

Ecole Sainte Anne Feugarolles : *M Devillepoix*
Ecole St Dominique St Sylvestre : *M LeJoncour*
Ecole Ste Catherine Villeneuve : *Mmes Vignes/Jolivet*
Ecole Ste Geneviève Astaffort : *M Soulard*
Ecole Sainte-Foy Agen : *Mme Tack-Savignol*

SOS TERRE

Nous sommes en 3090. Sur la base spatiale de Vénus, Aurélie poursuit ses recherches sur les météorites vénusiennes. Elle a 30 ans, ses cheveux sont longs et bruns, ses yeux sont verts. Aurélie est en mission sur Vénus depuis 2 ans maintenant.

Cela lui fait drôle d'être là, dans ce paysage de pierres et de rochers, sans végétaux. La base est immense et divisée en deux parties : une partie pour les recherches et une partie pour l'habitation. Aurélie est heureuse car dans trois mois, sa mission prendra fin et elle pourra enfin rentrer sur Terre rejoindre ses proches.

Ce jeudi 10 août vers 20 heures, comme tous les jours, Aurélie s'apprête à éteindre ses ordinateurs surpuissants, et observe une dernière fois le merveilleux spectacle de l'espace à travers l'œil de son télescope numérique.

Après quelques secondes, son visage semble se crispier, ses mains se mettent à trembler.

« *Oh non, ce n'est pas vrai...* », murmure tout bas Aurélie, pétrifiée.

A travers l'objectif elle venait d'apercevoir des milliers de vaisseaux qui se dirigeaient vers Vénus. Elle se demanda ce que cela signifiait ? Tout cette armada venait-elle avec des idées pacifiques ou au contraire belliqueuses ?

La réponse ne se fit pas attendre, car le plus gros qui devait être le vaisseau-amiral de la flotte ouvrit le feu sur la base, immédiatement imité par une dizaine d'autres. En fait la cible n'était pas les bâtiments mais en premier lieu les hangars abritant les navettes spatiales.

La bataille faisait rage, les explosions se succédaient dans des gerbes de flammes et les navettes étaient détruites les unes après les autres. Le commandant de la base vénusienne ordonna :

« *Feu à volonté sur l'envahisseur* ».

Aurélie ne savait que faire, elle était terriblement horrifiée. Elle appela le commandant Albator pour lui dire qu'une sorte de porte des étoiles venait d'envoyer des vaisseaux. Il lui ordonna de rejoindre sur-le-champ les bunkers souterrains.

La bataille continuait sous les yeux d'Aurélie. Des coups de feu étaient tirés dans toutes les directions. Des soldats vénusiens tombaient au combat. Les bruits assourdissants gênaient les communications. Les réseaux téléphoniques étaient brouillés. Aurélie essaya de se souvenir comment accéder aux bunkers. Avant de sortir, elle s'assura que tout le matériel du laboratoire était bien protégé. Elle sortit et se faufila entre les bâtiments. Les tirs des snipers l'obligeaient à longer les murs. Pour traverser les zones découvertes, elle se couchait sur le sol et rampait comme un serpent. Des coups de feu fusaient de toute part. Elle évita de justesse une balle qui la frôla. Elle poursuivit son chemin encore plus prudemment. Elle parvint devant la porte blindée du bunker BZW4. Il n'y avait que quelques bunkers disponibles.

A l'intérieur, des pilotes couraient dans tous les sens. Un lieutenant criait des ordres brefs. Des infirmières étaient au chevet des blessés. Des pompiers amenaient sur des civières les plus gravement touchés. A travers les murs épais, leur parvenaient les bruits des explosions.

Aurélie se dirigea au cœur du bunker vers la salle de l'état-major. A la demande du commandant Albator, elle essaya d'envoyer un message à la planète la plus proche. La Terre.

En tapotant le message sur le clavier de l'ordinateur, Aurélie pense : "ça ne marchera jamais, tout est coupé!" mais elle essaie tout de même. Après un temps qui lui paraît très long, l'ordinateur s'éclaire enfin et un message apparaît : *Vous êtes en communication avec la Terre, quel est votre problème ?*

Aurélie a le cœur qui bat à toute vitesse, vite, elle pianote :

S.O.S, NOUS SOMMES ATTAQUÉS !

La réponse arrive aussitôt : *Trouvez un vaisseau et rentrez directement nous exposer la situation pour organiser le sauvetage.*

Aurélie sort du bunker, déterminée à sauver ses amis. Autour d'elle, tout est maintenant désert, il n'y a plus personne. Où les envahisseurs sont-ils donc passés ?

Prudemment, elle explore les alentours à la recherche d'un vaisseau. Soudain, elle aperçoit un vaisseau ennemi qui a l'air abandonné. Sans réfléchir plus longtemps, elle monte à bord, s'installe aux commandes dans la cabine de pilotage et enclenche la procédure de décollage : *Direction LA TERRE...*

Quelques instants après le décollage, elle vit un vaisseau ennemi à proximité du sien. Ce vaisseau fonçait sur elle à toute vitesse. Il allait la percuter....

Aurélie, terrifiée, ferma les yeux. Elle hurla de désespoir.

Soudain, elle entendit quelqu'un lui parler :

- *Réveille-toi! Réveille-toi !*

Aurélie ouvrit les yeux.

- *Où est le vaisseau ? Il faut sauver la base spatiale...*

Elle vit un homme à ses côtés. Petit à petit, Aurélie reprit ses esprits.

Elle reconnut son mari.

- *Que t'est-il arrivé ?* lui demanda-t-il.

- *Je crois que j'ai fait un horrible cauchemar. J'étais sur Vénus, la base spatiale était attaquée par des vaisseaux ennemis. J'ai envoyé un SOS à la Terre et....*

- *Ne t'inquiète pas. C'est terminé.*

Il se leva et sortit de la pièce. Aurélie était encore sous le choc.

« *Ce n'était qu'un rêve ? Et pourtant, ça avait l'air si réel* » se dit-elle.

En se levant, elle aperçut une pierre sur sa table de chevet Elle l'examina.

« *C'est une pierre de Vénus. Mais alors, ce n'était pas un rêve.....* »

ZATHURA

Dans le salon, Matthieu regarde la télévision. Dany, son petit frère, le taquine.

Les deux frères se querellent. Léa, leur grande sœur, intervient et leur dit d'arrêter.

- *Allez-vous amuser dehors !*

Les deux frères sortent dans le jardin et jouent à cache cache. Dany part se cacher dans la cabane.

Soudain, il entend un bruit. Il s'approche pour mieux entendre. Il arrive près d'un coffre, il l'ouvre et découvre un jeu sur lequel est écrit " Zathura".

Il appelle son frère.

- *J'ai trouvé quelque chose, viens voir !*

Les deux frères enlèvent le jeu du coffre. Ils lisent sur la boîte :

« **ATTENTION**, préparez-vous à vivre une aventure **FANTASTIQUE**... »

Les deux frères amènent le jeu dans le salon pour le montrer vite à Léa. Manque de chance, elle n'est plus là.

- *Léa, t'es où ?* disent-ils en chœur.

- *Je suis en haut, dans ma chambre.*

Les deux frères montent quatre à quatre l'escalier pour lui raconter ce qui s'est passé.

- *Viens voir dans le salon, on a trouvé un jeu bizarre.*

Ils redescendent et surprise : la boîte du jeu a disparu.

- *Mais enfin Dany, où as-tu posé la boîte ?* dit Matthieu.

- *Je suis certain de l'avoir laissée sur la table.*

- *Ne vous chamaillez pas, on va chercher ensemble!* s'exclame Léa.

Après quelques minutes de fouilles minutieuses, il faut bien se rendre à l'évidence, le jeu a disparu.

- *Vous me faites marcher,* dit Léa.

- *Mais non, viens voir le coffre où on l'a trouvé dans la cabane.*

Ils courent dans le jardin et découvrent la boîte tant cherchée. un message est écrit dessus : **VOUS NE LE SAVEZ PAS ENCORE, MAIS LE JEU A DEJA COMMENCE...**

Au même moment, Léa regarde au sol et voit de minuscules traces de pas.

Elle interpelle ses frères et leur dit :

- *Regardez ces traces de pas, elles sont bizarres, non ?*

Léa s'avance pour mieux les examiner et tout d'un coup, une souris surgit de derrière une plante. Elle effraie Léa qui, sous le choc, trébuche sur une branche et tombe dans la boîte. Sous le regard effaré de ses deux frères, elle disparaît totalement.

Mathieu plonge le premier son bras dans la boîte pour essayer de récupérer sa sœur et commence à se faire aspirer vers l'intérieur. Il crie à son frère :

- *Viens vite m'aider ! Je me fais aspirer !*

Dany lui attrape l'autre bras mais ils se font quand même aspirer tous les deux par la boîte. Dans leur chute, ils voient la souris pencher sa tête vers eux et l'entendent dire :

- *Vous êtes maintenant à la case départ, vous n'avez plus que trois heures pour retrouver votre chère sœur et sortir d'ici.*

Après une chute interminable, Dany et Mathieu tombent sur une pente glacée et finissent leur course contre un mur de neige.

Se relevant tous les deux, ils voient leur maison et leur jardin enneigés. Aucune trace de leur sœur ni de leurs parents. Ils crient mais personne ne leur répond. Où sont-ils donc tous passés ? Ils se retrouvent seuls et commencent à avoir froid.

Mathieu dit :

- *Allons voir dans la maison, nous y trouverons des couvertures.*

Un vent violent déplace des tourbillons de neige et secoue la cime des arbres. Mathieu et Dany avancent péniblement dans l'épaisse couche toute blanche en se donnant la main. Ils luttent contre le vent en se courbant. Après de rudes efforts, ils parviennent au pied du perron. Ils montent les quelques marches en se tenant très fort à la rampe.

L'intérieur de la maison est vide. Une voix leur dit : « Vous ne trouverez rien ! » En entendant cette mystérieuse voix, les deux enfants sursautent, poussent un cri et se jettent dans les bras l'un de l'autre.

- *Il faut appeler quelqu'un, propose Mathieu.*
- *La police, peut-être ?* ajoute Dany.
- *Oui bien sûr, je sais où maman range le téléphone.*

Dany prend le téléphone et tape le 911. Le téléphone sonne mais personne ne répond.

- *Maudit téléphone !* crie Dany en le jetant par terre.

Les deux garçons restent quelques instants dépités. Mais le temps presse, il faut retrouver Léa...

Ils retournent vers la cabane. Au loin Mathieu distingue une tache noire qui vient à leur rencontre.

- *C'est Filou, notre petit chat noir !* s'exclament les deux frères.

- *Il pourra nous aider à retrouver Léa,* se réjouit Dany.

Effectivement, Filou semble agité et tout dans son comportement indique qu'il veut faire comprendre quelque chose aux garçons. En sortant de la maison les enfants passent sur la plaque métallique couvrant l'alimentation en eau de la maison. A leur grande surprise, elle s'éclaire et le n°63 apparaît. Une voix leur dit « *Vous êtes presque à la fin du jeu il reste 5 minutes pour retrouver Léa* ».

Ils se sentent envahis par le découragement et sont désespérés.

- *Nous ne reverrons plus Léa,* dit Dany.

- *Nos parents non plus,* renchérit Matthieu...et ils se mirent à pleurer.

Lorsque les larmes touchèrent la plaque, elle se mit à trembler, des lumières éclairèrent brusquement le jardin et un haut parleur diffusa le message suivant :

« *L'eau est retournée à la source, bingo jeu gagné, je répète jeu gagné.* »

Aussitôt Léa apparut derrière la haie, leurs parents entrèrent par le portail du jardin. Ils se jetèrent dans les bras les uns des autres et pleurèrent de joie. Au moment où les larmes allaient atteindre la plaque métallique, la petite souris plaça vite une gamelle en-dessous en leur disant : « *Attention si de l'eau touche à nouveau cet endroit, le jeu recommence au début.* »

Leurs pleurs cessèrent instantanément et ils se regardèrent étonnés.

La voix leur dit :

- *Et oui ZATHURA est un jeu qui veut rendre les gens heureux. . . alors plus de pleurs rien que du bonheur.*

ATHÉNAÏS ET ZANZIBAR

Nous sommes en l'an 3000 de notre ère. Dans le désert de Modaville, la température varie suivant l'humeur des habitants : il fait très chaud quand les habitants sont énervés et il fait très froid quand c'est la nuit et qu'il n'y a plus de mouvements.

Sous une grande verrière en forme de pyramide qui protège des variations de température, la vie s'est organisée : dans les étages on trouve des magasins, des banques, les services divers, les loisirs... Au rez-de-chaussée, chaque famille de modaville dispose d'un appartement confortable pour vivre. Au dernier étage de la pyramide vit la belle Athénaïs, la reine de modaville. Ses pouvoirs sont extraordinaires et ses sujets la vénèrent. A quelques centaines de kilomètres de là, dans une autre pyramide, vit Zanzibar, son frère ennemi qui, lui aussi, est très puissant. Tout le monde le craint, il est toujours entouré d'une armée de soldats farouches : « Les charognards du désert ».

Depuis l'enfance, Zanzibar est jaloux d'Athénaïs. Il rêve d'être roi à sa place alors qu'il n'est que le chef d'une bande de charognards qui ne vit que de rapines et de vols. Comment chasser Athénaïs de son royaume ?

C'est le soir du 18 août que Zanzibar et sa troupe décident de passer à l'attaque.

Ils pénètrent dans la pyramide avec bruit et fureur. Les habitants sont terrorisés et la température se met brusquement à augmenter. Une énorme tempête de sable se forme au pied de la pyramide.

Athénaïs observe cet horrible spectacle depuis sa fenêtre : elle comprend tout de suite.

« *Zanzibar et sa troupe tentent de me ravir mon royaume* », pense-t-elle tout bas.

Soudain un bruit de porte, elle se retourne.

- *Ah, Ah, Ah, tu ne peux plus t'échapper, nous avons bloqué toutes les issues. Le pouvoir est maintenant entre mes mains !*, hurle Zanzibar au doux visage d'Athénaïs.

Elle n'a pas le temps de réagir, une seringue de somnifère est projetée dans son cou par un charognard. La troupe s'enfuit dans le désert avec la belle Athénaïs, la pyramide de Modaville retrouve un calme étrange.

De retour dans leur pyramide Zanzibar et ses proches se concertent :

- *Nous allons enfin pouvoir tester notre machine extractrice de pouvoirs, et les transférer vers moi. Je serai alors le nouveau roi de Modaville, et Athénaïs ne sera plus qu'une misérable esclave, ah, ah, ah !* s'exclame Zanzibar.

Zanzibar enferme Athénaïs dans la prison de Modaville.

- *Venez, dit Zanzibar à ses soldats. Nous allons enfin essayer notre machine, et je deviendrai invincible.*

Ils se dirigent vers une pièce de la pyramide. Dans celle-ci, se trouve un grand sphinx. Zanzibar s'en approche et appuie sur un bouton situé sur une des pattes du sphinx.

Soudain, des rayons de toutes les couleurs sortent des yeux du sphinx et se dirigent vers Zanzibar.

Zanzibar hurle. Les rayons s'arrêtent et les soldats voient que Zanzibar porte une armure en or et une grande lance.

Il essaie alors son pouvoir sur un de ses soldats. Il le touche avec la pointe de sa lance et le soldat se transforme en pierre.

- *Ah! ah ! ah !* , dit-il, *je vais tuer Athénaïs et devenir un roi puissant.*

Pendant ce temps, une servante d'Athénaïs avait suivi Zanzibar et sa troupe pour découvrir où ils l'amenaient.

Cette servante connaissait une formule magique qui pouvait la libérer. Son père lui avait raconté quand elle était petite. Il lui avait dit l'endroit où elle pouvait la trouver, dans une petite pyramide située près de celle de Zanzibar.

Elle pénètre dans la petite pyramide. Le long des murs, il y a de nombreuses statues de soldats.

Elle trouve la formule et lit :

- *Abro ! Samaro ! Libère les vieux soldats qui sont envoûtés par un mauvais sort.*

Alors, les soldats sont libérés. Un des hommes s'approche de la servante et lui dit:

- *Nous allons t'aider à libérer Athénaïs.*

Les soldats libérés, guidés par la servante arrivèrent en vue de la pyramide de Zanzibar.

La question qui se posait maintenant à eux était de savoir comment pénétrer dans le camp ennemi.

Le commandant de la troupe qui avait compris que la servante avait des pouvoirs, lui posa la question.

Elle répondit :

- *J'ai la solution et je connais bien la pyramide de Zanzibar, mon père était garde de sécurité, quand le père de Zanzibar était au pouvoir, je connais un passage secret.*

- *Alors, allons-y, en avant !* ordonna le commandant.

Ils contournèrent l'édifice et sans hésiter Agora, c'était le nom de la servante, appuya sur un bouton qu'on apercevait à peine.

Un digicode apparut, elle tapa alors le code suivant : **RABIZNAZ** et une ouverture se fit dans le mur.

- *Comment te rappelles-tu de cela ?* lui demanda le commandant.

- *C'est simple !* répondit-elle, *c'est le mot ZANZIBAR à l'envers !*

Tout le monde s'engouffra dans la pyramide, la libération d'Athénaïs pouvait commencer.

L'endroit était sombre mais on pouvait distinguer quelques bijoux volés et des œuvres d'art. Mais surtout, il y avait sur le mur une inscription à peine déchiffable « *Couloir des ténèbres* »

- *La pyramide a l'air vide, mais restons sur nos gardes !* conseilla le commandant.

Ils s'engagèrent d'un pas prudent dans ce couloir. Agora scruta les murs, le plafond et le sol. Une immense porte se dressait devant eux. Cette porte en fer était ornée d'un sphinx coloré. En tapotant sur le corps du sphinx, ils cherchèrent à déverrouiller le système d'ouverture de la porte. La rotation de la tête déclencha son ouverture. Ils poursuivirent leur progression sous la conduite d'Agora. L'atmosphère était de plus en plus chaude en raison de l'agitation qui grandissait. Ils s'approchaient de la prison.

Un long couloir distribuait des cellules. Le bureau des surveillants contrôlait l'accès à la prison. Heureusement pour eux, tous les gardiens y fêtaient la capture d'Athénaïs. Ils étaient tous ivres, incapables d'aucune action néfaste.

Le commandant pénétra dans le bureau et prit le trousseau des clefs sans attirer l'attention des gardiens. Rapidement ils libérèrent Athénaïs. Le commandant et son équipe s'empressèrent de capturer Zanzibar réfugié dans ses appartements et obligèrent les charognards à se rendre sans combattre. En effet les forces armées du commandant étaient supérieures à celles des charognards.

De retour sur son trône, Athénaïs déclara :

- Toi et tes charognards n'irez pas en prison mais vous serez mes esclaves jusqu'à la fin de vos jours.

Le calme revint sur Modaville. En remerciement Agora devint la première servante d'Athénaïs.

LA POTION... BIZARRE D'HARRY COVER

Moi Harry Cover 8 ans, j'habite une maison vieillotte et biscornue dans la banlieue de St Malo sur mer. Ma mère tient une droguerie et mon père est laveur de corbeaux. Une Histoire bizarre me tracasse.

- *Soucis ! soucis ! croasse un corbeau.*

Voilà ce que j'entends à longueur de journée. Ma tête se met à gonfler, devient verte de nausée. Je suis coincé au lit. Deux corbeaux m'espionnent sur le rebord de la fenêtre. Mes pensées se mélangent et je me pose d'innombrables questions.

« *D'où viennent ces corbeaux ? Pourquoi m'espionnent-ils ?* ».

L'un des corbeaux rentre dans la chambre et se perche sur mon lit. Il avait autour de son cou un petit collier rouge avec de petits motifs. Il y avait un morceau blanc accroché au collier.

Je m'approche..... C'était un bout de papier. Je le déroule et je le lis. Il y avait marqué :

« *Cher Harry Cover, ton père m'a dit de te donner ce papier car un danger approche. Essaie de protéger ton corps car un sorcier veut te kidnapper pour la potion que tu conserves* ».

Une fois qu'Harry Cover eut fini de lire la lettre, il releva la tête et vit le corbeau se transformer en sorcier.

Tout d'abord la surprise et la peur firent reculer Harry Cover. Mais il fut rapidement rassuré car la personne qui se dressait devant lui avait l'air plutôt sympathique ; elle était grande, souriante, de longs cheveux roux tombaient sur ses épaules et elle portait une longue robe multicolore et un chapeau pointu assorti.

Le sorcier se présenta :

- *Bonjour, je m'appelle Eshohaisse et je suis là pour te protéger contre un sorcier maléfique qui se nomme Vol2cor et qui veut te voler ta potion d'Askadan qui rend son utilisateur invincible.*

- *Et bien moi mon nom est Harry Cover et je possède cette potion et j'ai peur que quelqu'un de maléfique l'utilise pour faire le mal.*

- *Pourrais-tu me montrer la potion d'Askadan ?*

- *Bien sûr je vais te la sortir de sa cachette.*

Harry Cover rampa sous le lit, souleva une planche du parquet et réapparut avec la fiole en main.

- *Ah, c'est ça ? Eh bien, il ne doit pas y avoir beaucoup de potion dans cette petite fiole, dit le sorcier agacé.*

Tout d'un coup, alors qu'Harry s'apprêtait à tendre le bras pour donner la fiole, le sorcier se transforma en Vol2cor dans un épais nuage de fumée.

- *Mais pourquoi t'es-tu transformé ?* demanda naïvement Harry Cover.
- *Parce que je suis Vol2cor, et que je peux prendre l'apparence de n'importe qui ! Et si tu me donnes la potion magique, je serai le maître du monde, ah, ah, ah ... Et toi, si tu veux, tu deviendras mon assistant. Cette offre ne se refuse pas, répondit le sorcier.*
- *Ah, ça, non, jamais,* dit Harry tout en colère.
- *Oh que si, tu vas me la donner,* ordonna le sorcier.
- *D'accord, je te la donne, mais d'abord je vais tout boire.*
- *Non tu ne la boiras pas !* s'écria le sorcier.

Une énorme bagarre se déclara entre Harry et le sorcier, ils roulèrent tous les deux sur le sol.

Harry Cover colle de toutes ses forces la fiole contre sa poitrine. Il reçoit un coup de Vol2cor et il lâche la potion. Le deuxième corbeau la saisit alors au vol et s'enfuit à tire d'ailes par la fenêtre restée ouverte. Vol2cor s'exclame :

- *C'est mon corbeau, il me ramènera la fiole dans mon antre!*

Dans un jet de fumée, Vol2cor se transforme en corbeau et il s'envole à son tour.

Harry se met à pleurer et prend ses jambes à son cou pour prévenir son père :

- *Papa ! je me suis fait voler ma potion magique.*
- *Ne t'en fais pas, ce n'était qu'un simple shampoing que j'avais emprunté à ta mère, il y a longtemps, pour te faire une blague. Celui qui s'en servira sera bien vexé.*

LA MOMIE DU LOUVRE

Paris, musée du Louvre, il est 19 h 53 Hubert Tardieu gardien de nuit, de son état, va rejoindre ses collègues dans le bureau du gardien-chef, au 1^{er} étage du bâtiment. Tout d'abord, la conversation tourna autour des activités du dernier week-end puis le gardien-chef leur apprit que la fameuse collection d'Égyptologie en provenance du musée du Caire était arrivée depuis 2 jours, l'œuvre-maîtresse était un sarcophage contenant une momie datant de la III^{ème} dynastie après le règne de Ramsès II.

L'heure de la ronde était venue, chacun partit inspecter l'étage faisant partie de son secteur de surveillance, Hubert Tardieu se rendit dans la salle des antiquités égyptiennes alors que le faisceau lumineux de sa lampe-torche balayait le mur, il entendit un horrible grincement... et devant ses yeux épouvantés, il vit la momie sortir du sarcophage. . .

Elle avait les bandes à moitié décomposées et avançait en suivant un halo vert. Quand elle marchait, d'horribles craquements d'os résonnaient dans toute la pièce. Elle se déplaçait en boitant et fit tomber, par maladresse, son sceptre. Le halo vert l'enveloppa et le sceptre, comme pour se défendre, cracha une fumée noire...

Terrifié, Hubert essaya de pousser un cri mais aucun son ne sortit de sa bouche. Il lâcha sa lampe qui en tombant sur le sol s'éteignit. En tâtonnant, il chercha en vain le bouton de l'alarme. Au bruit de la lampe, la momie se retourna vers Hubert. Ses grands yeux exorbités le fixaient d'un air maléfique. Le gardien s'enfuit et se dirigea vers le département du 1^{er} Empire.

Devant la porte, un grenadier armé pointa son fusil sur lui :

- *Halte là! On ne bouge plus !*

-

Le gardien tomba et s'évanouit. Sans manifester aucune émotion, le grenadier retourna sur son socle et prit sa position habituelle.

Dans un léger craquement d'os, on vit poindre une lueur verte suivie de la silhouette décharnée de la momie. Le halo vert enveloppa l'homme à terre qui dans son sommeil se mit à prononcer des paroles incompréhensibles tout en se tortillant dans tous les sens. La momie venait de lui lancer un sort...

Pendant de longues minutes, Hubert resta cloué au sol, en proie à de violentes secousses. Puis, soudain, son corps se calma et il réussit à se remettre debout. Il était très pâle, ses yeux n'exprimaient plus rien et ses gestes étaient mécaniques. Complètement hypnotisé par la momie, il était sous son emprise et devenait incapable de résister à sa voix.

- Je te propose un marché, lui dit la momie. Je ne souhaite pas être exposée dans ce musée, ce n'est pas mon pays et l'air d'ici ne me vaut rien. Regarde, mes bandelettes pourrissent et mon squelette craque de partout. Aide-moi à rejoindre le musée du Caire avant la fin de ce mois et je te redonnerai ta liberté. Sinon, par toi, je me vengerai de ces étrangers qui me font tant souffrir et je te ferai commettre d'horribles crimes envers les visiteurs du Louvre. mon rayon vert te suivra partout.

Hubert n'eut pas le choix. Il était horrifié de constater qu'il n'était pas capable de faire ce qu'il aurait souhaité. Une force incontrôlable guidait ses gestes et tout refus d'obéir entraînait des douleurs horribles dans sa tête. Trop fatigué pour lutter, il obéit à la momie, lui donna la main et la guida vers la sortie.

Lorsqu'ils furent dehors, ils s'aperçurent que le jour commençait à se lever. La momie, terrifiée, lâcha la main d'Hubert et retourna dans le musée.

Hubert la suivit et observa qu'elle avait un collier rouge à son cou, caché sous ses bandelettes.

La momie ne dit pas un mot et revint dans son sarcophage.

Hubert, voyant que le sarcophage était entrouvert, essaya de le refermer. Ce qui lui provoqua d'horribles maux de tête.

*« Je ne peux pas lui désobéir, se dit-il. Il faut que je l'aide.
Mais comment faire ? »*

Il passa devant le département du 1er empire, il entendit quelqu'un l'interpeller.

C'était le grenadier.

- *Pstt! Pstt! Approche. J'ai des choses importantes à te révéler. La momie ne supporte pas la lumière du jour. Elle possède un collier rouge. Celui-ci sert à t'ensorceler. C'est le collier du mal. J'ai une solution pour t'aider, et pour que la momie repose en paix dans son sarcophage....*
- *Oui, quelle est ton idée ?* demanda Hubert.
- *Eh bien c'est simple. On ira chercher un projecteur dans le local technique. Ne t'inquiète pas pour ton mal de tête, j'y ai pensé. Tu serviras d'appât : lorsque tu seras à proximité de la momie, dans l'obscurité celle-ci ne résistera pas à l'envie de sortir du sarcophage. A ce moment, j'allumerai le projecteur et je viserai les yeux. Je pense que tu pourras te saisir du collier rouge.*
- *D'accord !* approuva Hubert, *il faut tenter quelque chose.*

Le soir même, le plan se déroula comme prévu. La momie fut pétrifiée par la puissance du rayon lumineux. Hubert malgré ses violents maux de tête réussit à se saisir du collier rouge. Hubert le projeta contre le mur, et le collier se brisa en mille morceaux.

L'ensorcellement fut brisé aussitôt.

Depuis cette nuit, la momie a pris pour habitude d'accompagner Hubert dans ses rondes nocturnes, et d'évoquer avec lui les bons souvenirs du temps passé.