

Tout en pleurant, Martin continua à se débattre. Plus il se tortillait dans la toile, plus il se fatiguait. Il pensa à ses parents, à la clé et se dit que c'était fichu, qu'il ne reverrait jamais ses parents. Épuisé il finit par s'endormir. Réveillé par une noisette tombée sur sa tête, Martin ouvrit les yeux et aperçut un joli petit écureuil roux.

- "*Bonjour*" dit l'écureuil.

- "*Bonjour je m'appelle Martin.*"

- "*Moi c'est Panpan.*"

- "*Tas une idée pour me délivrer.*"

- "*Je vais sauter sur toi, avec le poids, la toile lâchera...*"

- "*Mais, tu vas m'écraser ?*" dit Martin.

- "*C'est ça ou rien !*"

- "*Bon, bon, d'accord mais peux-tu mettre des herbes au sol pour amortir la chute ?*"

- "*Ne t'en fait pas, je m'en occupe !*" dit Panpan.

L'écureuil sauta, la toile se déchira et ils tombèrent sans se blesser. Martin le remercia et partit.

Il s'enfonça dans la forêt. Martin entendit les volcans, aperçut au loin quelques monstres. Cet endroit ressemblait de plus en plus à l'enfer. Après une très longue marche, il s'arrêta nez à nez face au monstre du jeu. Derrière le monstre, Martin aperçut en haut d'un peuplier haut d'une vingtaine de mètres, une clé brillante.

Comment faire pour prendre cette clé synonyme de retour ?

Désespéré, Martin ne sait plus quoi faire. Soudain, Panpan arriva et expliqua à Martin ce qu'il fallait faire.

- "*Ta mission est d'enfermer à tout jamais le monstre du jeu dans la grotte. Sois courageux ! Bonne chance !*"

Martin s'allongea près d'un rocher, caché, afin de réfléchir. Quelque chose dans sa poche l'empêcha de bien s'allonger. C'était sa manette de jeu, transportée avec lui lors de son voyage. Par chance, le monstre du jeu qui n'était en fait qu'un affreux robot rouillé aux dents de fer ne mangeait que des composants électroniques. Affamé, le monstre sentant de la nourriture devint fou furieux.

Martin courut vers la grotte, narguant l'affreux robot. Martin lança la manette dans la grotte de toutes ses forces et sortit le plus vite possible. Martin referma à l'aide d'une grosse pierre la grotte. Soulagé, Martin a réussi sa mission. Il faut maintenant penser à la clé.





