

## **Prologue : La Note Mystérieuse**

### **Lavardin, un soir d'été**

Le village de Lavardin sommeillait paisiblement sous un ciel constellé d'étoiles. Les ruelles pavées, d'ordinaire animées par le cliquetis des vélos et les discussions des habitants, étaient désertes. La lumière orangée des lampes à huile vacillait, projetant des ombres ondulantes sur les façades des maisons à colombages. Le vent caressait doucement les tilleuls centenaires qui bordaient la place du village, transportant avec lui l'odeur sucrée du chèvrefeuille et les murmures secrets des bois environnants.

Ce soir-là, dans la chambre de Simon, neuf enfants s'étaient rassemblés pour une soirée de jeux et de rires. Simon, le maître des lieux, avait sorti son jeu préféré : « *Le Trône des Rêves* », une aventure épique où dragons, magiciens et chevaliers peuplaient un plateau orné de runes mystérieuses. Boris, Arsène, Zéphyr, Lino, Louenn, Margaux, Mathilde et Romy, tous installés en cercle autour de la table, lançaient des dés, déplaçaient leurs pions et débattaient bruyamment de stratégies.

« Si tu avances encore, le dragon va te manger ! » tonna Zéphyr en imitant un rugissement féroce, ses mains levées comme des griffes.

« Les dragons, ça n'existe pas ! » rétorqua Lino d'un air moqueur, juste avant que son pion tombe dans un piège dessiné sur le plateau. « Quoi ?! Mais c'est pas juste ! » s'écria-t-il en provoquant un éclat de rire général.

Margaux, plus observatrice que les autres, s'était un moment détachée du jeu. Elle fixait la fenêtre, plissée d'intrigue. « Vous avez vu ça ? » demanda-t-elle en pointant une lueur étrange à travers la vitre. « On dirait... des lucioles bleues. »

Arsène, sans même lever les yeux, répliqua : « Des lucioles bleues ? On est dans un conte de fées ou quoi ? »

Mais Margaux ne sourit pas. La lumière dansante à l'extérieur n'avait rien de naturel et semblait les observer...

### **Minuit sonnant**

Quand la vieille horloge de la mairie sonna les douze coups de minuit, les enfants bâillèrent en chœur. « Bon, il est temps de plier bagage », soupira Simon tout en rangeant soigneusement le jeu dans sa boîte ornée d'un majestueux phénix doré.

Un à un, les enfants se levèrent, remettant leurs chaussures et attrapant leurs vestes. Avant de partir, ils se firent une promesse :

« Demain, on explore la forêt ! » lança Boris.

« Et on trouvera peut-être un dragon, qui sait ? » ajouta Romy en riant.

Ils quittèrent la maison de Simon en silence, sous un ciel si clair qu'on aurait pu compter chaque étoile. Mais cette nuit-là, Lavardin ne dormit pas.

## **Un réveil... déroutant**

Boris ouvrit les yeux dans l'obscurité et sentit immédiatement que quelque chose n'allait pas. Sa chambre, habituellement baignée d'une lumière tamisée grâce à son globe terrestre lumineux, était plongée dans une pénombre oppressante. Il se frotta les yeux, s'étira et tira les rideaux.

Ce qu'il vit le fit reculer de plusieurs pas.

Dehors, le paysage familier du village avait disparu. Plus de voitures garées le long des rues. Plus de réverbères. Plus de kiosques modernes. À leur place, des charrettes en bois tirées par des chevaux sillonnaient lentement les pavés, et sur la place, des femmes en longues robes de lin vendaient des pains ronds, leurs voix étouffées par le murmure du vent. Les maisons d'aspect moderne avaient été remplacées par des bâtisses à toits de chaume, et une immense tour en pierre se dressait là où se trouvait, la veille encore, le café de la Place.

« C'est... c'est comme dans un film médiéval », murmura Boris en passant sa main dans ses cheveux décoiffés.

Il attrapa ses baskets et dévala les escaliers quatre à quatre. Mais en bas, la maison était vide. Pas de parents, pas de bruit de café coulant dans la machine, pas même le ronronnement du réfrigérateur. Seul un feu brûlait doucement dans l'âtre, comme si quelqu'un venait juste de l'allumer.

## **La bande se reforme**

Sur la place du village désormais méconnaissable, les enfants se retrouvèrent rapidement. Tous semblaient aussi perdus que Boris.

« MES PARENTS ONT DISPARU ! » hurla Louenn, l'air en panique.

« Les miens aussi ! gémit Mathilde. Et en plus, ma maison sent le foin ! »

Simon arriva en dernier, tenant un parchemin jauni dans ses mains tremblantes. « Regardez ce que j'ai trouvé sur le pas de ma porte », dit-il d'un ton grave.

Le parchemin, scellé avec de la cire noire, portait l’empreinte d’un dragon. Arsène, le plus téméraire, n’hésita pas une seconde et brisa le sceau. Aussitôt, des lettres dorées apparurent sur le parchemin, scintillant comme si elles avaient été écrites avec de la poussière d’étoiles :

**Enfants de Lavardin,**

*Les adultes sont prisonniers d’un enchantement vieux comme la lune.*

*Pour les libérer, résolvez les sept énigmes disséminées à travers le temps.*

*Commencez ici :*

*Quel être peut traverser les montagnes sans bouger ?*

Un silence s’installa, interrompu par le murmure du vent. Les enfants se regardèrent, chacun essayant de comprendre ce qui venait de leur tomber sur les épaules.

« Qu’est-ce que ça veut dire, des énigmes ? » murmura Romy.

« C’est un piège ? » demanda Zéphyr, méfiant.

« Non, c’est une devinette, répondit Margaux, les sourcils froncés. On doit deviner la réponse. »

## **Premiers pas dans l’inconnu**

Alors qu’ils débattaient, un grondement sourd secoua le sol. Les enfants levèrent la tête pour voir la tour de guet commencer à pivoter lentement, révélant une entrée lumineuse. Derrière cette arche rocheuse, une sombre forêt de champignons géants scintillants les attendait.

« Vous avez vu ça ? s’exclama Lino. C’est... magique. »

« On y va ? » demanda Zéphyr, les yeux brillants d’excitation.

« On n’a pas le choix », répondit Romy, déjà en train d’ajuster son bandana. « Si on veut retrouver nos parents... c’est notre seule chance. »

Boris, toujours pensif, relut le parchemin. Soudain, la réponse lui vint.

« Le vent ! cria-t-il. Le vent traverse les montagnes sans bouger. »

Aussitôt, le parchemin s’embrasa dans une flamme verte et disparut en cendres. L’entrée de la tour s’illumina, balisant le chemin pour la suite.

## **Fin du Prologue**

*La quête venait de commencer. Et personne, pas même les étoiles, ne pouvait prédire si les enfants de Lavardin triompheraient... ou deviendraient à leur tour les prisonniers du temps.*

## **Chapitre 1 : Le Désert des Mains Dansantes**

### **Partie 1 : L'entrée dans le tunnel magique**

À peine la première énigme résolue, le passage secret s'était révélé dans un grondement sourd, ouvrant sur un tunnel mystérieux. Les enfants, encore abasourdis par la disparition de leurs parents et l'étrangeté des événements, se regroupèrent devant l'arche de pierre, hésitant à avancer.

« C'est tellement bizarre... on doit y aller ? » demanda Louenn en fixant les reflets vifs qui dansaient sur les parois.

Margaux, toujours courageuse et pragmatique, prit les devants. « On n'a pas le choix si on veut les retrouver. » Elle fit un pas dans le tunnel et les autres la suivirent, bien que certains jettent des regards inquiets autour d'eux.

Le tunnel était courbé et semblait vivant : ses parois translucides changeaient de couleur à chaque pas, passant d'un bleu océan à des teintes dorées, lilas et roses. Le sol, lisse et légèrement froid sous leurs pieds, émettait une lumière pâle, rendant l'obscurité environnante presque chaleureuse. À mesure qu'ils avançaient, des murmures semblèrent s'élever des murs, comme si l'espace lui-même racontait une histoire.

« C'est comme marcher dans un arc-en-ciel, mais sous terre, » murmura Margaux, fascinée.

Boris, en revanche, ne cessait de jeter des regards prudents. « Je parie qu'on va se retrouver face à un monstre géant ou pire... un dragon affamé ! » déclara-t-il en fronçant les sourcils.

Romy éclata de rire. « Non, mieux : un dragon jongleur qui chante des chansons nulles. On pourrait lui demander de nous jouer quelque chose ! »

Alors que les enfants s'échangeaient des plaisanteries pour dissiper leur appréhension, une lumière vive apparut au bout du tunnel. Ils accélérèrent le pas, attirés par cette lueur comme par une promesse. En franchissant l'entrée, tous s'arrêtèrent, bouche bée devant ce qui les attendait.

### **Partie 2 : Le désert des Mains Dansantes**

Devant eux s'étendait un désert doré, scintillant sous un ciel couleur pêche et lilas. Les dunes ressemblaient étrangement à d'énormes doigts géants posés sur le sol, leurs sommets irisés comme des pierres précieuses.

Chaque souffle du vent faisait bouger les grains de sable qui semblaient illuminés de l'intérieur, créant des ondes de lumière mouvantes.

Au-dessus des dunes, des gants flottants avec une grâce irréelle jouaient à « pierre-papier-ciseaux », éclatant de rire en criant des sons joyeux. Oui, les gants riaient réellement.

« C'est... incroyable ! » souffla Arsène, les yeux écarquillés.

Mathilde tourna sur elle-même pour observer la scène. « On dirait un endroit tiré d'un rêve. Pas vrai ? »

Romy lui répondit avec un sourire : « Ou d'un cauchemar, si ces gants commencent à nous attaquer ! Mais imagine combien ça serait drôle. »

Au loin, un oasis lumineux se détachait. Une fontaine centrale envoyait des jets de liquide pétillant dans les airs, semblable à une limonade magique. Les enfants s'approchèrent instinctivement, attirés par cette lumière.

Mais ce qui retint leur attention, ce furent deux immenses statues au centre de l'oasis.

### **Partie 3 : Les statues mystérieuses**

Les deux figures pétrifiées semblaient presque vivantes.

La première était celle d'une femme vêtue d'une robe flamboyante faite de plumes de phénix. Ses bras légèrement levés et son visage éclairé d'un sourire radieux laissaient deviner une personnalité joyeuse. Elle tenait un éventail géant décoré de petites notes de musique lumineuses. À ses pieds, une boîte à musique en forme de main reposait délicatement.

« Regardez ça ! Elle a une chaussette sur l'épaule ! Qui ferait ça ? » s'étonna Mathilde, amusée.

La deuxième statue représentait un homme coiffé d'un chapeau étrange en forme d'ardoise. Il portait une longue cape couverte de symboles mouvants qui semblaient danser sous la lumière de l'oasis. Sa main tendue dessinait dans l'air, comme s'il était sur le point d'écrire quelque chose. Mais son geste était interrompu, figé dans le temps. Autour de lui flottaient des mots brillants : *"Erreur 404 : Fête non trouvée."*

« Il est comme un magicien timide, mais hyper stylé, vous ne trouvez pas ? » commenta Zéphyr en fronçant les sourcils.

Simon s'approcha pour examiner les détails. Entre les doigts de la statue du magicien, un papillon en origami était suspendu. Malgré son immobilité, ses ailes vibraient légèrement, affichant un message gravé : "*Ctrl + Alt + Danse.*"

#### Partie 4 : L'histoire tragique des statues

Alors que les enfants réfléchissaient à l'origine de ces statues, un murmure étrange résonna dans le désert. C'était comme si le sable et les dunes racontaient une histoire.

« Ces figures étaient autrefois des héros du désert des Mains Dansantes :

**Malorie Gantéclat**, la Reine des Festoyeurs, et **Axel Rune-Muette**, le Sorcier des Chuchotis.\*

La voix décrivit Malorie comme une créatrice pleine de vie, connue pour ses **gants enchantés** capables de transformer des moments banals en fêtes spectaculaires. Ses inventions incluaient le *Gantelet de la Tempête de Confettis*, déclenchant des pluies de bonbons, et le *Gant Serre-Câlin*, qui faisait danser ses ennemis dans une polka hilarante.

Axel, quant à lui, était décrit comme calme et discret, mais incroyablement talentueux. Il lisait les runes du vent et réparait les sorts brisés, souvent en envoyant ses messages comme des papillons en origami.

Mais un jour, le sorcier Grumpus, une créature jalouse du bonheur qu'ils diffusaient, les piégea tous les deux dans un sort.

#### Partie 5 : Résolution de l'énigme

Margaux fronça les sourcils. « Ils ont besoin de rire pour briser leur malédiction. »

Boris, ravi d'avoir une excuse pour faire des blagues, s'écria : « Alors lançons la phrase la plus stupide qu'on puisse imaginer ! »

Les enfants crièrent en chœur : "**Grumpus, ton slip danse la salsa dans le vent !**"

Aussitôt, une lumière éclata dans l'oasis. Les statues vibrèrent avant de reprendre vie.

## **Partie 6 : Le suspense continu**

Malorie éclata de rire. Axel leur tendit une nouvelle énigme... Le prochain défi : les Marais des Chatouilles !

*(À suivre...)*



## Chapitre 2 : La Caverne des Secrets Oubliés

*Où les enfants plongent dans les entrailles de la montagne et réveillent des amoureux figés par l'ombre.*

### Partie 1 : La Porte des Éclairs

Les enfants, encore électrisés après leur aventure dans le Désert des Mains Dansantes, étaient maintenant confrontés à une nouvelle énigme. Le nuage en forme de cupcake laissé par Axel les avait guidés à travers une clairière silencieuse jusqu'à une montagne monumentale. Ses flancs étaient striés de veines lumineuses, pulsant comme si cette montagne avait un cœur battant.

Au sommet, une porte colossale en granit bloquait leur chemin. Elle était gravée d'éclairs bleutés qui clignotaient faiblement dans l'obscurité, projetant des ombres mouvantes sur le sol rocailleux. Chaque grondement sourd des veines lumineuses résonnait comme une invitation et un avertissement à la fois.

« C'est... flippant, » murmura Louenn en approchant, ses yeux fixés sur les éclairs qui crépitaient doucement sur la surface de la porte.

Simon, qui n'avait jamais peur d'explorer, tendit la main pour caresser les gravures. Ses doigts effleurèrent une inscription scintillante en lettres dorées qui venait d'apparaître :

*« Sous la montagne dort une union brisée. Si vous les retrouvez, leur flamme renaîtra. »*

Margaux posa une main prudente sur Simon pour l'arrêter avant qu'il n'avance davantage. « C'est une invitation... mais ça pourrait aussi être un piège. »

« Je parie que c'est une énigme, annonça Mathilde. Mais une énigme qui nous pousse à entrer. »

Sans attendre, Margaux prit la décision. Elle plaça ses deux mains sur la porte. Un grondement rauque se fit entendre, et la porte s'ouvrit lentement avec un grincement spectaculaire. Une brume violette s'échappa du passage, enveloppant les enfants dans une lumière surnaturelle.

« Vous êtes prêts ? » demanda Romy avec un sourire incertain.

### Partie 2 : Les Cristaux Murmureurs

En pénétrant dans la caverne, les enfants furent éblouis par un spectacle d'une beauté surréaliste. Les murs, hauts et incurvés, étaient tapissés de cristaux phosphorescents aux teintes changeantes : vert émeraude, bleu électrique, rose crépusculaire. Ces cristaux semblaient vivants, vibrant doucement au gré de leur passage.

« Vous entendez ça ? » demanda Mathilde en s'arrêtant pour écouter.

C'était à peine perceptible, mais les cristaux, comme des coquillages remplis d'échos, chuchotaient des histoires anciennes :

*« Jadis, un peuple vivait ici...*

*...ils guidaient les étoiles depuis l'obscurité...*

*...mais leur amour attira la jalousie des ombres... »*

Les enfants avancèrent prudemment dans les galeries, leurs pas résonnant sur le sol couvert de poussière d'étoiles. Les ombres projetées par les cristaux sur le sol semblaient danser, racontant des scènes mystérieuses : des étoiles chutant du ciel, des créatures fantastiques traversant des ponts de lumière, et des cœurs battants entourés d'ombres menaçantes.

Soudain, Zéphyr trébucha sur quelque chose. « Aïe ! Mais... c'est une lanterne ! » s'exclama-t-il en ramassant un objet couvert de poussière.

La lanterne, ornée d'un symbole de soleil gravé, semblait ancienne et pourtant intacte. Boris souffla sur la surface, révélant les détails : des runes en spirale gravées autour de la base. Une faible lueur s'alluma à l'intérieur, projetant un halo doré sur leurs visages.

« Ça doit appartenir à quelqu'un, » murmura Boris en caressant prudemment l'objet.

### **Partie 3 : Les Statues de l'Amour Perdu**

Au fond d'un tunnel, la lumière de la lanterne révéla deux statues massives et imposantes, enveloppées dans une aura mélancolique.

La première statue représentait un homme robuste à la barbe imposante, ses traits empreints de sagesse et de détermination. Il portait un manteau de cuir renforcé de runes gravées sur ses manches et tenait une lanterne éteinte dans sa main droite. Des étoiles semblaient être incrustées dans sa barbe, brillantes d'une lueur douce et mystérieuse.

« Un nain des légendes, mais en version encore plus cool, » plaisanta Arsène.

À ses côtés, la deuxième statue représentait une femme d'une grâce infinie, enveloppée d'une cape étoilée. Ses mains étaient levées vers le ciel, ses doigts tendus comme pour attraper un rêve ou une étoile. La lumière de la lanterne éclaira sa cape, révélant qu'elle était constellée de galaxies et de motifs célestes mouvants.

« Elle ressemble à une fée des étoiles ! » s'exclama Romy, fascinée.

Au pied des statues, des mots gravés sur un socle brillaient doucement :

*« Joram Pierre-Lumière, Gardien des Tunnels. Méloria Cité-Céleste, Vagabonde des Cieux. »*

## **Partie 4 : L'histoire des Enchantés**

Les cristaux aux murs murmurèrent à nouveau, comme initialement endormis mais maintenant réveillés par la présence des enfants.

*« Joram veillait sur les tunnels souterrains, protégeant ceux qui osaient s'y aventurer. Méloria parcourait les cieux, cherchant des réponses dans les étoiles. Leur amour était si fort qu'il brillait plus que les cristaux...  
..jusqu'au jour où le Cauchemar Cristallin, une créature d'ombre et de jalousie, les piégea. Il les transforma en statues, incapables de se toucher, de se parler...  
..seul un rire pur pourra briser leur prison. »*

« Un rire ? Comme pour Malorie et Axel ! » réalisa Margaux.

« Mais comment ? Ils sont littéralement en pierre... » soupira Lino.

## **Partie 5 : La Lanterne et les Étoiles**

Boris examina attentivement la lanterne de Joram. Des runes scintillaient doucement sur le métal. « Peut-être qu'elle peut réveiller quelque chose ? »

Il frotta délicatement le symbole du soleil gravé sur la lanterne. Une lumière dorée jaillit alors, se reflétant sur la barbe de Joram et illuminant les étoiles gravées.

« Regardez ! La cape de Méloria brille aussi ! » s'émerveilla Mathilde.

La lumière projeta des motifs stellaires sur les murs, formant une phrase :

« *Le Cauchemar a peur des mots ridicules.* »

« Encore une phrase débile à dire ? » demanda Louenn en ricanant.

## **Partie 6 : La Phrase Qui Déclenche Tout**

Après plusieurs tentatives absurdes (dont « Ton pyjama est un nuage ! » et « Tu ressembles à un pigeon cosmique ! »), Zéphyr s'écria :

**« Joram et Méloria ! VOTRE LANTERNE SENT LE FROMAGE, ET LES ÉTOILES RIENT EN CHAUSSETTES ! »**

Un silence. Puis la caverne trembla doucement. Les statues s'illuminèrent, la lumière dorée traversant leurs corps en pierre. Une douce mélodie, semblable à un rire cristallin, résonna dans tout le tunnel.

Méloria ouvrit les yeux en premier, le sourire éclatant. « Joram... c'est toi ? »

## **Partie 7 : La Libération et l'Avertissement**

Les deux héros tombèrent dans les bras l'un de l'autre, leurs visages illuminés par des larmes de joie.

« Nous vous devons notre liberté, » murmura Méloria, les yeux brillants.

Mais Joram, toujours vigilant, pointa un cristal noir incrusté dans le mur. « Le Cauchemar nous observait... Il est toujours là, quelque part. »

Il tendit sa lanterne aux enfants. « Prenez-la. Elle vous guidera au prochain lieu : *le Lac des Miroirs Murmureurs*. Mais souvenez-vous... Les reflets mentent parfois. »

## **Suspense pour le prochain chapitre**

Alors que les enfants s'éloignaient, un rire sinistre résonna dans les profondeurs. Une ombre pulsante aux yeux rouges apparut, remplissant les galeries d'une énergie menaçante.

« Le Cauchemar... » murmura Méloria, effrayée.

« Courez ! » hurla Joram.

Les enfants prirent la fuite, la lanterne brillant dans leurs mains alors que l'écho du rire les poursuivait.

*La suite...à la forêt des ombres dansantes...*

## Chapitre 3 : La Forêt des Ombres Dansantes

*Où les enfants libèrent une guerrière des rêves et affrontent une créature de l'oubli.*

### Partie 1 : Une forêt vivante

Les enfants, conduits par la lanterne de Joram, traversèrent un pont de brume qui semblait flotter au-dessus d'un vide infini. La lumière douce de la lanterne illuminait à peine le chemin devant eux, laissant l'arrière-plan s'évanouir dans un voile de mystère et de silence.

De l'autre côté du pont, les contours d'une forêt géante apparurent. Les arbres, immenses et imposants, possédaient des troncs aussi larges que des maisons. Chacun de ces troncs était gravé de motifs argentés en perpétuel mouvement, des formes entrelacées qui semblaient danser au rythme d'une mélodie inaudible.

Les branches, torsadées et serrées, formaient des arches naturelles au-dessus de leur tête, comme une cathédrale vivante. Quant aux feuilles, elles bruissaient d'un son étrange : un mélange de murmures et de mélodies.

« On dirait que la forêt... respire », murmura Mathilde en levant les yeux émerveillés vers la voûte végétale.

Margaux, qui n'avait pas pour habitude d'être impressionnée, posa une main sur Lino et chuchota : « Non, elle parle. Écoute. »

Le groupe s'arrêta en silence. Les ombres projetées sur les troncs d'arbres par la lanterne racontaient des histoires : un chevalier affrontant un dragon rugissant, une mère berçant son enfant dans une cabane au clair de lune, un navire voguant sur des vagues de feu.

« C'est comme un cinéma géant », s'exclama Louenn, son visage illuminé par la danse des ombres, les yeux étincelants d'émerveillement.

Mais au fur et à mesure qu'ils avançaient dans les profondeurs de la forêt, les ombres joyeuses laissèrent place à d'autres, plus sombres. Les histoires projetées devinrent un mélange de désespoir et de perte : des batailles sanglantes, des étoiles mourantes, et des formes humaines figées dans des expressions de tristesse. Les arbres eux-mêmes semblaient se pencher, leurs branches craquant doucement comme des gémissements de douleur. Leur tronc se courbait, formant des visages tristes sculptés dans l'écorce.

Au centre d'une clairière, baignée d'une lumière argentée filtrant à travers les feuilles épaisses, une statue solitaire se dressait.

## Partie 2 : La Guerrière des Rêves

La statue imposante représentait une femme majestueuse, debout avec une épée pointant légèrement vers le sol. Sa posture dégageait une force tranquille et une détermination implacable. Derrière elle flottait une cape ornée de motifs étoilés, si bien sculptée que l'on aurait dit qu'il s'agissait d'un véritable tissu tissé par les constellations elles-mêmes.

Son visage était figé dans un sourire doux mais résolu, ses yeux levant légèrement vers le ciel, comme si elle observait quelque chose de lointain, au-delà du monde physique. À ses pieds se trouvait une chouette taillée dans la pierre, ses yeux scintillant d'une lumière qui semblait presque vivante, prête à bondir dans l'air.

« Elle a l'air si forte... mais aussi si triste », observa Romy, à voix basse.

Les enfants s'approchèrent prudemment, remarquant de plus près les détails fascinants que renfermait cette statue :

- Dans sa main gauche reposait une pellicule cinématographique sculptée dans la pierre, où des silhouettes translucides dansaient en silence.
- Sur ses bottes étaient gravées des chouettes stylisées tenant des plumes.
- Tout autour d'elle, les ombres des arbres projetaient des scènes mouvantes : des fragments de films qui semblaient raconter des histoires muettes.

Simon posa une main sur la statue, intrigué. « Regardez, » murmura-t-il en désignant les ombres projetées par la lumière de la lanterne. « Ces histoires... c'est comme si elle les protégeait. Elles dansent autour d'elle. »

## Partie 3 : L'Histoire de Katia Ombre-Libre

Boris, curieux, effleura la pellicule sculptée dans la main de la statue. Aussitôt, une vision lumineuse jaillit, plongeant les enfants dans une histoire captivante.

Ils virent **Katia Ombre-Libre**, une aventurière d'un autre temps, parcourant des grottes et des palais abandonnés. Sa chouette magique, **Cinélu**, projetait des récits sur les murs des villages, des films enchantés qui faisaient rire et rêver les habitants. Katia était décrite comme une gardienne d'histoires, une protectrice des souvenirs et des rêves.

« *Les histoires sont des armes contre l'oubli,* » disait-elle dans la vision.

Mais un jour, son rôle de protectrice attira la jalousie d'une créature terrifiante : **le Sombre Projectionniste**, un monstre composé d'écrans brisés et de bobines enchevêtrées. Cet être maléfique vola un objet magique appelé *L'Histoire Éternelle* – un film contenant tous les contes du monde.

Katia l'affronta avec bravoure, mais le Sombre Projectionniste lança un sort cruel : « *Si tu veux protéger les histoires, deviens-en une toi-même.* »

Devant leurs yeux, Katia fut figée, transformée en pierre, condamnée à regarder les ombres des récits qu'elle ne pouvait plus sauver.

#### **Partie 4 : La Phrase Qui Fait Rire les Arbres**

« On doit la libérer, » déclara Zéphyr, déterminé. « Comme pour les autres, il faut trouver une phrase rigolote. »

Les enfants se mirent à inventer des idées absurdes :

- « *Ton épée est un bâton de réglisse !* »
- « *Ta chouette adore les crêpes aux anchois !* »
- « *Le Sombre Projectionniste porte des chaussettes à pois !* »

Finalement, Lino eut une inspiration :

**« Oh Katia, ton épée est en chocolat et ta chouette aime les carottes râpées ! »**

Le silence régna pendant une seconde, puis la forêt explosa de rire ! Les arbres eux-mêmes tremblèrent, leurs feuilles produisant un son musical. Une pluie de paillettes dorées tomba au-dessus des enfants. Lentement, la statue de Katia s'anima. Ses yeux semblèrent briller comme des étoiles, et sa cape scintilla de mille feux.

« Vous... vous avez réussi ! » dit-elle, sa voix emplie d'émotion. À ses côtés, Cinélu s'envola, hululant joyeusement.



## **Partie 5 : L'Énigme de la Roue du Temps**

Katia remercia chaleureusement les enfants et tendit à Margaux une bobine de film, brillante et enchantée. En la déroulant, des mots dorés apparurent :

**« Je suis rond comme la Lune, je roule comme le vent, je suis le compagnon des guerriers qui tissent des récits. Qui suis-je ? »**

Les enfants discutèrent longuement :

« Un bouclier ? » proposa Simon.

« Une pièce de monnaie ! » suggéra Mathilde.

« Non, une roue ! » s'exclama Margaux. « Les guerriers l'utilisent pour voyager et raconter leurs histoires. »

La bobine s'enflamma doucement, révélant une nouvelle destination : **Le Pont des Larmes Cristallines.**

## **Partie 6 : La Menace du Sombre Projectionniste**

Alors qu'ils s'apprêtaient à suivre la lumière de la bobine, une ombre monstrueuse émergea des arbres. Des écrans brisés, des bobines rouillées, et des visages difformes se réunirent en un être effrayant.

*« Vous pensez avoir gagné ? »* tonna le Sombre Projectionniste. *« L'Histoire Éternelle est mienne... et votre aventure se terminera dans l'oubli ! »*

Katia, sans hésiter, brandit son épée étincelante. « Partez maintenant, vite ! Je vais le retenir ! »

Les enfants coururent, leurs cœurs battant à tout rompre, tandis que derrière eux, le bruit des combats et les cris de Cinélu résonnaient dans la forêt.

## **Fin du Chapitre 3 : La forêt des ombres**

La forêt était sauvée, mais le Sombre Projectionniste planait toujours. L'éclat du Pont des Larmes Cristallines les appelait déjà...

**À suivre...**

## Chapitre 4 : Le Tribunal du Temps Perdu

*Où les enfants affrontent le poids des décisions et libèrent un sage ensorcelé par l'impatience.*

### Partie 1 : Le Sentier des Étoiles Vieillissantes

Après avoir survécu aux rires traîtres des roseaux menteurs dans les Marais des Chatouilles Géantes, les enfants se retrouvèrent sur un nouveau chemin, un chemin qui semblait ne pas appartenir au monde qu'ils connaissaient. Devant eux s'étendait un escalier en spirale, gravé non pas dans la pierre, mais dans l'air lui-même. La structure, scintillante de lumière dorée et argentée, semblait flotter dans le vide. Chaque marche, translucide et pulsant doucement, émettait un son cristallin lorsqu'on s'y aventurait.

« On dirait un escalier pour les géants... ou pour des fourmis spatiales ! » plaisanta Zéphyr, qui posait déjà un pied sur la première marche.

Margaux l'attrapa par le bras et murmura : « Attention. Regarde les étoiles autour de nous. Ces marches ne mènent pas seulement en haut... Elles pourraient nous emporter dans une époque différente. »

Les enfants levèrent les yeux et découvrirent que les murs du sentier, s'ils pouvaient être appelés ainsi, étaient constellés de lumières mouvantes. Des étoiles inconnues naissaient et disparaissaient, comme des histoires racontées en silences éphémères.

« C'est comme être dans une horloge géante ! » s'émerveilla Mathilde, ses yeux brillants.

Lino, qui fermait la marche, ne pouvait s'empêcher de regarder derrière lui, inquiet. « Et si c'était un piège ? Ces escaliers nous observent comme un dragon silencieux. »

Ils gravirent les marches, prudents mais fascinés, jusqu'à atteindre une immense salle suspendue dans le vide. Elle semblait flotter au milieu des étoiles, entourée de sabliers géants dont le sable coulait à l'envers. Les murmures de chaque sablier résonnaient dans l'air, comme une chanson mystérieuse, ses paroles incompréhensibles.

Au centre de la salle, un vieil homme à la barbe majestueuse était figé sur un trône construit entièrement de livres. Ses mains tenaient un marteau incrusté de gemmes stellaires, et sa posture silencieuse dégageait une autorité écrasante.

## Partie 2 : Cristalon Veritas, le Juge des Équilibres

La statue imposante du vieil homme laissa les enfants bouche bée. Sa robe était couverte de runes anciennes qui s'illuminaient par intermittence, semblant vibrer au rythme des murmures des sabliers. Des miniatures de sabliers pendaient à sa longue barbe, et des murmures mystérieux résonnaient autour du trône :

*« Justice... équilibre... biscuits volés... »*

Simon sursauta en entendant les mots. « C'est Cristalon Veritas ! Le Gardien des Conflits Magiques ! Mon grand-père m'a raconté tellement d'histoires sur lui. Il disait qu'il était assez sage pour régler des disputes entre des étoiles et des tempêtes ! »

Romy, attirée par un livre ouvert sur les genoux de la statue, s'approcha prudemment. « Regardez ça ! Il y a écrit : *“Le temps ne pardonne pas, mais le rire guérit tout.”* »

Margaux fit quelques pas en arrière pour observer la salle dans son ensemble. « Les conditions ici... semblent étranges. Le temps est comme suspendu. »

## Partie 3 : Le Dilemme qui a Tout Gelé

Soudain, les sabliers géants se mirent à projeter des images dans l'air. Une vision lumineuse apparut, plongeant les enfants dans le passé de Cristalon.

Ils virent le juge, encore vivant, debout devant un spectre terrifiant aux yeux de feu : **l'Esprit de l'Impatience**, une créature massive faite de sable mouvant et de colère contenue.

*« Décide ! »* hurla l'Esprit. *« Les humains ou les magiciens méritent-ils de contrôler le fleuve du Temps ? »*

Cristalon, le visage tendu et lourd de responsabilité, répondit calmement : *« Le fleuve du Temps appartient à tous. Je ne trancherai pas. »*

L'Esprit, furieux, lança un sort dévastateur : *« Alors reste ici à réfléchir... pour l'éternité ! »*

Les enfants regardèrent avec horreur Cristalon se figer lentement sur son trône, incapable de bouger, tandis que les sabliers autour de lui se mettaient à couler à l'envers.

*« Il est coincé parce qu'il a refusé de choisir... »* murmura Mathilde, les yeux remplis de tristesse. *« Sa neutralité est ce qui l'a enfermé ici. »*

## Partie 4 : Le Rire qui Brise les Étoiles Figées

Margaux secoua la tête, revenant à l'inscription qu'ils avaient lue. « Si le rire est la clé, alors il faut une phrase si absurde qu'elle peut briser l'impatience elle-même. »

Les enfants se regroupèrent et commencèrent à inventer les idées les plus ridicules :

- « *Ta barbe est un nid de chouettes insomniaques !* »
- « *Tu manges la soupe avec une fourchette géante !* »
- « *Tes sabliers sont remplis de confettis et de pâte à cookies !* »

Boris, le plus inspiré, s'écria finalement :

**« Cristalon Veritas, ta barbe cache des spaghettis et tu ronfles comme un dragon enrhumé ! »**

Un instant de silence s'installa, puis un rire tonitruant éclata dans la salle. Les sabliers tournoyèrent sur eux-mêmes, projetant des éclats de lumière. Cristalon se réveilla lentement, sa barbe vibrant, son marteau scintillant entre ses mains.

« *Ah, mes petits ! Vous avez compris... Le rire est la plus juste des verdicts !* » annonça-t-il avec un sourire bienveillant.

## Partie 5 : L'Énigme de l'Oreiller Magique

Cristalon frappa son marteau sur le sol, faisant apparaître une énigme suspendue dans l'air, écrite en lettres de lumière :

**« Je suis léger comme une plume, je porte tes rêves, mais tu ne peux me toucher. Qui suis-je ? »**

Les enfants se concertèrent intensément :

« Un nuage ? » proposa Zéphyr.

« Non, » dit Louenn, sûr de lui. « C'est un oreiller ! »

Cristalon sourit avec satisfaction. « Exact. Même les héros doivent dormir pour rêver à leurs victoires. »

Il leur tendit un sablier miniature, cette fois rempli de sable brillant. « Ceci vous mènera à la Cascade des Larmes Joyeuses. Mais prenez garde... Les reflets là-bas peuvent être plus trompeurs qu'ils n'y paraissent. »

## **Partie 6 : L'Esprit de l'Impatience contre-attaque**

Alors qu'ils s'apprêtaient à partir, un rire froid et glacial résonna dans la salle. L'Esprit de l'Impatience apparut soudain, son corps fait de sable mouvant et ses yeux brûlant comme des braises.

*« Vous croyez avoir remporté la victoire ? » gronda-t-il, sa voix résonnant comme un tonnerre. « La Cascade des Larmes sera votre tombeau ! »*

Cristalon, sans hésiter, brandit son marteau. « Partez, vite ! Je vais le retenir. Il est temps d'un nouveau jugement. »

Les enfants coururent hors de la salle, le sablier brillant dans les mains de Margaux, tandis que derrière eux, les échos de l'affrontement entre Cristalon et l'Esprit résonnaient.

## **Fin du Chapitre 4 : Le Tribunal du Temps Perdu**

Les enfants fuyaient vers leur prochain défi, mais la menace de l'Esprit les poursuivait toujours. Que trouveraient-ils à la Cascade des Larmes Joyeuses ? Une alliée ou un piège encore plus grand ?

### **À suivre...**

*Sur le chemin, les enfants aperçurent une silhouette dansante au loin. Elle portait une robe de vagues et chantait une mélodie envoûtante... mais ses yeux étaient aussi froids que la glace.*

## Chapitre 5 : Le Retour à Lavardin

*Où les enfants libèrent le dernier héros, retournent chez eux... et découvrent qu'il existe des preuves que la magie ne disparaît jamais.*

### Partie 1 : La Décision Finale

Au sommet de la **Tour des Merveilles Loufoques**, lieu où tout semblait déformé, les enfants fixaient la statue de **Sir Kris de Maple-Land**, le dernier adulte figé. Son apparence était aussi ridicule que fascinante : il portait un chapeau trop grand, décoré d'une feuille d'érable dorée en guise de plume, et son ukulélé en forme de poisson pendait sur son épaule. Son manteau, orné d'écussons représentant des animaux improbables comme une baleine qui dansait et un castor jouant au hockey sur glace, accentuait encore son caractère excentrique.

« Alors... c'est vraiment lui ? » demanda Mathilde en regardant la statue avec hésitation.

« Si on le libère, cela signifie qu'on a réussi, non ? » ajouta Louenn.

Simon, fixant les murs tordus de la tour et les éclats lumineux qu'ils projetaient, murmura : « Et si c'était un piège ? Et si le Gardien de la Raison voulait qu'on échoue maintenant ? »

Boris, toujours optimiste, brandit le sablier donné par Cristalon. Le sable s'écoulait lentement, mais il en restait si peu qu'il semblait sur le point de s'arrêter. « Regardez ! Le temps est presque écoulé. On n'a pas le choix, il faut décider maintenant. »

Les enfants firent un vote rapide. Par sept voix contre deux, ils décidèrent de libérer Sir Kris.

« Alors allons-y ! » dit Romy en souriant.

Ils se regroupèrent devant la statue et, à l'unisson, prononcèrent la phrase la plus absurde inventée jusqu'à présent :

**« Kris, tes chaussettes aiment le sirop d'érable, tes lunettes mangent des hamburgers, et ton ukulélé ronfle comme un castor qui danse ! »**

Pendant un instant, rien ne se passa. Puis, une lumière aveuglante explosa autour de la statue, envoyant des étincelles multicolores dans toute la salle. Les murs de la tour semblèrent se tordre davantage, et une pluie de bonbons et de paillettes colorées tomba du plafond.

Sir Kris surgit soudain, sautant de son socle. « *FINALLY !* » hurla-t-il en jouant une mélodie entraînante sur son ukulélé. « Qui veut entendre une blague sur les castors qui font du skateboard ?! »

Les enfants éclatèrent de rire, mais le sol sous leurs pieds commença à vibrer violemment.

## **Partie 2 : Le Retour à la Normalité... ou Presque**

Alors que Kris continuait à danser, les murs de la tour se dissolvèrent comme du brouillard emporté par le vent. L'arche brillante qui les avait menés dans ce lieu étrange disparut dans un tourbillon de nuages colorés. En un instant, les enfants se retrouvèrent... dans la chambre de Simon, comme si rien ne s'était passé.

Ils étaient entourés de leurs jeux de société, du désordre habituel d'une soirée réussie, et des premières lueurs du matin qui perçaient les rideaux mal tirés.

Louenn regarda autour de lui, complètement désorienté. « Mais... c'était un rêve ? » demanda-t-il, incrédule.

Avant que quelqu'un ne puisse répondre, la porte s'ouvrit brusquement, et les adultes du village entrèrent, chacun semblant parfaitement normal.

Marine, un plateau rempli de croissants à la main, leur sourit. « Vous avez passé une bonne nuit ? Je vous ai préparé un bon petit-déjeuner ! »

« On vous a entendus rire toute la nuit, » ajouta Jérôme en ajustant soigneusement sa barbe.

Les enfants échangèrent des regards incrédules. Aucune trace de la magie, de l'aventure ou de l'enchantement ne semblait avoir affecté les adultes.

## **Partie 3 : Le Mur du Silence**

Tout au long de la journée, les enfants tentèrent désespérément de convaincre les adultes.

« On a combattu un Esprit de l'Impatience ! » s'exclama Zéphyr.

« Oui, et on a libéré un juge des étoiles et une guerrière des rêves ! » renchérit Margaux.

Mais les adultes les regardèrent avec amusement et indulgence.

« Vous avez trop joué à *Donjons & Dragons* hier soir, c'est tout, » dit Antony en haussant les épaules.

Romy sortit alors le sablier miniature offert par Cristalon. Mais à sa grande déception, il ne brillait plus. Cela ressemblait désormais à un simple presse-papier en plastique, usé et banal.

Déçus et démoralisés, les enfants se retrouvèrent au bord de la rivière, là où leur aventure avait commencé. Ils étaient silencieux, leurs émotions tiraillées entre l'excitation de ce qu'ils avaient vécu et l'incertitude de savoir si tout cela était réel.

« Et si c'était vraiment un rêve ? » murmura Mathilde en regardant l'eau scintillante.

#### **Partie 4 : La Preuve Magique**

Alors que le soleil se couchait, plongeant Lavardin dans des teintes d'or et de pourpre, Lino trébucha sur quelque chose dans l'herbe au bord de l'eau.

« Hé, regardez ! » s'écria-t-il en ramassant l'objet.

C'était un ukulélé miniature, exactement comme celui que Sir Kris utilisait, mais à une échelle réduite. Un silence chargé d'émotion s'installa lorsque Boris appuya sur une corde. Aussitôt, une mélodie familière résonna, identique à celle que Sir Kris avait chantée en dansant.

« C'est lui ! » s'écria Boris, le cœur battant. « La preuve que tout était vrai ! »

Margaux retourna le petit instrument. Gravée au dos, une inscription scintillait doucement dans la lumière du crépuscule :

**« Pour ceux qui croient... le rire est la plus puissante des magies. – K. »**

Un sourire complice se dessina sur le visage de chacun.



## **Épilogue : Le Secret des Neuf**

Les années passèrent, mais les enfants n'oublièrent jamais leur aventure. Ils grandirent, mais ils se retrouvèrent chaque été au bord de la rivière, près du tilleul sous lequel ils avaient enterré le ukulélé magique.

Ils déroulaient les souvenirs de leurs batailles contre le temps, les ombres et l'oubli, rassemblés autour des rires et des phrases absurdes qui avaient forgé leur amitié et leur courage.

Quant à Sir Kris, certains soirs d'été, lorsqu'un vent du nord soufflait doucement sur Lavardin, on pouvait entendre dans les bois un rire éclatant accompagné d'une étrange mélodie. Les neuf enfants savaient que la magie ne disparaissait jamais tout à fait.

**Fin.**

*« Les contes ne meurent pas... ils attendent simplement qu'on les raconte à nouveau. »*