée pyjama. Ella a 11 ans, les cheveux ondulés et bruns, avec des yeux noisette. Pietro le frère d'Ella, âgé de 13 ans, a les cheveux bruns et les yeux bleus. En arrivant chez Flora, ils voient le lac Léman briller dans la lumière du soleil. Elle habitait dans la rue Centrale, au numéro 177. Pietro vit les cheveux roux et les yeux verts de Flora briller.

Les amis se disent bonjour, puis ils montent dans la chambre de Flora. Ils s'amusent beaucoup. Le soir, ils mangent des spaghettis à la bolognaise, puis ils regardent un film en mangeant des bonbons. Quand le film est terminé, ils entendent du bruit dehors. Les adolescents descendent en vitesse. Flora regarde sa montre, il était minuit pile. C'était la toute nouvelle montre 3D qui projetait l'heure devant eux.

Pietro ouvrit la porte et assista à la poursuite d'un humain par des loups-garous. En effet, tous les humains de la rue du Midi et de la rue Centrale d'Hermance s'étaient transformé en loup-garou. Sauf eux et les habitants des autres rues du village. Ils allèrent se réfugier dans la tour qui domine le village depuis le Moyen-Âge, à côté de la toute nouvelle tour 6D. Celle-ci est équipée d'une sorte de projecteur qui fait disparaître le premier étage où se trouve la porte d'entrée, et l'on voit du coup les escaliers et le reste de la tour qui flotte.

Mais en arrivant, ils virent des loups-garous qui gardaient la tour d'Hermance. Ils entendirent : «Au secours, au secours !» C'étaient les prisonniers de ces derniers.

Ils allèrent se réfugier à la *Croix fédérale*, dans l'arrière salle du restaurant. Frissonnant de peur, ils se cachèrent sous les nappes des tables. Sur une table, Pietro vit une pomme. Il l'attrapa et la tendit à Flora. Flora croqua dans la pomme et elle se figea sur place :

- Flora !, cria Ella.

- Chut !, tu vas nous faire repérer.

Et Ella fondit en larmes. La nuit fut longue, très longue...

Au milieu de la nuit, aux alentours de 4h du matin, les deux amis se réveillent à cause du mouvement d'un loup-garou. Flora était toujours figée, et ils craignaient vraiment qu'elle reste figée à jamais. Pietro décide de se faufiler de la porte du restaurant jusqu'à la voiture, garée au bout de la rue. Mais ils ne savent pas comment débloquer la portière. A cet instant, Pietro se rappelle de la fois où Flora leur avait expliqué comment elle avait ouvert la voiture avec son visage. En effet, le véhicule était équipé d'un «face ID» et Flora

ressemblait beaucoup à sa mère. Ils réussirent de la sorte à se cacher dans la voiture et Pietro sortit un livre de son sac à dos pour le lire à Ella, en espérant qu'elle réussisse à s'endormir.

Le lendemain matin, le père de Flora s'installe dans la voiture et les réveille en sursaut. Flora était de façon inexplicable «défigée» et tranquillement en train de grignoter des chips au paprika :

- Salut les gars, vous en voulez un peu ?
- Mais Flora, tu t'es défigée ? Et qu'est-ce que c'est que ces griffes ?
- Euh... hum... je... crois que mes ongles ont... un peu... poussé ?
- Autant ? Pourtant tu les as coupés hier !

Le papa de Flora choisit cet instant pour intervenir :

- Quoi ? Défigée ? Sûrement un truc d'ado de nos jours. Bon les enfants, vous pouvez sortir de la voiture ? Je dois aller au boulot... d'ailleurs, il y a une super expo à la vieille tour si ça vous dit, et n'oubliez pas de manger !
- D'accord, à toute à l'heure, on passera au Quai !

Puis ils passèrent prendre un petit-déjeuner. Arrivés à la tour :

- Mais où sont les prisonniers ?
- Quels prisonniers ?, s'exclama Madame Dupont, la maîtresse d'école du village.
- Bonjour Madame Dupont ! Ah ça... on parlait juste du film qu'on a vu hier soir. Il faut croire qu'Ella et Flora ont eu la frousse ! Pas vrai les filles ?
- Oui, bon Pietro, ça c'était hier !, rétorquèrent les filles.

Dès qu'ils furent un peu plus loin, Flora lança :

- Bonne blague Pietro, il ne faudra pas qu'elle sache de quoi on parlait !
- De toute manière, on sait tous que les loups-garous ont libéré les prisonniers ce matin, ajouta Ella.
- Pouah, il fait chaud ! Si seulement on pouvait se baigner !
- Bah, si tu veux, on peut se baigner au ponton !

En chemin, ils rencontrèrent le vieux pêcheur :

- Hé, les jeunes, ça vous dit un petit tour en bateau de nuit ? Et si vous n'avez pas trop peur, vous pourriez faire un tour de plongée aussi...

Arrivés dans l'eau, les trois adolescents se parlent grâce au nouveau masque respiratoire 40 : il permet de respirer sous l'eau et de communiquer. Quand tout à coup :

- Hé les amis... blbleble j'ai du mal à respirer... blbleble...
- Ella, tu n'as pas vu Flora ?
- Non, et d'ailleurs je manque d'air. Remontons à la surface, on la trouvera sûrement en haut !
- Oui tu as raison, c'est plus sage.

En haut, à la surface, pas de traces de Flora. Les adolescents se précipitent chez le pêcheur :

- Marc, Marc ! On ne trouve pas Flora... on croit qu'elle a coulé !

- J'y vais !

Splash !, Marc sauta dans l'eau. Quelques instants plus tard, il remonta à la surface avec Flora dans les bras. Il la posa par terre.



Au petit matin, ils se réveillèrent couchés à côté de Flora, toujours inconsciente...

- Ah, les enfants vous êtes enfin réveillés, il faut dire que vous avez essayé de réveiller Flora une bonne partie de la nuit.

- J'ai une idée, si on allait chez le médecin du village, le docteur Dosenbach. Il saura sûrement nous aider !

Une fois au cabinet du vieux médecin :

- Bonjour Monsieur

- Appelez-moi Josh. Alors les enfants, vous êtes partis en vacances cette année ? In Deutschland ? In England ?

- Euh, non ! Notre amie est évanouie !, s'exclama Pietro en montrant Flora du doigt.

- Okay les enfants, je vais régler votre problème. La petite est comme ça depuis longtemps ?

Les deux «patients» lui expliquèrent rapidement la situation pendant que le docteur couchait Flora sur le lit. Ils s'éclipsèrent, mais quelques minutes plus tard, alors qu'ils patientaient, ils entendirent :

- Roaaar ! Roaar !

Suite prévue :

1. Explication du retour de Flora. Du côté de la tour, les prisonniers ont disparu.
2. Ils pensent que lorsque les loups-garous ont été transformés en humain, alors ils ont libéré les prisonniers.
3. Ils font un tour en bateau et font de la plongée. Avant que la nuit tombe, ils rentrent et s'enferment chez Flora.
4. Le père essaie de rentrer, mais c'est bloqué. Les enfants ne le laissent pas rentrer, car ils ne savent pas s'il s'est transformé.
5. Au bout d'un moment, ils sortent pour aller voir la tour. Les prisonniers sont de retour dans la tour, ils entendent : «au secours»
6. Ella se cache dans un arbre et attire les loups-garous, pendant que Flora et Pietro libèrent les prisonniers.
7. Les loups-garous rentrent et Ella rejoint ses amis.
8. Les prisonniers libérés donnent une amulette magique. Ils découvrent qu'elle leur permet de contrôler les loups-garous.
9. Grande fête pour célébrer cette découverte.