

Ecole Félix-Aunac Agen : *Mme Frèche*
Ecole Sainte-Foy Agen : *M Monié*
Ecole Notre-Dame Monbahus : *Mme Lebras*
Ecole Saint-Pierre Casseneuil : *Mme Benouahab*
Ecole Sainte Anne Feugarolles : *M Devillepoix*

Le chevalier maladroit

Dans un pays lointain, vivait un chevalier qui était maladroit et qui se nommait Georges. Il provoquait tout le temps des catastrophes. Il se faisait des croche-pieds à lui-même. Il bousculait les gens qu'il croisait contre les tables, les murs, les fleurs,... Tout le monde le surnommait Monseigneur des catastrophes.

Un jour, Georges décida de partir en quête de la potion magique qui pourrait le rendre adroit. Il alla voir le magicien du village. Il frappa à la porte et le magicien ouvrit. Georges demanda s'il n'existait pas une potion magique capable de résoudre ses soucis. Le magicien répondit qu'il fallait aller dans le village caché des ombres. Georges demanda alors où se trouvait ce village et comment s'y rendre.

Le magicien lui dit :

- Il faut passer dans la vallée des morts-vivants puis dans la jungle des plantes carnivores et enfin dans le village des champignons toxiques « les amanites phalloïdes ».

Il lui tendit une carte qui lui indiquait la route à suivre et ajouta avant de le quitter :

- Attention! Sois très prudent et très vigilant !

A peine sorti de la maison du magicien, Georges heurta quelqu'un sur le pont et fit tomber la précieuse carte à l'eau. Il plongea aussitôt, pour récupérer l'itinéraire qui malheureusement s'était effacé au contact de la rivière, et le glissa dans sa poche. Il était désespéré, sa maladresse lui avait encore joué un mauvais tour !

Mais Georges avait une bonne mémoire, il se souvenait parfaitement de la direction qu'il devait emprunter sans pour autant se rappeler de tous les détails.

Sans perdre une seconde, il enfourcha son destrier mais il ne l'avait pas sanglé et il tomba par terre. Son cheval prit la poudre d'escampette, Georges était découragé, mais il décida de poursuivre sa quête. Il atteignit rapidement l'entrée de la vallée des morts-vivants, mais à ce stade, il ne savait plus quelle route prendre car deux chemins se présentaient à lui.

Soudain, un mort-vivant surgit de nulle part et s'adressa à lui :

- Si tu réponds correctement à cette énigme, le bon chemin apparaîtra de nouveau sur ta carte, sinon...le même sort que moi te sera réservé. Ecoute attentivement : quelle est la plante dont le bulbe à saveur piquante est servie comme condiment.

A ce moment précis, Georges fut pris de panique, tomba à la renverse et s'écria :

- Aïe !

Le mort-vivant le félicita :

- Bravo, c'est bien de l'AIL, regarde ta carte et continue ta route.

Georges prit le morceau de papier encore humide dans sa poche et une partie du document redevint visible. Il devait désormais regagner la jungle des plantes carnivores...

Georges marcha longtemps dans l'obscurité, mais comme par un miracle: sans encombre, il arriva à l'entrée de la jungle des plantes carnivores. Mais là, des plantes magnifiques et immenses lui barrèrent l'entrée. L'une d'elles prit la parole et lui dit :

- Que fais-tu ? Que veux-tu ? Où vas-tu ?
- Je suis le chevalier maladroit et je veux trouver la potion qui me rendra adroit, aussi je cherche le village des ombres.
- Alors, tu dois répondre à une question, si tu te trompes, je te mange, si tu réponds bien, je te laisse passer: Combien ai-je de pieds ?
- Deux, pardi !
- Tu t'es trompé, j'ai une tige ! Miam, Miam !!!!!!!"

Georges comprit et prit ses jambes à son cou, mais dans sa maladresse, il "s'emmêla les pinceaux" et tomba dans un trou, un trou sans fin, Georges glissait, glissait sans s'arrêter. Tout à coup, il atterrit dans une clairière ombragée, au milieu de champignons.

- Coucou, que fais-tu là ?

- Je veux me rendre au village caché des ombres pour trouver la potion qui me rendra adroit.
- Je peux t'indiquer le chemin et même l'endroit où tu trouveras la potion, si tu réponds juste à ma question: Quel est le plus joli des champignons?
- Ahma, ahmamite !!!!
- Oui, l'amanite ! Bravo ! Pour aller au village des ombres, tu traverses le pont qui enjambe la rivière bleue et tu cherches la lumière.

Georges reprit son chemin plein d'entrain.

Quelques minutes après le passage du pont, il aperçut un puits de lumière qui semblait lui indiquer le village des ombres.

Arrivé au seuil du village, un fantôme l'empêcha de passer.

- Quelles sont vos intentions dans le village ? demanda le fantôme avec un sourire narquois.
- Je m'appelle Georges, ou Monseigneur des catastrophes pour les intimes. Je viens chercher la potion pour devenir adroit, répondit notre héros.

A ces mots, le fantôme le laissa passer et lui indiqua la demeure du chef. Dans la rue, tout le monde le regardait d'un air diabolique. Il arriva enfin devant le chef du village, et aperçut sur une table juste derrière, la fameuse potion dans une fiole dorée. Un garde surveillait le précieux liquide.

- Bravo, tu es parvenu jusqu'ici ! s'exclama le chef. Ton voyage s'arrête maintenant, car si tu veux la potion, il te faudra combattre ton pire ennemi et le faire chuter.
- Qui ça ? demanda Georges d'un air incrédule.
- Toi !!! hurla le chef.

A cet instant précis, le garde se transforma et prit l'apparence de Georges lui-même. Son parfait double se présentait aux yeux de Georges.

Il s'élança vers lui, mais dans sa précipitation, il se prit les pieds dans une racine ; il tourneboula et finalement déséquilibra son double. Celui-ci chuta violemment au sol.

Georges dans son élan, se saisit de la fiole, et la but aussitôt.

- Ah, ah, ah ! s'étouffa le chef. Ce n'est que de l'eau !
- Quoi ? dit Georges, vous m'aviez pourtant promis ...
- Tu as franchi toutes étapes grâce à ta maladresse, c'est la preuve que tu peux faire de grandes choses. Et puis, en terrassant ton double, tu as vaincu

le mauvais sort qui s'acharnait sur toi. Tu peux rentrer, ta confiance en toi est grande maintenant. Les catastrophes te fuiront !

Les mots du chef résonnèrent dans la tête de Georges, le jour où il fut couronné Roi. Le soir même il épousa la princesse Clotilde, qui était surnommée « Miss Catastrophe » pour les intimes, mais ceci est une autre histoire ...

Clovis et les dragons

Il y a bien longtemps, dans une époque lointaine, vivait Hector, un seigneur qui était gentil avec ses villageois. Il les traitait bien et augmentait leur salaire quand ils travaillaient bien, il prenait le temps de les écouter. Il s'entendait bien aussi avec les dragons qui vivaient à Dragonia, un village tout proche. Il leur fournissait régulièrement de la nourriture, et en contrepartie les dragons aidaient les villageois dans certaines tâches agricoles ou forestières.

Hector aidait surtout deux jeunes enfants, Clovis et Jeanne, car ils étaient les plus pauvres du village. Clovis travaillait seul parce que Jeanne devait veiller sur leur vieillissante mère.

Malheureusement Hector se savait malade, et la veille de son centième anniversaire, son cœur cessa de battre. Plus malheureusement encore c'est Igor, son seul fils qui fut appelé à lui succéder. Autant Hector était bon, autant Igor était mauvais.

Après la mort de son père, Igor devint encore plus méchant. Il faisait travailler deux fois plus les paysans pour leur prélever encore plus d'impôts. Son peuple était fatigué et affamé. Clovis qui travaillait seul n'arrivait plus à nourrir sa soeur et sa mère qui commençait à mourir.

Tous décidèrent de se révolter et marchèrent vers le château d'Igor. Celui-ci envoya ses gardes chercher les dragons à Dragonia les fit attacher devant son château pour empêcher ses ennemis d'y entrer. Mais quand ils virent les paysans arrivaient les dragons refusèrent de cracher du feu sur eux. Igor entra dans une colère folle et voulut les faire battre mais...

Igor entra dans une colère folle et voulut les faire battre mais de curieux personnages firent leur apparition.

Tout d'abord, Bantar, le roi des dragons fit une entrée remarquée. Il portait sur son dos le fantôme d'Hector qui était très contrarié par la méchanceté de son fils Igor. Au même moment, le sorcier Supersy jeta un sort politique sur le jeune Clovis. Ce dernier se rangea subitement du côté d'Igor. Sa soeur Jeanne n'y comprenait plus rien. Elle supplia Bantar et Hector d'intervenir. Rien ne changeait et elle décida de partir au pays des marabouts chercher l'antidote qui remettrait Clovis sur le droit chemin.

Elle se dirigea vers Dragonia à la recherche d'un dragon qui l'aiderait dans sa quête. Sur la route, elle rencontra un drôle de petit être rouge. Jeanne lui demanda son nom et si il pouvait l'accompagner jusqu'au village des marabouts. Il s'appelait Drago et accepta de la suivre à la condition que Jeanne puisse l'aider à retrouver sa mère.

Sur la route, l'étrange animal se mit à vociférer car il était affamé. Jeanne lui dit qu'ils étaient bientôt arrivés au village. Mais le petit dragon insista pour manger. Jeanne lui donna un bout de viande séchée qu'elle sortit de la poche de son tablier. A peine eut-il porté le morceau à sa bouche qu'il se transforma en une gigantesque bête, elle déploya ses ailes immenses, saisit Jeanne sur son dos et se dirigea vers leur destination. Au bout de quelques minutes, tous deux se posèrent à l'entrée du village, Drago était redevenu tout petit.

Jeanne demanda à rencontrer leur chef. C'est alors que surgit un fabuleux dragon, rouge écarlate qui était non seulement le chef des marabouts, mais aussi la mère de Drago. Elle paraissait furieuse et hurla :

- Drago, où étais-tu encore passé ! Cela fait plus de deux jours que nous te cherchons ! Merci mademoiselle de m'avoir ramené ce coquin ! Pour vous récompenser, demandez-moi ce que vous désirez.

Jeanne sollicita un peu de la potion des marabouts afin de guérir son frère Clovis et son nouveau roi. Dotée de la précieuse fiole elle reprit le chemin du retour...

Jeanne revint au village et alla voir Clovis.

- Clovis, viens me voir! lui dit-elle.
- Non, je ne parle pas aux étrangers! lui répondit-il.
- Mais enfin, Clovis, tu es mon frère !
-
- Je n'ai pas de sœur !
- Si ! dit Jeanne qui fondit en larmes.
- Que veux-tu me faire ? demanda Clovis soudain pris de pitié.
- Je veux simplement te faire redevenir gentil comme auparavant.
- Qu'as-tu dans ce sac ?
- Ouvre-le et tu le sauras ! répondit Jeanne.

Clovis ouvrit le sac et quelques gouttes de potion le touchèrent. Il redevint aussitôt le gentil garçon qu'il était. Jeanne prit alors le peu de liquide magique qui restait et alla sur la tombe d'Hector. Elle versa la fiole et Hector réapparut en chair et en os.

Il remercia les enfants et voulut les récompenser. Il leur tripla leur salaire ce qui permit de bien nourrir leur mère qui fut très vite rétablie. A partir de ce jour, le calme fut rétabli dans toute la région et chacun put vivre paisiblement.

Le jeune paysan et la cavalière

Il était une fois, il y a fort longtemps, dans un pays lointain: L'Inchtili, au milieu des champs d'orge dorée et des prairies verdoyantes, une jolie ferme dont la façade était recouverte de rosiers rouges. Dans cette petite ferme vivait un jeune paysan nommé Mario.

Tous les jours, à la même heure, sur sa jument Lipizan blanche nommée Rosélia, Patricia la cavalière empruntait le chemin qui passait devant la ferme de Mario.

Patricia était une jeune fille brune aux yeux marron, douce et un peu timide. Quand Mario voyait arriver l'heure, il sortait sur le pas de sa porte pour les attendre et quand elles apparaissaient, il tendait une rose à Patricia et une pomme à Rosélia.

La jument secouait vivement sa crinière en signe de remerciement, tandis que sa cavalière se contentait de sourire en rougissant.

Un beau jour, Mario se planta sur le pas de sa porte mais personne ne vint. Il attendit leur venue pendant plusieurs dizaines minutes ; en vain.

Soudain, il entendit le galop d'un cheval et il bondit aussitôt dans la cour de la ferme. Il eut un pincement au coeur en réalisant qu'il s'agissait de Rosélia sans sa cavalière. Il comprit que quelque chose de grave s'était produit. Il enfourcha Rosélia qui l'amena à la maison de Patricia. C'était une véritable désolation : tout avait été dévasté.

C'est alors qu'une vieille dame qui revenait des champs lui indiqua qu'elle avait croisé les hommes du Comte de Blackcastle. Mario comprit qu'ils avaient enlevé Patricia. N'écouterant que son courage, il repartit chez lui avec Rosélia. Sans prévenir ses parents, il se prépara un paquetage avec de quoi vivre quelques jours : une gourde, du pain, un peu de charcuterie et une torche. Après plusieurs heures de chevauchée, il arriva, épuisé, au pied du château de Blackcastle...

Mario cacha Rosélia dans les buissons et essaya de s'approcher sans être vu par le garde de l'entrée. Il se présenta comme le messager du comte de Whitecastle

- D'où tu sors toi ? demanda le garde.
- Je suis le messager du comte de Whitecastle, dit Mario.

- Bon, je vais prévenir le comte de Blackcastle, répondit le garde.

Il se retourna et au moment où il s'y attendait le moins, Mario le poussa dans les douves pleines de crocodiles.

- Un de moins ! pensa Mario.

Il pénétra dans le château, choisit de s'engouffrer dans le côté droit et se retrouva vite dans le secteur des cellules. Il chercha Patricia, en vain. Soudain une voix grave parvint à ses oreilles, il s'approcha d'une porte cadénassée. La voix se fit plus claire :

- Délivre-moi et je t'aiderai en retour, dit la voix. Je sais pour ton amie.
- Mais comment peux-tu savoir ?, questionna Mario.
- Je suis magicien, mais je perds tous mes pouvoirs quand je suis enfermé, lui expliqua le vieil homme.
- Mais comment puis-je te délivrer ? demanda Mario ?
- Tu vois ce garde là-bas qui dort ? Prends-lui les clés et viens m'ouvrir.

Mario s'exécuta délicatement et délivra le magicien qui fit alors apparaître une épée.

- Cela pourra te servir ! dit-il en signe de remerciement.
- Merci, dit Mario. Mais attention, j'entends des gardes qui arrivent...

Mario s'approcha d'eux et engagea la bataille qu'il gagna rapidement. Le magicien le conduisit alors dans la chambre du Comte. Celui-ci vit Mario arriver et voulut le combattre. Il prit une épée et la lutte commença. Le comte dit à Mario :

- Il faudra me passer sur le corps si tu veux délivrer Patricia et pouvoir t'enfuir !
- D'accord ! répondit Mario tout en espérant pouvoir le battre.

Le combat fut terrible mais grâce à l'épée du magicien, Mario finit par sortir vainqueur. Il aperçut alors une dalle bouger. Il alla voir et découvrit Patricia. Il la prit dans ses bras et ils empruntèrent tous les deux un passage secret qui les conduisit hors du château juste devant Rosélia.

Ils montèrent sur le cheval et partirent au galop.

Ils arrivèrent à Inchtilli. Patricia le remercia de tout son cœur de l'avoir sauvée. Elle voulut lui donner un baiser sur la joue afin de lui témoigner sa reconnaissance. Mais au même moment, Mario tourna la tête et leurs lèvres se touchèrent. Patricia devint rouge écarlate. A cet instant précis le soleil se leva, les oiseaux chantèrent et tous les animaux de la forêt ainsi que Rosélia, se

réunirent autour des deux amoureux. Ils partirent chacun de leur côté le cœur léger.

Pendant toute la nuit suivante, Mario ne pensa qu'à une seule chose... Le lendemain matin, il attendit sur le seuil de sa maison le passage de Patricia. A ses pieds il y avait une corbeille de pommes destinée à Rosélia et dans sa main un immense bouquet de roses pour sa cavalière. Des bruits de sabots se firent entendre et lorsque Patricia s'approcha, Mario se mit à ses genoux, lui tendit les fleurs et lui demanda sa main. Au même instant, le magicien arriva et fit apparaître au doigt de Patricia une magnifique alliance. Ils se marièrent quelques jours plus tard et les villageois leur offrirent un splendide étalon. Rosélia tomba aussi amoureuse et quelques années après, on pouvait apercevoir dans le pré de Patricia et de Mario une multitude d'enfants qui chevauchaient des poulains.

L'extraordinaire voyage de Chamalo

Il y a bien longtemps, à l'époque où vivaient encore les corsaires, ces célèbres pirates, il y en avait un plus connu que les autres qui s'appelaient Surcouf. C'était le capitaine le plus réputé de la ville fortifiée de Saint-Malo. Il possédait un chat qui l'accompagnait partout, même en mer car il ne craignait pas l'eau. Le félin était roux avec des rayures noires, son poil était soyeux, il était très agile et avait la particularité d'avoir des yeux vairons. On dit même qu'il avait le pouvoir de communiquer avec les gens... Il s'appelait Chamalo.

Une nuit de pleine lune, un étrange bateau chargé de canons arriva dans le port de Saint-Malo. Chamalo, courut vers l'auberge où se reposait Surcouf pour le prévenir.

- Ne t'inquiète pas Chamalo, répondit Surcouf, c'est certainement Francis Droke qui revient d'un long voyage. Nous irons le saluer demain. Mais il est tard, il est temps de dormir.

Au petit matin, Chamalo se réveilla. L'auberge était déserte. Surcouf avait disparu. Le chat sortit et se dirigea vers les quais du port quand soudain, un perroquet s'approcha de lui. Il se posa sur son épaule et lui tendit un parchemin. Chamalo le déroula. Il était écrit :

« Si tu veux retrouver ton maître, sac à puces, tu devras trouver le diamant rouge de l'île Flambée. Tu te rendras ensuite sur l'île du Diable, la nuit de prochaine pleine lune. Nous t'y attendrons ».

- Mais où trouver ce diamant rouge, pensa tout bas Chamalo ...

Chamalo vit un bateau arriver sur l'île et il reconnut Francis Droke qui vint le voir et lui demanda où était Surcouf. Chamalo lui expliqua alors ce qui s'était passé puis il demanda à Francis Droke de le conduire sur l'île Flambée.

Deux heures après, ils atteignirent l'île et retrouvèrent le perroquet avec la suite du parchemin. Il était écrit que Chamalo devait trouver le diamant rouge ainsi qu'un diamant bleu. Ils devraient pour cela, réussir plusieurs étapes. Ils allaient très rapidement rencontrer la première. En effet, un moment plus tard, ils arrivèrent dans la zone où se trouvait le diamant rouge mais celui-ci était gardé par un monstre poilu. Francis Droke parvint à tuer ce monstre et ils repartirent tous les deux avec la pierre précieuse écarlate.

Ils cherchèrent ensuite l'île du Diable et finirent par la trouver. La nuit commençait à tomber et la pleine lune apparaissait derrière les montagnes de l'île. Près d'eux, ils entendirent un bruissement d'ailes; il s'agissait une fois encore du perroquet. Ils le suivirent discrètement et l'oiseau les conduisit vers des ombres étranges et menaçantes qui gardaient une magnifique lumière bleue.

Francis Droke décida d'emblée de s'occuper des ombres étranges tandis que Chamalo cherchait à percer le mystère de la lumière bleue.

En effet, un phénomène inexplicable se produisit. Plus Chamalo s'approchait de la lumière bleue, plus elle diminuait jusqu'à disparaître complètement. Elle réapparaissait aussitôt à un autre endroit et Chamalo avait l'impression de repartir à zéro à chaque fois.

Au moment où il n'espérait plus rien, Chamalo découvrit une boîte bleue à forme indescriptible. Il l'ouvrit. A l'intérieur, se trouvait le précieux diamant bleu duquel surgit un hologramme de Surcouf. Ce dernier donna à Chamalo les dernières directives pour qu'ils puissent enfin se retrouver.

« J'ai laissé tomber des croquettes "Miam-Miam" tout au long de mon chemin, suis-les et tu trouveras la porte qui te mènera à moi ».

L'hologramme s'éteignit, la boîte disparut et à la place se trouvait le diamant bleu. Chamalo l'envoya rejoindre le diamant rouge au fond de sa sacoche, appela Francis Droke et ils prirent la route. Arrivés au croisement des trois chemins, ils virent des croquettes sur chacun d'eux. Francis dit :

- Mais quel est la bonne route ?
- Ne t'inquiètes pas j'ai la solution, répondit Chamalo.

Il mangea la première et essaya de soulever l'énorme pierre qui marquait l'embranchement des trois routes, mais il en fut incapable. Il mangea la croquette du milieu et là, réussit à soulever la pierre d'une seule patte. "Voilà les véritables croquettes "Miam-Miam", c'est par là qu'il faut passer."

Ils reprirent la route, Chamalo n'oublia pas de manger toutes les croquettes. Au bout, ils découvrirent une grotte fermée par une immense porte devant laquelle se trouvait un gigantesque perroquet multicolore qui leur demanda :

- Avez-vous les diamants ?
- Oui, mais nous ne te les donnerons qu'en échange de notre ami.
- Votre ami est derrière cette porte et il faut les diamants pour l'ouvrir.

Sur la porte, il y avait trois encoches à la forme des diamants : C'étaient les serrures et les diamants étaient les clés.

- Mais, il manque un diamant ? dit Chamalo.
- Celui-là je l'ai ! répondit le perroquet.

Et il entra son bec dans l'encoche.

Chamalo mit le rouge dans une autre et Francis le bleu dans la troisième. La grande pierre qui fermait la grotte s'ouvrit découvrant un immense trésor, fait d'or, de pierres précieuses et de perles avec Surcouf attaché, bâillonné et assis sur un coffre :

- Voilà, ce trésor, je veux le partager avec vous qui m'avez aidé ! Prenez ce que vous voulez, dit le perroquet.

Chamalo détacha Surcouf et avec Francis, ils prirent le plus de richesses possibles et rentrèrent à la ville de Saint-Malo où ils vécurent comme des rois, riche et heureux jusqu'à la fin de leurs jours.

La rose de Bradivok

Il était une fois, dans des temps très lointains, une famille de paysans très pauvres. Une vieille dame vivait avec ses deux jeunes enfants qui étaient jumeaux. Ils se prénommaient Pierrot et Marie. Ils vivaient tous les trois avec leur chien dans une vieille mesure. Ils avaient très peu d'argent mais vivaient heureux. Le peu de richesses qu'ils avaient, ils le donnaient au collecteur d'impôts du roi.

Ce roi, ils ne l'avaient jamais vu car le château était en haut d'une colline inaccessible pour eux. Ils savaient pourtant que le roi Clotaire avait une fille que la rumeur appelait Rose. Personne ne l'avait jamais vue mais les gens disaient qu'elle s'appelait ainsi parce qu'elle avait la peau rosée, qu'elle était très belle et qu'elle portait chaque jour une rose dans ses cheveux. Toutefois, Rose était muette.

Un beau jour, la sécheresse s'abattit sur tout le royaume et on ne trouva plus aucune rose car elles avaient toutes fanées. C'est du moins ce que croyait le roi Clotaire. Chaque jour passant, la princesse Rose déprimait et sa peau devenait ivoire. Le roi s'inquiétait de l'état de son enfant. Il décida de récompenser celui ou celle qui lui rapporterait la fleur sacrée qui ne fane jamais. Pierrot et Marie en entendant la nouvelle, prirent une décision qui allait changer leur existence : retrouver la fleur sacrée que la sorcière Bradivok gardait jalousement dans une immense serre de verre.

Mais comment trouver la demeure de la sorcière ?

Pierrot et Marie se rendirent chez les anciens pour leur demander le chemin. Le plus âgé d'entre eux leur dit :

- Rendez vous sur la colline qui se trouve derrière la forêt et regardez la lumière briller !

Pierrot et Marie se mirent en route sans attendre. Ils entrèrent dans la sombre forêt sans encombre, mais tout à coup, quand ils furent au milieu, une dizaine d'arbres se déracinèrent et entourèrent les enfants! Ils se mirent à hurler de peur, quand soudain ceux-ci se figèrent.

L'ancien qui leur avait indiqué la route à prendre, connaissant la forêt et s'inquiétant pour eux, avait envoyé son petit-fils Léo, pour les protéger. Celui-ci avait lancé sur les arbres une poudre magique qui les avait stoppés. Les enfants rassurés lui sautèrent dans les bras. Léo leur dit :

- N'ayez pas peur, je suis là et je vais vous accompagner jusqu'au bout de votre route.

Pierrot, Marie et Léo continuèrent leur voyage et traversèrent la forêt sans problème. A la sortie, ils virent la colline et montèrent au sommet d'où ils aperçurent une lumière éblouissante: C'était le reflet du soleil sur la serre en verre.

Les voilà repartis vers la lumière, tout joyeux. Mais arrivés à destination, surprise! il y avait quatre serres en verre identiques! La sorcière aussi se trouvait là et ricanait :

- Vous avez cru pouvoir me prendre la rose sans plus de tracas, mais dans quelle serre se trouve-t-elle ? Il faut que vous la trouviez du premier coup, si vous vous trompez, vous mourrez !

Sans attendre, Leo réagit. Il empoigna dans sa poche le reste de poudre magique qu'il lui restait. Il projeta la poudre au visage de la sorcière. De la même façon qu'elle avait stoppé les arbres, la sorcière se trouva pétrifiée.

- Joli coup ! s'exclamèrent en chœur Pierrot et Marie.
- -Dépêchons-nous de trouver la rose, dit Léo. Le pouvoir de la poudre est faible sur les êtres humains.

Ils pénétrèrent chacun dans une serre. C'est bien sûr dans la quatrième qu'ils trouvèrent la rose sacrée. Elle était belle et dégageait un parfum envoûtant...

Le cœur léger ils se mirent en route pour le voyage de retour sous le regard impuissant de la sorcière Bradivok !

Pierrot, Marie et Léo firent un retour triomphal au village. Ils se dirigèrent vers le château du roi Clotaire. Pierrot et Marie avaient décidé de laisser Léo porter la rose sacrée à la jeune princesse. Cette dernière reçut avec bonheur la fleur magique et reprit aussitôt ses belles couleurs. Pour remercier nos trois héros, Clotaire offrit à chacun un énorme coffret rempli d'or et il leur assura que de toute leur vie, ils n'auraient plus jamais la visite du collecteur d'impôts.