

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 aimait aussi le ski et adorait 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 vit 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 virent le pêcheur maléfique face à un poste de télévision. Soudain, le pêcheur éteignit la TV et... écouta une musique de samba. Ils se mirent 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 ?

Les deux comparses fouillèrent le sous-marin de fond en comble et trouvèrent finalement une petite portée dissimulée derrière laquelle se trouvait un petit tas de papier dans un tiroir. Le document indiquait un emplacement dans le sous-marin lui-même : il fallait aller dans le salon pour y soulever une trappe. Marc et Arthur se rendirent donc à cet endroit et firent pivoter la trappe pour descendre une échelle. Arrivés au bas de celles-ci, ils aperçurent enfin les extraordinairement majestueux animaux magiques. Ils purent les délivrer en les transportant un par un à l'aide d'un sac jusqu'au village.

Quelques semaines plus tard, Marc et Arthur discutaient sur un banc du village, mais après quelques instants, un individu avec un poignard apparut et s'exclama :

- Je suis le fils du pêcheur et je vais venger mon père !

Ce dernier s'approcha en vitesse et tenta d'infliger un coup de poignard sur Marc. Celui-ci, rapide comme l'éclair, l'esquiva et lança un coup de pied fulgurant à son assaillant qui tomba par terre. Marc et Arthur appelèrent la police. Le fils du pêcheur ainsi que le pêcheur maléfique se trouvèrent en cellule renforcée au milieu de l'océan Pacifique, entourée de requins blancs.

C'est ainsi que nos deux héros purent fêter leur succès en allant déguster une «Super pizza» à la Croix fédérale. Après le repas, ils allèrent chez Arthur pour profiter d'une partie sur leur console de jeux, tout en écoutant de la musique. La journée touchait à sa fin, ils allèrent profiter du coucher de soleil sur le même banc au bord du lac Léman. Marc glissa à son camarade :

- Nous avons fait une bien belle aventure !

Le lendemain quelqu'un toqua à la porte, Arthur l'ouvrit et quelle surprise ! C'était Marc ainsi que tout le village qui entonnèrent en coeur un «Joyeux anniversaire !». Arthur reçut une photo de Marc et lui en train de regarder les animaux magiques qui évoluaient en toute liberté dans le lac.

FIN

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 trouvait 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 était musclé, stylé et plutôt sportif. Patrick avait un collier d'or et une dent de requin et portait des chaussures de basket. Pépito aimait faire des blagues et était italien.

Toutes les personnes de ce village avaient des nageoires et quand ils respiraient, cela faisait des bulles. Ils n'avaient pas de masque. Il y avait très peu de lumière du soleil qui parvenait 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 poisseau – 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 avaient très peu de contacts avec le monde de la surface.

Les trois amis allèrent au magasin situé près de la maison de Pépito pour acheter un masque respiratoire, grande nouveauté. Plus tard, ils participèrent 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'imaginaient un monde sans eau, avec des voitures volantes, parlantes et sans fumée. Ils pensaient y trouver un dragon, des volcans et imaginaient que des poissons humanoïdes comme eux pourraient y être acceptés.

Ils discutèrent du moyen de se rendre en surface. Ils utilisèrent le trampoline de Patrick pour se propulser hors de l'eau. Une fois en haut, ils découvrirent un environnement ravagé avec des chiens féroces et des humains voulant conquérir le monde. Tous les animaux erraient abandonnés et il y avait du feu partout.

Ils embarquèrent sur un bateau à moteur pour naviguer sur le lac. Celui-ci était immense, il y avait beaucoup de vagues. Greg était endormi sur son siège. Il avait oublié de mettre sa ceinture et «splash»...c'est là qu'ils perdirent 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 firent le trajet et rencontrèrent des humains équipés d'armes et de chiens de combat. Un combat acharné s'engagea. Patrick esqua une balle de pistolet tel une loutre agile. Pepito réussit à monter sur l'un des chiens pour le rendre sage. Patrick enchaîna avec des prises de karaté et un des assaillants perdit connaissance. Pepito envoya une torche éclairante qu'il avait auparavant récupérée dans le bateau sur le deuxième chien qui finit par s'enfuir. L'homme restant combattit de toutes ses forces et blessa les deux amis. Patrick et Pepito pleuraient abondamment. Pepito récupéra les restes de la torche et la lança sur le combattant qui s'écroula finalement. Les deux amis sortirent indemnes, et nagèrent dans tous les sens tellement ils étaient soulagés.

Cinquante mètres plus loin, Patrick trouva le deuxième indice à côté d'un arbre noir. C'était à nouveau une lettre qui cette fois-ci disait : «Rentre dans Hermance et va dans la grotte à la bouche ouverte». Pepito s'exclama :

- Quoi ! On a fait ça pour rien ?!

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

Ils s'avancèrent dans la grotte, peu rassurés. Après de longues minutes à tâtonner dans l'obscurité, ils distinguèrent trois cobras se dirigeant vers eux. Pepito saisit un serpent et le fit tourner pour l'évanouir afin d'assommer les deux autres. Ils virent également des flèches propulsées depuis les murs. Ils évitèrent les flèches et les cobras en faisant une culbute, puis arrivèrent à une rivière infestée de requins. «Hiiii haaaaouuu rrrriiihaam» étaient les bruits qui parvenaient à leurs oreilles. Il faisait tout noir, à l'exception des yeux rouges de chauves-souris qui s'approchaient. 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 trouvèrent sous son lit une carte qui les amena à l'emplacement des filets de perches.

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

Mais comment était-ce possible ? Greg leur raconta qu'après être tombé du bateau, il avait perdu connaissance et s'était réveillé flottant dans l'eau. Il avait nagé jusqu'à voir ses amis à côté de l'arbre noir :

- Je me suis mis derrière vous, mais je n'arrivais pas à parler à cause du choc dans mon dos au contact avec l'eau, au moment de la chute.

Il poursuivit son récit en expliquant qu'il était ensuite rentré au village pour acheter un téléporteur, une plume et des feuilles pour les aider à trouver le trésor.

Ces merveilleux coquillages avaient de plus la particularité de pouvoir guérir les blessures qui leur avaient été infligées. Ce remède fit effet en deux jours. Ils étaient à présent en pleine forme pour découvrir un peu plus le monde extérieur.

Pépito sortit un microphone de son sac pour dire :

- On veut la paix !

- Nous les humains on ne vous croit pas. Vos ancêtres nous avaient trahis, c'est d'ailleurs pour cela que vous êtes sous l'eau.

Après de longues discussions qui durèrent de nombreux mois, les hommes aux nageoires parvinrent à atteindre leur but premier : ils vivaient maintenant en paix ! Ils pouvaient échanger les coquillages contre des poissons, surtout des filets de perches avec du sel, cuits à 30° avec une bonne dose d'huile.

FIN

La disparition (groupe 3)

Tony était 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 habitait 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 flottaient dans les airs, sous la surface de l'eau. Hermance était 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 avait une fontaine où était cachée une épée qui créait le dôme d'air. C'était un village magique. Tony allait 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 un monstre. C'était une écrevisse géante qui jadis aidait le village, mais elle s'était 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 soupçonna Oazur son vieil ami d'enfance, d'être le monstre en question :

-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.

Pour se renseigner sur le monstre, 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.

Mme 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.

Il décida d'entrer dans ce passage 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 était gardée par une anguille dorée géante à dents de sabre venimeuse. Tony, prenant son courage à deux mains, s'élança sur l'anguille. Celle-ci, vive comme l'éclair, mordit Tony. Tony eut une douleur insupportable dans le bras à cause de cette morsure. Son paresseux, lent comme tout mais discret, attaqua l'anguille en montant sur sa tête et en plantant ses griffes dans ses yeux.

L'anguille aveuglée ne savait plus où était Tony et appela les araignées veuves noires géantes à l'aide. Ces dernières arrivèrent en trombe et en nombre, il y en avait plus de cent millions. Elles s'arrêtèrent simultanément en voyant le paresseux qui se lèchait les babines :

- Festin, festin, festin !

Mais il y en avait trop pour que le paresseux puisse 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 était à peu près : «Berk, elles sont périmées depuis trois ans !».

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

A son réveil, il se retrouva dans un cube magique qui se rétrécissait 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 appela ses amis à pleins poumons :

- Washawashawash ! Nous voilà, disaient-ils en arrivant en roulant sur eux.

Attiré par tout ce bruit, le plus grand serviteur d'Oazur arriva en provenance du mur. Tony 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, le serviteur 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...

Tony lança son épée qui était tellement rapide qu'elle coupa les pattes de la multitude d'Oazur. L'épée pouvait se transformer en fouet s'allongeant à volonté, avec des pics ou en katana, sorte de sabre japonais, ou en lance acérée, ou encore en dague pointue. Une heure s'écoula sans vainqueur, laissant les deux combattants à bout de forces. Tony prononça d'une voix essoufflée :

- Je te vaincrai !

- Jamais !, répliqua Oazur.

Tony se saisit de sa fiole d'acide qu'il propulsa en direction d'Oazur. Cela détruisit les milliards d'Oazur et eut également pour effet de blesser gravement Oazur lui-même. Celui-ci, reprenant ses esprits, était fou de rage. Il frappa le sol avec une telle force qu'on vit de la lave surgir.

Tony prit son épée et la transforma en fouet pour attaquer Oazur avec le peu de force qu'il lui restait. Il ne vit pas le fossé plein de lave et y tomba ! Mais il se souvint qu'il était muni de son fouet et l'utilisa pour s'accrocher à la poutre blanche de calcaire surplombant le fossé. Puis, il rétrécit son fouet et s'en servit comme d'un grappin. Profitant de la vitesse qui le propulsait, il donna un coup de pied à l'écrevisse et simultanément l'attrapa avec son fouet, si rapidement qu'Oazur ne vit pas venir l'assaut. Tony précipita Oazur dans le fossé de lave et Oazur mourut sur le champ. L'écrevisse apparaissait encore à la surface du liquide brûlant. Tony projeta encore son épée transformée en lance, droit dans le coeur. Puis il ramena la lance à lui grâce à son bras.

Oazur étant mort, il put libérer les otages dont une chenille communiquant avec un langage composé de «Blop... blop». Tony l'adopta et la chenille sauta dans ses bras. Tout le village fit une gigantesque fête à cette occasion.

Tony remarqua toutefois qu'il avait oublié l'amulette dans la tour. Il y retourna, mais constata qu'elle ne s'y trouvait plus. Il se demanda où elle avait bien pu passer.

Les paresseux et les chenilles, sans demander l'accord des villageois d'Hermance, s'installèrent une nuit dans leur maison et pour finir, ceux-ci décidèrent de les adopter. Elles étaient en quelque sorte devenues l'emblème du village.

FIN

Le monstre du lac (groupe 4)

Il était une fois un petit garçon qui s'appelait Milo. C'était 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 fut 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 retrouva 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.

Puis Milo se fit la réflexion que le monstre ne pourrait malgré tout pas supporter une charge d'eau puissante et se remémora de la fois où son professeur lui avait parlé du barrage présent dans le village voisin de Chens-sur-Léman. Milo se dirigea alors vers le barrage. Une fois sur place, il ne perdit pas de temps et prit son bâton pour créer un arbre souple recouvert de

feuilles, ce qui était largement suffisant pour fissurer le barrage. Dès que le barrage commença à se fissurer, Milo se servit de son bâton pour créer une deuxième arbre, gigantesque, qui lui permettrait d'être en hauteur à l'abri du danger. Perché en haut de son arbre protecteur, il regarda l'eau couler avec furie vers le monstre qui se fit éjecter par la puissance dévastatrice de l'eau. Milo profita de ce répit pour préparer une attaque d'orties et saisit cette opportunité pour se diriger vers le monstre affaibli afin de lui asséner son coup d'orties. Le monstre s'en trouva encore plus affaibli, mais en même temps encore plus déterminé à tuer Milo. Réalisant l'énervement de son adversaire, Milo prit son bâton de ses deux mains et fit une attaque d'arbres géants. Le monstre reçut une multitude de coups violents de bois verts. Il tomba au sol à demi évanoui. Milo en profita pour confectionner une corde de ronces et le ligota, les épines des ronces s'enfonçant dans sa chaire, ce qui eut pour conséquence d'anéantir définitivement le monstre, qui mourut. Le village fêta la victoire avec Milo encore sous le coup de l'émotion. Mais il s'en remettrait.

FIN

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 avait 11 ans, les cheveux ondulés et bruns, avec des yeux noisette. Pietro le frère d'Ella, âgé de 13 ans, avait les cheveux bruns et les yeux bleus. En arrivant chez Flora, ils virent 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 dirent bonjour, puis ils montèrent dans la chambre de Flora. Ils s'amusaient beaucoup. Le soir, ils mangèrent des spaghettis à la bolognaise, puis ils regardèrent un film en mangeant des bonbons. Quand le film fut terminé, ils entendirent du bruit dehors. Les adolescents descendirent en vitesse. Flora regarda 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 transformés en loup-garou. Sauf eux et les habitants des autres rues du village. Ils allèrent se réfugier dans la tour qui dominait le village depuis le Moyen-Âge, à côté de la toute nouvelle tour 6D. Celle-ci était équipée d'une sorte de projecteur qui faisait disparaître le premier étage où se trouvait la porte d'entrée, et l'on voyait du coup les escaliers et le reste de la tour qui flottaient.

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 réveillèrent à cause du mouvement d'un loup-garou. Flora était toujours figée, et ils craignaient vraiment qu'elle reste figée à jamais. Pietro décida de se faufiler de la porte du restaurant jusqu'à la voiture, garée au bout de la rue. Mais ils ne savaient pas comment débloquent la portière. A cet instant, Pietro se rappela 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 réussirait à s'endormir.

Le lendemain matin, le père de Flora s'installa dans la voiture et les réveilla 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 aux cheveux blancs et aux yeux verts :

- 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 parlaient grâce au nouveau masque respiratoire 40 : il permettait 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 précipitèrent 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. Mais quelques minutes plus tard, alors qu'ils patientaient, ils entendirent :

- Roaaar ! Roaar !

Pietro constata que cela provenait de la cuisine :

- C'est Josh, vite, cachons-nous sous le lit avec Flora.

C'est à cet instant que Flora revint à elle, ne comprenant rien à ce qui se passait. Fondant en larmes, Ella s'exclama :

- Ho Flora !

- Chut, taisez-vous, regardez ! Josh est là !

Quelques secondes plus tard, ils virent l'oeil rouge vif de Josh transformé lui aussi en loup-garou. Ils sautèrent instinctivement par la fenêtre :

- Ouah, quelle frayeur ! Heureusement, nous avons atterri dans les buissons.

- Regardez, un autre loup-garou !

- Mais ne vous inquiétez pas, c'est moi Marc. Je me suis fait mordre par un loup-garou, j'en ai l'apparence, mais pas le comportement !

- Mais Flora, regarde, toi aussi tu es devenue un loup-garou !

Les amis se concertèrent et parvinrent à la conclusion qu'il fallait réunir toutes les personnes qui n'avaient pas encore été transformées en loups-garous pour trouver ensemble une solution :

- Bonjour à tous, venez nous aider à délivrer les prisonniers de la tour !, hurlaient-ils dans les ruelles du village.

Arrivés à la tour, ils montèrent d'abord par la tour 6D qui étaient reliée à un pont par l'autre tour.

Mais une fois parvenus au pont, Ella glissa à cause de la pluie qui avait ravagé Hermance la veille. :

-Hiiii, je glisse !

Pietro se retourna brusquement et vit Ella accrochée au bord du pont avec la une moitié de sa main :

- Ella !, cria-t-il, ne tombe pas !

- Je... je... aïe, mon poignet... Pietro, je vais lâcher.

Et elle finit par lâcher prise.

Flora observa cette scène comme un ralenti, Ella tombant, Pietro criant...

Alors, Flora s'élança et rattrapa son amie en plein vol tout en réussissant à s'accrocher, mieux que cette dernière auparavant. Elle se hissa elle-même et sa camarade à une vitesse incroyable : elle avait désormais la puissance d'un loup-garou. Ils parvinrent de l'autre côté du pont et entendirent les prisonniers appeler au secours.

A cet instant Flora remarqua :

- Oh la la, je crois que je me suis tordu le poignet. Je reste là, pour éviter de vous ralentir.

- D'accord, mais prends garde !

Ils dévalèrent les escaliers en colimaçon et virent les prisonniers ligotés à un poteau :

- Enfin, de l'aide ! Approchez, approchez !

- Chut, murmura Pietro.

- Pas si fort, renchérit Ella.

Les prisonniers, leur obéissant, ajoutèrent tout bas :

-Tenez, prenez le collier ! Donnez-le à la vieille herboriste qui habite à l'ancienne épicerie. Prenez-le, vite, ils arrivent !

C'était vrai. Des grognements approchaient. Pietro le leur arracha des mains, prit Ella par le poignet et se rua dans les escaliers.

Flora, Flora ? Personne. Seul leur voix résonnaient en écho dans la vieille tour. A cet instant, Ella désigna du doigt des loups-garous qui tenaient Flora de force :

- Allons demander à Marc de détourner leur attention !, vers lequel ils filèrent à toute allure. Hors d'haleine, ils exposèrent leur demande à Marc, mais à cet

instant l'amulette, qu'ils avaient fait tomber au sol dans la précipitation, s'illumina d'une magnifique lumière chaude et violette, brisée :

- Comme c'est beau !, chuchota Pietro, tandis que les loups-garous se retransformaient un par un, y compris Flora.

- Je crois qu'en cassant l'amulette, cela les a tous libérés, expliqua Ella.

Le soir-même, une immense fête fut organisée en l'honneur des trois enfants. Mais vers minuit, Flora, entre deux bouchées, se demanda :

- Mais où sont passés les prisonniers ?

- Laisse donc cela et viens plutôt t'amuser.

La fête dura toute la nuit. Quelques jours plus tard, cependant :

- Si on regardait les informations ?, proposa Ella. Clic :

«Bonjour, information de dernière minute. Le mystère reste entier, les prisonniers de la tour d'Hermance sont toujours portés disparus. Aucune trace d'eux. Nous vous tiendrons informés dès que nous en saurons plus...»

FIN ou A SUIVRE...