

La clé de L'Aumayok

Groupe Az

Dragons et Ducilnées

La clé de K'Aumayok

Groupe Az :

<u>noms</u>	<u>racess</u>	<u>classes</u>	<u>élèves</u>
Mafy	halfeline	barde	Aurélie
Talindra	elfe	archer	Joanie
Amanda	elfe	archer	Véronique
Wellan	elfe	maître d'arme	Philippe
Amra	elfe	magicienne	Marjorie
Amindrya	elfe	magicienne	Alexandra L
Kelpie	béorite gorille	magicien	Jean-Nicolas
Frodon	béorite guépard	barbare	Marc-Olivier
Damy	béoritesouris	barbare	Catherine
Cristal	humain	magicien	Étienne
Kowal	nain	barbare	Alison
Wulgar	nain	clerc	Janie

La clé de K'Aumayok

Quête

Il vous faudra aller au lac des Vases Grises pour rapporter l'empreinte fossile d'une clé. Nous avons besoin de ce fossile afin qu'une clé magique puisse fonctionner. Pendant que vous chercherez ce fossile, un autre groupe aura la tâche de trouver la clé.

Une fois que nous aurons réuni ces deux objets, la clé dans son empreinte, nous pourrons sceller la prison du méchant Dévulum pour une prochaine période de cinq cents ans.

La clé de K'Aumayok

Chapitre 1

Scripteurs : Étienne, Jean-Nicolas et Loran

Le magicien Léro nous convoque au château du roi Eloi pour nous confier une mission. Nous sommes douze aventuriers et nous avons été choisis parmi tous les habitants du royaume d'Osmond.

Dès que nous arrivons, le magicien Léro nous explique notre quête en nous remettant un parchemin. Ensuite, nous allons nous coucher car demain il va falloir partir tôt. Le lendemain, un des valets du roi vient nous réveiller en disant :

- Le roi vous attend dans la grande cour.

En arrivant dans la grande cour, Léro nous remet une carte du royaume et nous fait choisir quel chemin nous allons prendre pour nous rendre à notre destination dans le nord du pays. On met à notre disposition une grande barque au cas où nous voudrions passer par la mer mais

nous pouvons aussi passer par un chemin rocailleux en pleine forêt. Après une longue discussion, nous décidons de passer par la forêt. Ensuite, le roi aux côtés de Léro, nous envoie la main et nous partons.

Nous décidons donc de passer par la forêt pour monter vers le nord du royaume. C'est là que se trouve le lac des Vases Grises. Après quelques heures de marches, nous apercevons un petit homme de la grandeur d'un halfelin... Il nous fait signe de la main et nous crie :

- N'acceptez pas cette mission, le roi a déjà envoyé plusieurs autres groupes avant vous et ils ne sont jamais revenus. Il ne vous a pas averti du danger n'est-ce pas?

Nous nous approchons de lui et il essaie encore de nous convaincre d'abandonner. Nous insistons en lui rappelant que nous sommes fidèles à notre roi et à la mission qu'il nous a confiée.

Nous lui proposons de se joindre à nous mais il refuse. Il dit qu'il a une femme et des enfants à chérir. Kelpie dit tout bas :

- C'est un imposteur, je le sens. Il faut prendre une perche et l'assommer.

Personne n'est d'accord avec lui. L'étranger donne finalement une pierre à Wulgar en disant :

- C'est une pierre magique.

Le nain qui aime les pierres précieuses la prend et nous repartons. Kelpie qui ferme la marche du groupe se retourne et se rend compte que le petit homme a déjà disparu! Cristal se retourne aussi et voit le nain Wulgar qui s'est transformé en statue de pierres! Kelpie dit :

- Vous auriez dû m'écouter et assommer cet étranger avant qu'il ne lui donne cette pierre!

Cristal verse une goutte d'eau bénite sur la main de la statue... Heureusement, Wulgar redevient humain, mais il est tout en sueur. Nous lui demandons ce qui s'est passé pendant qu'il était changé en pierre. Il répond :

- J'ai vu en rêve le fossile de la clé que nous cherchons!

Il est très faible donc il a de la difficulté à marcher. En voyant sa souffrance, Talindra lui fait apparaître un disque flottant. Nous pénétrons dans une partie de la forêt dont les arbres sont secs et nous remarquons que le soleil frappe deux fois plus fort que d'habitude à cette heure. Wulgar entend la voix du magicien Léro qui résonne dans sa tête par télépathie:

- Un des signes de la malédiction est justement que le soleil sera de plus en plus chaud et cela causera de la sécheresse dans tout le pays.

Wulgar tombe littéralement de fatigue. Cristal lui donne de l'aconite pour essayer de le remettre en forme mais cela ne fonctionne pas.

La clé de K'Aumayok

Chapitre 2

Scripteurs : Étienne, Jean-Nicolas et Loran

Nous continuons de marcher vers notre destination. Soudain, nous apercevons un groupe de menhirs et de dolmens placés en cercle. Après une longue décision, nous décidons d'envoyer Damy et Talindra en éclaireurs dans le cercle de pierres géantes.

Elles entrent à l'intérieur du cercle de menhirs, et se mettent à rire. Elles trouvent ça drôle de nous voir stressés quand il n'y a rien à craindre. Nous décidons donc d'aller rejoindre nos amis.

Damy remarque que des pierres précieuses sont incrustées dans les menhirs et brillent sous les rayons du soleil. Elle s'en approche. Elle tend la main vers une des petites pierres et aussitôt, celle-ci se met à scintiller de plus en plus. Lorsque qu'elle la touche, la pierre se détache, arrête de briller et lui tombe dans le creux de la

main.

En voyant cela, tout le monde s'élance vers une pierre et en prend une. Le magicien Cristal trouve ça curieux et dit aux autres:

- Soyons prudents! Vous savez qu'il existe des pierres bonnes et des pierres mauvaises.

Tous les autres décident de l'ignorer. Cristal ne prend aucune chance et remet sa pierre à Wellan qui la range avec la sienne dans son petit sac. Nous nous regroupons tous au centre du cercle et soudain, un épais brouillard nous entoure puis nous disparaissions...

Nous nous retrouvons soudain dans la grande cour du château d'où nous venons, autour d'un menhir. Les gens qui s'y trouvent nous regardent étonnés.

- Mais que se passe-t-il? demande l'elfe Talindra.

- Nous sommes revenus au point de départ, dit Kelpie.

- Bon retour au château mes amis, dit Léro. Je ne vous attendais pas de si tôt. On dirait que ce menhir qui se trouve ici possède des facultés magiques... Personne ne s'en doutait avant aujourd'hui. Je ferai des recherches à ce sujet...

- J'ai lu dans un vieux livre que ce menhir était déjà là avant la construction du château? dit le magicien Cristal.

- Oui, c'est vrai, dit Léro.

Nous racontons à Léro la courte l'histoire qui nous est

arrivée depuis notre départ : la rencontre avec l'étranger, sa pierre magique, la paralysie de Wulgar, les dolmens... Tout à coup, la béorite Damy décide de coller sa pierre contre le menhir. Elle disparaît aussitôt! Wellan fait comme elle et disparaît à son tour.

- Où sont-ils passés? demande Kowal.

- Ils sont peut-être retournés aux dolmens? dit Amanda.

Cristal répond :

- J'ai une idée, avec ma téléportation, je vais aller voir là-bas et je vais revenir vous le dire.

Il revient quelques secondes plus tard et nous rassure qu'ils sont bel et bien là, au centre des menhirs et les dolmens.

- Donc, on peut retourner là sans crainte, dit Cristal. C'est un système de téléportation entre le château et là-bas.

- Au revoir mes amis, dit Léro, ne perdez pas de temps.

Tout le monde colle sa pierre contre le dolmen. Nous quittons le château et réapparaissons avec les autres... Une fois arrivés là bas, nous nous rendons compte que le magicien Léro s'est téléporté lui aussi. Il se tient devant nous en disant :

- Remettez-moi quatre pierres que je vais rapporter au château. Elles vont permettre à d'autres personnes de venir vous rejoindre pour la mission. J'avais oublié de vous le dire, mais ils n'étaient pas tous arrivés à temps pour votre départ.

Nous lui enlevons des pierres sur des menhirs et il repart aussitôt. Il réapparaît quelques minutes plus tard accompagné de quatre autres personnes. Il nous les présente :

- Voici Maly, Amindrya, Frodon et Kowal. Ils font partie de votre équipe.

Nous les saluons chaleureusement. Léro disparaît. Il commence à faire noir, donc nous dormons mais par précaution, nous resterons à l'extérieur du cercle de menhirs. Cristal fait apparaître un dôme de protection. Wellan et Damy montent la garde. Tout le reste du groupe s'endort rapidement.

Soudain, les veilleurs aperçoivent une lueur en plein milieu des menhirs... Ils préfèrent ne pas réveiller les autres, mais ils observent attentivement. C'est la pleine lune. Tout à coup, un tremblement de terre commence... Cela réveille plusieurs personnes.

Une petite crevasse s'ouvre sous le dôme de protection. Malheureusement, Wellan et Damy tombent dans la crevasse. Maly lui lance tout de suite une corde. Après trois tentatives, elle réussit à s'agripper et à monter le long de la corde mais elle ne peut pas remonter entièrement car elle se trouve en dessous du dôme de protection et rien ne peut y entrer tant que celui-ci est là. Les deux amis se trouvent dans une fâcheuse position :

dans le vide, au-dessus d'une crevasse, empêchés de d'en sortir complètement à cause du dôme qui leur fait une barrière. Wellan et elle réussissent à s'accrocher l'un à l'autre en attendant que le dôme disparaisse. Une deuxième secousse se produit mais cette fois, elle est moins forte.

La nuit passe et le dôme se défait enfin. Ils remontent sans difficulté. En remontant, Kelpie, Wellan et Kowal décident d'aller voir à l'endroit où il y avait eu la lueur pendant la nuit.

Nous approchons et nous voyons là le petit halfelin qui avait donné la pierre à Wulgar.

- Bonjour mes amis, je suis désolé pour l'autre fois. Veuillez me croire, il ne faut pas aller à cette mission. Refusez de la faire. Le roi vous trompe...

- Et toi, tu ne m'as pas trompé peut-être? répond le nain en colère.

Cette fois, on se méfie. Kelpie demande à Kowal de lui prêter sa perche. Elle lui prête et le béorite donne un coup sur la tête de l'étranger.

Soudain, prenant tout le monde par surprise, celui-ci triple de grandeur! Kelpie réagit à la surprise et attaque avec son épée. Le petit être devenu grand, réplique mais ne réussit pas à l'atteindre. Kelpie lui envoie un projectile magique mais le manque. Ensuite, l'étranger le blesse

mais pas assez fort pour lui faire perdre connaissance. Puis Kelpie l'attaque à son tour et le neutralise d'un seul coup. Nous allons le fouiller. L'étranger, étendu par terre, porte deux sacs à sa ceinture. Le premier contient vingt-cinq pièces d'or. Le deuxième contient cinq pierres étincelantes de couleur jaune-brun. Kowal en prend une et ressent aussitôt une force exceptionnelle en elle.

- Je vais vérifier si cette force est réelle ou ce n'est qu'une hallucination, dit-elle.

Elle s'approche d'un arbre et le déracine sans forcer! Nous décidons que Cristal, Maly, Amindrya, Wulgar et Amra recevront chacun une pierre car ils sont plus faibles que les autres. Nous divisons aussi les pièces d'or. Nous en avons deux chacun et Cristal en reçoit trois. Kowal pense soudain à quelque chose :

- Regardons les pierres dans le miroir de Cristal pour voir si leur reflet peut apparaître ou non!

Nous regardons notre autre pierre de couleur blanche et elle n'apparaît pas plus que l'autre. Cristal dit:

- Ce sont sûrement des pierres magiques de la même sorte parce que nous ne voyons pas leur reflet dans le miroir.

Frodon a remarqué que le sac où il y avait les pierres est étrangement rigide dans le fond. Nous l'ouvrons délicatement à l'aide d'une dague d'argent et nous y trouvons un petit bout de parchemin qui porte des

inscriptions que seul les magiciens très intelligents comme Kelpie peuvent lire. Celui-ci jette un coup d'oeil et lit :

- Ne les laisse pas réunir les quatre pierres ma.....
- Le reste est effacé, dit Kelpie. Cela semble être des instructions que cet étranger a reçues...
- Mais qui peut bien avoir donné cet ordre? demande Amanda.
- Il s'agit de ces pierres magiques, dit Amra. Nous en avons déjà trouvées deux de couleurs différentes, cela veut dire que nous en trouverons d'autres.
- Donc, si on veut nous empêcher de les trouver c'est qu'elles peuvent nous être utiles n'est-ce pas? dit Talindra.

Tout à coup, prenant tout le monde par surprise, l'étranger se réveille et se transforme en griffon! Il commence à nous attaquer. Kelpie lui lance un projectile magique mais le manque de peu. Wellan l'attaque mais le manque aussi. Amanda le manque aussi. Kowal l'attaque et réussit à le neutraliser d'un seul coup. Le griffon tombe aussitôt par terre. Nous allons dans le bois chercher des branches sèches et nous le brûlons sur le champ.

- Quittons cet endroit, dit Wellan.

La clé de K'Aumayok

Chapitre 3

Scripteurs : Étienne, Jean-Nicolas et Loran

Nous arrivons finalement sur le bord de la mer et nous apercevons au loin une vague gigantesque...

- Attention! dit Damy, ce raz-de-marée s'avance vers nous. Vite il ne faut pas rester là!

Le vent qui souffle violemment déracine soudain un arbre et celui-ci s'envole à toute allure dans les airs.

- Attention! crie Maly, il fonce droit vers Kowal.

Heureusement, grâce à cet avertissement, le nain l'évite de justesse. Nous essayons de trouver une solution à notre problème mais nous prenons trop de temps et la vague s'approche dangereusement...

- Attendez-moi, dit Cristal, je me téléporte au château pour avertir le magicien Léro de la catastrophe.

Cristal se rend au château pour trouver le magicien Léro. Il ne le trouve pas. Donc, il l'appelle par télépathie et le rejoint. Léro fait apparaître un de ses serviteurs devant Cristal. Le serviteur lui dit:

- Il ne peut pas te rejoindre en ce moment il est très occupé. Léro fait dire de retourner immédiatement auprès de ton groupe. Vous pourrez être sauvés si vous faites vite. Léro ne pourra vous aider que pendant quelques minutes seulement.

Cristal retourne en vitesse auprès de ses compagnons par son pouvoir de téléportation.

Nous voyons la vague arriver vers nous. En même temps, se produit un terrible coup de tonnerre. D'un seul coup, la vague énorme se fige droit devant nous. Comme si le temps ou l'image s'était arrêté.

- Vite, j'ai juste le temps de faire apparaître un dôme, dit Cristal.

Puis, le mouvement de la vague reprend. Nous voyons l'eau passer de tous les côtés de notre dôme, sans nous toucher. Un moment, tout le dôme se trouve immergé. C'est comme si nous étions protégés dans une bulle d'air sous l'eau. Nous sentons de faibles vibrations. Plein de débris de toutes sortes, se bousculent de chaque côté et au-dessus de nous.

- Pourvu que cela tienne bon, sinon, nous sommes foutus, dit Amanda.

En quelques heures, l'eau se retire et le niveau de la mer revient à son niveau normal. Nous voyons des tas de débris sur les rives. Cristal communique avec Léro par la pensée pour lui demander quoi faire maintenant. Léro lui répond :

- Je suis complètement exténué! J'ai dépensé beaucoup d'énergie pour stopper le tsunami quelques instants pour vous sauver la vie. Vous avez bien réagi. Bravo. Je dois me reposer maintenant.

Kelpie lui dit merci.

- Regardez, dit Kowal, un peu plus loin là-bas, il y a deux dauphins immobiles sur le bord de la rive! Ils ont l'air encore vivants.

- Il faut les secourir, dit Talindra, sinon leur peau va sécher au soleil. Ils vont mourir.

Talindra et Amanda font apparaître chacun un disque flottant. Frodon et Damy, les béorites, grâce à leur force incroyable placent les dauphins dessus. En les plaçant sur les disques, nous voyons qu'un des dauphins possède une pierre bleue incrustée sous la queue. Nous les remettons à la mer. Un des dauphins se met à parler à Cristal par la télépathie!

- Merci de nous avoir sauvés. Est-ce qu'on peut faire quelque chose pour vous?

Cristal lui répond:

- Avertissez-nous si vous sentez d'autres dangers dans la mer comme celui-ci.
- Je vous contacterai, répond le dauphin. Merci encore, nous vous serons toujours reconnaissants.

Cristal et Kelpie qui ont aussi le don de la télépathie le questionnent au sujet de sa pierre bleutée. Le dauphin dit:

- Je viens du royaume de Bathika et tous les dauphins comme moi venant de ce royaume en ont une. Mon nom est Owan et mon ami s'appelle Nik.

Nous lui demandons pourquoi son ami ne possède pas de pierre. Il nous répond qu'il ne vient pas du même royaume. Nous lui demandons s'il pourrait nous donner une pierre pareille à celle qu'il possède. Il nous répond :

- Si je vous donne ma pierre, je mourrai.

Amanda lui demande alors :

- Si vous trouvez un dauphin mort qui avait une pierre comme la vôtre, est-ce que vous pourriez nous la donner?
- Vous me demandez quelque chose de difficile mais si j'en trouve une, je vous la remettrai avec plaisir.

On lui demande avant de se quitter de pouvoir vérifier si sa pierre bleue se reflète dans nos miroirs. Il accepte.

- On peut voir son reflet, dit Wellan. Ce n'est pas tout à fait une pierre comme les nôtres.

Nous décidons de partir et nous marchons et plus loin, nous découvrons un dauphin mort. Wulgar le retourne et nous voyons qu'il possède une pierre blanche. Kelpie envoie un message télépathique au dauphin Owan. Il lui demande pourquoi la pierre est blanche. Le dauphin lui répond :

- Notre pierre est de couleur bleue tant que nous vivons. Lorsque nous mourrons, elle devient blanche.

Kelpie lui demande :

- Pouvons-nous prendre sa pierre blanche puisqu'il est mort?

- S'il est mort, vous pouvez la prendre.

- Que faire avec ce dauphin mort? dit Cristal.

- Auriez-vous la gentillesse de l'enterrer? dit Owan. Sinon cela porte malheur.

Nous le remercions et finissons la conversation. Kelpie prend sa dague d'argent et retire la pierre blanche du corps du dauphin. Ensuite, nous l'enterrons puis nous partons.

Nous nous dirigeons vers le monastère d'Ankaras pour voir les dommages que la vague destructrice a causé à cette vieille bâtisse. Nous arrivons à la tombée de la nuit. Le désastre naturel ne semble pas voir trop endommagé la construction ancienne. Nous apercevons une lueur dans une fenêtre au deuxième étage du monastère. Kowal essaye d'ouvrir la porte sans se préoccuper de

tous les dangers que cela pourrait lui causer. Aussitôt qu'elle a posé sa main sur l'anneau de la porte, elle perd conscience et s'effondre par terre.

Wulgar essaie de la soigner avec son pouvoir de guérison mais cela ne fonctionne pas. Amindrya utilise son pouvoir de lévitation pour monter à la hauteur de la fenêtre et aller voir la lueur. Elle s'élève dans les airs, regarde à travers le vitrail et fige sur place! La fenêtre s'ouvre et un bras s'avance lentement vers elle... Amanda veut la protéger alors elle devient invisible et par le pouvoir de lévitation monte la rejoindre. Amanda se place au-dessus de son amie et la pousse vers le bas. Mais dès qu'elle est rendue à la hauteur de la fenêtre ouverte, même si elle est invisible, c'est elle qui se fait attraper! La main qui s'avavançait vers son amie réussit à la saisir par le bras. Amanda, examine ce bras dégoûtant qui la retient : il est osseux et verdâtre. La main porte aussi de longues griffes... Elle réussit heureusement à se débattre et à se libérer. Elle redescend au sol. Les autres n'ont rien vu.

La créature s'avance dans l'ouverture de la fenêtre et se penche vers nous... Elle nous fixe droit dans les yeux un moment puis se retire.

- Son regard est jaune, dit Amanda, on aurait dit des yeux de chats!
- Amindrya est toujours paralysée, dit Damy.
- Et Kowal est sans connaissance.

Cristal essaie de lire dans les pensées de l'étranger par télépathie.

- Sa magie est beaucoup plus puissante que la mienne, dit Cristal... Nous avons affaire à un ennemi redoutable.

Après avoir prononcé ces dernières paroles, notre magicien semble complètement épuisé...

La clé de K'Aumayok

Chapitre 4

Scripteurs : Étienne, Jean-Nicolas et Alison

En voyant encore l'étranger nous surveiller du haut de la tour du monastère, nous courons vers les grilles de la cour. Arrivés devant la muraille, six squelettes se dressent devant nous et ils ont l'air de ne pas vouloir nous laisser passer.

Frodon en frappe un grâce à son épée à deux mains mais il cause peu de dommage. Kelpie l'attaque avec sa dague d'argent en le frappant de plein fouet mais le squelette ne bronche pas. Un des squelettes touchés veut se venger et blesse Frodon. Ensuite, un autre squelette attaque cette fois-ci Amra en la frappant rudement. Elle s'écroule et perd connaissance. Amanda recule de quelques mètres et vise une flèche mais manque son coup. À son tour, Cristal en frappe un et le neutralise d'un seul coup d'épée! Wulgar en blesse un deuxième en empruntant une dague d'argent à Kelpie. Talindra attaque aussi mais manque sa cible.

Maly emprunte la dague d'argent de Kelpie et en neutralise un troisième. Un squelette attaque Wellan et le blesse légèrement. Ensuite, il frappe Kelpie et le blesse aussi. Il profite de la faiblesse de Wellan pour le blesser encore plus. Cristal tente sa chance avec la dague d'argent de Wellan et réussit à causer sa perte.

- Maintenant, il n'en reste que deux! crie Frodon.

Damy frappe l'un d'eux. Elle décide de frapper le plus affaibli et le neutralise. Le dernier squelette riposte et attaque Amanda qui est déjà très blessée. Celle-ci s'évanouit. Maly attaque le dernier squelette et finit par le neutraliser enfin.

- Il n'est pas trop tôt! s'exclame Wellan épuisé.

Tout à coup, les deux premiers squelettes qui ont été neutralisés se relèvent! Il reprennent le combat. Cela nous décourage un peu. Kelpie tente sa chance pour attaquer. Il réussit.

- Il n'en reste plus qu'un seul, dit-il.

Cristal le prend par surprise et l'attaque. D'un seul coup, il est neutralisé. Nous pensons que ce serait sûrement mieux de les brûler avant qu'ils reprennent vie encore. Nous trouvons rapidement du bois et Cristal allume une brindille avec son silex mais les ossements magiques semblent résister au feu. Cristal communique par télépathie avec Léro :

- Léro dites-moi, pourquoi les squelettes ne prennent pas feu?
- Ces squelettes ont été envoûtés alors il n'y a que l'eau bénite qui puisse les détruire. Quelqu'un de votre groupe a-t-il de l'eau bénite?
- Oui, nous en avons répond Cristal.

Nous retirons les ossements du feu avec une perche le plus vite possible. Cristal y jette des gouttes d'eau bénite... Nous ne voyons aucune différence. Nous nous demandons si cela a fonctionné. Kelpie envoie un deuxième message télépathique à Léro pour lui demander si cela peut avoir fonctionné même si ça ne paraît pas.

- Oui, dit Léro, ils ne se relèveront plus.
- Il faut vite s'en aller plus loin, dit Maly.

Nous nous nous éloignons au plus vite du monastère.

- Nous pouvons toujours voir cet horrible endroit, dit Kelpie, mais je crois qu'ici ce sera correct. Je vais faire apparaître un dôme pour la nuit.

Talindra et Maly restent éveillées pour monter la garde. Soudain, au cours de la nuit, quinze moines aux pupilles verticales nous entourent et observent les deux veilleuses de nuit. Maly fixe un moment le regard d'un étranger et commence à se sentir toute engourdie... Elle essaie de se détacher de son regard et elle réussit avec difficulté.

Talindra sort son miroir et surprend un des moines en le plaçant devant ses yeux. Dans un grand bruit sourd, il disparaît aussitôt!

- Tiens Maly, dit Talindra, ils ne peuvent pas se regarder dans le miroir. Fais la même chose que moi.

Maly en terrasse un autre. Tous les autres ont compris leur ruse et regardent par terre pour ne pas subir le même sort.

- Ne réveillons pas les autres tout de suite, dit Talindra, ils ont besoin de dormir pour reprendre leurs forces et leurs pouvoirs. J'ai une autre idée...

Elle prend son miroir et le casse en petits morceaux. Elle en passe la moitié à sa partenaire. Ensuite, elles lancent les petits morceaux de miroir sur le sol, un peu partout autour des moines qui regardent par terre... Elles en terrassent trois autres de cette façon. En entendant les cris de leurs confrères, les moines qui restent se retournent immédiatement et tournent le dos au dôme. Talindra et Maly se demandent maintenant comment faire pour les éliminer.

- Ils sont plus patients que je ne le croyais, dit Talindra. On dirait qu'ils attendent que notre dôme soit disparu.

Les deux amies savent que la durée du dôme est variable et que personne ne contrôle le temps qu'il dure. Maly aperçoit par terre la perche de Kowal et celle de Wellan. Elles les prennent et attachent d'autres miroirs au bout

des perches. Elles sortent une partie des perches hors du dôme de protection, juste au-dessus des têtes des moines. Ceux-ci ne s'y attendent évidemment pas et se font prendre à regarder ce qui se trouve au-dessus d'eux. POUF! Deux autres moines disparaissent. Puis deux autres et deux autres encore. Puis les perches deviennent inutiles car elles sont toutes sorties du dôme, comme on sait qu'une fois sorti, rien ne peut rentrer dans le dôme, il faut prendre d'autres perches.

- Nous les récupérerons plus tard, dit Maly.

Elles en prennent deux autres, celle de Cristal et de Damy et continuent le même petit stratège. Elles en élimine trois autres. Maintenant, il n'en reste plus qu'un. Soudain, ce dernier se retourne brusquement et croise le regard de Talindra. Cette fois-ci, c'est lui qui vient de la prendre par surprise. La pauvre Talindra paralyse immédiatement de la même façon qu'Amindya était restée figée devant la fenêtre du monastère.

Puis, le moine disparaît. Le lendemain matin, quand tout le monde est réveillé Maly nous annonce la mauvaise nouvelle. Kelpie dit :

- J'ai déjà lu dans un manuscrit ancien qu'on peut annuler ce charme en leur faisant une entaille peu profonde dans un bras droit avec une dague d'argent. Mais qu'après, la douleur sera trop intense et qu'elles perdront connaissance.

- Amindrya aussi demeure toujours paralysée malgré la

nuit de sommeil. Alors je dois essayer, dit Kelpie.

Il prend son poignard d'argent et fait une entaille dans le bras durci des deux victimes. Elles s'effondrent et s'évanouissent. Aussitôt, Wulgar avec ses pouvoirs de guérison tente de les réanimer... Il réussit. Nous décidons malgré tout de retourner au monastère parce que nous avons l'impression que quelque chose qui se trouve là pourrait nous aider dans notre quête.

Tout à coup, Wellan se rappelle que Kowal avait perdu connaissance en touchant la porte. Cristal décide de consulter Léro en utilisant sa télépathie avant que la barde Maly débarre la porte grâce à ses instruments.

- La porte ne devrait plus être ensorcelée, répond Léro, depuis que Kowal lui a touché. Une fois le maléfice transmis dans son corps, il ne devrait plus y avoir de mal. mais soyez prudents, on ne sait jamais il pourrait s'agir d'un sortilège que je ne connais pas.

Alors Maly rassurée débarre la porte et l'ouvre. Damy se change en petite souris pour passer inaperçue une fois à l'intérieur. Talindra se rend invisible accompagnée d'Amanda. Elles se rendent à l'intérieur. Cristal leur dit:

- Kelpie et moi, nous vous suivrons par télépathie.

Damy leur dit qu'elle va toujours longer les murs pour ne pas se faire piétiner. Une fois à l'intérieur, elles avancent quelques mètres plus loin. Tout à coup, les portes se

referment derrière elles! Elles ont de la difficulté à voir à l'intérieur. C'est très sombre. Une faible lumière réussit à se frayer un chemin par un vitrail dans le haut du mur.

Elles réussissent à distinguer six colonnes en avant d'elles. Sur les colonnes, il y a des choses qui brillent. Talindra s'approche, regarde de près, puis elle dit tout bas à Amanda :

- Ces pierres qui brillent ressemblent aux yeux du moine, elles sont jaunes et fendus dans le milieu!

La clé de K'Aumayok

Chapitre 5

scripteurs : Janie et loran

Tout à coup, Kelpie, qui suit leur conversation par télépathie, décide de se téléporter lui aussi dans le monastère. Une fois à l'intérieur, il dit à Amanda et Talindra :

- Ne bougez plus! J'ai ressenti un piège dans les tuiles du plancher! Jusqu'à présent, vous avez été chanceuses...
- Merci Kelpie de nous avoir prévenues, dit Amanda, tu peux retourner à l'extérieur. Ne prends pas la chance de rester ici.

Kelpie disparaît. Talindra a l'idée de voler pour ne pas marcher sur le piège et ça lui donne l'idée d'essayer de soulever Amanda. Mais elle n'est pas assez forte. Alors Amanda fait apparaître un disque flottant et grimpe dessus. Elles sont toujours invisibles toutes les deux.

Puis Amanda chuchote :

- J'ai fait apparaître un disque flottant, tu pourrais me

tirer,

- D'accord, dit Talindra, mais où es-tu?

- Je suis vis à vis la sixième colonne de droite, répond Amanda.

Elles arrivent avec difficulté à se trouver la main. Puis Talindra tire Amanda sur son disque flottant vers l'avant. Elles aperçoivent un grande escalier. Elles croisent une petite souris au pied de l'escalier... Talindra lui dit :

- Nous sommes là Damy, suis-nous.

Damy lui répond:

- Je voudrais bien vous suivre, mais je ne vous vois pas et je ne suis pas capable de monter ces énormes marches...

- Monte sur mon disque flottant toi aussi, lui dit Amanda en prenant la souris dans ses mains.

Une fois rendues en haut, elles voient une porte. Elle n'est pas barrée ni piégée. Les trois amies pénètrent dans la pièce où se trouve la fenêtre qu'elles avaient vue de l'extérieur. Elles reconnaissent le même vitrail. Cependant, la fenêtre est fermée et il n'y a personne.

- La fenêtre est peut-être ensorcelée, dit Maly. Amanda, je te tiens la main et je suis prête à te guérir si tu perds connaissance en y touchant.

- D'accord, répond Amanda.

En prononçant ces dernières paroles, elle touche à la fenêtre et s'effondre sur son disque flottant. Maly ressent

la main toute molle de son amie. Alors sans hésiter, elle utilise son sort de guérison et disant :

- Maintenant, on ne risque plus rien car le sort est annulé. Ouvrons cette fenêtre et sortons. Ça ne donne rien de rester ici.

- Moi, dit Damy, je ne passe pas par cette fenêtre. Je préfère redescendre sans bruit et ressortir par le dessous de la porte. Cette fois, je pourrai descendre l'escalier toute seule.

- Fais comme tu veux, dit Amanda.

La petite souris descend du disque flottant et retourne vers l'escalier. Les deux amies, toujours invisibles, se retrouvent enfin à l'extérieur et reviennent vers groupe. Elles apparaissent devant eux et leur racontent ce qu'elles ont vu : les pierres jaunes et le plancher piégé.

Pendant ce temps, Damy longe le bas du mur. Elle voit un moine qui se tient debout, immobile, au centre de la pièce, entre les six colonnes. Il fixe la porte fermée sans broncher. Le déplacement de la petite souris ne semble pas avoir été repéré par le moine... Damy en profite pour passer sous la porte. Le groupe voit la petite souris revenir vers eux.

Un moine sort du monastère tout de suite après... Il nous dit d'une voix caverneuse :

- Vos amies pensent que je ne les ai pas vues? J'en ai rien

à faire de vos amies alors je les ai laissé visiter...

Wulgar demande :

- C'était quoi ces pierres jaunes en forme de yeux, sur les colonnes à l'intérieur du monastère?
- Vous ne devriez pas savoir ça alors vous allez tout oublier! dit le moine.

Il tend la main vers nous et dit en faisant des cercles :

- Je ne vous ferai pas de mal si vous devenez des serviteurs de Dévilum comme moi. Vous allez devenir très riches et très puissants pour la vie. Vous ne le regretterez pas. Il faut pour cela que vous portiez l'anneau de loyauté et que vous fassiez la promesse de rester fidèles à Dévilum pour toujours...

Tout le groupe garde le silence.

- Je vous laisse y penser, dit le moine.

Personne, bien sûr, ne veut y aller. Mais Wulgar, Wellan et Frodon ont une idée. Ils veulent faire semblant d'accepter et de cette façon ils pourront devenir comme des espions. Ils expliquent leur plan à Cristal qui le transmet ensuite à Léro.

- Bonne idée, dit Léro, mais avant il y a une précaution à prendre... Ces anneaux sont magiques alors qu'ils se placent un brin d'aconite sous la langue afin de protéger...

Wellan, Maly et Frodon suivent le conseil de Léro et

s'avancent vers le moine en disant :

- Nous sommes prêts tous les trois à vous suivre et porter allégeance à Dévilum. Les autres ont trop peur.
- C'est une très bonne décision, dit le moine. Vous ne le regretterez pas. Quant aux autres voici ce que je vais faire en attendant...

En disant cela, le moine avance la main et fait apparaître un cercle de feu autour du groupe. Wellan demande au moine :

- Est-ce qu'il va leur arriver malheur?
- Pas s'ils restent dans le cercle, répond le moine en riant. Suivez-moi.

Maly, Frodon et Wellan rentrent à leur tour dans le monastère en suivant l'étranger. Ils arrivent dans une salle qui contient plein de coffres. Certains sont ouverts et l'on peut voir des milliers de pièces d'or....

- Prenez chacun un anneau et glissez-le à votre doigt, dit le moine en leur tendant un plateau qui contient plusieurs bagues. Vous deviendrez comme moi, des serviteurs de Dévilum.

En disant cela, le moine montre fièrement l'anneau qu'il porte à son doigt. C'est une bague noire. Cela donne une idée à Maly la barde... Elle qui a développé avec les années une grande habileté à déjouer ses amis à l'aide de ses doigts agiles se dit :

- *Je vais essayer de lui enlever son anneau pendant que je fais*

semblant d'en prendre un dans le plateau qu'il tient.

Pendant qu'elle prend un anneau, elle essaie de retirer celui du moine mais elle n'est pas assez rapide et ne réussit pas du premier coup. Elle demande alors :

- Celui-ci est trop grand, puis-je en prendre un autre?

Le moine avance une seconde fois le plateau et cette fois, elle réussit à lui enlever son anneau...

Cependant, Wellan qui avait pris un anneau au même moment ne peut pas résister de l'enfiler dans à son doigt. Il essaie de l'enlever mais ressent une grande force qui s'empare de lui. Le moine, lui, se rend compte de ce qui s'est passé. Il crie en levant la main :

- Mon anneau! Où est mon anneau? NON!!!!

Il essaie de refermer la porte en avançant la main et il se rend compte qu'il n'a plus ses pouvoirs. Au même moment, le cercle de feu autour du groupe disparaît! Tout le groupe est libéré. Ils viennent rejoindre les autres dans la crypte. Ils y trouvent leurs amis mais Wellan montre son anneau et dit d'un air menaçant :

- Je suis le nouveau serviteur de Dévilum!

- Aurait fallu l'empêcher de mettre cet anneau, dit Cristal, regardez ses yeux! Ses pupilles sont verticales.

- Essayez de me l'enlever pour voir, dit Wellan en riant d'un air mauvais.

Sans attendre, Wellan brandit son épée et tranche la main de son ami. Celui-ci souffre mais retrouve son état normal. Aussitôt, Wulgar ramasse la main de son ami, enlève l'anneau et se concentre très fort en replaçant la main au bout de son bras. La guérison fonctionne mais Frodon est très épuisé.

La clé de K'Aumayok

Chapitre 6

Scripteurs : Alison, Marc-Olivier et Loran

Maintenant que le moine ne semble plus possédé par son anneau, nous nous demandons si tout cet or qui nous entoure est ensorcelé. Wulgar charme le moine pour qu'il réponde à nos questions.

- Les pièces ne sont pas ensorcelées, dit le moine.

Puis Amra a la présence d'esprit de demander au moine:

- Pourquoi y avait-il des pierres sur les six colonnes ???

- C'est un endroit ensorcelé, préparé pour le retour de Dévilum. Quand il sera libéré, c'est dans cette pièce qu'il apparaîtra. Cet endroit est relié avec la prison où il se trouve pour le moment...

- Quel était votre rôle? demande Cristal.

- De vous empêcher de mettre la main sur la clé de K'Aumayok.

Nous discutons si nous devrions apporter avec nous des

pièces d'or. Plusieurs en auraient besoin pour améliorer leur équipement.

- D'où viennent ces pièces d'or? demande Amyndia.
- Elles ont été volées dans tout le royaume, dit le moine.
- Dans ce cas, dit Maly, je n'en veux pas.
- Oui mais si elles nous sont utiles pour atteindre notre but, cela va rendre service à tout le monde, dit Kelpie. Je crois que nous pourrions en prendre et ce ne serait pas voler.

Finalement, seulement quelques personnes refusent de prendre des pièces. Avant de sortir du monastère plusieurs personnes remettent leurs pièces d'or à Cristal et à Kelpie pour qu'ils aillent acheter des dagues d'argent en se téléportant au magasin général du château. Le béorite et l'humain disparaissent et reviennent plus tard dans le groupe en rapportant les dagues souhaitées. Nous détruisons les anneaux noirs qui restent dans le plateau en les écrasant à l'aide d'une masse.

On sort ensuite de cet endroit et nous nous dirigeons rapidement vers le nord.

- Ce serait bien de nous approcher du bord de la mer, dit Amanda. Nous pourrions demander aux dauphins s'ils connaissent ce moine que nous venons de quitter. Cristal pose la question par télépathie à Owan, le dauphin.
- Non, ne le connaissons pas, dit le dauphin une fois rejoint dans sa pensée. Bonne route!

Nous marchons pendant un bon moment puis soudain,

quelque chose d'inattendu se produit : Certains objets comme un sac, des épées et une dague se détachent de la ceinture de Wellan, Kowal, Maly et Talindra et s'élèvent dans les airs, comme s'ils dansaient. Nous essayons de les rattraper mais nous ne sommes pas capables. Parfois les objets redescendent plus bas devant nous mais nous pouvons jamais les attraper. Nous entendons aussi de petits ricanements. Vulgar dit :

- Ce sont sûrement des pixies qui nous jouent des tours. Ce sont de petites créatures qui peuvent se rendre invisibles et qui aiment taquiner les voyageurs de la forêt. Attendez, je vais essayer quelque chose...

Wulgar tend sa main et attend patiemment... Un des objets s'approche et se pose dans sa paume. Une petite créature ailée apparaît. Plusieurs essaient de faire la même chose mais seulement quelques-uns réussissent. Il s'agit de Maly, Wulgar, Talindra et Amanda.

- Essayons de les apprivoiser, dit Maly. Nous sommes des amis et nous ne vous ferons aucun mal. Si tu nous comprends, pose-toi sur mon autre main.

La pixie change de main pour montrer qu'elle a compris.

- C'est bien ce que je pensais, dit Wulgar. Elle comprennent ce que nous disons mais elles ne parlent pas.

Elles décident d'adopter les pixies. Tout d'un coup, on entend des grondements incroyables. On voit surgir

devant nous trois énormes loups noirs. Ils sont enragés. Nous faisons apparaître aussitôt un dôme de protection mais les pixies ne connaissent pas les dômes alors elles en sortent sans savoir qu'elles ne pourront pas revenir à l'intérieur. Tout de suite, leurs nouveaux maîtres sortent pour les protéger. Puis Talindra fait apparaître un autre dôme pour les pixies mais celui ne sert à rien car tout le monde décide finalement de sortir.

Quelques-uns préfèrent attaquer les loups. Le premier est Frodon, il se transforme en guépard, et en blesse un gravement. Les loups attaquent à leur tour. Ils veulent se venger de Frodon. Ils le blessent facilement. Nous ripostons, Wellan blesse un loup très légèrement. Maintenant il n'en reste que deux. Maly demande à sa pixie de s'approcher invisible des loups. Par malheur, la bête sent sa présence et la blesse mortellement. Maly ressent beaucoup de peine de voir ce massacre. C'est alors que Kowal frappe un loup de plein fouet avec sa massue. Il ne reste plus qu'un seul loup et c'est Kelpie qui réussit à le neutraliser.

La clé de L'Aumayok

Chapitre 7

Scripteurs : Étienne, Jean-Nicolas et Loran

Après avoir neutralisé le dernier loup géant, nous reprenons notre marche vers le lac des Vases Grises. Nous marchons jusqu'à la tombée de la nuit. Cristal fait apparaître un dôme pour la nuit. Kowal et Amanda montent la garde.

Au cours de la nuit, Amanda aperçoit une ombre qui passe très haut dans le ciel, devant la lune. Cet ombre ressemble à un dragon. Tout de suite, elle le dit à Kowal. Elles ne réveillent personne. Elles croient qu'il serait mieux de ne pas les réveiller pour qu'ils récupèrent leur pouvoir magique.

Le lendemain matin, Amanda nous raconte ce qu'elle a vu pendant la nuit. Nous partons sans nous soucier de cette ombre mystérieuse.

Nous marchons toujours vers le nord puis nous approchons d'une rivière. Nous apercevons un drakkar amarré au bord de l'eau. Il y a une passerelle qui relie l'embarcation à la terre.

Kelpie décide de s'approcher du drakkar et essaye de détecter quelque chose mais à cette distance, il ne semble rien y avoir de maléfique. Maly s'approche encore plus du bateau en essayant de détecter quelque chose et elle dit :

- Attendez, je sens une sorte de passage secret sur ce bateau... J'ai l'intuition qu'il est relié avec la tour où se trouve prisonnier Dévilum! Je crois qu'il peut envoyer ses serviteurs par ici.
- On serait mieux de détruire ce passage avant qu'il envoie d'autres de ses créatures, dit Cristal.
- Unissons nos forces pour le détruire par le feu, dit Wellan.

Tout de suite, Cristal, Kelpie et Wellan jettent des faisceaux incendiaires sur le drakkar. Le bateau brûle mais ne se consume pas. Tout à coup, trois Zombie traversent le feu et sortent du bateau pour nous attaquer. Vite comme l'éclair, ils foncent sur Amyndia et la frappent de plein fouet! Elle ne perd pas conscience mais elle est très blessée. Ils frappent ensuite Frodon qui est lui aussi blessé mais légèrement. Plusieurs coups se donnent d'une part et d'autre, mais ne n'avance à rien. Frodon essaie avec sa dague d'argent et en blesse un grièvement.

Les trois zombie attaquent Amyndia et la blessent légèrement. Ils attaquent Amra mais la manquent. Bien des coups se portent encore encore mais sans blesser l'un ou l'autre des combattants.

Kelpie fait apparaître un dôme de protection. Nous attaquons de l'intérieur du dôme en lançant des dagues d'argent. Nous les manquons. Nous ne pouvons prendre que des armes d'argent pour blesser les Zombies car ce sont des morts-vivants.

- Il faut aller en acheter d'autres armes d'argent au château, dit Kelpie.

Il prend l'or de ceux qui en veulent et se téléporte au château. Il achète des flèches d'argent pour les archers et retourne au combat. Il remet les flèches à ceux qui en voulaient.

La clé de K'Aumayok

Chapitre 8

Scripteur : Loran

Les zombies essaient de nous attaquer mais ils sont stoppés par le champ de protection du dôme. Tout de suite les créatures émettent un cri bizarre en levant les bras vers le ciel. Aussitôt, un dragon vert arrive au dessus de nous. Il lance un jet de feu et le dôme devient brûlant. Sous le dôme, on commence à manquer d'air. Curieusement, le dragon arrête de cracher du feu et s'en retourne plus loin et les zombies remontent dans le drakkar.

- On dirait qu'ils ont reçu l'ordre d'arrêter le combat, dit Cristal. Peut-être ont-ils vu que nous sommes trop bien protégés?

- Il était temps, dit Wellan, nous manquions d'air.

- Je veux voir à quoi ressemble le passage secret du drakkar, dit Talindra.

Nous nous consultons avant de la laisser aller où elle veut. Cristal lui dit:

- Vas-y mais je vais te suivre par télépathie au cas où il t'arriverait quelque chose...
- D'accord! dit Talindra avant de se téléporter sur la passerelle.

Elle arrive sur le pont du drakkar. Elle ouvre la trappe qu'elle voit et descend des marches... Elle entend les zombies en train de réciter de paroles incompréhensibles. Elle se rend invisible et descend les marches. Elle approche doucement de la table où sont regroupés les zombies. Elle aperçoit quatre pierres jaunes au centre de la table. Les zombies tendent les mains au-dessus des pierres. Talindra se cache en dessous d'une autre petite table. Elle lance une pierre au fond de la salle pour faire diversion. Les zombies se raidissent et regardent partout autour. Talindra entend soudain une voix caverneuse qui dit aux zombies:

- En dessous de la table, elle est là!

Les trois zombies s'avancent vers sa cachette. Cristal, qui la suivait par télépathie, se téléporte aussitôt sur le drakkar et descend dans la cabine. Il aperçoit les zombies. Ceux-ci se retournent vers lui. Pendant cette diversion, Talindra en pousse un et va rejoindre Cristal à ses côtés. Aussitôt, Talindra redevient visible à nouveau. Cristal fait apparaître un écran protecteur devant lui et Talindra pour se protéger...

La clé de K'Aumayok

Chapitre 9

Scripteur : Loran

Curieusement, les zombies se désintéressent des deux visiteurs et ouvrent une porte au fond de la cabine. Ils y entrent lentement et referment la porte. Cristal et Talindra s'approchent prudemment de la porte, écoutent, attendent et ouvrent...

- Ils ne sont plus là! dit Talindra. Où sont-ils passés?
- Ça doit être le passage magique qui relie la prison de Dévilum, dit Cristal. Ils doivent être retournés auprès de leur maître.

Cristal communique avec le reste du groupe sur la berge :

- Venez nous rejoindre, dit-il, il ne semble plus y avoir de danger. Nous allons demander à Léro si ce serait une bonne idée de nous rendre sur l'île où Dévilum est détenu pour nous assurer qu'il est toujours derrière les barreaux.

Suite à ce message, tout le groupe monte à bord du

drakkar. Ils descendent les marches et se retrouvent dans la cabine avec Talindra et Cristal.

- Allons voir cette pièce au fond, dit Frodon.

On ouvre la porte et on peut voir qu'il s'agit d'une cabine vide, qui semble tout à fait normale... Aussitôt que le dernier membre du groupe met le pied sur la passerelle, il se produit un brouillard très dense suivi d'un grand tourbillon...

- Je ne crois pas que ce soit une bonne idée de vous rendre sur cette île, dit Léro à Cristal. Le temps presse et ce serait plus prudent de trouver le fossile...

- Oui mais, dit Cristal, je... Ahhhhhhhhhh!

- Cristal? dit Léro.

À ce moment, la communication est rompue. Avant de perdre complètement le contact avec Cristal, Léro a le temps de comprendre au-delà des mots, le sentiment de peur et d'impuissance que ressent le magicien. Il sait qu'il vient d'arriver quelque chose de très grave aux membres du groupe... Il se souvient que la dernière fois qu'il a ressenti une telle impression, c'était parce que son interlocuteur venait d'être pétrifié!

À partir de ce moment, Léro sait que son groupe est tombé dans un piège infernal. Il ne sait plus où ils se trouvent alors la meilleure façon de leur venir en aide, c'est de constituer rapidement une nouvelle équipe d'aventuriers afin de poursuivre la quête et de les

retrouver. Ce nouveau groupe aura donc deux missions: retrouver le fossile de la clé et tenter l'impossible pour savoir ce qui est arrivé à la première équipe et s'ils sont vivants, leur permettre de revenir au royaume d'Osmond.

Dragons & Ducilnées

La clé de K'Aumayok

La deuxième équipe Az :

<u>noms</u>	<u>racés</u>	<u>classes</u>	<u>élèves</u>
Falco,	le nain	le barbare	William
Lancelot,	l'humain	le chevalier	Alex
Léra,	l'humaine	la chevalière	Alexia
Tchika,	l'humaine	la chevalière	Mélissa
Lexya,	l'humaine	la clerc	Caroline
Marek,	l'elfe	l'archer	Simon
Gargan,	l'elfe	l'archer	Joanie
Maficia,	l'humaine	la magicienne	Noémie
Moran,	l'humain	le magicien	Jérôme
Fred,	l'humain	le funambule	Olivier
Andoux,	l'humaine	la funambule	Andréanne
Léya,	l'humaine	la funambule	Catherine
Atchoum,	la hobbit	maître d'armes	Isabelle

La clé de K'Aumayok

Chapitre 10

Scripteurs : Caroline et William et Loran.

Nous sommes recrutés dans le royaume d'Osmond par le roi Éloi. Léro, son magicien, nous explique en vitesse notre mission car le temps est compté. Il nous demande de retrouver un fossile magique et si possible, l'autre groupe qui avait la même mission que nous.

Nous nous téléporterons rapidement, dans la même région où il est arrivé malheur à la première équipe, avec les pièces magiques que Léro nous a données. Il nous explique qu'il faut les poser sur le grand dolmen qui se trouve au centre de la cour du château. Nous nous retrouvons comme par magie au milieu d'un ensemble de dolmens où il y a eu un tsunami qui a tout saccagé.

Soudain, Atchoum voit quelque chose bouger derrière un rocher. Alors Falco se rapproche doucement et reçoit une flèche en pleine épaule qui le blesse légèrement. Lexya le remet sur pied grâce à son pouvoir de guérison. Fred

lance une flèche et blesse à son tour un gobelin. Marek lance lui aussi une flèche et neutralise complètement un autre gobelin, alors on peut voir qu'il n'en reste que deux.

Falco lance une flèche à son tour mais manque sa cible. Maintenant, c'est au tour de Marek d'essayer. Il en touche un gravement. Il n'en reste qu'un seuls. Fred tire une flèche et atteint le dernier.

Nous nous approchons des ennemis entendus par terre. Nous trouvons un petit sac rempli de diamants verts. Androux, Fred et Léya (les funambules) placent leurs mains au-dessus des pierres pour savoir si elles sont ensorcelées... Ils ressentent qu'elles sont maléfiques. Falco prend les pierres malgré cela, grâce à la lame de sa dague, et les place dans son petit sac.

Nous voulons continuer notre chemin, mais Gargan remarque que la terre, à un endroit, a été remuée. Nous creusons avec nos dagues et nous découvrons un coffre. Par précautions, notre nain Falco préfère de se retourner car il raffole de l'or et a peur de devenir fou en voyant ce que contient le coffre. On se rend compte, une fois qu'il est ouvert, que le coffre est rempli de pièces d'or.

Falco se retourne mais il réussit à se contrôler. Nous décidons de ne pas garder cet or sur nous parce que ce serait trop lourd pour continuer notre voyage. On choisit d'aller le porter au château pour le garder en lieu sûr.

Les chevaliers Lancelot et Lana placent leur pièce magique sur le dolmen avec leur main droite et tiennent le coffre avec leur autre main. Ils se téléportent de cette façon au château et se rendent au magasin général pour acheter des armes à ceux qui en ont besoin.

La clé de L'Aumayok

Chapitre 11

Scripteurs : Alexia et Mélissa et Loran

Les elfes Marek et Gargan accompagnent les chevaliers Lancelot et Tchika qui se téléportent pour transporter le coffre au magasin général du château.

- Bonjour, dit le marchand. Que voulez-vous ?
- Nous voulons acheter des armes, dit Lancelot.

Le marchand va chercher des armes et de l'eau bénite. Nous ouvrons le coffre pour lui payer nos articles.

- NON!... Je ne vous vends rien. Ce sont des pièces maléfiques de Dévilum. Regardez sur les pièces, il y a son inscription. Où avez vous trouvé ce coffre ?
- Mmm... C'est un héritage de mon grand-père, dit Lancelot.
- Ah oui? dit le marchand, dans ce cas...

Tout de suite, il appelle les gardes du roi et demande de conduire le groupe en prison. Lancelot regrette d'avoir dit

que cet or venait de son grand-père...

Pendant ce temps, le reste du groupe qui se trouve devant le dolmen ne se doute de rien sauf Malicia qui ressent, grâce à son don de télépathie, qu'il y a un problème. Elle le dit au autre :

- Ils ont des ennuis! crie Malicia.

Moran décide d'aller voir ce qui se passe. Il se téléporte avec la pièce que Léro nous a donnée au tout début de la quête. Il arrive au marché et demande ce qui se passe. Le marchand lui répond qu'une bande est venue et a tenté de le voler en voulant payer avec des pièces maléfiques.

- Personne ne peut posséder ces pièces, dit-il. L'un d'eux a dit qu'elles venaient de son grand-père.

Moran lui explique que ce n'est qu'un mal entendu et que Lancelot n'a pas osé avouer qu'on avait trouvé ce coffre. Il avait peur de s'attirer des ennuis. Le marchand ne le croit pas.

Falco trouve le temps long et décide d'aller au château lui aussi. Dès qu'il touche le menhir avec sa pièce de métal, une fois transporté au château, il s'immobilise et se rend compte que ses pieds sont transformés en pierre! Il n'est plus capable de bouger. Il pense tout de suite que ça doit être à cause des diamants verts des gobelins qu'il garde dans le sac. Il détache le sac et le jette au loin. Malicia, qui est restée dans la forêt avec les autres, ressent une fois de

plus le danger grâce à sa télépathie...

Atchoum va rejoindre Falco en se téléportant elle aussi et s'approche de son ami. Elle essaie de l'aider mais il est vraiment pris, alors elle essaie de rejoindre Léro. Elle le trouve. Elle lui demande s'il connaît un moyen de libérer leur ami. Il répond qu'il connaît ce sortilège et qu'il a déjà utilisé un liquide spécial sur quelqu'un d'autre. Mais il ne lui en reste que quelques gouttes dans une fiole. Elle demande à Léro de la suivre jusqu'au menhir. Il accepte. Alors Atchoum et Léro se téléportent sur la place publique où se trouve Falco. Les autres voient que Léro possède un antidote alors ils sont contents. On essaie de faire boire le contenu de la fiole à Falco mais il ne veut pas le boire.

- Je sais que ce liquide peut guérir, mais en même temps, la personne qui en a besoin ressent du dégoût et ne veut pas en prendre.

On essaie d'expliquer à Falco que c'est pour son bien mais il ne veut rien savoir. La transformation en pierre est rendue jusqu'à ses hanches et monte continuellement. Léro lance un sort pour arrêter le temps sur Falco. De cette façon, ça ne continuera pas de s'étendre jusqu'à ce que nous trouvions le moyen de le forcer à boire le liquide. Nous versons un peu de cette potion sur un raisin mais Falco sait que nous avons mis un peu de produit. Il ne veut pas le manger. Falco ne bouge plus du tout.

La clé de L'Aumayok

Chapitre 12

Scripteurs : Simon, Olivier, William, Alex et Loran

Alors Lexya a l'idée de verser des gouttes du liquide mauve dans le vin que nous allons acheter d'abord au magasin général. Finalement nous réussissons à faire boire le vin à Falco et sa transformation en pierre descend jusqu'aux genoux. Vu que cela a fonctionné, nous décidons de recommencer la même chose pour le libérer complètement.

Vu que Falco a bu beaucoup de vin, il est ivre. À cause de cela, nous devons le coucher sur un disque flottant. Pendant ce temps, Léro s'occupe de faire libérer nos amis qui ont été mis en prison à cause de l'histoire des pièces d'or et du marchand. Il revient nous voir et dit :

- Ce coffre sera confisqué et les pièces seront détruites. Allez-y maintenant.

Nous retournons aux dolmens en nous téléportant. Après

quelques heures de marche nous voyons une grande tour mais parce qu'il fait noir, nous décidons de nous arrêter pour la nuit. Nous choisissons quatre d'entre nous pour monter la garde, deux elfes et deux chevaliers.

Au milieu de la nuit, les elfes détectent grâce à leurs infravision un immense menhir qui apparaît au centre du dôme de protection! Ils décident de réveiller les funambules car cela semble invraisemblable. Habituellement, rien ne peut entrer à l'intérieur d'un dôme de protection. Fred essaie de détecter le danger mais il ne réussit pas. Lexya essaie de nouveau pour voir s'il y a du danger mais elle réussit pas non plus. Androux essaie et réussit mais tout-à-coup, elle sent une envie irrésistible de coller ses deux mains sur le menhir. Nous essayons de décoller ses mains de la surface de pierre mais elle nous répond d'une énorme voix que personne ne reconnaît :

- Si vous voulez vous rendre plus vite au lac des Vases Grises, dites oui ou sinon, dites non! Si c'est oui, faites une chaîne autour du menhir en vous donnant la main...

Après quelques minutes, nous décidons finalement de dire oui en pensant que ce doit être un moyen que Léro nous envoie pour nous aider. Alors tout le monde se donne la main autour d'Androux et nous nous retrouvons instantanément dans un cachot. Nous nous doutons que nous sommes ni au château d'Éloi, ni lac des Vases Grises. Il y a une petite lueur au plafond entre les

planches et alors nous déduisons que nous sommes dans la tour, que nous avons vue de loin au bord de l'océan, l'autre nuit.

Vu que nous ne pouvons pas sortir de là, notre magicien Moran décide de se transformer en état gazeux. Il se dirige vers la lueur au plafond et passe à travers les fentes du plancher. Il se trouve dans une pièce circulaire et voit un homme vêtu de noir assis, en train d'écrire sur un parchemin... Près de lui se trouve un coffre et un aigle posé sur le bord de la fenêtre. L'étranger semble ressentir une présence mais pas plus. Moran voit que l'homme est installé à une petite table, en train Malicia qui fait de la télépathie transmet aux autres ce que Moran découvre. Alors notre ami s'approche du parchemin et peut lire par dessus son épaule :

Ils sont tous là maître. C'est génial de pouvoir traverser leur zone de protection... Ils sont tombés dans le piège.

Et l'étranger confie le parchemin à un aigle qui s'envole aussitôt. Moran décide de suivre l'aigle dans les airs. Il remarqua que l'aigle se dirige vers le sud, au-dessus de l'océan.

- Il doit aller porter ce parchemin à Dévilum, dit Falco. Il est enfermé dans la forteresse de Sima dans la Grande Isle.

- Je vais essayer de l'empêcher de se rendre, dit Moran.

Alors Moran, toujours sous forme de gaz, s'introduit

dans les narines de l'oiseau et essaie de bloquer sa respiration mais ne réussit pas alors il se transforme en humain pendant qu'il est à l'intérieur de son corps. Cela détruit l'aigle, mais il ne réussit pas à se retransformer assez rapidement en état gazeux comme il voudrait.... Il tombe en chute libre au-dessus de la mer...

- HAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA!!!!!!!

La clé de K'Aumayok

Chapitre 13

Scripteurs: William, Simon et Loran

Heureusement, l'aigle ne volait pas très haut alors Moran ne se blesse que légèrement en tombant dans la mer. Il se sert d'un sort qu'il possède, celui de convoquer un monstre marin dans le but de le charmer. Pendant ce temps, Malicia comprend son idée et la dit aux autres. On ne pense pas que ce soit une bonne idée... Mais on ne peut pas lui parler. La télépathie ne se fait que dans un sens.

Suite à sa demande, un calmar géant apparaît en-dessous de Moran. Le magicien essaie de contrôler sa peur et essaie de le charmer comme il avait pensé le faire... Mais cela ne réussit pas! De son côté, Malicia se souvient que Léro lui a déjà parlé que les autres aventuriers avant eux avaient déjà secourus des dauphins qui pouvaient communiquer avec les humains. Alors elle décide d'envoyer des messages en pensée pour les appeler au

secours de Moran :

- S'il vous plaît, peuple de dauphins, nous avons besoin de votre aide, un de nos amis se trouve en plein centre de la mer, il est menacé par un calmar géant... Trouvez-le.

Alors six dauphins reçoivent ce message et partent aussitôt à la recherche de Morgan. Pendant ce temps, de son côté, pour Morgan ça va vraiment mal car le calmar géant l'a saisi avec ses tentacules et l'entraîne sous l'eau. Heureusement, il a beaucoup de souffle, mais il ne pourra pas tenir le coup longtemps. Il essaie de se libérer en donnant des coups de dagues mais le calmar semble très puissant.

Après quelque minutes, les dauphins localisent Moran et le trouvent presque inconscient sous l'eau, emprisonné dans les tentacules du calmar. Les dauphins foncent vers le fond pour mieux remonter ensemble, à toute vitesse vers le monstre. Ils touchent le calmar de la pointe de leur nez. Cela surprend la créature et celle-ci relâche un peu son emprise. Morgan se libère. Un des dauphins l'aide à remonter à la surface. Moran peut prendre enfin une bouffée d'air. Le calmar énervé essaie de saisir à nouveau Moran mais attrape plutôt un dauphin. Malicia, qui essaie de suivre l'action en lisant dans la pensée de Moran demande à un dauphin le ramener notre ami affaibli sur la berge, près de la tour. Deux dauphins escortent Moran dans notre direction tandis que les deux autres mettent leur énergie ensemble et foncent sur le calmar pour

libérer le dauphin emprisonné dans les tentacules du calmar.

Le temps que les dauphins mettent à ramener Moran, ils produisent des claquetis et des cris. Le magicien en profite pour essayer de comprendre ce langage dans le but de l'imiter. Quand ils arrivent enfin au bord de l'eau où se trouve la tour, Moran essaie de leur dire merci dans leur langage et les dauphins répondent par d'autres cris qu'ils sont heureux d'avoir rendu ce service. L'un d'eux se nomme Owan. Puis ils repartent.

Malicia nous apprend la bonne nouvelle que Moran est sain et sauf à l'extérieur. Mais nous, nous sommes toujours prisonniers dans ce cachot. Au même moment, très haut au plafond, un énorme visage fantomatique nous apparaît...

- Vous ne vous rendrez jamais au lac des Vases Grises!

Lancelot lui répond en lui lançant une flèche qui passe à travers l'illusion et se plante dans les planches du plafond. Le visage répond :

- Ha! Ha! Ha! Qu'est-ce que vous croyez qu'une flèche peut me faire comme dégâts? J'ai tous les pouvoirs! Dévilum veille sur moi. Vous avez beau me lancer ce que vous voudrez, vous ne réussirez jamais à me détruire!

À l'extérieur de la tour, Moran décide essayer son pouvoir de pattes d'araignée pour s'agripper aux pierres

et monter vers le haut de la tour où se trouve toujours la lueur. Il monte facilement et voit à travers la fenêtre le même homme qu'il a vu écrire le parchemin. Moran lance une dague mais rate l'étranger. L'homme semble fâché et libère d'un coffre, une petite créature ailée qui ressemble à une gargouille. Tout en se tenant au mur grâce à ses pattes d'araignée, Moran réussit à blesser la gargouille qui vient l'attaquer. L'étrange petite créature entre à l'intérieur. L'homme place sa main au-dessus de la blessure et la soigne facilement. La créature retourne immédiatement à l'attaque. La gargouille enragée saute sur Moran et le mord sauvagement au cou. Il s'agit sans doute d'une morsure venimeuse car Moran tombe du haut de la tour complètement inconscient. Malicia se doute du danger car elle ne reçoit plus de communication de lui.

- Il faut sortir d'ici, dit Marek, allez-y les funambules, trouvez quelque chose...

Fred, Androux et Léya se mettent au travail et finissent par détecter une trappe dans le plancher, sous une couche de sable...

La clé de K'Aumayok

Chapitre 14

Scripteurs : Isabelle, Noémie, Jérôme et Loran

Nous voulons ouvrir la trappe dans le sol mais on se doute qu'elle peut être piégée. Ceux qui possèdent une dague se mettent à creuser doucement dans les fentes tout autour pour dégager la plate-forme de bois. La dague de Marek reste coincée dans une fente alors Falco frappe avec sa hache pour la dégager. Malheureusement, il touche aussi le gros anneau et aussitôt, une énorme poutre se détache du plafond et nous tombe dessus. Nous sommes chanceux car la grosse pièce de bois blesse seulement Fred à la jambe. Tous les autres ont eu le temps de se tasser. Sur le coup, Lancelot se fâche car c'est sur cette poutre qu'il avait lancé une flèche et pensant la récupérer, il se rend compte qu'elle s'est cassée en deux en tombant avec la poutre.

- Ce qui compte, dit-il finalement, c'est que nous ne sommes pas trop blessés. Ce n'est rien qu'une flèche après

tout.

- Il ne doit plus y avoir de piège maintenant, dit Marek.

On donne de l'herbe-aux-loups à Fred et cela le remet sur pied. Les plus forts soulèvent la poutre. Nous ouvrons doucement la trappe et Lancelot allume une torche car il fait noir. Il y a un escalier. Nous descendons un par un. Au bas des marches, il y a plusieurs pierres qui bouchent le chemin. C'est comme si quelqu'un avait bloqué un passage. Pour savoir s'il y a un autre passage qui pourrait être secret, nous faisons appel à nos funambules. Ils ressentent quelque chose! Alors nous décidons de toucher toutes les pierres sur le mur pour trouver un mécanisme qui pourrait ouvrir une porte secrète. Lexya trouve enfin la bonne pierre qui fait voir une petite ouverture dans le bas du mur. Quand la porte s'ouvre, ceux qui ont l'infravision aperçoivent des dizaines tarentules...

- HAAAAAAA! crie Gargan, je déteste les araignées!

Nous décidons d'allumer une autre torche et nous la lançons dans ce trou. Les tarentules reculent aussitôt et s'éloignent au fond de ce petit tunnel. Falco décide malgré les araignées d'entrer le premier. Il avance et voit que la torche faiblit... Les tarentules n'attendent que cela. Elles avancent un peu... Falco recule et on lui donne une nouvelle torche. Falco retourne dans le passage étroit et aperçoit une lueur qui vient d'une ouverture pratiquée au plafond du tunnel. Il s'avance juste en dessous et peut voir que plein d'arbustes et de plantes bloquent un peu

l'entrée mais il peut voir aussi la clarté du jour qui se lève.

- Nous sommes libres! dit-il avant de monter vers la lumière.

Tous les membres de l'équipe s'engage dans le tunnel et se retrouvent à l'extérieur. Les premiers sortis aperçoivent Moran, étendu tout près. Nous courons le voir mais il est inconscient.

Soudain, du haut de la tour, un homme habillé de noir se penche par la fenêtre et nous crie :

- Vous ne vous en sortirez pas vivants! Cela m'a bien amusé de vous laisser vous enfuir. Regardez maintenant ce que je vais faire de vous...

Alors Malicia fait apparaître tout de suite un dôme de protection avant que l'étranger nous jette un sort. Moran reprend conscience. Il est très soulagé de trouver tous ses amis autour de lui.

La clé de K'Aumayok

Chapitre 15

Scripteurs : Alexia et Loran

Nous sommes toujours dans le dôme de protection. Nous sommes très surpris en voyant un liquide vert très gluant recouvrir notre dôme. Tout devient noir car la lumière du jour est cachée par cette enveloppe verte.

- C'est probablement le magicien qui nous a envoyé cette substance du haut de la tour, dit Léra.

Nous entendons une voix qui est probablement celle du magicien :

- Ha, ha, ha, ha! Vous vouliez un dôme de protection? Vous l'avez et vous resterez à jamais dans ce dôme!

En entendant cela, nous nous doutons très bien que ce liquide va durcir. Falco frappe avec sa hache pour voir si cela est vraiment dur.

- Oui, c'est vraiment dur, dit-il.

- Bon, nous sommes encore pris au piège! dit Marek.

Soudain, nous sommes très surpris par un grattement qui vient du dessus du dôme. Nous entendons un énorme rugissement. Le magicien apparaît parmi nous et nous dit:

- Ha, ha, ha ! Comme vous voyez, vous êtes toujours prisonniers mais si vous abandonnez votre quête, et que vous devenez mes alliés, je vous libère. Sinon, c'est la fin pour vous tous. Je vous laisse quelque temps pour décider et je vais revenir...

Il disparaît. Nous sommes moins étonnés de voir qu'il possède le pouvoir de pénétrer à l'intérieur de notre dôme de protection. Nous nous consultons et nous décidons de faire semblant d'arrêter notre quête et de lui faire croire que nous serons dans son camp. Peu de temps après, il revient et nous dit :

- Maintenant, je connais votre petit jeu. J'ai tout entendu... Alors vous y resterez! Ha, ha, ha!!

Puis, il disparaît à nouveau en riant très fort.

- Nous aurions dû nous méfier, dit Moran, il nous a entendu.

Tout à coup, le grattement reprend. On remarque qu'il fait de plus en plus chaud.

- Ce doit être un dragon qui souffle son jet sur le dôme, dit Falco.

La chaleur à l'intérieur du dôme augmente et nous commençons à manquer d'air. Cela nous affecte de plus en plus. Un peu plus tard, nous déduisons que le dragon n'est plus là car il n'y a plus de bruit. Mais il fait toujours de plus en plus chaud alors nous faiblissons encore plus.

- Ok, si le magicien a pu apparaître ici, c'est peut-être aussi parce que notre dôme de protection n'est plus là. Il ne reste que cette enveloppe verte.

- On pourrait creuser dans le sol, dit Marek.

- C'est une bonne idée, dit Androux.

Alors nous imaginons dans quelle direction il faut le faire et nous commençons à creuser. Nous utilisons tout ce que nous avons qui peut nous aider : nos dagues, nos épées... Marek qui est le premier, découvre enfin la clarté du jour.

- Nous sommes rendus à l'extérieur, dit-il.

- Et nous sommes tous sains et saufs! dit Tchika, Il faut faire vite avant que le magicien ne s'en aperçoive.

On fait apparaître un dôme d'invisibilité aussitôt que nous sommes sortis. Pour éviter de se faire voir par le magicien.

- Heureusement que nous ne sommes plus sous notre prison verte, dit Gargan, regardez!

Nous voyons arriver un immense dragon rouge. Le magicien est là, en haut de la tour et semble lui donner

des ordres. Ils ne nous voient pas. La créature se met d'abord à souffler du feu et puis ensuite, il frappe le dôme de ses lourdes pattes et ses griffes pour le détruire.

- Ouf! dit Malicia, le magicien ne se doute absolument pas que nous sommes sortis de là! Nous l'avons échappé belle.

Moran essaie de communiquer avec Owan et ses frères les dauphins afin qu'ils nous aident à quitter cet endroit. Quand ils sont arrivés. Nous courons au bord de la mer et nous entrons dans l'eau pour les retrouver. Moran leur demande dans leur langage de nous conduire à la baie qui mène à la rivière. Le magicien ne semble pas s'être aperçu de notre fuite...

La clé de K'Aumayok

Chapitre 16

Scripteurs : Alexia et Loran

Nous sommes toujours sur le dos des dauphins dans la mer de Cristal. Tout à coup, nous entendons un gros coup de tonnerre et quelqu'un crier :

- Nooon! Pitiéééé!

Ce terrible cri de détresse est suivi ensuite d'un éclair. Nous regardons en haut de la tour et nous voyons cette dernière s'écrouler. Nous nous doutons que Dévilum s'est aperçu de notre disparition, et qu'il est en train de punir son serviteur. Mais nous continuons tout de même notre quête.

Arrivés sur la rive droite de la rivière qui mène au lac des Vases Grises, les dauphins nous déposent. Nous les remercions et nous recommençons à marcher en direction du lac. Il y a beaucoup de rochers. Tout à coup, Androux reçoit une flèche sur l'épaule. Nous nous retournons tous et voyons du côté gauche de la rivière un château en

ruines. Il y a des créneaux d'où l'on a le temps de voir quatre silhouettes qui se cachent avec des arcs. Ils commencent à nous attaquer et nous n'avons pas beaucoup de chance de nous mettre à l'abri. Tous ceux qui ont des boucliers forment un mur pour protéger les autres, et tous ceux qui ont des arcs tirent ! Léna en neutralise un. Androux se fait encore toucher et perd connaissance. Après beaucoup d'essais nous croyons les avoir tous neutralisés. Il fait de plus en plus noir.

Marek se retourne et voit de l'autre côté de la rivière, grâce à son infravision, un gobelin qui s'enfuit du château à toute allure vers le lac. Il se sauve dans la même direction que nous, vers le nord. Marek décide d'aller l'attaquer. Il se téléporte de l'autre côté de la rive et le suit. Les autres peuvent suivre de loin ce qui se passe.

- Attention, dit Lancelot, regardez le gobelin s'est caché derrière un rocher et il l'attend. Et on dirait qu'il grossit...

Nous prévenons Marek par télépathie :

- C'est un gobelin qui est entrain de se transformer en hobegoblin, et fais attention, car c'est une bête très dangereuse. Il est deux fois plus gros que toi maintenant.

Nous lui proposons de grimper sur les rochers pour le surprendre. Il grimpe et arrive au-dessus du rocher où se cache le hobegoblin. Marek le charme et dans le but de lui poser des questions, il lui ordonne de traverser la rivière et d'aller rejoindre le reste du groupe. Il obéit mais

tout de suite, Marek se rend compte que le monstre ne sait pas nager! Le hobegobelin commence à s'énervé. Marek lui lance une corde, mais il échoue. Après le troisième essai, le hobegobelin attrape la corde et la tient solidement. Il est complètement paniqué.

Marek, toujours de l'autre côté tire le hobegobelin hors de l'eau et lui pose quand même des questions :

- Où se trouve le fossile?
- Dans les montagnes du lac des Vases Grises ...
- Y a-t-il beaucoup de personnes qui travaillent pour Dévilum?
- Il y en aura autant qu'il en faut pour vous empêcher d'arriver au fossile, dit le hobegobelin.

La clé de L'Aumayok

Chapitre 17

Scripteurs : Alexia, Caroline et Loran

Marek demande au hobegobelin :

- Est-ce-que ton maître est sorti de sa prison?
- Non, pas encore, répond-il

Il lui dit ensuite :

- Y a-t-il un raccourci pour se rendre plus vite au fossile?

Il répond qu'il ne sait pas... Marek l'attache à une grosse roche. Il lui bande les yeux et la bouche. Il se téléporte ensuite de notre côté pour venir nous rejoindre. Et nous repartons. Nous marchons longtemps en direction de la chute que nous avons aperçue... Nous savons que le lac des Vases Grises se trouvent en haut de cette chute. Arrivés au bas de la chute, nous apercevons derrière un rocher un mât de bateau... Nous décidons d'avancer en plaçant nos boucliers en carapace de tortue.... Nous découvrons un drakkar, un magnifique bateau de Viking ! Les funambules essaient de ressentir quelque chose pour

savoir s'il est ensorcelé. Mais ils ne ressentent rien. Discrètement, sans le dire à tout le groupe, Marek dit à Lancelot :

- Voudrais-tu te joindre à moi dans le groupe de Dévilum?

Lancelot choqué lui répond :

-NON !!! Pourquoi tu demandes ça ?

Marek ne répond pas... Lancelot se demande pourquoi son ami vient de dire une chose comme ça alors il va prévenir Moran... Moran prévient tout le monde par télépathie.

Ensuite, Marek touche le bras de Falco et lui demande s'il accepte de devenir un transfuge. Étrangement, Falco tombe tout de suite dans le piège et répond :

- Oui.

Marek s'approche de Gargan, lui met la main sur l'épaule et lui dit :

- Veux-tu te ranger avec Falco et moi du côté de Dévilum? Nous serons puissants.

Gargan répond à son tour :

- Ok, j'accepte!

Il demande aussi à Léya en la tenant pas le coude. Elle répond :

- Oui.

Tous les autres se rendent compte qu'il se passe quelque chose d'étrange...

- Appelons Léro, dit Moran.

Malicia communique par télépathie avec Léro et lui explique ce qui se passe. Celui-ci apparaît aussitôt dans le groupe. D'un geste de la main, il arrête le temps pour Falco, Marek Gargan et Léya.

- On dirait qu'ils sont ensorcelés, dit Lexya.

- C'est en plein cela, dit Léro. Ne vous laissez pas toucher par eux. C'est comme un virus.

- Marek doit avoir été contaminé par le hobegobelin, dit Moran.

- C'est ce que je pense moi aussi, dit Léro. Je vous donne cette potion. Buvez-en tous et vous serez immunisés contre ce sortilège. Cet ensorcellement est contagieux. Je vous ai apporté aussi cette pierre noire. Je sais que l'autre équipe qui cherche actuellement la clé en a reçu une semblable de la part du Fou. Votre mission est de plus en plus dangereuse.

- À quoi sert cette pierre? demande Fred.

- C'est une pierre qui donne la possibilité de reculer dans le temps. Vous pourrez revenir en arrière pour effacer une action, qui vient de se passer, comme si elle n'était jamais arrivée. Vous ne pouvez que l'utiliser que trois fois. Je rois que dans la situation actuelle, elle peut vous être utile.

En disant cela, Léro nous salue et disparaît.

- Il nous faut reculer dans le temps jusqu'au moment où Marek s'est approché du hobegobelin, dit Léra. Juste avant.

Tout le groupe est d'accord. Les quatre personnes atteintes du virus de trahison sont toujours immobilisées et ne semblent pas nous comprendre.

Nous utilisons notre pierre précieuse et nous voilà revenus sur la rive droite de la rivière, alors que Marek vient de se téléporter sur la rive gauche. Nous apercevons le hobegobelin qui se cache derrière le rocher dans le but de surprendre Marek qui le suit. Nous communiquons avec notre ami pour lui dire de revenir tout de suite et ne pas s'approcher. Mais Marek a encore en tête de surprendre le hobegobelin et de le charmer. Nous savons tout ce qui va se passer, mais pas lui. Nous savons que le monstre ne sait pas nager et que Marek va le sauver en lui lançant une corde alors Lancelot se dépêche, enlève son armure et saute à l'eau avant que Marek ne puisse réaliser son plan. Lancelot se fabrique un lasso avec sa corde et lance. Le hobegobelin attrape la corde et tire. Lancelot réussit à le tirer à l'eau. Marek n'a pas eu le temps de le charmer. Cette fois-ci, on ne le sortira pas de là. Lorsque Marek se rend compte de ce que Lancelot vient de faire, il n'est pas content.

- Je l'aurais charmé et on aurait pu apprendre des choses

utiles sur Dévulum, dit Marek.

- Je t'expliquerai, dit Lancelot. Reviens de l'autre côté.

Marek se téléporte de l'autre côté et Lancelot revient à la nage.

La clé de K'Aumayok

Chapitre 18

Scripteurs : Alex, Olivier et Loran

Nous continuons le chemin en direction de la chute et du lac aux Vases Grises, là où se trouve le drakkar. Nous n'avons aucune embûche sur le chemin. Nous nous approchons du drakkar et nous montons à bord grâce à la passerelle qui relie le bateau à la rive. Nous voyons un escalier menant à la cale et nous descendons prudemment... Nous faisons quelque pas dans la cabine, mais tous ceux et celles qui ont la télépathie reçoivent un message de Léro :

- Ne bougez plus! Il y a du danger qui vous menace là où vous êtes et la dernière fois que j'ai senti ce danger il est arrivé un grand malheur à l'autre équipe.

Tout le monde prend l'avertissement au sérieux et sort du bateau sans attendre. Tous sauf quatre membres du groupe décident de rester malgré le danger. Juste avant de défoncer la porte qui se trouve au fond de la cabine, Falco dit :

- Je sors d'ici pour aller protéger les autres.

Fred, Lancelot, Marek, Moran et Gargan défoncent la porte et entrent dans la cabine du fond à petits pas... Il y a un brouillard qui se forme soudainement autour d'eux et qui les emportent à l'extérieur du drakkar. Les autres assistent à ce mystérieux phénomène et peuvent voir leurs amis qui se font transporter, comme des marionnettes, jusqu'au dessus de la chute. Ils semblent incapables de se défendre.

- Ils vient de leur arriver la même chose qu'à l'autre groupe, dit Léro qui a gardé contact avec Malicia par télépathie. Ils ont été pétrifiés. Je vous avais prévenus du danger. Ils n'ont pas voulu m'écouter!

- Ils voulaient avoir de l'action, dit Falco.

- Ils en ont pour leur argent, dit Léro. Je n'ai pas le pouvoir de les délivrer de ce sortilège de Dévilum. Sinon, j'aurais libérer les membres de l'autre groupe.

- En plus, c'est Lancelot qui a la pierre magique sur lui, dit Malicia.

- C'était la seule chance que nous avons de les sauver, dit Léro. Je vais faire des recherches. Soyez prudents.

Le reste du groupe décide de poursuivre sa mission même si l'équipe est réduite de moitié. Ils escaladent les rochers qui se trouvent au bord de la chute. Rendus en haut, ils aperçoivent le grand lac des Vases Grises. Sur les bords du lac se trouvent de grandes falaises.

- Oh non! dit Andoux, Regardez là-bas...

En effet, on peut reconnaître à même les parois de la falaise un groupe d'aventuriers, qui semblent sculptés dans la pierre. Ils sont nombreux, environ une vingtaine. On reconnaît des humains, des nains et des elfes...

- Nos amis sont là parmi les autres, dit Falco.

- Nous n'avons pas le choix, dit Léya, nous devons continuer.

Atchoum demande aux funambules D'essayer de voir si elles ressentent le fossile dans les parages.

- Peut-il se trouver dans le lac? dit Léya.

- Oui, répondent les funambules, il y a quelque chose tout près d'ici, près de l'eau. Nous ressentons une force positive.

Quelqu'un dans le groupe suggère de redescendre et de passer sous la chute pour voir s'il y aurait un passage secret. Alors le groupe descend les rochers et s'approche du bas de la chute. Une fois rendus, ils remarquent qu'il y a derrière le rideau d'eau un mur de pierres gigantesque qui a l'air d'avoir été construit.

- Attention! dit Léya.

La chevalière est la première à apercevoir six créatures géantes qui semblent être faire d'eau. Les monstres se tiennent sous la chute et font de grands gestes pour attraper les membres du groupe. On a beau essayer de se défendre avec les épées mais nos coups passent à

travers les ennemis comme un coup d'épée dans l'eau! Falco essaie avec sa dague d'argent et le premier monstre touché s'écroule. Après plusieurs essais pour les toucher avec des objets d'argent, et de l'eau bénite, il n'en reste plus que deux. Soudain, ces créatures attrapent deux personnes et les propulsent très loin dans la rivière, à travers la chute avec une force surprenante. Pris par surprise, deux autres membres du groupe subissent le même sort. Ils gagnent tous la rive à la nage et reviennent au combat.

- On dirait qu'ils ne peuvent rien nous faire d'autre que nous lancer loin d'ici, dit Andoux. Ils sont là pour nous retarder.

- Ou pour nous empêcher d'atteindre notre but, Tchika qui arrive au même moment, toute trempée. Quelque chose me dit que nous approchons du but...

On réussit finalement à neutraliser les deux dernières créatures d'eau à l'aide de flèches trempée dans l'eau bénite. Tous ensemble, on examine les blocs qui forment le mur, pierre après pierre...

La clé de K'Aumayok

Chapitre 19

Scripteurs : William et Jérôme

Tout à coup, Léro nous rejoint par télépathie :

- J'ai cherché dans mes grimoires et je n'ai rien trouvé pour sauver ceux qui sont pétrifiés. Rien sauf une seule chose...

- Laquelle? dit Falco?

- La pierre magique qui sert à reculer le temps.

- Oui mais c'est Lancelot qui la garde sur lui et il est pétrifié, dit Léra.

- Je sais, dit Léro, mais il existe une autre pierre. C'est l'autre groupe qui l'a en sa possession. Je leur ai demandé s'ils acceptent de vous la donner. Ils veulent bien. Ils l'ont utilisée deux fois déjà. Elle ne peut donc servir encore qu'une seule fois. Et ce dernier pouvoir de leur pierre vous servira à sauver vos amis. Mais attention, vous devrez leur remettre votre pierre après l'avoir utilisée la leur et libéré la vôtre. Êtes-vous d'accord avec cela? demande Léro.

- Oui, dit Falco. Nous n'avons pas le choix et nous sommes chanceux d'avoir ce moyen pour refaire notre

équipe.

- Comment va-t-on faire pour recevoir leur pierre? dit Moran.

- Mon phénix viendra vous la porter. Il est présentement en route pour aller la chercher.

- Merci, Léro, dit Andoux.

Falco a l'idée géniale de dormir avant de poursuivre notre quête.

- On va reprendre nos forces, dit Atchoum. Dormons ici derrière la chute.

Léna et Falco montent la garde. Soudain, ils voient se former deux autres créatures d'eau identiques à celles qui nous avaient attaqués quelques heures auparavant. Alors Falco et Léna réveillent les autres et on commence à attaquer les deux monstres. On se souvient que l'eau bénite peut les neutraliser. Mais avant d'avoir pu réagir contre elles, deux d'entre nous se sont font projeter très loin dans la rivière. Nos amis rejoignent la rive à la nage et viennent nous retrouver. Lexya a la faculté de se transformer en géant. Elle se vide de l'eau bénite sous les pieds et écrase facilement les deux créatures.

Nous nous rendormons. Au matin, le phénix de Léro nous apparaît à travers la chute. Nous sommes surpris de voir cet oiseau de feu passer à travers un rideau d'eau. Il nous remet la pierre. Nous le remercions et il s'envole aussitôt.

Nous reculons dans le temps jusqu'au moment où nous sommes devant le drakkar. Avant qu'ils ne soient pétrifiés. Tout le groupe est enfin complet. Afin de ne pas refaire la même erreur deux fois, nous prévenons les autres de ce qui pourrait se passer si nous montons sur ce drakkar. Il ne leur reste qu'un faible souvenir de s'être engourdis. Ils ont l'impression d'avoir rêvé.

Le phénix apparaît devant nous. Nous expliquons aux autres d'où vient la deuxième pierre.

- Mais leur pierre est inutile maintenant, elle n'a plus aucun pouvoir, dit Falco. Nous nous sommes engagés à leur remettre la nôtre après vous avoir secourus.

Lancelot semble soulagé de voir qu'il a toujours la sienne dans son sac. Il ne veut pas la donner.

- Mais il reste encore deux pouvoirs, dit Lancelot.

- Oui, mais ils sont indissociables, dit Falco, et c'est grâce à l'autre équipe que vous avez été sauvés. N'oublie pas qu'ils ont accepté de nous prêter leur pierre.

Falco remet tristement la pierre magique à l'oiseau de Léro.

- Pourquoi les membres de la première équipe n'ont pas été délivrés eux aussi? demande Fred.

- Parce qu'ils ont été pétrifiés depuis plus longtemps que nous, dit Moran. Nous n'avons pas reculé dans le temps aussi loin. L'autre équipe pourra peut-être les délivrer

plus tard avec leur pierre.

Le magnifique phénix de Léro s'envole dans un éclair de feu en emportant la pierre magique.

- Continuons, dit Falco. Je vais plonger dans l'eau au bas de la chute pour aller voir si le fossile se trouve là. Je peux respirer sous l'eau.

- Moi aussi, je possède ce pouvoir maintenant, dit Lexya, j'y vais avec toi.

On attache solidement une corde à leur taille et les deux amis plongent dans le tourbillon. On se dit qu'ils ne pourront pas remonter à cause de la pression de l'eau. Alors Moran a la brillante idée de faire apparaître un dôme de protection au-dessus autour d'eux, au pied de la chute. Le débit de l'eau frappe le dôme et coule au dessus. Cela permet à Falco et Lexya de voir mieux sous l'eau.

Malicia qui peut lire dans leur pensée raconte aux autres que les deux amis viennent de repérer une porte de métal dans le bas d'un mur qui se trouve en dessous de nous, dans le fond de l'eau.

Falco essaie de toutes ses forces d'ouvrir la porte en tenant le gros anneau, mais il ne réussit pas. Alors il a l'idée d'attacher sa corde et celle de Lexya à l'anneau.

- Nous sommes au-dessus de cette porte, dit Lancelot, alors on ne peut pas tirer sur les cordes. Cela ne servira à

rien, à moins que...

Le chevalier s'approche d'un rocher qui ressemble à un stalagmite, il le contourne avec les cordes et revient vers le groupe.

- Maintenant, tirons ensemble! dit Lancelot.
- Si cela ne fonctionne pas, dit Moran, je vais invoquer un monstre marin qui pourrait tirer sur l'anneau.
- Oui, mais il ne pourra pas entrer dans le dôme, dit Andoux.

L'idée de Lancelot porte fruit car la force est orientée enfin dans la bonne direction. Sous L'eau, Falco et Lexya voient à leur grande satisfaction la porte s'ouvrir enfin... Dès qu'elle est ouverte, ils découvrent une pierre taillée qui contient une empreinte de clé de couleur or.

- Nous l'avons trouvé! s'écrie Malicia qui transmet aux autres ce qu'elle ressent dans l'esprit de Falco et Lexya. Le fossile est là!
- Il était bien caché, dit Gargan. Personne n'aurait pu le trouver tout seul.

À l'aide d'un outil de voleur, Lexya arrache délicatement le fossile du mur de pierre et ils remontent à la surface. Tout le monde est content et examinent le fameux fossile.

Tout à coup, un vent violent surgit de nulle part, accompagné d'éclairs. Même si nous nous trouvons encore sous le rideau d'eau de la chute, nous sommes

secoués comme des brindilles. Nous réussissons à nous attacher à des rochers à l'aide de cordes. Moran, qui a fait apparaître ses pattes d'araignée, a plus de chance que nous de résister à ce vent alors on lui remet le précieux fossile pour ne pas le perdre. Huit d'entre nous se blessent en se frappant sur les rochers.

La clé de K'Aumayok

Chapitre 20

Scripteurs : Andréanne et Loran

La tempête de vent s'est calmée et tout le monde est sauvé. Le précieux fossile aussi. Nous sommes sur le point de partir en direction du menhir qui est relié avec celui du château. C'est la seule façon de rapporter sûrement le fossile à Léro. Nous décidons de passer par la mer, aidés des dauphins, pour nous y rendre. De cette façon, nous éviterons les mauvaises rencontres. Léro nous dit :

- Je suis d'accord avec vous car le menhir semble avoir disparu. Peut-être que les amis de Dévilum l'ont ensorcelé.

Mais nous sommes encore près du lac des Vases Grises. Donc, nous descendrons le long de la rivière pour nous approcher de la mer parce que les dauphins ne peuvent pas venir nous rejoindre jusqu'ici, ils ne peuvent pas nager dans l'eau douce. Pas longtemps après être partis, nous voyons planer au-dessus de nous une ombre de

dragon...

Nous décidons de faire apparaître un dôme de protection et d'invisibilité. C'est un dragon rouge et c'est quand même assez puissant. Moran, qui a le don de convoquer des monstres à notre secours, décide de convoquer un dragon rouge. Quand il apparaît, on est surpris de voir à quel point il ressemble à l'autre. Nous nous demandons même lequel est le nôtre.

Les deux dragons se battent féroceement. Nous assistons à un furieux échange de coups de griffes, de morsures et jet de feu. Ils sont tellement de force égale, que le combat dure très longtemps et qu'ils ne semblent pas se faire grands dommages. Pendant ce combat terrifiant, nous nous demandons toujours qui est notre dragon. Moran ne réussit pas à ressentir par télépathie aucun message rassurant. Il ressent autant de choses négatives que positives. Tout à coup, un des dragons se fait blesser plus sérieusement. Le combat continue encore mais on a l'impression que l'une des deux créatures va prendre le dessus.

Pendant qu'ils se battent, nous nous demandons si nous devrions en profiter pour nous enfuir vers la mer.

- Ils sont peut-être trop occupés pour nous remarquer, dit Androux.

Finalement, nous restons sous la protection du dôme, là où nous sommes. Les dragons poursuivent leurs attaques de plusieurs coups jusqu'à ce que l'un d'eux finissent par s'écraser sur le sol, complètement épuisé et anéanti. L'autre se pose sur sa victime et lance un cri de victoire. Nous ne savons pas si le dragon vainqueur est le nôtre. Moran décide de faire de la télépathie avec lui...

- C'est le nôtre! dit-il, c'est le dragon qui s'est battu pour nous qui a gagné! C'est bien notre dragon !

Nous sortons du dôme et reprenons notre visibilité. Tout le monde se sent très soulagé et on remercie l'énorme créature qui s'en retourne aussitôt.

Finalement, nous décidons de poursuivre notre route pour aller rejoindre les dauphins. Une fois arrivés au bord de l'eau, c'est très facile de les rejoindre par télépathie et ils arrivent rapidement. Ils sont très nombreux. On leur explique comment ils pourraient nous aider encore une fois, en nous escortant jusqu'au château.

- Avec plaisir, dit Owan, le chef du groupe. Les humains nous ont déjà rendu service.

Falco et Lexya ont le don de respirer sous l'eau alors ils peuvent se faire conduire par les dauphins en restant plus profondément dans l'eau. Ils transporteront avec eux le fossile.

La clé de K'Aumayok

Chapitre 21

Scripteurs : Simon et William et Loran.

Nous voyageons à dos de dauphins. Falco et Lexya, eux voyagent au fond de la mer grâce à leur respiration aquatique. Le reste du groupe voyage à la surface en se tenant à la nageoire dorsale des dauphins. Une armée nombreuse de dauphins nous escortent.

Tout à coup, nous apercevons une sorte de brouillard inhabituel autour du château. Il y a aussi des éclairs qui viennent de plus loin, de la forteresse de Sima. Certains de ces éclairs se rendent jusqu'au-dessus du château. Nous sommes très inquiets. Nous demandons à un dauphin d'aller prévenir le groupe au fond de la mer. Nous communiquons avec Léro pour lui dire que nous sommes tout près et il nous répond:
-Dépêchez-vous, je sens une énergie négative qui....

La communication vient d'être coupée! Inquiet, Marek décide d'aller rejoindre Falco et Lexya car il a de la

télépathie et la respiration sous l'eau.

Nous demandons à un dauphin d'aller voir ce qui se passe à la forteresse de Sima. Quelques instant plus tard, il revient et nous communique qu'il a vu une grosse armée d'orques qui attendent. Aussi, nous demandons à un autre dauphin de s'approcher du château et d'avancer dans la douve qui communique avec la mer pour aller voir si l'air autour du château, derrière le brouillard, est respirable. Il revient et nous informe que l'air semble sans danger.

Pendant ce temps, Moran se change en état gazeux et veut essayer de passer à travers le brouillard. Il se tient en contact avec nous en faisant de la télépathie avec Moran mais tout à coup, Paf ! Moran perd le contact avec lui. Marek a une idée :

- On pourrait demander aux dauphins s'ils ont un objet qui pourrait nous faire respirer sous l'eau. Et si oui, nous passerons sous le mur de brouillard, par la douve.

Nous posons la question à Owen, le chef des dauphins et il nous répond que oui, il y a une façon. Cet objet est une pierre qui fait vivre les dauphins. Elle est placée sous leur queue. Mais ils ne peuvent s'en passer pendant plus de quatre heures.

- Veux-tu demander à tes dauphins s'ils veulent nous prêter leur pierre? demande Marek.

- Je veux bien, mais je ne sais pas s'ils vont accepter. C'est

très dangereux pour eux de se passer de cette pierre, dit Owen.

Pendant ce temps, Marek explique aux autres la conversation télépathique qu'il vient d'avoir avec le chef des dauphins. Quelques minutes plus tard, le chef des dauphins informe Marek que quatre dauphins seulement sont prêts à risquer leur vie en prêtant leur pierre.

- Il nous en fallait douze, dit Marek un peu déçu.

Encore une fois, Marek communique cette information au groupe. Nous avons malgré tout une idée : Nous allons nous relayer, nous prêter la pierre. Quatre premières personnes vont utiliser les pierres et une va revenir les donner à d'autres et ainsi de suite... On remercie les dauphins de leur aide précieuse. Ils demeurent tout prêts de nous aussi longtemps que l'opération n'est pas terminée. Après un certain temps, tout le monde réussit à passer sous la barrière de brouillard de cette façon et se retrouve enfin au pied du mur du château. L'atmosphère est étrange... Moran est là, invisible et nous aperçoit, mais il est prisonnier du brouillard. Il ne peut communiquer avec nous et on ne se rend pas compte de sa présence.

La clef de L'Aumayok

Chapitre 22

Scripteurs : Simon, William et Loran

Léro nous apparaît du haut des créneaux et nous dit :

- Bonjour mes amis, avez-vous le fossile?
- Oui, répond Marek.
- Bravo, dit Léro, je dois vous avertir que tous mes pouvoirs sont neutralisés, je ne peux pas les utiliser! C'est à cause de ce brouillard. Essayez les vôtres.

Marek essaie son pouvoir de téléportation et ne réussit pas. Lexya essaie à son tour son pouvoir d'agrandissement et ne réussit pas non plus.

- Cela veut dire que nous allons devoir utiliser nos habiletés naturelles! dit Andoux.

Parce que la porte du château est fermée et que le pont-levis est monté, il faut trouver une autre façon d'entrer à l'intérieur de l'enceinte. Nos funambules essaient de détecter un passage secret au bas des murs.

- Je ressens quelque chose dit Léya mais je ne peux pas le localiser. C'est sans doute à cause du brouillard.
- C'est la même chose pour nous, disent Andoux et Fred.

On décide alors de lancer un grappin attaché à une corde pour grimper en haut des créneaux. Marek se porte volontaire pour monter le premier. Il commence à escalader le mur de pierres et environ rendu à la moitié de la hauteur, un éclair sortant du brouillard frappe ! Heureusement, Marek l'évite et se jette en bas. Il s'est blessé à la jambe mais Lexya ne possède plus son sort de guérison. Lancelot le soigne alors avec de l'herbe-aux-loups.

Pendant quelques instants, le groupe essaie de trouver une autre idée. Tout à coup, Atchoum dit :

- Enlevons tout ce que nous avons sur nous de métal, nos armure et nos armes. C'est cela qui attire la foudre. Nous pourrions monter notre équipement à l'aide de la corde et d'un sac à dos.
- Bonne idée! dit Léna.

Avant que le sac monte, Atchoum donne une autre idée :

- On devrait garder les épées de tout le monde pour faire dévier les éclairs pendant que le groupe va monter.

C'est une bonne idée car plusieurs réussissent à atteindre le haut du mur pendant que les éclairs frappent les épées. Quant vient le tour de Marek, il se fait foudroyer encore

une fois. Alors il s'écrase sur le sol. Falco le monte sur ses épaules et entreprend l'escalade... Bang ! Un nouvel éclair. Falco lâche la corde et ils tombent tous les deux. Falco, même s'il est blessé, essaie à nouveau mais retombe encore. Le groupe est désespéré. Falco n'a plus la force de recommencer et il tombe de fatigue.

Lancelot lui lance l'herbe-aux-loups qu'il lui reste. Falco prend les brindilles de guérison. Cela lui donne un peu de force, mais épuisé, il dépose Marek par terre et s'endort pour reprendre ses forces.

Pendant ce temps, on en profite pour retrouver de l'intérieur le passage secret que nos funambules ont détecté au bas du mur. Cela nous mène dans le fond des écuries du château. Nous retrouvons enfin nos deux amis et nous suivons Léro qui nous conduit dans une salle secrète du donjon. Il dépose le fossile sur une podium au centre de la pièce.

- J'ai une idée ! dit Marek. Pour délivrer Moran du brouillard qui le retient prisonnier sous sa forme d'air, avec l'aide des soldats du roi, on pourrait tirer des flèches dans toutes les directions, à travers le dans ce dôme magique. On risque de le toucher. Nous pourrions le guérir aussitôt qu'il va apparaître.

- Ça vaut la peine d'essayer, dit Léro. Je vais donner l'ordre tout de suite à nos archers de se préparer.

Nous sortons sur les passerelles et nous exécutons le plan de Marek. Des centaines de flèches partent dans toutes les directions et l'une d'elle atteint sa cible car nous apercevons Moran qui tombe dans le vide, à l'extérieur des murs.

Moran tombe du côté opposé où nous étions. Gargan descend rapidement et sort à l'extérieur en utilisant le passage secret. Mais de nombreux éclairs l'empêchent d'avancer. Elle n'a pas le choix de revenir à l'intérieur. Lancelot dit :

- Je vais descendre par une corde et lui donner de l'herbe-aux-loups. Je le ramène dans un instant.

Tout le groupe surveille le chevalier qui exécute son plan et remonte fièrement en portant sur son dos le magicien.

- Léro vous attend dans la chambre secrète, dit un serviteur, le roi aussi sera là.

Quand nous entrons, nous voyons aux côtés de Léro trois personnes qui tiennent dans leurs mains d'autres personnes pas plus hautes qu'une pomme.

- Je vous présente l'autre groupe qui avait la mission de rapporter la clé, dit Léro.

- Ils ne sont que trois? dit Malicia.

- Et ce sont ces personnes miniatures qui les ont aidés? dit Léna.

- Pas vraiment, dit Léro.

Le roi entre dans la salle et dit :

- Félicitations mes braves, vous avez les deux objets à ce qu'on m'a dit?
- Voici la clé, dit Léro,
- Un fruit? demande le roi tout étonné.
- Oui, dit Léro, c'est une idée du Fou, pour bien la protéger.

Léro porte des gants et ouvre à l'aide d'une dague le fruit qui renferme la précieuse clé.

- Ça ne m'étonne pas de lui. dit le roi. Mais je ne veux pas faire cela ici. Le peuple mérite d'assister à cette cérémonie. Descendons dans la cour du château et unifions les deux objets sacrés devant eux.
- Malheureusement, dit Léro, il se peut que le brouillard neutralise l'effet du rassemblement de la clé dans son fossile.
- C'est sans doute ce que Dévilum a prévu, dit le roi. Nous allons tout de même essayer.

Tous les gens sont réunis pour ce grand événement. Le roi devant tout le monde dépose solennellement la clé dans son empreinte.... Il se produit aussitôt une lueur blanche autour du podium. Tout le monde s'exclame de joie. Mais en regardant au-dessus de nous, nous voyons que le brouillard est toujours là.

Décus, nous essayons de trouver une solution. Finalement, nous pensons à deux solutions : Soit de demander aux dauphins de nous escorter en dehors du

château pour faire la réunion des objets à l'extérieur, ou encore mieux, bénir l'eau de la douve puisque que le nuage maléfique semble se terminer dans cette eau. Plusieurs fois, l'eau bénite a annulé l'envoûtement causé par la magie de Dévilum.

- Mais la douve communique avec l'océan au complet, dit Moran.

- Ça ne fait rien, dit Malicia, ça ne peut pas faire de mal aux créatures marines.

Les clercs du château, réunis avec ceux des deux équipes, se concentrent très fort et essaient de bénir l'eau de la douve... Le brouillard disparaît enfin et nous retrouvons tous nos pouvoirs. Nous pouvons enfin retrouver nos tailles habituelles et nous faisons connaissance avec les membres de l'autre groupe. Soudain, un garde crie du haut des créneaux :

- Le nuage de foudre qui se tenait au-dessus de l'île de Sima a disparu lui aussi.

Tout à coup, nous nous souvenons qu'il y avait une armée d'orques sur cette île de Sima où se trouve la prison de Dévilum.

- Attendez-moi, dit Shogon.

Il se téléporte sur l'île et il constate qu'il n'y a plus d'orques. Il revient aussitôt nous annoncer la bonne nouvelle.

Le roi nous donne à chacun un coffret rempli de pièces d'or. On donne un grand banquet en notre honneur.

Nos funambules qui sont aussi très habiles pour jouer de la musique inventent même une chanson pour l'événement.

C'est dans la joie que notre quête se termine.

La clé de K'Aumayok

Épilogue

Auteur : Loran

Avant que la fête ne se termine, Léro convoque quelques membres des deux équipes à une rencontre discrète.

- Nous avons un grand problème, dit Léro. Même si les envoûtements de Dévilum semblent avoir disparu avec la réunion de la clé et de son empreinte fossile, les deux autres équipes ne sont pas libérées de leur prison de pierre. Je suis allé là-bas et j'ai constaté avec regret qu'ils sont toujours pétrifiés dans leur falaise respective.

- Ils ne méritent pas ce sort, dit Moran, ils ont été aussi courageux que nous.

- C'est évident, dit Léro. J'ai pensé à une solution, c'est

d'utiliser la pierre noire qui nous permet de reculer dans le temps. Il reste deux chances encore de l'utiliser. vous vous souvenez?

- C'est pour cette raison que je vous nous avez demandé de ne plus nous en servir? demande Exiler.

- C'est bien cela, dit Léro. Mais si nous nous en servons pour revenir juste avant le moment où ils se sont faits pétrifier...

- La clé et le fossile n'auront pas été trouvés? dit Shogon.

- Et nous, nous ne formerons pas encore une équipe, dit Andoux.

- Vous avez tout compris, dit Léro, et Dévilum sera sur le point de s'évader comme il failli le faire aujourd'hui. Tout sera à refaire.

- Il doit exister un autre moyen, dit Lancelot.

- Cette pierre peut faire reculer le temps, mais peut-elle le faire avancer? demande Lexya.

- Je ne crois pas, dit Léro.

- Le Fou connaît peut-être davantage les effets de cette pierre. C'est lui qui nous a donné la première, n'est-ce pas? dit Exiler.

- Tu as raison, dit Léro. C'est grâce à lui que j'ai découvert l'existence de la deuxième pierre noire. Je vais communiquer avec lui par télépathie tout de suite.

Léro se retire quelques instants et revient auprès de nous. Cette fois, il arbore un air rayonnant.

- Il y a peut-être une solution, dit-il. La pierre permet d'avancer dans le temps si on prononce ce que l'on désire

dans la langue de dragon.

- Je sais parler le dragono ! dit Falco.

- Moi aussi, dit Shogon.

- Dans ce cas, ne perdons pas de temps, dit Léro, à l'aide de ces anneaux, un groupe va se téléporter au lac des Vases grises, devant le drakkar, pour accueillir nos amis quand ils seront libérés et il; faudra leur expliquer ce qui s'est passé. L'autre groupe, pendant ce temps, se rendra à la clairière pour faire la même chose. Shogon et Falco, vous resterez ici pour prononcer dans le langage des dragons la phrase nécessaire pour revenir à notre temps actuel. Je vous laisse le temps de vous rendre. Partez tout de suite.

Une fois les amis disparus, Léro tient la pierre noire dans sa main et dit :

- Je demande que le temps recule jusqu'au moment précédent celui où j'ai communiqué par télépathie avec les deux premiers groupes.

Un premier groupe est arrivé et attend devant le drakkar qu'ils reconnaissent. Ils ne voient personne d'autre. L'autre groupe se tient dans la clairière où se trouvaient les racines dangereuses. À ces deux mêmes endroits, à un autre moment, des aventuriers, ceux qui vont se faire pétrifier, et ceux qui vont monter à bord du drakkar sont là. Il ne leur est rien arrivé encore. Les premiers se tiennent autour d'un petit coffre recouvert de miroirs. Les autres se tiennent devant le drakkar où ils ont vu entrer

des zombies. Léro leur adresse un message par télépathie :

- Attention, je vous expliquerai plus tard, ne touchez à rien et ne montez pas sur le bateau ! Sinon, votre vie est en jeu !

Les deux groupes semblent très surpris de recevoir ce message et ne bougent pas.

- À votre tour, Shogon et Falco, dit encore Léro.

Les deux amis prononcent en dragono les paroles suivantes :

- Nous demandons que cette pierre nous ramène tous au moment que nous avons quitté, pendant la fête qui se donne au château, une fois que la clé et le fossile sont réunis et que Dévilum est emprisonné...

Aussitôt, se passent des rencontres surprenantes. Le groupe qui se trouve au lac des Vases grises ne voient plus le drakkar mais font la rencontre de deux elfes :

- Bonjour, nous sommes Marek et Gargan, des amis de Léro. Nous vous ramenons au château. La quête est terminée et vous êtes libres maintenant.

- Le fossile, demande le magicien.

- Il est rendu au château, dit Marek, vous avez fait la moitié du travail et nous avons fait le reste.

Au même moment, dans le sud du royaume, dans la clairière :

- Bonjour, disent Exiler et Kraizy à ceux qui se trouvent devant eux, vous êtes enfin libres. Nous sommes vos amis et nous vous ramenons au château par téléportation.
- Nous avons une quête à terminer, dit un chevalier.
- Ne vous en faites pas, répond Exiler, vous avez failli mourir et nous avons continué ce que vous aviez commencé.
- Vous avez trouvé la clé? demande un béorite.
- Oui, grâce à vous, nous avons redoublé de prudence et nous l'avons trouvée.

Une fois arrivés, Léro s'empresse de saluer les nouveaux venus qu'il retrouve avec plaisir et leur explique tout ce qui s'est passé.

- Merci, répondent-ils tous en chœur.
- Venez faire la fête vous aussi, dit Léro, vous l'avez bien mérité. Vous allez être récompensés vous aussi.

fin