

LA SOURCE DES MIRACLES





TROPHÉE D'AUTOMNE LE GRAND CONTINENT

Il existe une source miraculeuse aux confins de chacun des cinq continents. Tous les mille ans, cette source est enfermée et la planète entière s'assèche peu à peu.

Dans le village niché au creux des montagnes, l'automne arrive, les prairies jaunissent, et les arbres se dénudent de leur feuillage.

Depuis quelques mois, le lac qui borde le village s'assèche et, en ce matin de septembre, il se passe quelque chose que les villageois redoutaient. L'unique source du village qui alimente le lac se tarie et toutes les rivières et cascades aux alentours sont réduits à de petits filets d'eau.

Alice et ses amis sont inquiets et se demandent pourquoi l'eau ne coule plus. Ils se rendent chez le sage des montagnes, le plus ancien à vivre ici. Il saura peut-être ce qu'il se passe.

Contrarié par la situation, le vieil homme leur conte la légende de "La source des miracles".



Les six compagnons, attentifs et étonnés, se questionnent. Tao demande : **“Comment faire pour libérer les eaux ? Où se trouve cette source ?”**

Le sage leur explique qu'il existe un moyen pour que l'eau coule à nouveau. Cinq reliques sont cachées sur chacun des cinq continents. Il faut les rassembler pour libérer la “source des miracles”.

Chaque relique représente le symbole du continent, il faudra suivre ce symbole et braver les obstacles pour la trouver.



Alice, Tao, Martin, Fantine, Inès et Apollo décident alors de partir à la recherche de ces reliques magiques.

Avant de les laisser partir, le sage leur donne un vieux parchemin sur lequel une carte indique le périple à parcourir. Ils y trouveront des indices qui les aideront à relever les défis et dénicher les reliques. **“Restez toujours ensemble et soyez très attentifs à tout ce qui vous entoure, vous reconnaîtrez les symboles”**, ce furent les derniers mots du vieux sage...



Déterminés, les courageux amis prennent la route, munis du nécessaire pour l'aventure : la carte, un lasso chacun, des billes magiques et leurs flambeaux.

Après avoir étudié la carte, Alice, Tao et leurs amis décident de commencer le voyage vers l'ouest, en direction du premier continent : “le Grand Continent”.

"Le Grand Continent" c'est la terre des grandeurs, des méga villes aux immenses buildings, des étendues infinies, des temples incas et des îles antillaises.

Ce continent réserve de nombreuses surprises aux explorateurs à la recherche de la première des cinq reliques.

Après avoir traversé de grands parcs, ils aperçoivent au loin les premiers hauts buildings du "Grand Continent".

"Pour parvenir à l'entrée, il faut suivre les dalles de pierre", s'écrie Alice sautant à pieds joints de plaque en plaque, et indiquant au loin les silhouettes des immenses bâtiments.

Tao, Apollo et Inès la suivent aisément, comme sur un jeu de marelle géant. Martin et Fantine, moins sereins, prennent leur temps et s'appliquent à sauter avec précision.





Arrivés aux portes du continent, un grand bâtiment se dresse devant eux, dont la porte est surmontée du symbole du Grand Continent. Les aventuriers paraissent minuscules devant cette immensité.

“Ouha ! C'est immense ! Comment allons-nous entrer ?”
questionne Inès la super héroïne.

Martin se rappelle que le sage leur a dit de suivre les symboles pour retrouver les reliques.

“Essayons de projeter une bille sur le symbole”, propose-t-il à ses compagnons.

Tao et Fantine sont les premiers à saisir leur projectile et visent le symbole qui surplombe la porte.

La bille de Fantine atteint le sigle qui bouge sous l'impact du choc : **"Cela ne suffit pas, il faut projeter les billes plus fort pour que le symbole active la porte d'entrée"**. Tao et les autres se placent pour lancer à leur tour les projectiles.

Apollo réunit toutes ses forces et expulse sa bille qui percute avec fracas la partie centrale du symbole. Un "clic" se fait entendre, suivi d'un souffle : **"La porte s'ouvre ! Bravo Apollo!"**, s'écrient en cœur les amis.

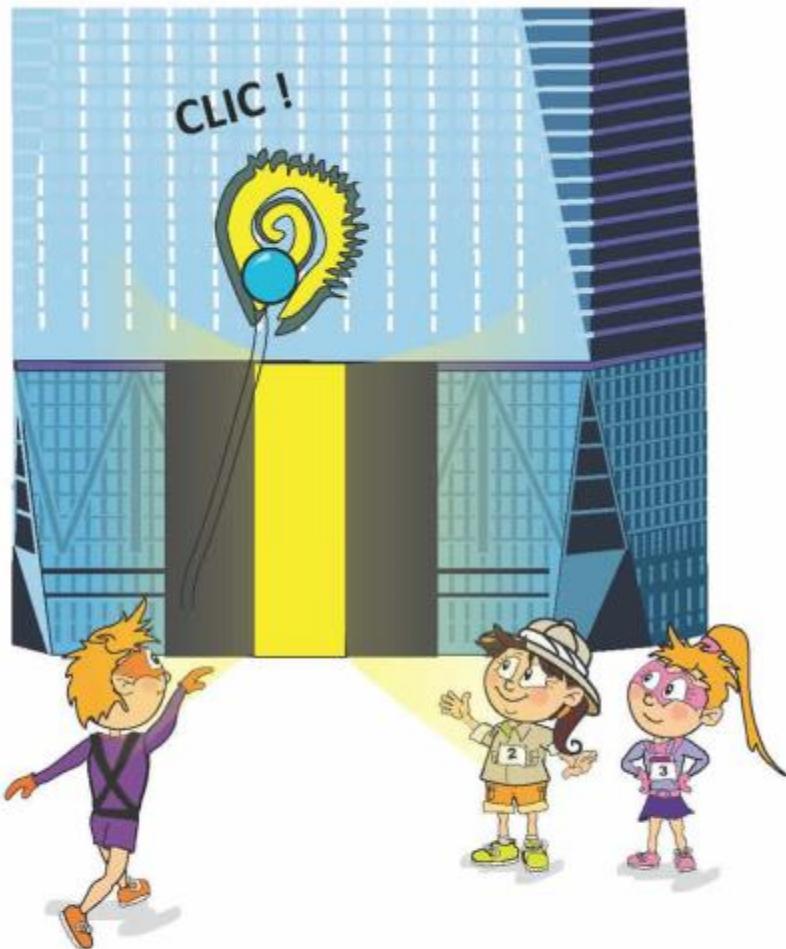
Derrière la porte, une allée de pavés brille sous leurs pieds. Les dalles de pierres se sont transformées en plaques scintillantes, magnifiquement décorées, s'étalant comme un chemin de lumière.

"Ouhaaa, c'est grandiose !" constate Alice en faisant ses premiers pas sur le "Grand Continent".

L'un après l'autre, les amis s'avancent, admirant les motifs formés par les dalles. Chacun de son côté, ils s'amusent à marcher sur les plus colorées, évitant les symboles décoratifs.

"C'est magnifique, on voit plein de motifs !", contemple Inès admirative. **"Oui, et regardez, le symbole du Grand Continent par là-bas ! Suivons-le !"**, ajoute Martin.

Les aventuriers avancent gaiement sur ce parterre prestigieux, dans les rues démesurées de ce continent de tous les excès. Mais où va les mener ce symbole mystérieux ...?



Comme dans un jeu de piste, le groupe de copains évolue dans cette immense cité, à l'affût du symbole, sur les murs, les pavés, les monuments. Maintenant, les voilà sur une terrasse en contre-haut d'un bâtiment, face à un pont suspendu. De l'autre côté, Inès aperçoit le symbole gravé dans le sol, confirmant aux compagnons qu'ils sont sur le bon chemin.

"Il faut traverser les amis !", elle s'élance la première, enchaînant des bonds dynamiques de marche en marche, grisée par cette traversée aérienne.

Tao et Alice l'imitent sans hésitation, Apollo joue à se pencher avec le léger balancement provoqué par les sauts de ses amis.

Tandis que Inès est arrivée à destination, Fantine vient de s'engager sur le pont et s'écrie : **"Ça bouge beaucoup ! J'ai le vertige !"**

Martin, resté devant elle, lui prend la main pour la rassurer.

Lorsque nos deux lutins arrivent enfin à la sortie du pont, leurs amis les félicitent, soulagés de voir que Fantine a vaincu son appréhension.

Mais une fois de l'autre côté, les choses se compliquent...



Les six compagnons se retrouvent sur une plate-forme sans issue apparente. “**Regardez en face, le symbole est dessiné là-bas**”, constate Apollo en indiquant une gigantesque dalle de pierre qui se dresse devant eux. “**Comment allons-nous faire pour continuer ? C'est un mur !**”, demande Martin dubitatif.

Les six aventuriers se regardent en silence. Rien autour d'eux laisse penser à un moyen de franchir cet obstacle pour continuer le chemin. Inès se décourage, “**Nous sommes coincés, nous allons devoir faire demi-tour !**”

Au même moment, Apollo se saisit de son lasso : “**Si le symbole est là c'est que nous pouvons y arriver !**” Au-dessus du symbole, une boucle d'acier est scellée dans la pierre, “**Essayons d'accrocher nos lassos à cette boucle**”, propose-t-il.

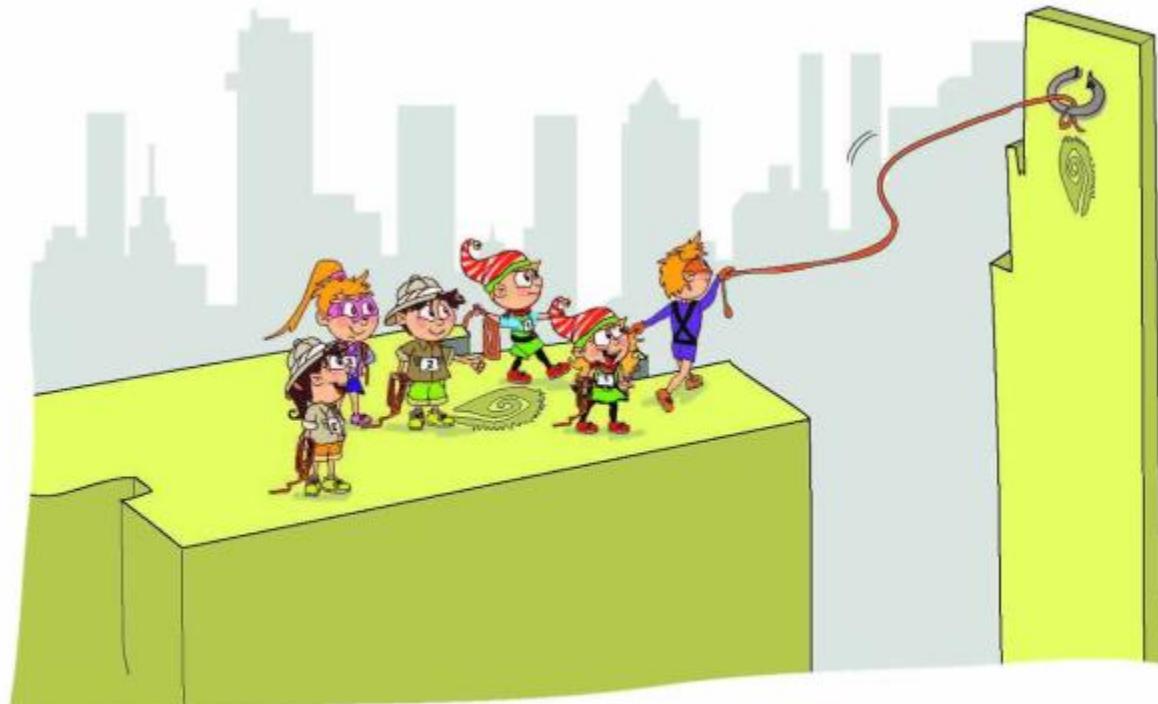
Il se place devant ses camarades et lance son lasso qui tape contre le mur et s'échoue dans le vide. L'aventurier remonte sa corde et, à la deuxième tentative, le lasso s'enroule autour de l'obstacle. Solidaires, les autres aventuriers s'appliquent à viser à leur tour. Après quelques essais, les six cordes s'accrochent à l'anneau de fer : “**Tous ensemble, nous allons tirer les cordes pour tenter de rapprocher le bloc**”, ordonne Apollo.

Tous les compagnons sont en position, agrippés à leur corde :
“**Allez ! Tirons !**”

Les cordes se tendent, ensemble, ils tirent de toute leurs forces. Le mur ne bouge pas...

Alors que les six amis commencent à être à bout de forces, quelques mètres plus bas, un grincement se fait entendre.

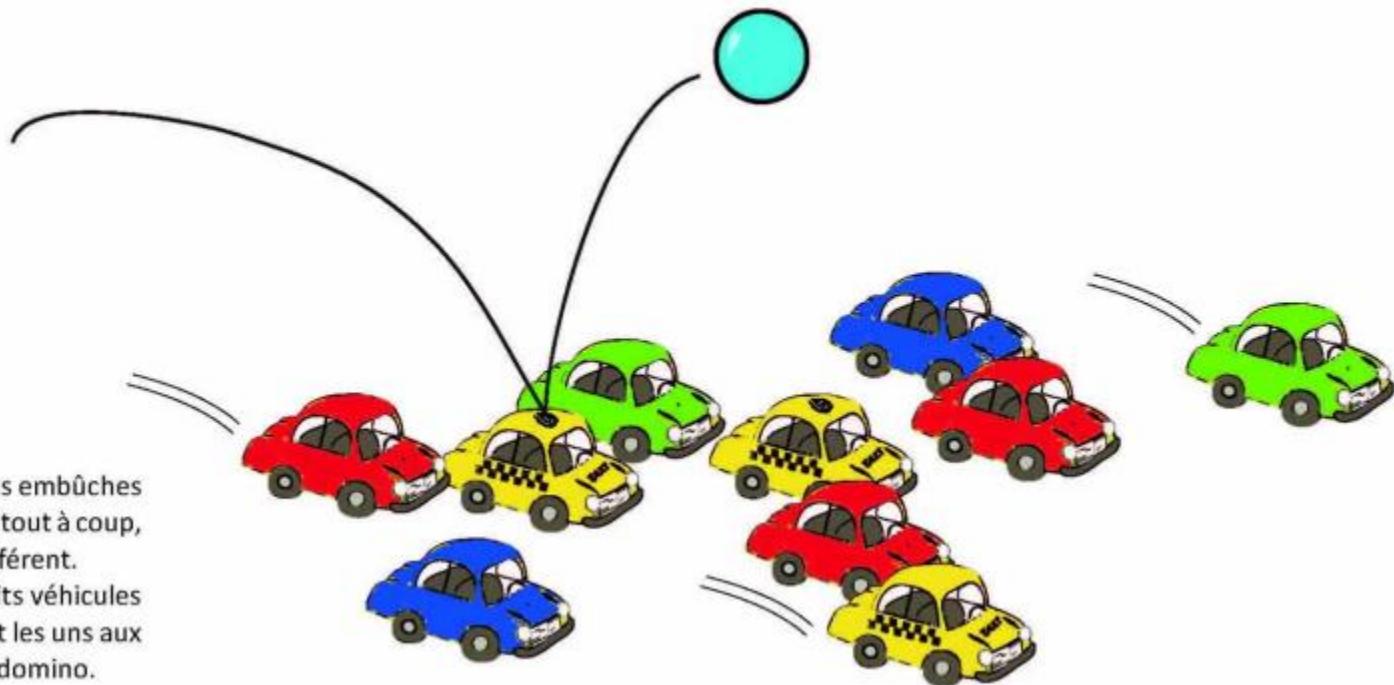
“**Ne lâchez pas !**”, crie Apollo
“**Le mur se baisse !**”



L'immense dalle se met à bouger et se rabat peu à peu vers la plate-forme pour enfin se poser lourdement devant les six amis épuisés. Heureux, les copains courageux replient soigneusement leurs lassos et reprennent la route vers la relique miracle.



Alors qu'ils avancent sans embûches depuis plusieurs heures, tout à coup, devant eux, le sol est différent. Un nombre infini de petits véhicules multicolores s'emboîtent les uns aux autres tels un immense domino.



"C'est magnifique !" Alice, ébahie, se précipite vers le parterre de couleurs !

"Stop !!", hurle Tao, "N'avance plus, le sol est en mouvement !"

Alice se stoppe net et constate que Tao à raison ; le sol ondule dans un mouvement régulier difficilement perceptible.

Instinctivement, Tao lance une bille magique et constate qu'elle rebondit sur une petite voiture puis, au moment de toucher la seconde, celle-ci s'enfonce et la bille disparaît sans bruit. Les six compagnons restent sans voix en observant le sol reprendre sa place initiale.

"Si nous marchons sur les voitures, nous finirons comme la bille de Tao", se résigne Alice. **"Oui, mais vous avez vu que la bille a rebondit sur un taxi jaune sans qu'il s'enfonce ! Regardez bien, ce taxi porte le symbole de la relique ; il faut donc passer sur ces voitures là pour ne pas se faire happer par le sol"**, la déduction d'Apollo impressionne les autres aventuriers.

Mais il y a un problème, les voitures sont trop petites pour que les aventuriers posent leurs pieds dessus sans toucher celles d'à côté.

Apollo, ingénieux, saisit deux bâtons de flambeaux, se confectionne des échasses en liant ses pieds aux bâtons, ainsi il peut traverser en toute sécurité.

Un premier appui sur le taxi orné du symbole, puis deux...
Ça marche ! Très concentré, il avance en équilibre et
parvient au bout du tapis de voitures sans se faire happer.

Encouragés par leur héros, les compagnons chaussent
leurs échasses et, chacun à son rythme, avancent au gré
des mouvements du sol, s'appliquant à ne pas tomber. Le
symbole miracle leur a indiqué encore une fois la voie à
suivre...

Mais, au moment de rejoindre Apollo et terminer leur
parcours, un puit de lumière se dérobe sous leurs pieds.
Sans avoir le temps de réagir, les aventuriers glissent à
toute vitesse dans un immense toboggan.

“Aaahhhh!” Tous crient, se retournent, tentent de
s'accrocher... Mais impossible ! Ils glissent à toute allure !

Mais où va les mener cette descente infernale ?



Progressivement, le toboggan est de moins en moins raide et la glissade ralentit. Les aventuriers, arrivés à la fin de cette descente infernale, retrouvent leurs esprits, stoppés dans un tapis de feuilles qui amortit leur chute.

“Mais ? Où sommes-nous ?” s'écrie Apollo en se dégageant des feuilles qui lui cachent la vue. Les six copains ont atterri au milieu d'une grande forêt sauvage, humide et verdoyante.

“Nous sommes dans la forêt équatoriale d'Amérique Centrale !”, affirme Tao après avoir observé le paysage.



“Ouf ! Regardez, le symbole est gravé sur la pierre là-bas”, ajoute Apollo soulagé d'être toujours guidé par le précieux sigle.

Alors que les compagnons se mettent en marche dans le calme de l'immense végétation, Alice brise le silence en montrant les collines au loin : **“J'ai l'impression que nous allons monter dans les hauteurs !”**

Les compagnons lèvent les yeux, Tao, carte à la main, mène la troupe. Interpellé par la remarque de sa camarade exploratrice, il observe le plan et s'assure que le groupe est sur la bonne voie. **“Oui, Alice a raison, il faut se diriger vers les collines. Nous devons atteindre le sommet”,** annonce-t-il le nez dans le parchemin.

En effet, au loin, les aventuriers ne tardent pas à entrevoir la silhouette des collines surplombant la forêt.

Sur un joli chemin bordé de flore démesurée, le groupe s'enfonce dans un paysage de plus en plus vallonné. Maintenant, la pente est plus raide et plus étroite, Apollo et Martin marchent devant, tandis que Alice leur emboîte le pas.

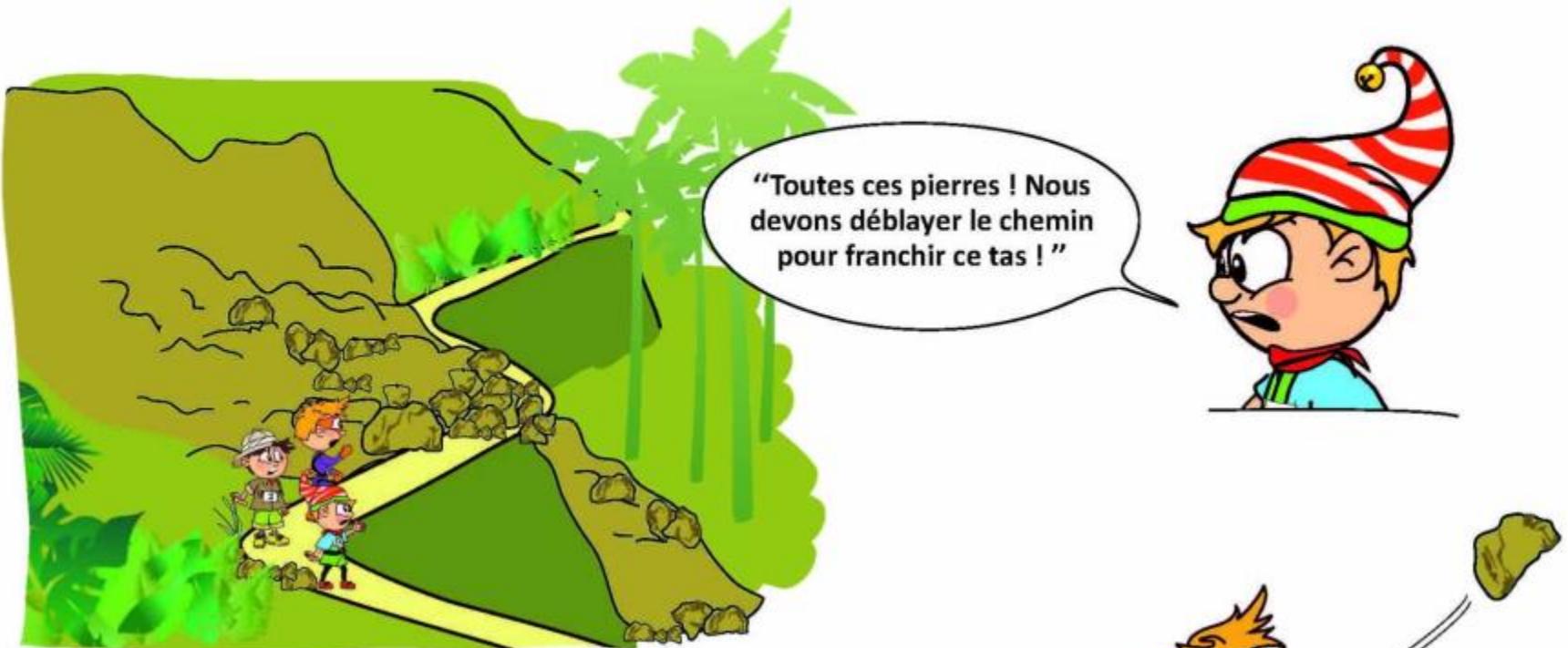
Fantine et Tao s'avancent avec moins d'assurance. Tao évolue en pas de côté, collé à gauche du chemin pour ne pas voir la vide à droite.

Inès s'engage en marche arrière pour que Fantine la suive en toute confiance. **"Merci Inès, ça me rassure car j'ai peur du vide !"**, remercie Fantine avec soulagement.



Tandis que Inès et Fantine grimpent tranquillement les lacets sinués, elles entendent au loin les cris des autres aventuriers, accompagnés d'un vacarme terrifiant. **"Attention ! reculez !!"**, hurle Apollo.

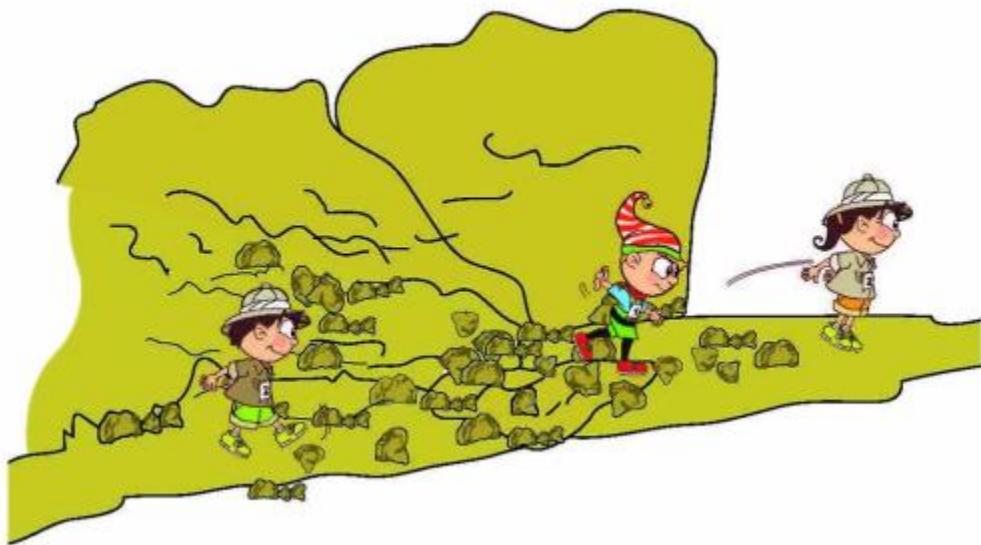
Les deux filles assistent à la scène, impuissantes. Un pan de la colline s'effondre sur le chemin et heureusement, Martin, Apollo, Tao et Fantine ont eu le temps de reculer !



"Allez, l'ascension est bientôt terminée, si nous nous y mettons tous, ça sera rapide", encourage Apollo.

En rejoignant le groupe, Inès et Fantine constatent l'ampleur des dégâts et comprennent rapidement que leurs amis s'activent déjà pour libérer le passage. Ensemble, ils ramassent les pierres et les lancent en contre bas du chemin. Apollo, Tao et Alice concentrent leurs efforts sur les plus gros rochers, en veillant à ne pas déstabiliser l'éboulis encore instable. Fantine, Inès et Martin, joueurs, se défient à projeter les petites pierres le plus loin possible.





Le chemin est raide et n'en finit plus, les compagnons de route sont épuisés.

En haut du chemin sinueux, un joli petit étang bordé de terre est l'endroit idéal pour faire une pause bien méritée. Les copains s'avancent ensemble pour s'asseoir un moment : **"Ce petit coin tombe à pic ! Je vais me caler contre ce grand cocotier"**, se réjouit Inès.

Mais au moment où les compagnons s'avancent vers l'étang, quelque chose d'imprévu de passe...

"Le chemin n'est pas entièrement dégagé, mais nous allons tenter d'avancer par-dessus les pierres", propose Alice. Cette dernière s'engage en tête, elle saute, de droite à gauche, à pieds joints ou à cloche-pied, évitant les obstacles au sol, cherchant le chemin le plus court, suivie de près par Apollo. Les autres, avec concentration, bondissent, posant consciencieusement leurs pieds entre chaque pierre.

Ensemble, ils parviennent à franchir les obstacles en quelques minutes, et repartent motivés, en quête de la relique.

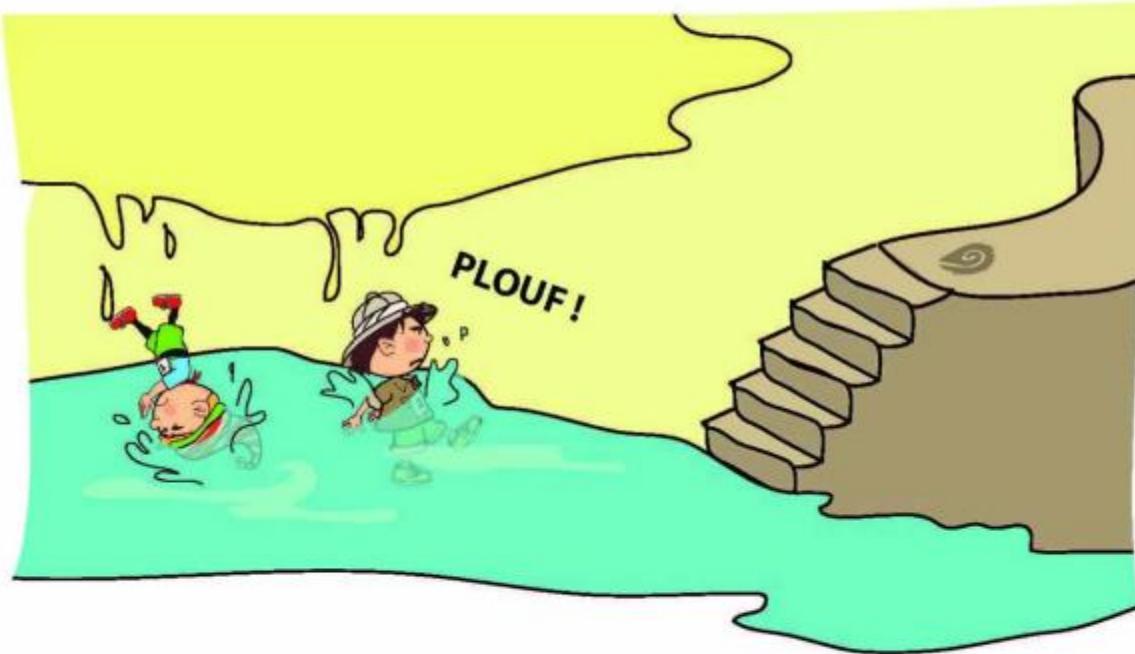




Les compagnons qui voulaient se reposer dans cet endroit idyllique se retrouvent pris au piège, happés par le sol et disparaissent en quelques secondes.

"Plouf !" Un immense plongeon stoppe les malheureux dans leur chute. Martin plonge la tête la première tandis que Tao réussit à se retourner et rentrer dans l'eau par les pieds.

Un à un, les autres terminent leur course dans l'eau, provoquant une multitude d'éclaboussures. Inès est la dernière à chuter, elle sort la tête de l'eau pendant que les autres reprennent leur souffle.



"Mais qu'est-ce qu'il s'est passé ?" s'interroge Martin en voyant que tout le monde est là.

"Nous avons chuté dans une autre partie du continent", déduit Tao, en train de sortir de l'eau par des escaliers en pierre.

Il essore ses habits, vide son chapeau et prend soin d'observer les alentours. Rassuré, l'explorateur aperçoit le sigle sur la dernière marche de l'escalier : **"Les amis ! Tout va bien, ce n'était pas un piège, mais le passage vers le sud."**

Tout le monde se regroupe autour de Tao et constate un environnement plus chaud et moins humide. Au sommet des escaliers, les six aventuriers se situent au départ d'une étroite passerelle de pierre au bout de laquelle trône un monument.

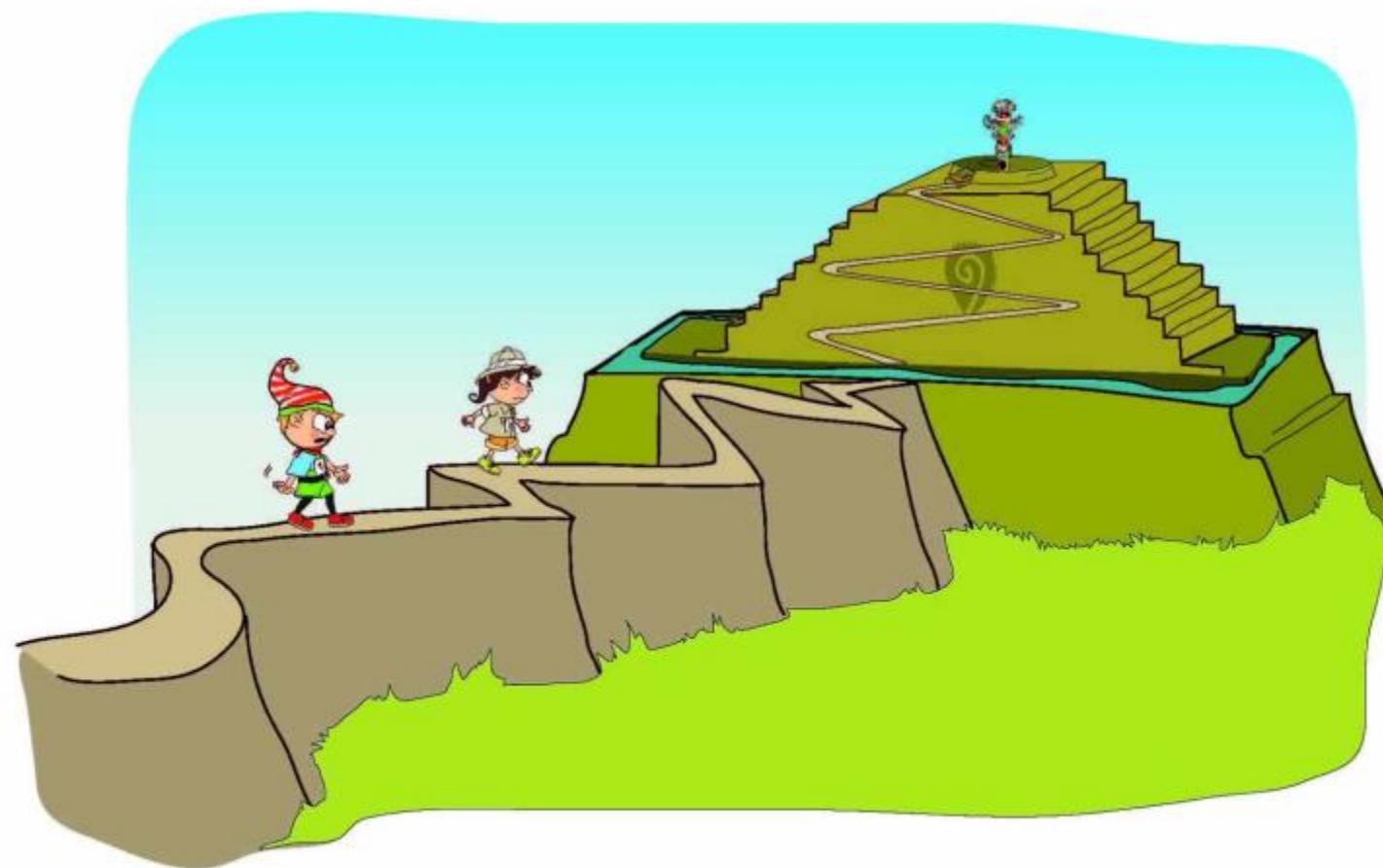
Carte en main, Tao affirme qu'il faut s'engager sur le passage suspendu et que ce monument est un temple des civilisations Incas. Les explorateurs avancent aisément vers le bâtiment majestueux. Juste derrière, Martin le lutin, très concentré, s'équilibre avec les bras pour ne pas tomber.

Apollo, rassurant, donne sa main à Fantine toujours impressionnée par le vide et la conseille : “**Ne regarde pas en bas et avance lentement**”. Fantine marche avec prudence en serrant fort la main d’Apollo qui évolue facilement.

Au bout de cette marche, les funambules se retrouvent face au temple surmonté d’un totem, sur lequel est positionné le symbole de la relique. Tout autour, une profonde réserve d’eau les sépare du temple. Dans l’eau, ils aperçoivent des remous et de grandes ombres qui s’approchent lentement.

“**Ouh la la ! Ça grouille de crocodiles !**” s’exclame Tao.

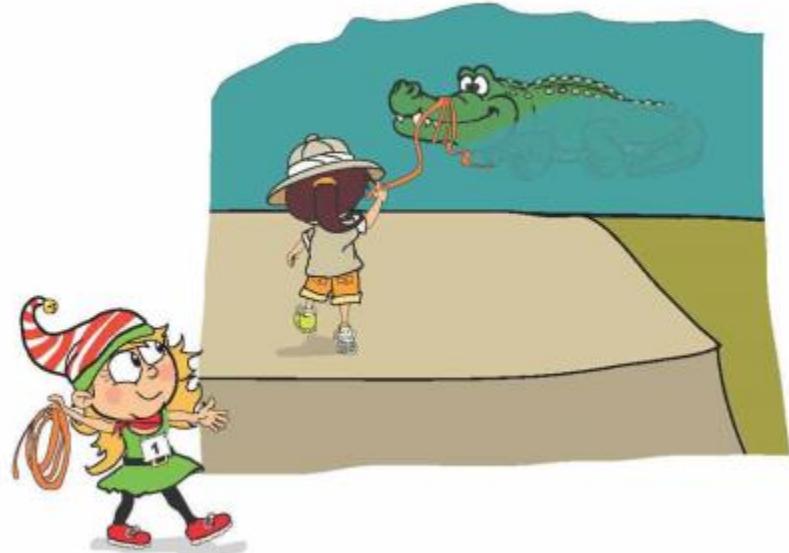
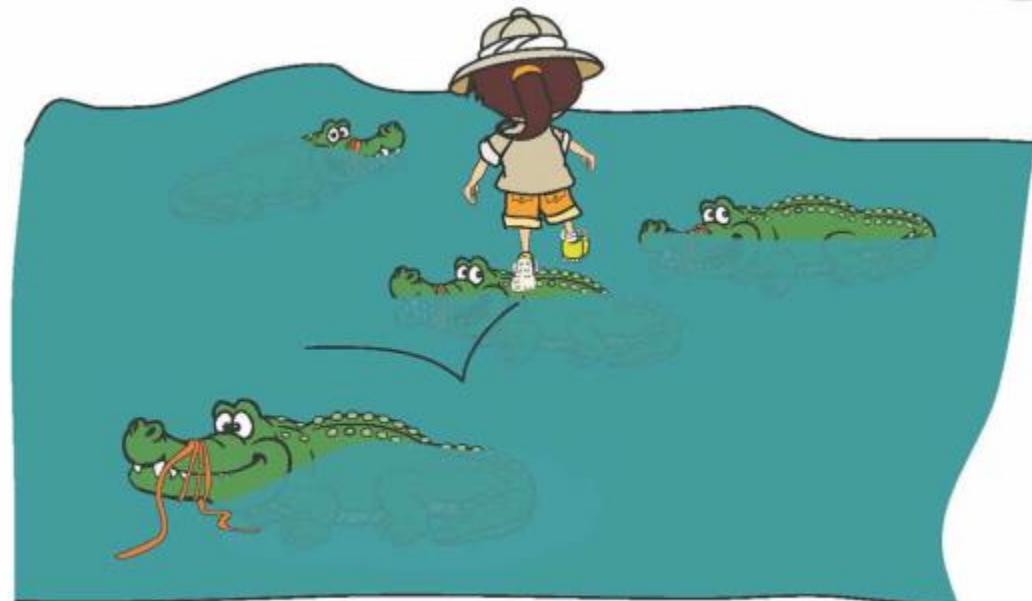
Curieux, les reptiles se rassemblent devant les visiteurs, un oeil, une tête, puis deux... les bêtes regardent curieusement ces nouveaux arrivants.



"Ils n'ont pas l'air féroces, essayons de leur clouer le bec avec les lassos, ainsi nous pourrons bondir sur leur dos et passer de l'autre côté !" propose Apollo toujours optimiste et plein d'idées ingénieuses.

Avec adresse, les six compagnons lancent leurs lassos en direction des reptiles. Alice attend le bon moment, un crocodile s'avance devant elle, il sort la tête, hop ! Elle lance sa corde qui s'enroule autour de la gueule de la bête surprise. **"Et de un!"**, dit-elle fièrement.

Après plusieurs lancers, les crocodiles aux mâchoires nouées s'immobilisent et leurs dos forment des bosses à la surface de l'eau.



"Allons-y !", crie l'exploratrice en s'élançant devant ses compagnons.

Elle enchaîne les bonds à pieds joints sur les larges dos des crocodiles que ça n'a pas l'air de déranger. Inès, Martin et les autres enchaînent à la queue leu leu les sauts sur les monstres immobiles.

Arrivés de l'autre côté, à l'entrée du temple, les amis libèrent les crocodiles de leurs liens, ravis de s'approcher enfin du but.

“Nous ne sommes pas au bout de nos peines ! s’écrie Tao, il faut monter toutes ces marches jusqu’en haut maintenant !” Au sommet du temple trône un totem sur lequel on voit le symbole miracle. La moitié du groupe choisit de monter par les escaliers, tandis que les trois autres empruntent la rampe en zig zag, plus longue mais moins pentue.



Une fois en haut, l'explorateur découvre au pied du totem un large trou qui descend dans les entrailles du temple. Tao évalue la profondeur à une vingtaine de mètres. **“On ne voit rien, c'est très sombre en bas”**, annonce-t-il à ses camarades encore essoufflés de leur ascension.



“Nous allons redescendre tout ce que nous avons monté !”, ironise Martin avec un large sourire.

Le grand totem de bois est taillé de marches sur lesquelles les aventuriers s'appuient pour descendre lentement dans les sombres souterrains du temple.

Quelques mètres plus bas, Tao annonce qu'il fait déjà très noir : **“Préparez-vous à allumer les flambeaux en arrivant en bas !”**

Les aventuriers savent que la relique est à portée de mains et qu'ils sont tout près du but.

Mais que leur réservent ces souterrains terrifiants...



Notre explorateur est le premier en bas, il allume aussitôt son flambeau dans le sous-sol très sombre. Les autres le rejoignent un par un et décident de rester groupés pour ne pas se perdre.

“Ce n'est pas rassurant...”, marmonne Inès collée à Apollo, **“On ne voit pas où l'on va !”**

Les six copains se lancent dans les méandres du temple, toujours guidés par le symbole gravé sur la paroi. D'innombrables galeries s'entrecroisent dans ce labyrinthe .

Tout à coup, au bout d'un tunnel, les voilà face à une paroi. **“Mais il n'y a pas d'issue !?”** questionne Fantine un peu en arrière du groupe. **“Non, la galerie est bouchée par un mur, pourtant le symbole est bien là !”** lui répond Tao en se rapprochant du mur.

Après quelques minutes de réflexion, Martin le lutin qui inspecte les lieux avec son flambeau s'écrie : **“Là-haut ! Le crâne ! Il n'est pas là par hasard !”**



Les autres compères lèvent leurs flambeaux en direction de Martin et constatent que le crâne est encastré dans la pierre, la bouche grande ouverte.

“C'est l'élément clé pour déverrouiller la paroi, lançons nos billes dans sa bouche, ordonne Tao ; Martin, Alice et moi nous allons tenir les flambeaux pour éclairer la cible pendant que vous trois lancerez vos billes.”

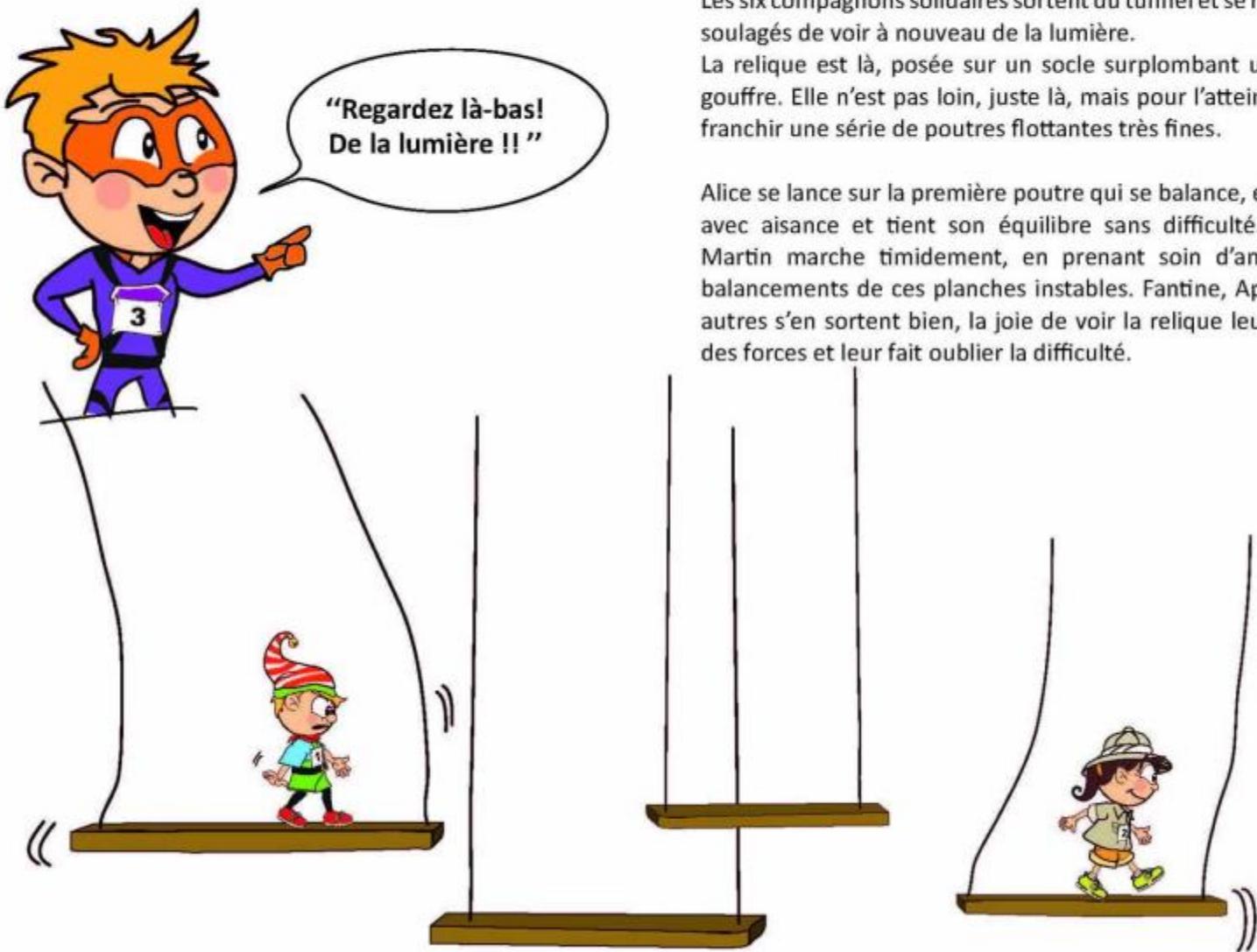
Fantine se met en position pour lancer, tandis que Tao oriente au mieux son flambeau pour qu'elle puisse viser la cible. Le premier lancer rebondit contre la pierre, c'est raté !

Heureusement, la deuxième bille est la bonne ! C'est celle de Fantine qui rentre directement dans la bouche grande ouverte, puis celles de Inès et Apollo atteignent également leur cible. On entend le son des billes qui résonne, mais rien ne bouge...

“Crrraaac !”, ah si ! La mâchoire du crâne semble grincer... mais rien de plus. Il faut continuer, Tao, Martin et Alice encouragent leurs copains à lancer encore plus de billes.

Tout à coup, la mâchoire se ferme dans un claquement vif, un gros bruit retentit. C'est une énorme pierre qui coulissoit dans le mur et laisse apparaître un étroit passage. **“Hourra! Ça à marché !”,** crie Fantine fière de sa prestation.

Accroupis, les aventuriers s'engagent dans ce passage, intrigués de savoir où cela va les mener. Ils sont contraints d'évoluer lentement, en file indienne, recroquevillés dans cette étroite galerie.



Les six compagnons solidaires sortent du tunnel et se redressent, soulagés de voir à nouveau de la lumière.

La relique est là, posée sur un socle surplombant un profond gouffre. Elle n'est pas loin, juste là, mais pour l'atteindre il faut franchir une série de poutres flottantes très fines.

Alice se lance sur la première poutre qui se balance, elle avance avec aisance et tient son équilibre sans difficulté. Derrière, Martin marche timidement, en prenant soin d'anticiper les balancements de ces planches instables. Fantine, Apollo et les autres s'en sortent bien, la joie de voir la relique leur redonne des forces et leur fait oublier la difficulté.

“Nous n'avons jamais été aussi près de la relique !” crie joyeusement Alice face au précieux symbole. L'excitation leur fait oublier de regarder au sol, ils se précipitent vers le but tant attendu. Un grand craquement les arrête net, la pierre qui supporte la relique se fissure !

“Stop !! Ne bougez plus !! hurle Apollo, figé comme une statue, les yeux rivés sur le sol.

Un long silence...

Un morceau de pierre se détache du bloc fissuré, roule et disparaît dans le vide. Le socle a l'air stabilisé mais encore un faux pas et tout s'écroule au fin fond du gouffre au-dessus duquel les aventuriers sont regroupés. **“Lorsque nous posons nos pieds sur les plaques où il n'y a pas de symboles de la relique, le socle s'auto détruit. Veillez à toucher le sol uniquement sur les plaques qui portent le signe”**, constate Apollo.





“Enfin ! Nous tenons la première des cinq reliques qui nous permettra de libérer la source des miracles !”, s’exclame Alice triomphante en voyant Apollo saisir le symbole sacré.

Soulagés d’avoir trouvé la solution, les compagnons avancent confiants vers la relique. Apollo, fier, saute à cloche-pied fixant le précieux symbole. Martin et Fantine, pieds joints, s’amusent à s’imiter, alors que Inès et Tao cherchent le chemin le plus court.



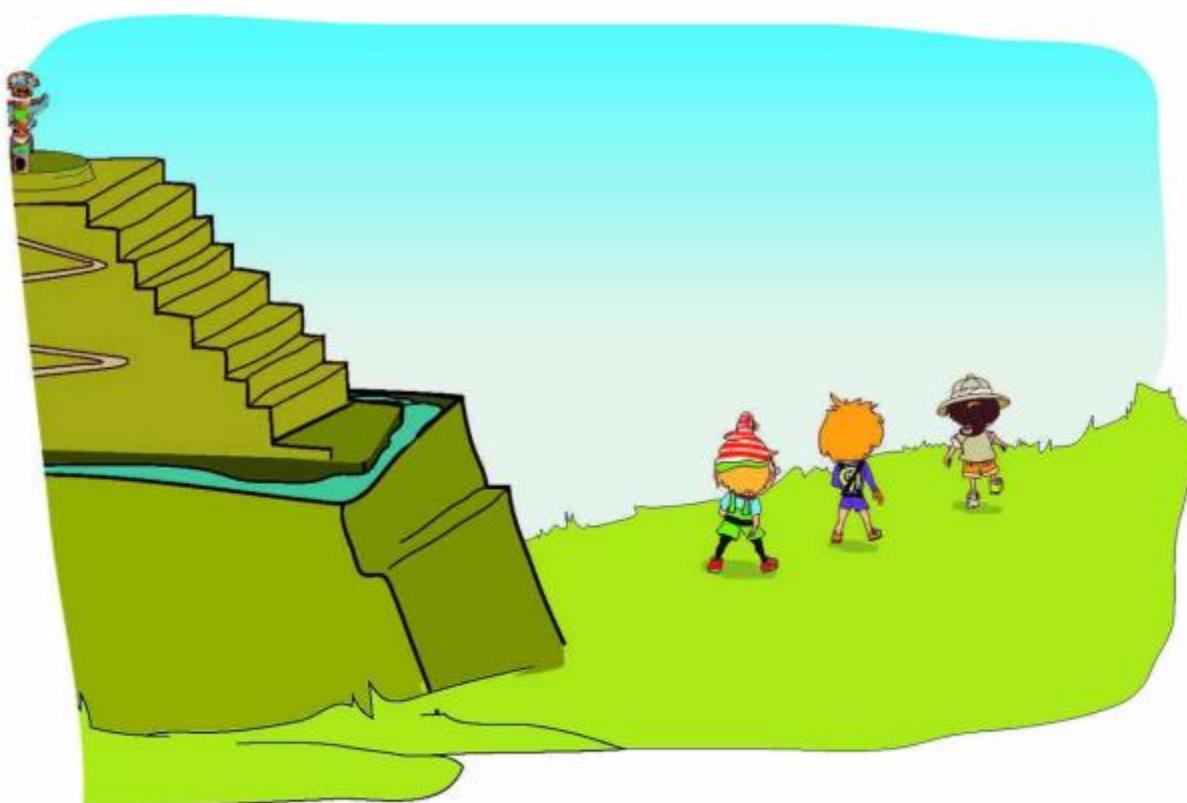
Heureux et fiers, les six compagnons quittent le temple et savourent ce moment. Ils repensent à toutes ces épreuves qu'ils ont traversé et se disent que la route n'est pas terminée.

Fantine se souvient du vertige sur le pont suspendu au sommet des immenses immeubles dans le nord du continent. Alice, elle, se dit que sans les crocodiles du sud, ils n'auraient pas pu arriver dans le temple.

Apollo le super-héros repense à toutes ces pierres qui ont bien failli les engloutir au milieu de la forêt équatoriale, et qu'ils ont du déblayer à la force de leurs bras. Il gardera aussi longtemps en mémoire, avec fierté, son idée d'échasses faites avec les bâtons des flambeaux pour marcher sur le sol de voitures multicolores.

Malgré cette victoire et tous ces défis relevés, les six aventuriers savent qu'il leur reste encore quatre reliques à trouver.

“En route vers l'est, nous allons en direction du “Continent du Soleil Levant”, encourage Tao, carte à la main.





TROPHÉE DE NOËL LE CONTINENT DU SOLEIL LEVANT

La quête de nos six compagnons continue vers le deuxième continent. Tao, Alice et leurs amis se dirigent maintenant vers l'est, en direction du "Continent du Soleil Levant" à la recherche de la deuxième relique. Dans ce nouveau paysage, de grandes montagnes se dressent tout autour, ornées de temples mystérieux, cachés par la brume.

"**Brrrrr ! Il fait froid !**", se plaint Alice alors que Tao analyse la carte pour trouver le chemin. "**Ah ! En plus nous devons suivre ce cours d'eau pendant quelques kilomètres. Nous avancerons rapidement en sautant sur les nénuphars**", propose-t-il au groupe. Ensemble, les copains se lancent sur les plantes aquatiques. Les lutins choisissent les plus gros nénuphars, tandis que les super-héros et les explorateurs se déplacent au fil des plantes, en rythme de gauche à droite d'un pied sur l'autre. Martin et Alice sont les premiers à arriver devant un obstacle inattendu !



Stoppés dans leurs joyeux bondissements, les copains se retrouvent bloqués devant un véritable mur d'immenses bambous qui les empêchent d'avancer.

"Comment allons-nous traverser ce rideau épais ?", se demande Martin.

"Essayons de propulser nos billes magiques pour créer un passage !", propose Alice en se saisissant de sa plus grosse bille.

Simultanément, sous le décompte de l'exploratrice, les six copains projettent leurs missiles. Les billes percutent violemment les tiges de bambous cassées sous le choc.

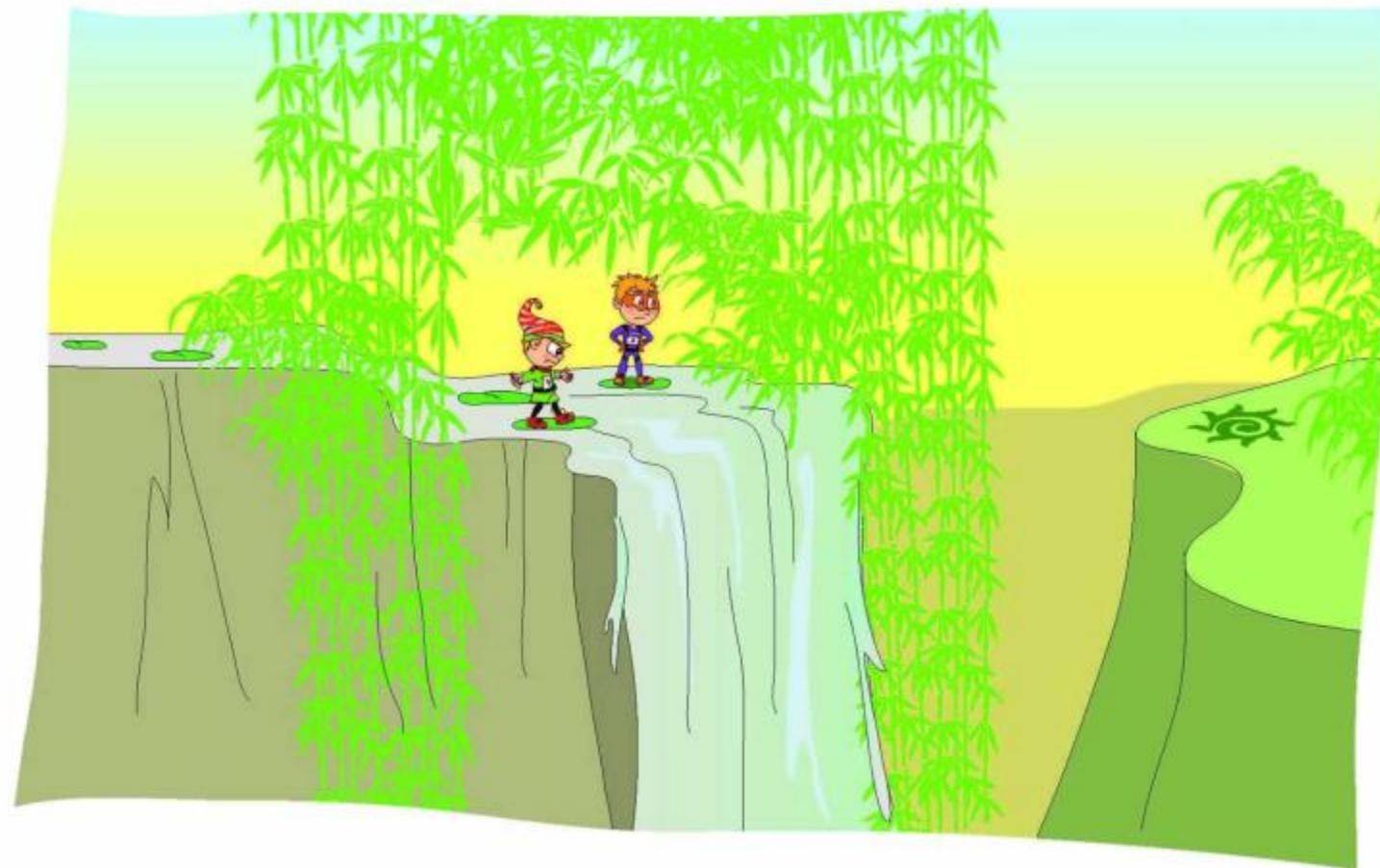


Mais le passage n'est pas assez grand, Alice, Apollo et Inès achèvent le travail avec un dernier lancer. Les tiges se brisent et tombent dans l'eau, emportées dans le courant de la rivière.

"Voilà ! Nous pouvons nous faufiler dans l'ouverture!", annonce Alice fière de son lancer. Les six compagnons se rapprochent pour franchir le mur de bambous, sans savoir ce qui les attend de l'autre côté...

Apollo et Martin ouvrent la marche et franchissent le passage lorsque tout à coup : “**Oh non ! N'avancez plus ! La rivière se transforme en cascade, nous sommes coincés !**”, crie Apollo, déstabilisé par la hauteur des chutes. Le cours d'eau s'écrase avec fracas quelques dizaines de mètres plus bas empêchant les aventuriers de franchir le vide qui les sépare de la terre ferme juste en face. Pourtant, ils doivent passer cet obstacle, le symbole est bien visible dans le pré de l'autre côté, preuve qu'ils sont sur le bon chemin.

Alors que les amis se creusent la tête pour trouver une solution, Inès et Fantine s'amusent à se suspendre aux lianes de bambous. Tao les observe et, pensif, il s'écrie : “**Mais regarder, nous pouvons franchir le gouffre en se servant des tiges des bambous comme les filles !**”

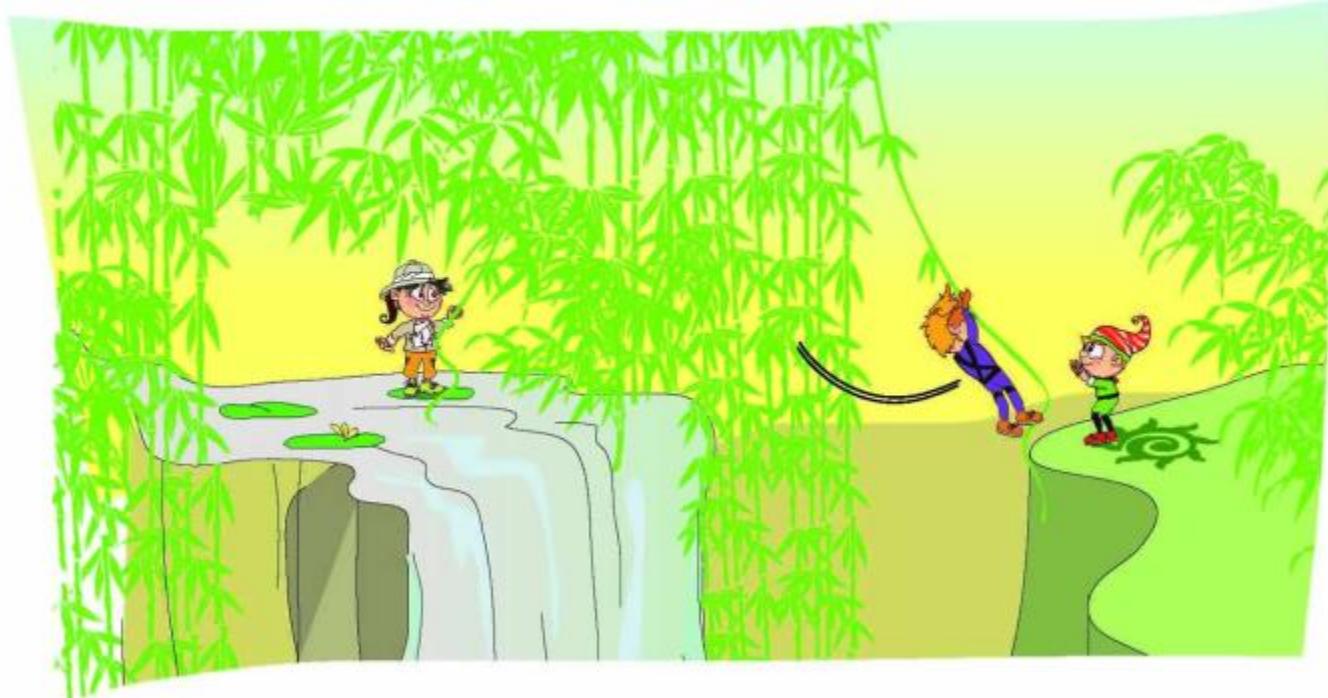


Ravies de cette excellente idée, les deux filles confirment que les tiges sont suffisamment longues et robustes pour leur servir de lianes. Martin sélectionne minutieusement la plus belle, se grandit, s'élance et hop! Un long balancier, et le voilà assis de l'autre côté !

"Youhouuu!!!", Apollo se précipite à son tour et, plus téméraire, il se balance une fois, puis deux, et atterrit debout, aux pieds de son ami lutin.

Les compagnons restés de l'autre côté s'élancent à leur tour, Tao, Inès et Fantine rejoignent l'autre rive sans trop de problème. Alice, elle, peine à dénicher la liane qui lui donne le plus confiance pour se jeter dans le vide.

Un peu hésitante, elle se lance. Martin et Apollo l'attendent les bras grands ouverts pour amortir sa chute.



"Merci les garçons!", dit-elle en riant, soulagée de tomber dans les bras de ses deux acolytes, sous les yeux amusés des autres aventuriers.

Tous de l'autre côté de la cascade, ils découvrent avec stupeur la hauteur de la chute d'eau et se disent qu'ils ont eu beaucoup de chance de ne pas être tombés.

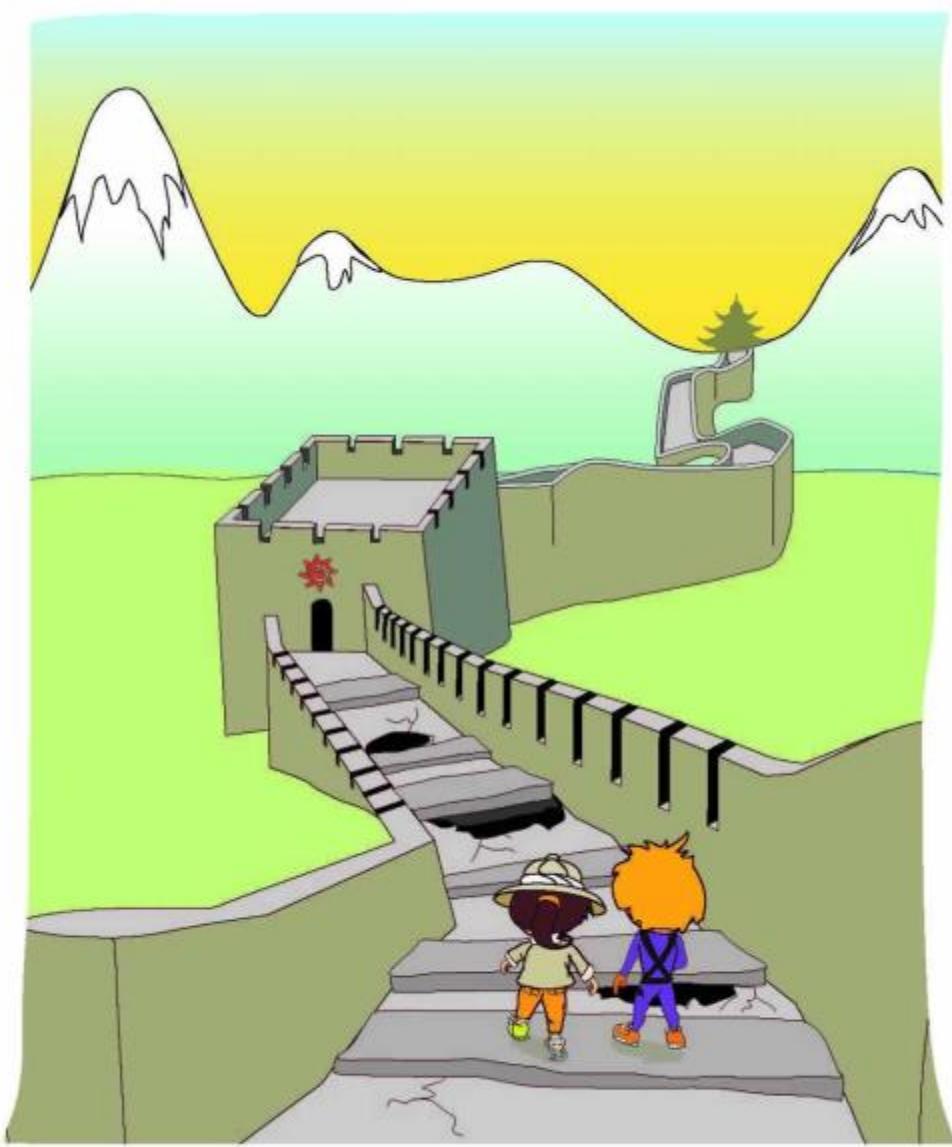
Après avoir repris leurs esprits, les compagnons de route se remettent à la recherche de la relique.

Le paysage est magnifique, au loin, on aperçoit un des monuments les plus grands de la planète, la Grande Muraille. Epoustouflés, les aventuriers découvrent la grandeur de cette construction. Tao vérifie sa présence sur la carte et annonce à ses amis qu'il faudra en parcourir une grande partie.

Les six aventuriers s'avancent dans le premier tronçon. Le sol est complètement fissuré, des parties se sont même effondrées et forment de grands trous. Heureusement, quelques dalles de pierre paraissent à peu près stables. Apollo et Alice s'avancent en adaptant leurs foulées aux reliefs du sol abîmé. Curieux de découvrir cet endroit unique, tous s'élancent motivés en direction de la deuxième portion de la Muraille, matérialisée par une tour.

En enfilade, les joyeux amis sautent de plaque en plaque dans des cris de joie, amusés par ce parcours atypique.

Ils partagent ce moment unique, certains se doublent, d'autres chantent en se réceptionnant, comme pour imiter une joyeuse comédie musicale.



Voilà les aventuriers arrivés devant l'entrée de la tour. Elle est surmontée du petit symbole du continent du Soleil Levant. “Il fait tout noir! On y voit rien du tout !”, s'exclame Tao en se penchant à l'intérieur. Les plus courageux s'avancent timidement... Pas un bruit, Apollo fait quelques pas et rompt le silence : “**Quelque chose me frôle la tête !**” Par réflexe, il chasse l'objet avec un geste vif, et là, une lueur verte s'illumine. Rassurés, les aventuriers restés devant la porte s'avancent à leur tour. “**Ouahou ! C'est une lampe chinoise !**”, s'exclame Inès les yeux écarquillés. La lueur laisse entrevoir d'autres lampes, rouges, jaunes, de toutes tailles, suspendues à de longs fils. Martin s'amuse à toucher une autre lampe, dans l'espoir qu'elle s'allume, mais celle-ci reste éteinte : “**Comment as-tu fait pour l'allumer Apollo ?**” Alice tente sa chance, et, trop petite, elle saute pour attraper une lampe rouge, s'agrippe à la corde, et la lampe déploie sa superbe lumière rouge. Apollo constate : “**Pour que les lampes s'allument, il ne faut pas seulement les toucher, il faut tirer sur le fil suffisamment fort. Regarde, Alice s'est suspendue, ça a marché !**” Sur les conseils du super-héros, les compagnons s'organisent pour illuminer un chemin de lampe et ainsi, y voir clair pour avancer dans l'obscurité de la tour.

Les trois filles se concentrent pour saisir les cordes des lampes les plus basses, se balancent et se réceptionnent quelques mètres plus loin. Apollo guide la troupe en ouvrant la route.

Les autres garçons, eux, enchaînent rapidement les lampes avec dextérité, se réceptionnant à chaque fois sous la suivante.

L'ambiance est magique, les lueurs scintillent et envoûtent nos six aventuriers qui partagent ce moment féerique.



L'euphorie des six amis est de courte durée puisque qu'un habitant peu commode les attend à la sortie de la tour.

"Oh non ! Un dragon d'Asie !" s'écrient en cœur nos deux explorateurs. En effet, Alice et Tao découvrent une immense créature, qui a pris possession des lieux et barre le passage.

A la vue des aventuriers, la bête se met à cracher des flammes, comme pour impressionner ses adversaires.

"Ce dragon est monstrueux ! Il va nous griller et nous dévorer tout cru !" s'exclame Apollo qui découvre la scène.

Martin lance une idée, **"Essayons de lancer nos billes magiques dans la gueule de l'animal. Cela l'empêchera de souffler du feu, et nous passerons sans risque de se faire rôtir."**



Les aventuriers se rassemblent à l'abri et prennent leurs billes magiques, les lutins se mettent en place en premier. Fantine pousse de toutes ses forces le gros projectile. Raté ! Le dragon esquive la bille qui rebondit et s'échoue un peu plus loin.

Martin propose de lancer simultanément plusieurs billes pour avoir plus de chance de viser la cible. Alors, Apollo, Inès et Tao se mettent en place avec lui et, sous son décompte, propulsent leurs billes.

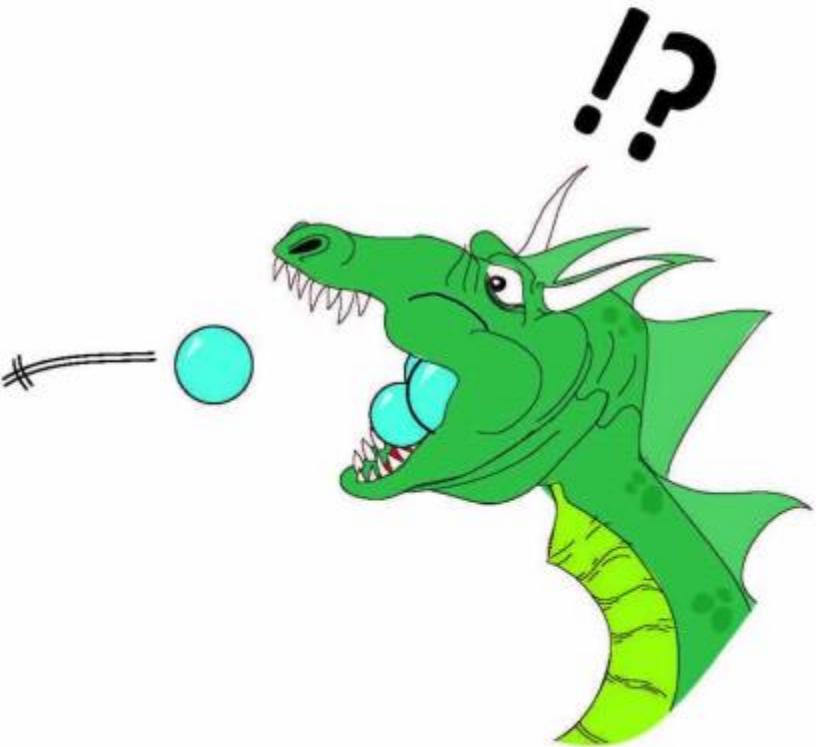


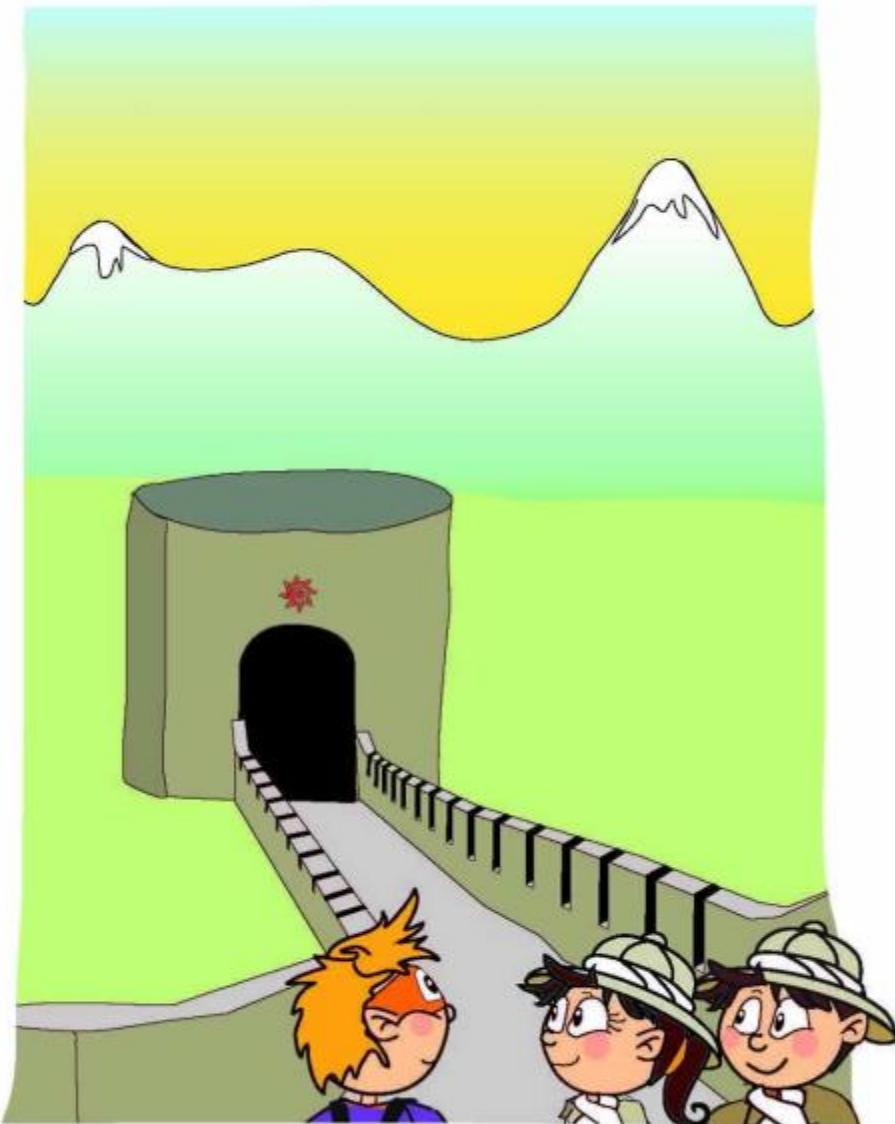
“Maintenant ! Go !”, crie Tao avec un geste du bras. En une fraction de seconde les six aventuriers se précipitent hors de la tour, se faufilent entre les grandes pattes du monstre trop occupé à se débarrasser des billes et s'éloignent à toute vitesse.

Essoufflés, ils courrent à toute allure. Inès se retourne pour s'assurer que le monstre n'est pas derrière eux, elle aperçoit l'animal au loin, toujours en train de se débattre. **“C'est bon les amis ! Nous sommes en sécurité”** annonce-t-elle. Ils s'arrêtent, épuisés, et prennent quelques instants pour reprendre leur souffle avant de repartir.

“Glurp !”, une première, puis une deuxième bille touchent la cible. L'animal est sonné, il s'étouffe et tente de recracher les projectiles.

“C'est le moment d'enchaîner les lancers ! Vite !” Dans un rythme effréné, les combattants lancent les projectiles pour ne pas laisser le temps à l'animal de réagir. La gueule gonflée par les billes, l'animal secoue la tête, puis se débat avec ses pattes, tentant de se libérer.





Le long de la muraille gigantesque, la marche paraît interminable. Quelques membres du groupe commencent à fatiguer, Tao et Apollo s'efforcent de motiver la petite troupe. **“Nous arrivons à un nouvelle tour, elle est ronde celle-ci !”**

Intrigués, les aventuriers entrent avec prudence. Au milieu de la tour, un grand puits au-dessus duquel sont suspendues de longues cordes.

Il n'y a pas d'autres issues, ils doivent se suspendre aux cordes pour descendre en contre bas.

Courageux, Tao s'engage le premier, il se pend à la corde la plus proche, celle-ci descend doucement, descend, descend... **“C'est interminable !”**, sa voix raisonne du fond du puits.

Les autres aventuriers attrapent chacun une corde et se laissent descendre calmement. Inès et Martin s'amusent à se balancer pour tenter de toucher les murs, Fantine n'est pas rassurée, mais les rires de ses amis la mettent en confiance.

Une fois en bas, ils découvrent quelque chose de magnifique...



Le passage secret du puit a mené les aventuriers au sud du continent. D'immenses rizières s'étendent à perte de vue, et, tout là-haut, trône un temple. Carte à la main, Tao guide ses compagnons de route en direction du bâtiment mythique.

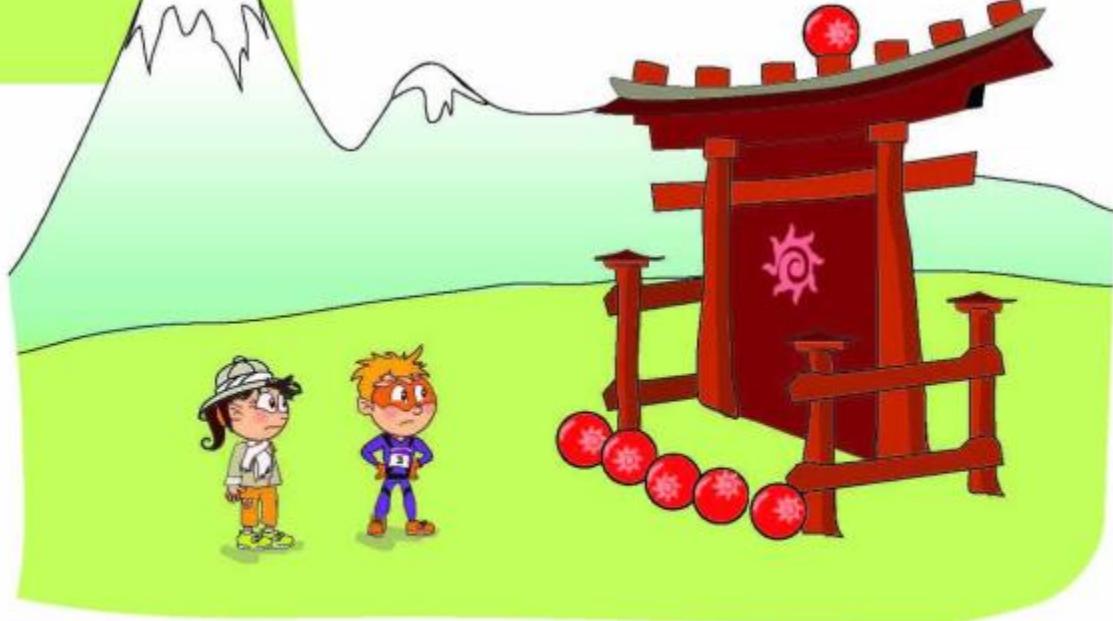


Au bout de leur ascension, arrivés devant le monument, les six amis découvrent de grosses boules ornées du symbole. Une immense porte close est surmontée de socles, sur l'un desquels repose une boule identique à celles au sol. Apollo déduit : "Il faut projeter les boules sur les socles pour que la porte s'ouvre".

Les rizières éclatantes forment de grandes plates-formes régulières, comme un immense escalier, les amis courent et bondissent de palier en palier.

Alice et Apollo se suivent et empruntent le même parcours où les marches sont moins espacées et ils montent en rythme sans trop de difficultés.

Tous se dirigent vers le temple majestueux qui semble les attendre.





Alice tente sa chance, elle saisit une sphère rouge, se positionne de telle sorte à être alignée à l'un des socles, et pousse son engin vers le haut de la porte. **“Oui ! Du premier coup !”**, un clic retentit, la boule se pose délicatement sur le socle et se fixe. **“Bravo Alice !”** crie Martin en se positionnant à son tour.

Contrairement à son amie exploratrice, le lutin s'y reprend à deux fois pour que sa boule atteigne le socle. Chaque aventurier en fait de même et, c'est au tour de Fantine qui s'apprête à lancer la dernière sphère.

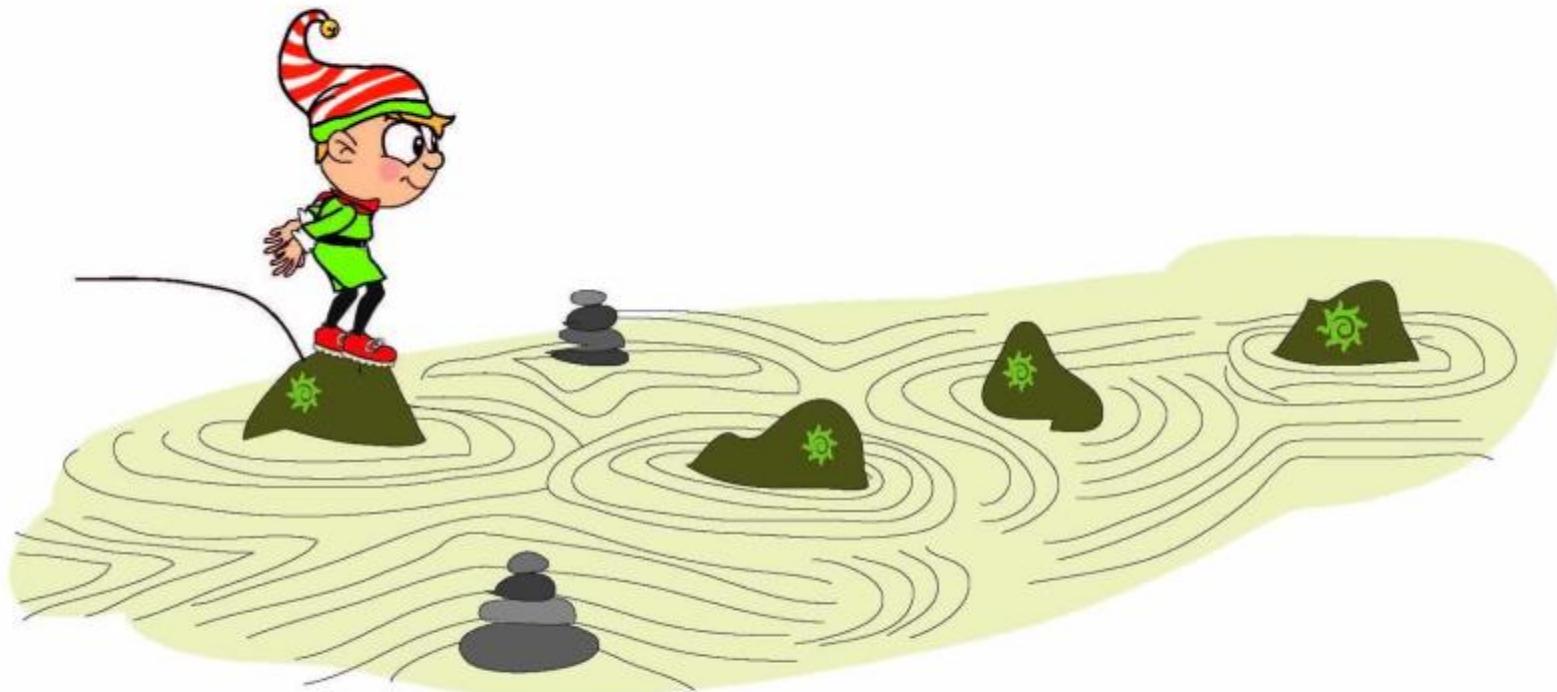


La dernière sphère se fixe à son socle et la porte coulisse vers le haut, laissant le passage au groupe qui pénètre à l'intérieur du temple.



“Hé ! Regardez !
la porte s'ouvre !”

Derrière la grande porte rouge, les compagnons pénètrent dans un joli jardin zen, typique de ce continent. Dans le sable sculpté, le symbole guide les aventuriers sur des rochers bien alignés, des petits ponts décorés de fleurs, des bonsaïs ou des dalles de pierre.



“C'est magique !” s'exclame Martin en sautant de rocher en rocher dans le jardin de sable gravé par de belles formes géométriques. Inès admire la précision des dessins, Fantine, elle, s'attarde sur le petit pont de bois rouge, captivée par les poissons qui glissent dans la rivière. **“Fantine, Inès, ne traînez pas trop, nous avons encore du chemin jusqu'à la relique”**, lance Tao qui sait que la mission est loin d'être terminée.

Dans cette ambiance féerique, les compagnons se regroupent et forment une file indienne qui évolue de rocher en rocher. Devant, Martin stoppe sa course et manque de tomber. Un ruisseau leur barre la route. **“Ca n'a pas l'air profond...”**, alors qu'il s'apprête à passer dans l'eau **“Aaaaahhh! Des piranhas !”**, hurle-y-il affolé. La rivière est infestée de petits poissons mangeurs de chair. En une seconde, une nuée s'attroupe aux pieds du lutin pétrifié.



Pendant que Martin reprend ses esprits, les autres se concertent. Comment traverser sans se faire dévorer ? **“La distance n'est pas trop grande, nous pouvons essayer les billes magiques”**, propose Alice. En effet, les billes magiques ont le pouvoir de s'aimanter les unes aux autres, ce qui permettrait de former une sorte de pont pour rejoindre l'autre rive.



“D'accord, essayons de construire une passerelle”, acquiesce Apollo en prenant son projectile magique. Il se stabilise avec précaution, se positionne face à la rive opposée et lance. La première bille projetée par le super-héros se pose dans le sable de l'autre côté de la rive. Clic ! clic ! clic !... Tao, Martin, Alice et les autres, chacun leur tour, envoient leur bille magique qui se fixe lorsqu'elle percute l'autre bille. Petit à petit, une passerelle se forme, jusqu'à ce que la dernière bille se pose aux pieds des aventuriers.





Derrière, Martin et Tao ferment la marche. Ils s'arrêtent un instant sur le pont de fortune et observent les mâchoires acérées des piranhas agressifs. **“Brrrrr, leurs grandes dents pourraient nous dévorés tout cru!”**, constate Tao en rejoignant les autres.

En dessous, affamés, les piranhas sautent hors de l'eau pour tenter d'attraper de quoi se mettre quelque chose sous la dent, mais les proies sont trop hautes et les petits monstres retournent à l'eau, bredouilles.

La passerelle est formée et les six amis peuvent franchir la rivière infestée. **“Super !”**, crie Apollo en bondissant sur le pont improvisé.

Suivie de Inès et Fantine, Alice s'avance. Toutes trois sont soulagées de ne pas voir de plus près les poissons carnivores.



Les six amis aperçoivent enfin la sortie du temple. Comme à l'entrée, se dresse une grande porte rouge ornée du symbole. Pour y parvenir, un parterre de dalles s'étale entre les racines entremêlées des bonsaïs. Les copains courent vers la sortie, posant habilement leurs appuis sur les dalles alignées en formes géométriques. Les super-héros se permettent quelques défis en esquivant les racines sur le sol, entre les plaques de pierre.

En s'approchant de plus en plus près, ils constatent que la porte est constituée d'une sorte de tourbillon, comme un champ magnétique. “**C'est une porte de téléportation, elle va nous conduire vers un passage magique**”, constate Apollo. Excités, les amis se lancent dans le champ magnétique. Apollo bondit en premier et disparaît en une fraction de seconde, Fantine et Martin se tiennent la main et courrent vers la lueur, tandis que Tao, Alice et Inès, méfiants, pénètrent enfin dans la porte magique...





Suivi de la petite troupe, Tao emmène ses compagnons vers la relique tant recherchée. **“Nous devons franchir la barrière de dunes là-bas”**, dit-il en indiquant l’horizon. Ici, le climat est bien différent, l’air est sec et les paysages sont dénudés de végétation. Les six aventuriers évoluent d’abord dans des étendues de sable puis des champs de pierres. Tout à coup, des ombres s’agitent entre les rochers. **“Regardez ! Quelque chose bouge dans les p...!”**, Inès n’a pas le temps de finir sa phrase qu’une armée de reptiles sortie de nulle part se précipite sur eux.

Sonnés par la force du champ magnétique, les six aventuriers se retrouvent téléportés dans une autre partie du continent du Soleil Levant.

Eblouis par la forte luminosité, il leur faut quelques minutes pour réaliser où ils se trouvent. **“Où avons-nous atterris ?”**, bougonne Tao en observant le paysage tout autour. **“Ça m'a tout l'air d'être un désert...”**, déduit Inès en frottant ses vêtements recouverts de sable.

En effet, après vérification du guide explorateur, les compères se situent à l’ouest du continent, dans la région désertique du Moyen Orient.



D'innombrables gros lézards verts sortent de leur cachette et rampent à toute vitesse vers les aventuriers paniqués.



"Ils attaquent !!", hurle Martin en soulevant la grosse pierre qui se trouve devant lui. Les amis comprennent aussitôt l'intention du lutin et l'imitent pour former une barrière contre les rampants.

Et de deux, et de trois, ... de nombreuses pierres s'empilent les unes sur les autres formant un muret qui protège les aventuriers. Les premiers rampants arrivent à hauteur des pierres, agressifs, ils tentent de grimper, puis tombent, retentent et retombent. **"Ouf ! Ils ne parviennent pas à franchir notre mur !"**, dit Martin rassurant ses amis.

"Attention ! Là ! Il y en a un qui arrive !" crie Tao en brandissant son flambeau afin de repousser le reptile. Comme son copain explorateur, Inès effectue de grands gestes avec son flambeau pour repousser les lézards. Les attaquants acharnés s'épuisent petit à petit.



Après une longue lutte, les bêtes abandonnent et retournent dans leur cachette, invisibles dans ce désert de pierres. **“Nous avons réussi à les repousser, mais restons méfiants, d’autres animaux peuvent loger dans cette immensité de cailloux”**, annonce Inès en maintenant son flambeau, prête à affronter l’ennemi ! Timidement, les six aventuriers reprennent leur route, armés de leurs torches jusqu’à sortir de ce piège de pierres.

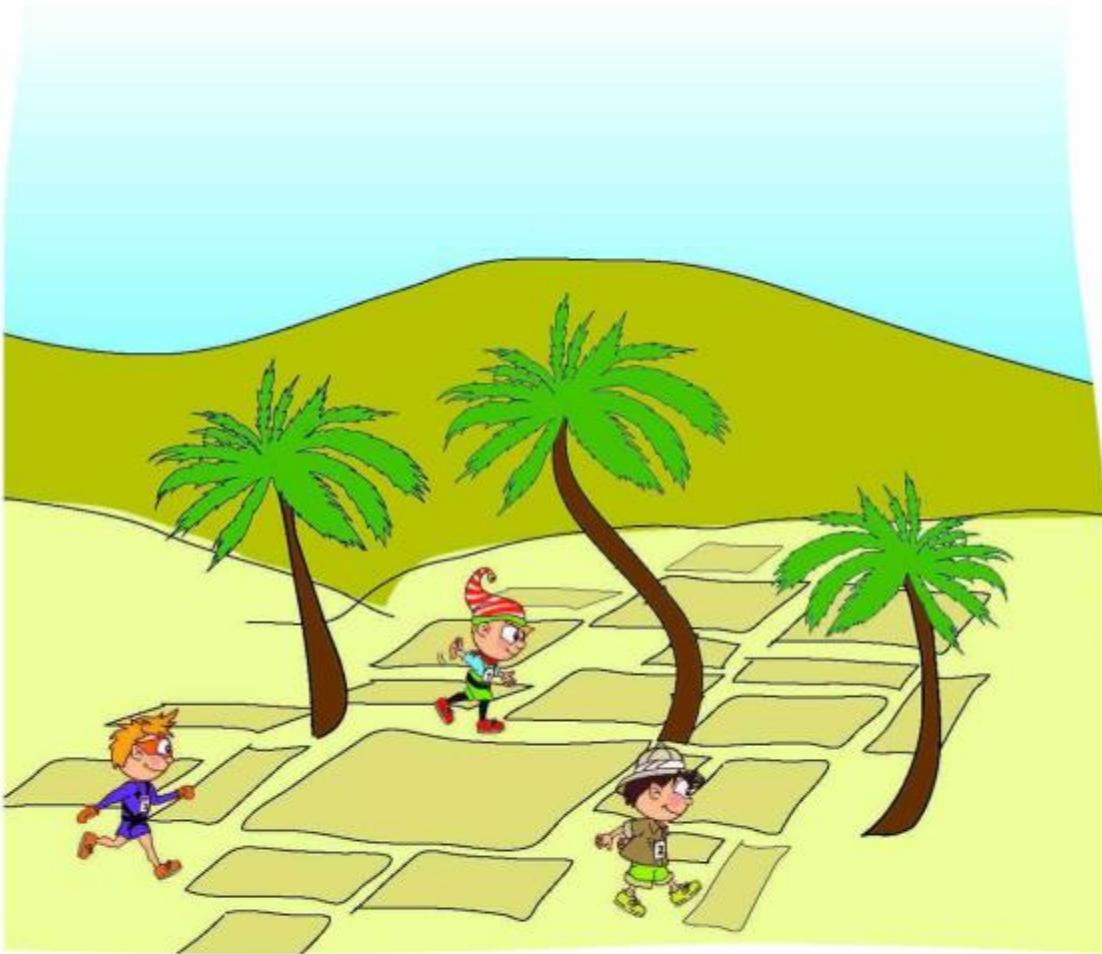
“Courage les amis, d’après la carte, la relique n’est plus très loin. Nous avons parcouru la plus grande partie du chemin”, encourage Tao. Au même moment, ils aperçoivent au loin un petit village de yourtes. Les grandes toiles portent la marque du symbole du continent.



Les aventuriers rencontrent quelques habitants et leur racontent leur périple. Epuisés par ce long voyage, tous en profitent pour faire une halte, et reprendre des forces grâce à la générosité des autochtones.

Rassasiés et reposés, les explorateurs, les lutins et les super-héros reprennent la route vers la deuxième relique.

La marche dans la plaine est facile, les compagnons avancent rapidement et Tao sait qu’ils ne sont plus très loin.



Heureux de voir s'approcher la fin du voyage, les joyeux compagnons courent dans la plaine sauvage, libres et fiers d'être aussi près du but.

Alors qu'un immense champ de cultures se déploie devant eux, ils s'appliquent à courir à côtés des carrés de plantation, ne pas marcher sur les petites graines qui luttent pour sortir de terre. L'ambiance est à la sécheresse, il est grand temps de libérer la source des miracles.

Tout à coup : **“La relique est là ! Regardez !”**, crie Tao en désignant droit devant, un immense bouddha dans les bras duquel repose la relique.

Enfin, le bout du voyage ! Encore un dernier obstacle les sépare de la relique : le Bouddha se trouve sur un socle isolé, entouré d'un grand précipice. Pour y parvenir, il va falloir encore faire preuve d'ingéniosité. Cette fois, c'est Alice qui trouve la solution, avec les lassos, elle tisse un tapis rebondissant pour se projeter vers la statue isolée.

L'exploratrice prend de l'élan, elle coure, rebondit sur les lassos fermement tendus, et s'envole quelques mètres plus loin , pour atterrir aux pieds du Bouddha bienveillant. **"C'est génial, on a l'impression de voler !" ,** crie-t-elle à ses amis émerveillés. Dans des cris de liesse, chacun se lance à son tour pour rejoindre l'exploratrice victorieuse.



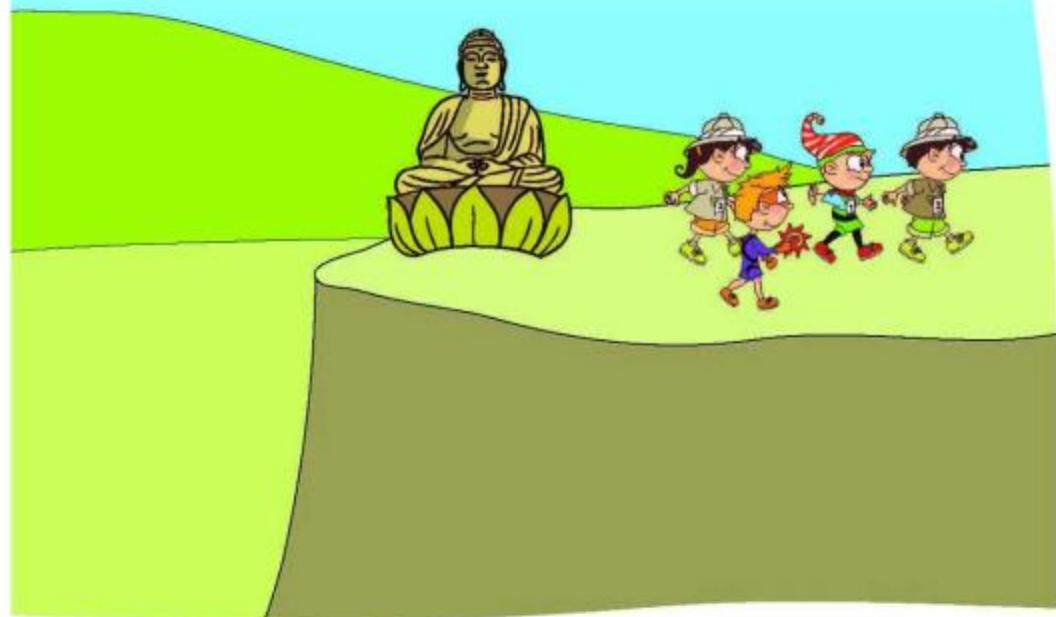
Avec bravoure, les six amis ont franchi de nombreux obstacles et leur débrouillardise leur a permis de trouver la précieuse relique du continent du Soleil Levant.

Apollo brandit fièrement le talisman tant mérité. Tous se remémorent les épreuves qu'ils ont du surmonter pour parvenir jusqu'à lui.

Te souviens-tu des périlleux moments que nos amis ont du traverser pour arriver au Bouddha ? Raconte moi ...

Désormais, deux reliques sont entre les mains des aventuriers. Ils se sentent plus forts pour affronter les défis qui les attendent afin de libérer la source des miracles.

Tao, Martin, Alice et leurs compagnons reprennent la route sans attendre, en direction du troisième continent : le "Continent Du Milieu".



C'est l'heure de la troisième des cinq étapes du voyage pour les six aventuriers. Grâce à leur courage, ils ont réussi à dénicher les reliques du Grand Continent et du Continent du Soleil Levant. Aujourd'hui, les lutins, les super-héros et les explorateurs débutent leur quête de la relique du Continent du Milieu.

"Cette endroit est magnifique", annonce

Tao tel un guide touristique.

En effet, d'immenses champs de fleurs s'étalent devant de petits moulins à vent.

Les couleurs sont irréelles, le rouge des moulins se détache sur le ciel bleu et les champs ornés de tapis multicolores.

A travers les longues allées de fleurs, les aventuriers suivent le chemin des moulins sur lesquels est peint le symbole du Continent du Milieu.

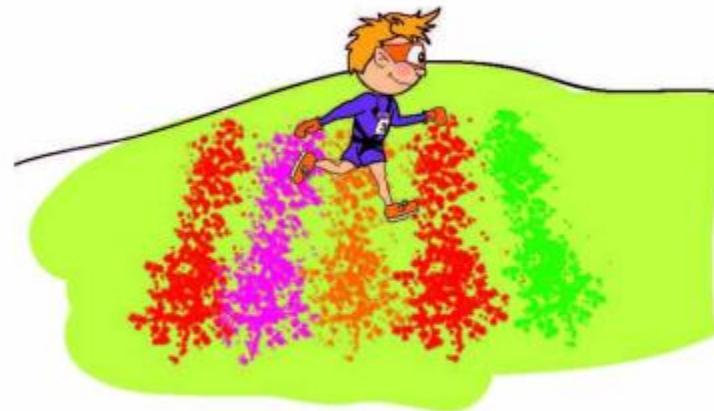
"Attention à ne pas écraser les plantations", crie Apollo en bondissant par-dessus les jolies allées fleuries.

Martin, Alice et Inès sont émerveillés, ils progressent dans cette féerie de couleurs en enjambant les fleurs.



Tao cueille une fleur qu'il offre Fantine ravie. Tous deux courent entre les lignes, bondissent par dessus les fleurs rouges, oranges et roses.

Dans les champs, de longs petits ruisseaux s'écoulent pour irriguer les plantes. **"Il y en beaucoup! Je vous parie que je passe ces trois ruisseaux d'affilée!"**, s'amuse Martin en prenant son élan. Hop ! Hop ! Hop ! Le lutin se projette au-dessus du premier ruisseau, il court, enchaîne son deuxième saut et réussit le troisième de justesse.

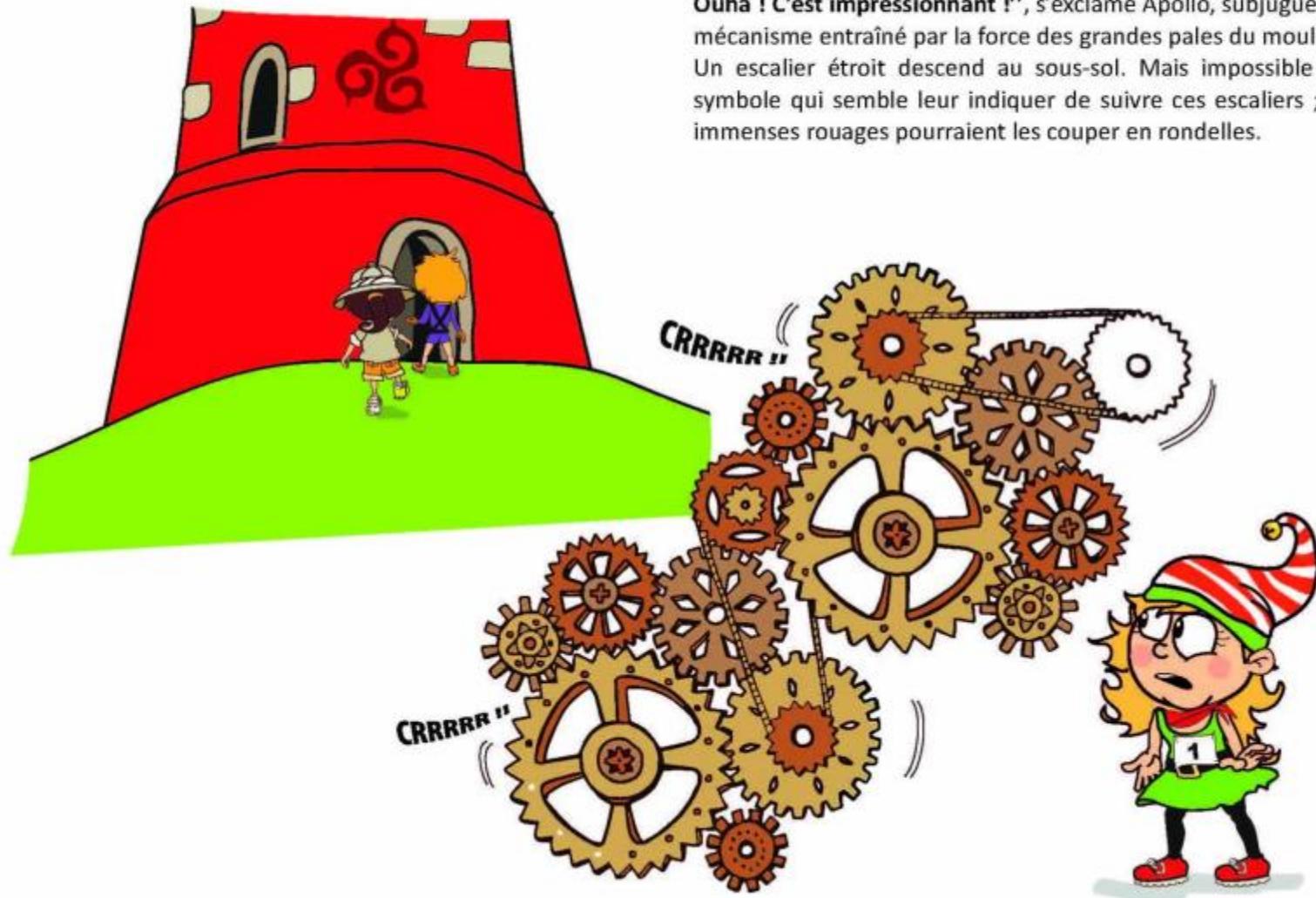


"Tu as failli te mouiller les pieds", rigole Apollo.

Alice et Fantine cherchent les endroits où le cours d'eau est plus petit, tandis que Inès exulte : **"J'ai enjamber deux ruisseaux en même temps ! héhé !"**

Dans la gaieté, les six compagnons plein d'énergie évoluent dans ce décor idyllique où seules les pales des moulins brisent le silence, fendant l'air dans de grands mouvements majestueux.

Arrivés au pied du dernier moulin, la troupe se regroupe autour de l'explorateur qui consulte le plan : "D'après la carte, nous devons entrer dans ce moulin", annonce Tao. Apollo pousse la porte, elle n'est pas verrouillée. Suivi de près par Alice, le super-héros pénètre dans le haut bâtiment rouge.



Ouha ! C'est impressionnant !", s'exclame Apollo, subjugué par l'énorme mécanisme entraîné par la force des grandes pales du moulin. Un escalier étroit descend au sous-sol. Mais impossible de suivre le symbole qui semble leur indiquer de suivre ces escaliers ; en effet, les immenses rouages pourraient les couper en rondelles.

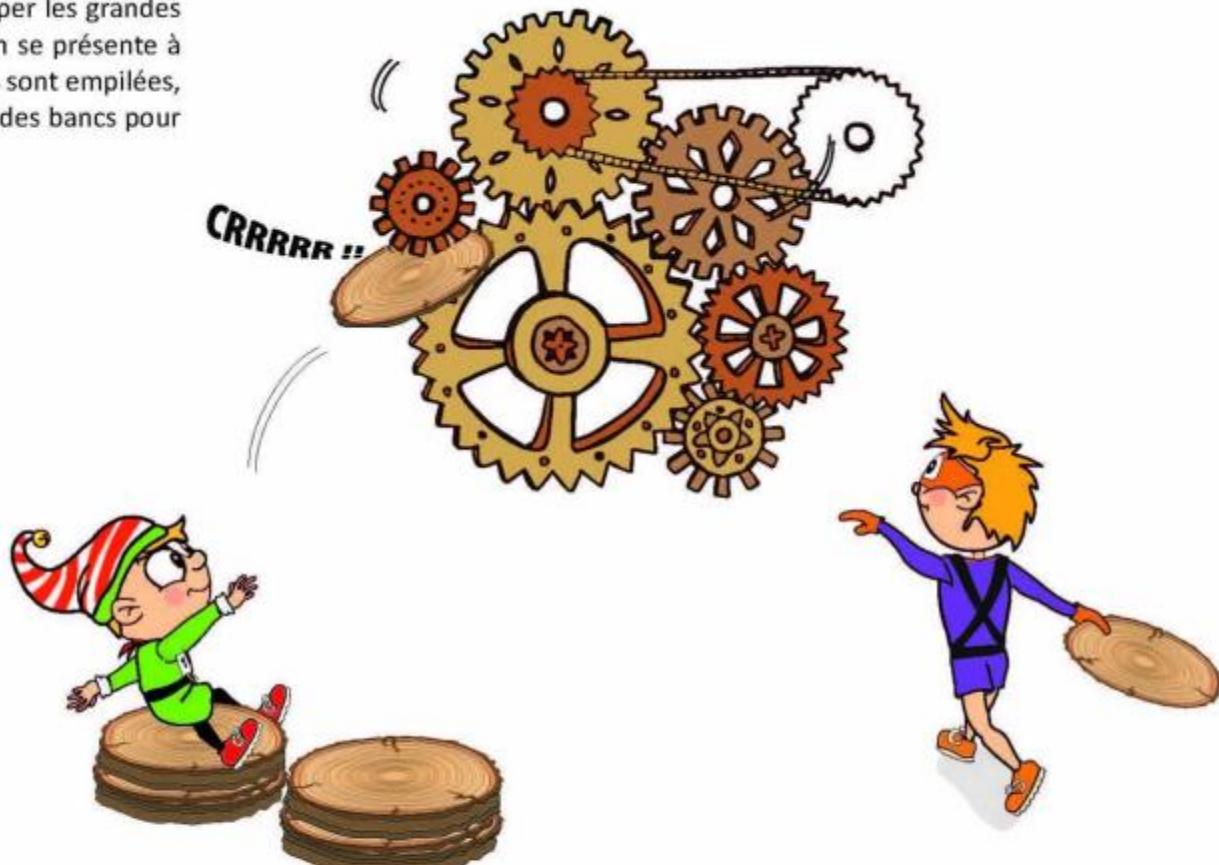
Pour passer, les aventuriers doivent stopper les grandes roues dentées, et, par chance, la solution se présente à eux. En effet, au sol, des rondelles de bois sont empilées, probablement destinées à confectionner des bancs pour le repos des agriculteurs.

Martin propose de lancer les rondelles dans l'engrenage pour stopper la mécanique.

“Je m’assois sur les rondelles pour être plus stable, regardez ! Et un, et deux, et trois !”

La sphère de bois atteint sa cible du premier coup, elle se cale entre deux roues et bloque le mouvement. Martin, tout fier, propose à ses amis d'en faire autant pour s'assurer que la machine s'arrête complètement.

Apollo s'applique à éjecter une grande rondelle, c'est à son deuxième essai qu'il parvient à la coincée entre deux grands rouages. Les quatre acolytes se positionnent tout autour du mécanisme et se répartissent la tâche en lançant leur projectile.



Après quelques grincements, la grande machine s'arrête. **“Dépêchons-nous de passer avant que ça ne lâche”**, propose Tao pas rassuré par les petits bruits qui s'échappent des rouages.

Sans perdre de temps, les aventuriers s'empressent de descendre les étroits escaliers en commençant, curieux de voir cela va les mener. Il fait sombre mais, tout au long de la descente, on distingue le symbole du Continent du Milieu gravé sur la pierre. "C'est encore un passage secret !", se réjouit Fantine pressée de découvrir leur destination. Au même moment, en bas de l'escalier, une porte décorée du symbole se dresse devant eux.



C'est un décor complètement différent que découvrent les aventuriers lorsque Alice ouvre la porte. “**Ça a tout l'air d'un champ de ruines ! Mais où sommes-nous ?**”, s'exclame Martin. Devant eux, des restes de monument, des colonnes, des marches d'amphithéâtre... “**Nous entrons dans la cité des ruines !**”, affirme Tao repliant la précieuse carte.

Les compagnons s'avancent dans ce nouvel environnement, ils observent tout autour et : “**Là! regardez, le symbole sur la colonne en ruine !**”, découvre Alice l'exploratrice.

Les amis s'approchent et constatent qu'ils marchent dans les restes d'un temple romain. Au sol, de grandes lignes de pierres abîmées s'étendent sur plusieurs centaines de mètres.

Les six compagnons s'imaginent le bâtiment comme il était avant, au temps des Romains et s'inventent une histoire...

“**Il faut y aller les amis, suivons le symbole !**”, ordonne Tao, sortant les autres de leurs rêveries.



Dynamiques, Tao, Martin et Apollo partent rapidement en direction des symboles, franchissant avec adresse les alignements de pierres. Les filles trottinent juste derrière, elles enjambent les ruines de pierre qui jonchent le sol de part et d'autre.

“C'est immense, il y a une infinité de pierres !”, s'exclame Inès impressionnées par ces constructions monumentales.

La course entre les ruines durent un long moment, Fantine et Alice commencent à ressentir la fatigue et se laissent distancer par les autres.

“Je n'ai plus de forces, il faut que je mange quelque chose !”, se plaint Alice en indiquant son l'estomac.

“Oh oh! Attendez-nous !”, crie Fantine en direction de ses amis qui se retournent aussitôt et s'arrêtent.



La troupe décide de ralentir le pas jusqu'à ce qu'ils trouvent de quoi reprendre des forces.

Par chance, à quelques pas de là, des arbres à réglisse s'entortillent autour des colonnes, laissant apparaître de grands fruits appétissants.

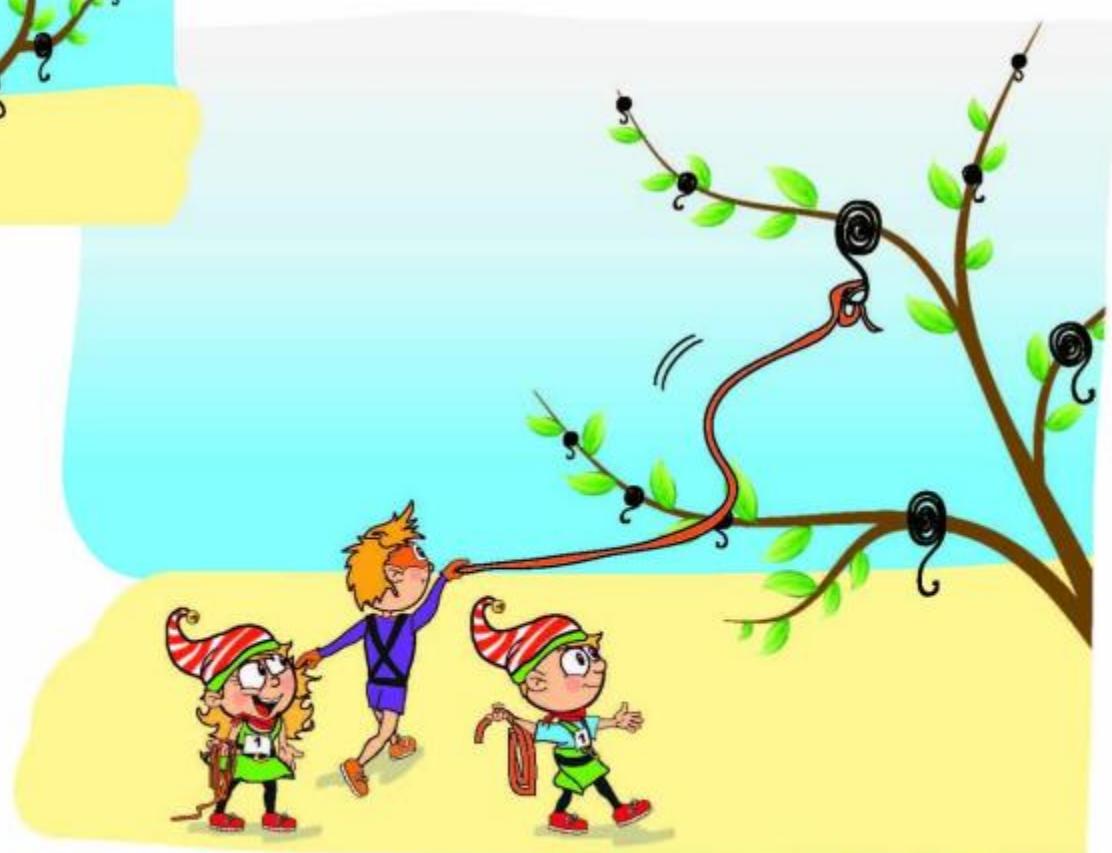


"Hummm ! Il est super bon!", savoure-t-il en tendant un morceau à son amie exploratrice.

"Cueillons-en une bonne réserve pour notre voyage", propose Tao en se préparant à lancer son lasso. Tous les aventuriers projettent leurs cordes en direction de l'arbre à réglisse.

"Humm! Nous allons nous régaler!", s'exclame Apollo en constatant les nombreux réglisses sur les branches.

Sans tarder, il sort son lasso et vise le plus gros fruit qui pend au sommet de l'arbre. La corde s'entortille autour du réglisse, apollo tire dessus et hop ! Voilà le trophée appétissant dans ses mains !



De réglisses tombent au sol, Alice et Inès courent au pied de l'arbre récupérer les nombreux fruits. En allers-retours, elles viennent déposer les réglisses près des autres occupés à lancer leurs lassos.

Fantine fait tomber quelques fruits, et décident de rejoindre ses deux copines sous l'arbre et ramasser les fruits au sol. **"Ouha!! tout ce qu'il y a ! C'est super! Nous allons avoir plein de provisions!"**, s'exclame-t-elle en s'approchant de l'arbre.



Au loin, se détachent les silhouettes imposantes de grands bâtiments ornés de tours... Le symbole est inscrit sur le chemin en direction de ces ombres intrigantes. **"On dirait bien un château là bas!"**, déduit Martin.

Les six aventuriers, curieux de voir cela de plus près, s'élancent gaiement sur le chemin de la troisième relique.



Martin avait raison, la petite troupe s'approche d'un grand château fort perdu dans la campagne, surmonté de donjons qui devaient servir de tour d'observation contre l'arrivée de l'ennemi.

"J'espère que nous allons pas faire encore une mauvaise rencontre...", appréhende Inès, encore marquée par le dragon de la muraille.

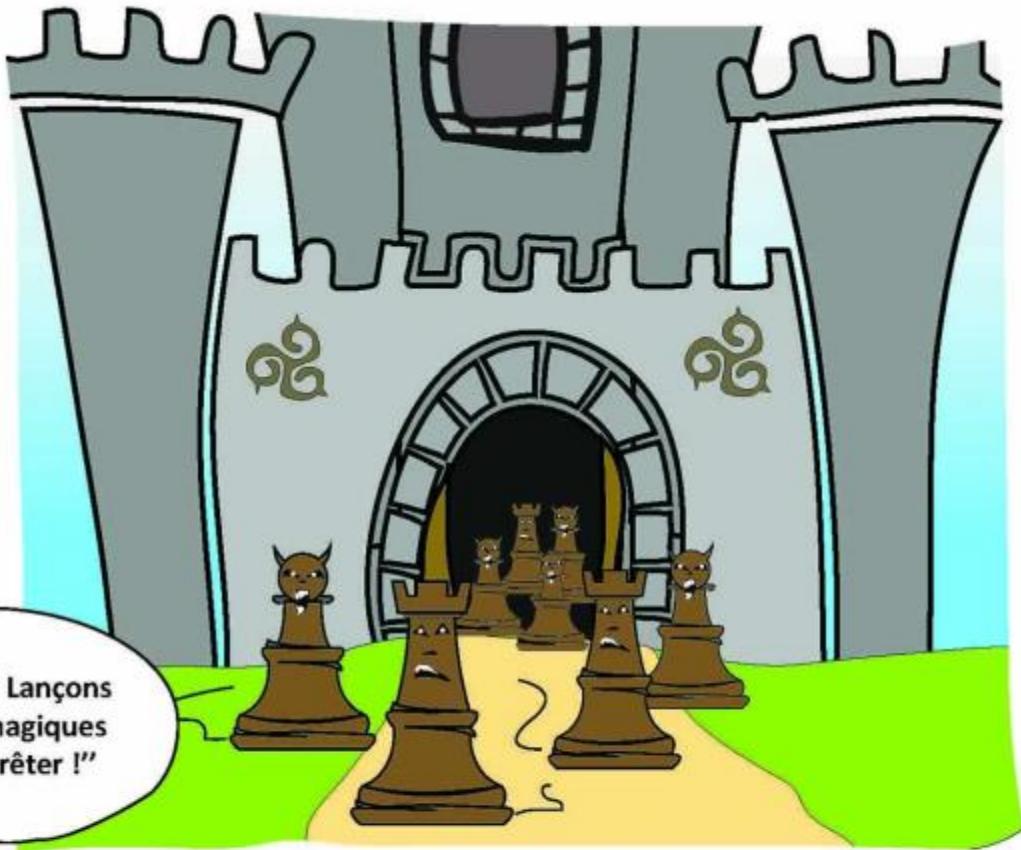
En s'approchant de l'entrée, Tao tente de la rassurer : **"Ça a l'air calme, mais restons vigilants au cas où quelqu'un nous aurait vu ...!"** Pas le temps de finir sa phrase, la porte s'ouvre violemment et une armée de gardes sortent à toute allure en direction des aventuriers.

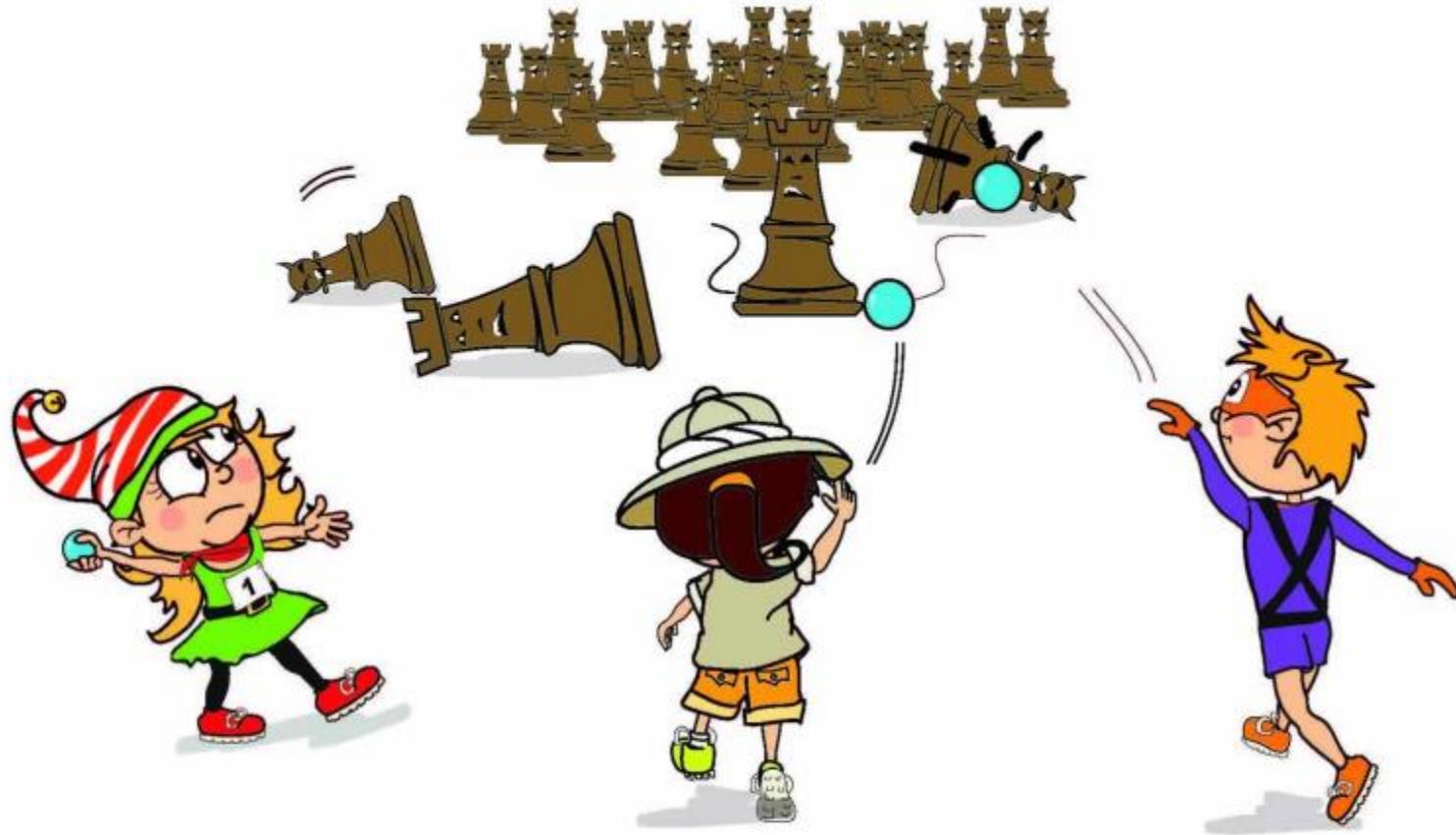


Effrayants et agressifs, les assaillants ont un aspect de pions d'échec, ce sont les pions gardiens du château fort ! Ils se déplacent rapidement, comme s'ils glissaient sur un échiquier.

Leur contact pourrait être fatal, ils ont la faculté de figer tout ce qu'ils touchent. Les pauvres aventuriers seraient changés en statue !

"Vite !! Sortez vos billes magiques ! Ils faut les faire tomber !" , hurle Apollo en chef d'armée. En effet, si un pion est touché et qu'il tombe il est alors incapable de se relever. Les aventuriers ont toutes leurs chances de les neutraliser en visant avec précision et suffisamment fort les pions guerriers.





Sans perdre de temps, les six amis se saisissent de leurs billes magiques et les projettent avec force sur ces pions ennemis. Ils enchaînent de nombreux tirs en visant les premiers assaillants qui arrivent sur eux, mais les suivants sont à la charge juste derrière et ne laissent pas de répit aux aventuriers.

“Ils sont toute une armée !”, crie Fantine entre deux lancers, alors que les pions guerriers se rapprochent dangereusement.

“Nous devons lancer plus de billes et viser aussi les rangées à l’arrière”, ordonne Alice tacticienne. A bout de souffle mais redoublant d’efforts, les six amis multiplient les missiles et atteignent de nombreux pions qui se couchent sur le sol.

Les pions touchés roulent et s'immobilisent, impuissants, rendant difficile l'avancée des derniers attaquants. Après de longues minutes de combat acharné, les amis ont enfin déciémé toute la tribu de gardes agressifs. Une quantité colossale de pions recouvre le terrain. Pour avancer et pénétrer dans le château, les aventuriers doivent enjamber les pions en veillant à ne pas les toucher, sinon ils seraient changés en statue !



“On les a eu !”, crie fièrement Alice essoufflée. Ravis de leur victoire, tous se précipitent vers l’entrée libérée.

Curieux, Apollo s'avance pour entrer, il aperçoit un grand gouffre, autour duquel un escalier monte tout en haut de la tour.

“C'est parti pour une ascension vers les hauteurs du château !”, crie-t-il, alors que ses amis découvrent la hauteur de l'escalier.

En prenant garde à ne pas tomber, les aventuriers trottent autour du trou béant pour atteindre le premier étage. Apollo est devant, suivi de Martin et Alice amusés par cette course en carré.

Derrière, Inès, Tao et Fantine sont à la traîne. Tao tente de regarder dans le trou : **“Ca doit être des catacombes! Brrrr, je n'aimerais pas tomber là dedans !”** dit-il en s'éloignant du vide.

Inès et Fantine se collent aux parois pour se positionner le plus loin possible du piège. Tous trois avancent à leur rythme, et rejoignent les autres arrivés au dernier étage de la tour.

De là-haut, la vue est magnifique, mais l'heure n'est pas à la contemplation... Il faut continuer de suivre la symbole.



Les copains observent les parties du château à la recherche du symbole. “**Là ! regardez !**”, Martin indique un petit donjon qui se dresse à quelques mètres. Il est fin et haut, surmonté d'un petit drapeau qui flotte dans le vent; une seule petite fenêtre permet de pénétrer à l'intérieur.

“**Mais comment allons-nous atteindre cette tour ?**”, se demande Inès en constatant le vide qui les sépare de la tourette.

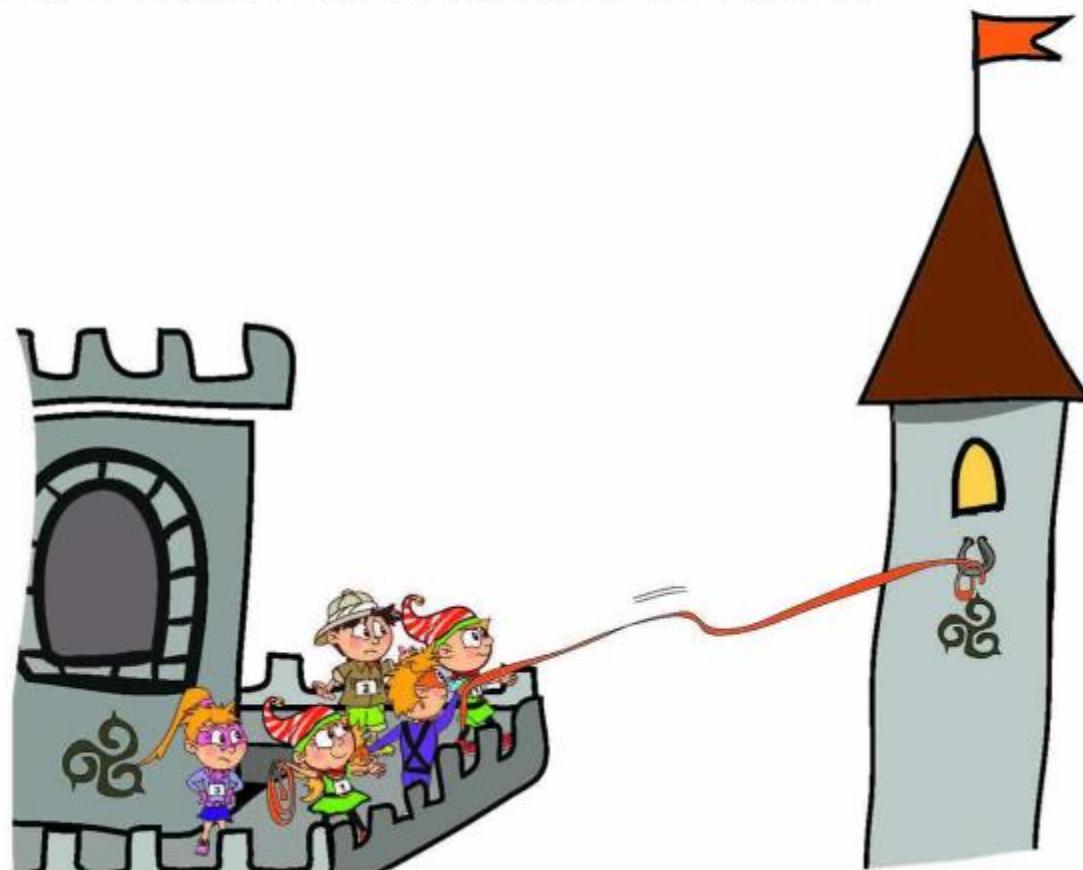
Martin, inspiré : “**Tentons d'atteindre le crochet situé sous la fenêtre avec nos lassos, et former une passerelle jusqu'à la petite ouverture!**”

Les six amis acquiescent et brandissent leur lasso, prêts à en découdre avec ce nouvel obstacle.

Martin réussit à fixer son lasso, le tend et l'attache soigneusement autour du pilier en pierre. Fantine l'imitera dans la foulée, ainsi les deux lassos tendus forment déjà un début de passerelle.

“**Allez, il en faut plus pour que le passage soit sécurisé**”, ordonne Martin en laissant la place à ses amis.

Pendant que les quatre lanceurs projettent leurs lassos, Martin et Fantine s'appliquent à fixer solidement les extrémités autour du pilier.

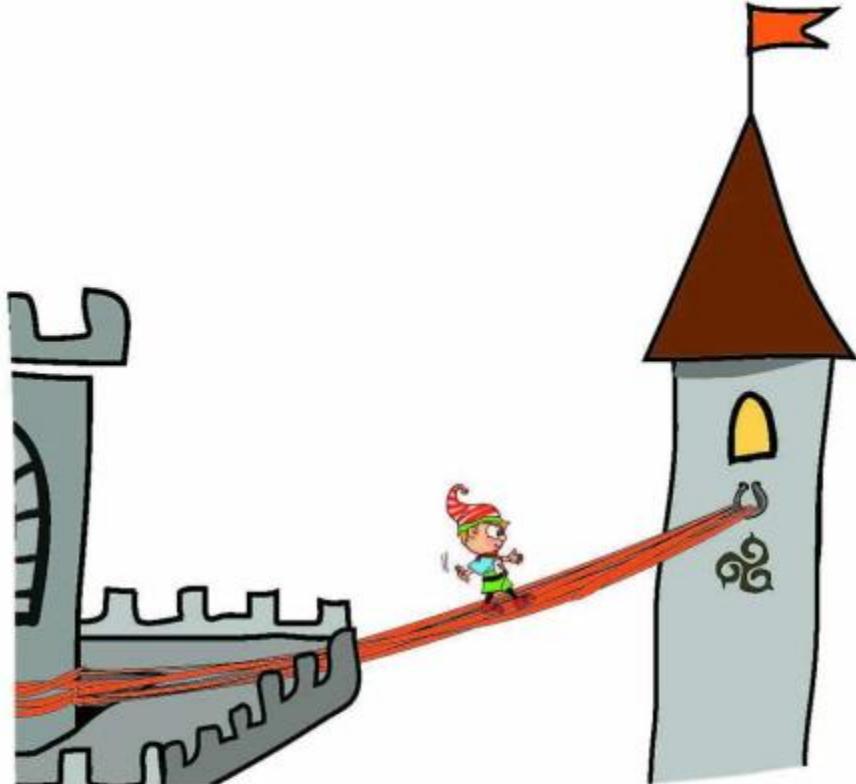


"Les lassos sont bien arrimés, nous pouvons y aller !", propose Martin posant son premier pas sur le pont de cordes.

Avec concentration, le lutin impressionne ses amis et atteint la tour rapidement, s'accroche au rebord de la fenêtre et pénètre à l'intérieur. Il disparaît et "Aaaaahhhhhh!!", un cri retentit, puis s'éloigne, jusqu'à un silence inquiétant.

"Vite ! rejoignons-le !", Apollo se précipite entraînant le reste du groupe. Tao ferme la marche pour veiller à ce que tout le monde parvienne bien jusqu'à la tour.

Les amis entrent dans le mystérieux donjon, et **"Aaaaahhh!"**, tout comme Martin, sont aspirés vers la bas dans une épaisse atmosphère cotonneuse...



Alice appréhende de se hisser dans la tour, mais elle n'a pas le choix, il faut rester tous ensemble. Tao la rassure et lui rappelle que le symbole les protège, et qu'ils ne risquent rien en le suivant.

"Ne vous inquiétez pas ! La chute est douce, vous ne risquez rien !", la voix d'Apollo retentit au loin, tout en bas. Détendue, elle se jette dans le vide de la tour et oublie son appréhension, sous le regard protecteur de Tao, dernier à pénétré dans la tour.

“Ouahhhh !”, s'exclame Fantine qui découvre l'endroit où elle se trouve. Et Tao, fier de remplir le rôle de guide, annonce que la troupe a atterri, sur une autre partie du continent du Milieu, dans la ville de Londres.



Les six aventuriers s'aperçoivent que le sortie du passage secret se fait dans une jolie cabine rouge, en plein cœur de la ville. L'ambiance est très bruyante, ils sont un peu assommés par le changement d'environnement aussi brutal. Curieux, ils découvrent de grands bus rouges qui roulent à toute allure dans un vacarme assourdissant, de grands bâtiments pointus au bord d'un grand fleuve orné de ponts pittoresques.



A la recherche de cette troisième relique tant espérée, les six amis suivent le symbole, traversent quelques rues, longent une partie du fleuve et se dirigent vers la grande horloge qui surplombe la ville.

A cause du bruit, ils se parlent peu mais avancent ensemble vers le monument.

"Regardez ces gardes avec leurs drôles de chapeaux !" s'amuse Alice en s'approchant du premier garde immobile. **"Bonjour monsieur!"**, lance-t-elle joueuse. Aucune réaction, le gardien ne bouge pas d'un centimètre.. mais Alice a pourtant cette sensation qu'il est prêt à bondir.

"Alice, ne perd pas de temps, viens !", Apollo appelle son amie exploratrice et les six copains slaloment et tournent gaiement entre les gardes fixés dans leurs bottes.



Au pied de l'horloge, les aventuriers traversent un grand pont de pierres, et se retrouvent sur la rive en face. L'ambiance est plus calme, les voitures ne circulent pas dans cette partie de la ville et les rues pavées sont bordées de jolies maisons multicolores. **“C'est beau toutes ces couleurs!”**, admire Inès en tournant sur elle-même. **“Oui, mais où allons-nous maintenant Tao?”**, questionne Martin intrigué par ce lieu si calme.

Tao analyse la carte et annonce qu'au bout de cette rue, un passage devrait les emmener dans la dernière partie du continent, là où se trouve la relique. Stimulés par cette bonne nouvelle, les aventuriers s'élancent droit devant, dans une course entrecoupée de sauts pour esquiver les pavés enfoncés ou abîmés par les changements climatiques. Apollo, tel un kangourou, fait de grands bonds vers l'avant avec à ses trousses son amie super-héroïne, qui essaie d'emprunter le même parcours.

Tous avancent rapidement, conscients que la fin du périple approche.

Là, au bout de la rue, le sol a changé d'allure, et certains pavés sont recouverts du symbole. **“On y est !”**, annonce Tao désignant les pavés.

Les six amis se concertent un instant et chacun part se placer sur un pavé marqué du symbole. Martin est prêt, Alice aussi se stabilise sur un pavé marqué.

Tao est le dernier à se placer sur un symbole, et, au moment où ses pieds se posent au sol, un phénomène étrange se produit...



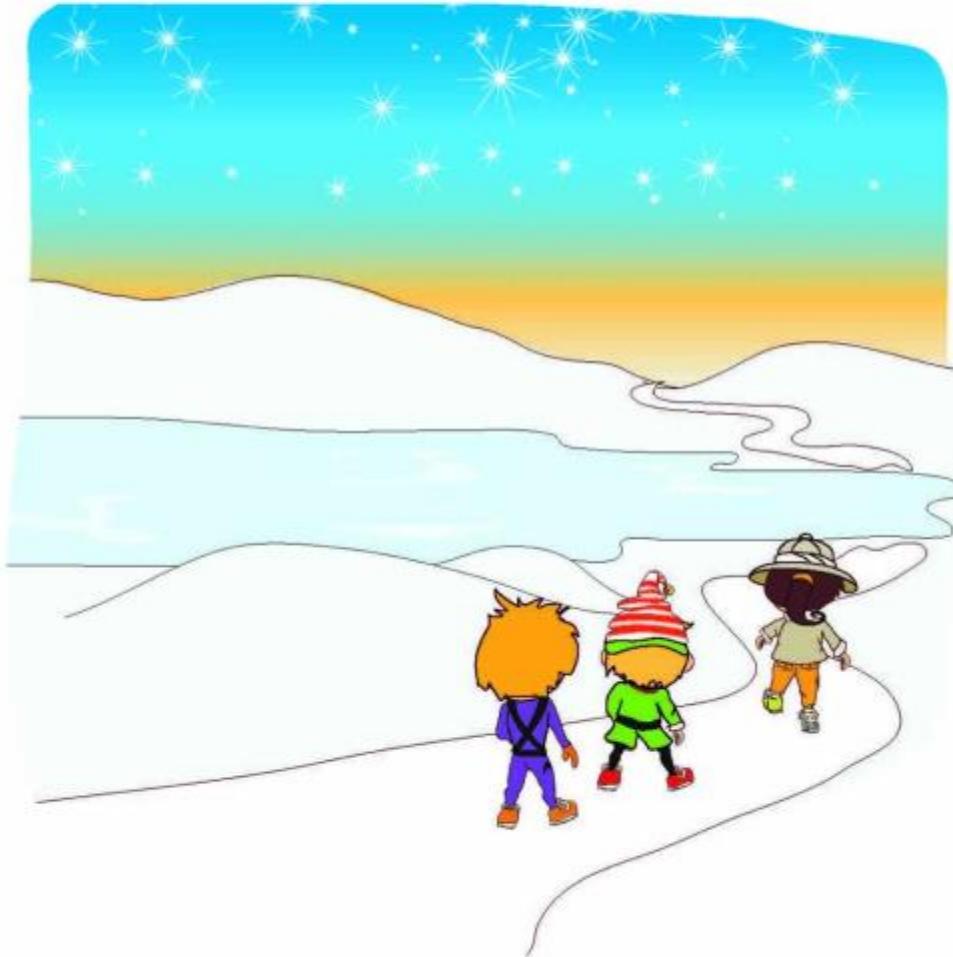
Tous les aventuriers sont placés sur les pavés, un crissement... devant eux, une partie du sol s'enfonce et s'incline, pour laisser apparaître un toboggan. **"Voilà le passage vers la troisième relique !" Nous y sommes !**", crie Martin se jetant dans la pente souterraine.

A la queue leu leu, les aventuriers descendant vers une nouvelle destination.

En bas du toboggan, l'atterrissement est glacial ! Alice, Martin et leurs amis tombent dans la neige ! **"Brrrr ! C'est le Pôle Nord ici !?"**, s'exclame Alice frigorifiée. Les aventuriers ne sont pas arrivés au Pôle Nord, mais en Laponie, tout au nord du Continent du Milieu, là où est cachée précieusement la troisième relique.



Après avoir repris leurs esprits, les aventuriers s'aventurent courageusement dans cette immensité gelée, et chacun sait que cette dernière étape ne sera pas des plus faciles. Le paysage est tout blanc, la lumière est faible et la troupe sait qu'elle ne doit pas perdre de temps. La quantité de neige est énorme, et même si les six amis suivent un chemin tassé, leurs pas s'enfoncent ce qui rend leur avancée laborieuse.



Alors qu'ils avancent doucement, les voilà stoppés par un lac gelé qui coupe le chemin. “**Brrrrrr ! Ce lac est glacé, pouvons-nous marcher dessus ?**”, demande Martin en touchant la glace de son pied.

“**Hummm ! c'est trop risqué, la glace pourrait craquer et nous serons transformés en glaçon !**”, dit Tao résigné.

“**Lançons nos billes magiques pour marcher dessus**”, propose Martin. “**Non, elles vont coulées, elles ne sont pas assez grosses !**”, lui répond Apollo.

Alors Alice propose d'utiliser les flambeaux. Elle lance le sien de manière à ce qu'il soit bien positionné face à elle. “**Le flambeau est assez grand, il tient sur la glace**”, dit l'exploratrice convaincue.



“C’était une super idée Alice !”, congratule Fantine soulagée d’avoir franchi cet obstacle.

En voyant le flambeau se poser ainsi sur la glace, les amis comprennent l’idée d’Alice. Chacun leur tour, ils projettent les morceaux de bois pour construire une sorte de chemin posé sur la glace. Bien alignés, les flambeaux permettent ainsi au groupe de franchir le lac gelé.

Fantine trotte de flambeau en flambeau, elle atteint le bout du lac sans difficulté. Apollo traverse en quelques secondes et se poste à côté d’elle. Tous deux amusés par cette traversée, ils observent leurs amis en pleine action en attendant que tous les rejoignent.





Heureux, les aventuriers courrent dans la neige, se poussent, improvisent une bataille de boules de neige. Deux clans se forment, certains confectionnent des réserves de missiles, tandis que d'autres se confectionnent un tas de neige protecteur. Dans d'innombrables aller-retours, les six compagnons partagent un moment unique, sous les étoiles du nord.

La bande à Martin est venue à bout de celle de Tao, les six amis se retrouvent et reprennent la route vers la destination finale.

La nuit tombe rapidement dans le nord du continent, mais heureusement, la lumière des étoiles illumine la neige et l'ambiance reste claire.

Les aventuriers évoluent en rangs serrés pour se tenir chaud. Le chemin s'enfonce vers un petit col qui n'est plus très loin.

Alors que tout est calme, Apollo se fige tout à coup et, muet il montre le ciel ! **“Ouhahhouuu!”**, le son sort difficilement de sa bouche.

Le spectacle est magique, une magnifique aurore boréale illumine le ciel, sous les yeux ébahis des six amis.

La vue de ce phénomène réchauffe le cœur des six aventuriers qui marchent en direction de la montagne, là bas où la relique les attend.

“Nous y sommes enfin !”, s'exclame Tao en apercevant la fameuse relique. Elle est là, enfin ! Devant eux, la relique est enfermée dans une sphère protectrice, à moitié ensevelie dans la neige. Apollo et Martin soulèvent ensemble la protection, et libère la relique. Alice se saisit du précieux talisman et le brandit en signe de victoire.



C'est par la partie du continent la plus hostile que les aventuriers ont achevé leur périple. Ais c'est aussi là qu'ils ont vu pour la première fois le spectacle de l'aurore boréale et qu'ils ont trouvé la troisième relique.

Te souviens-tu quels autres endroits ont traversés les aventuriers ? Qui ont-ils du combattre dans le château fort ?

Leur solidarité les a beaucoup aidé dans les épreuves difficiles, et ils ont réussi à franchir des obstacles compliqués.

Maintenant, trois reliques sont entre les mains des aventuriers. Ils ne pensaient pas que le voyage serait si difficile, mais chacun sait qu'ensemble, ils parviendront à libérer la source des miracles.

L'heure est au quatrième continent, plus au sud : le "Continent des Archipels".





TROPHÉE DE PRINTEMPS LE CONTINENT DES ARCHIPELS

Le Continent des Archipels porte bien son nom, en effet, il est constitué d'une multitude d'îles de toutes les tailles.

Pour entrer sur ces terres, les six aventuriers se retrouvent déjà confronter à une périlleuse traversée.

"Oui, nous devons bien franchir ce pont délabré !" confirme Tao à ses compagnons dépités par l'état de cette passerelle suspendue qu'ils vont devoir emprunter.

"C'est très dangereux, comment marcher sur ces morceaux de bois qui tombent en miette ?!" s'exclame Fantine en constatant les trous et les planches cassées.

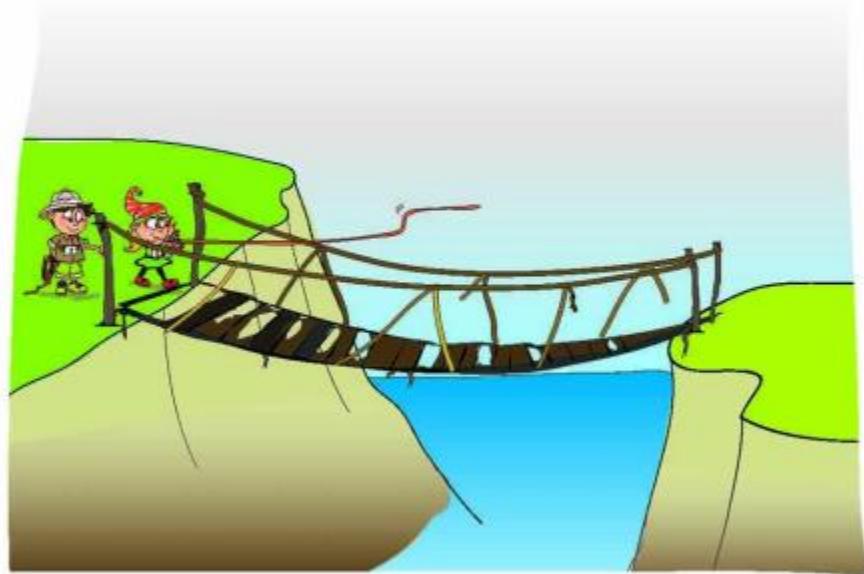
"Il faut trouver une solution, essayons de confectionner un filet stable avec nos lassos", propose Alice sans conviction.



Alice sait que les lassos sont très résistants et n'hésite pas à l'idée de s'en servir comme filet rebondissant pour se propulser de l'autre côté du pont défectueux.

Les six amis s'appliquent à viser les câbles encore solides et les entourent de leurs cordes. Un tissage de lassos se met en place sous les directives des lutins, experts en la matière.

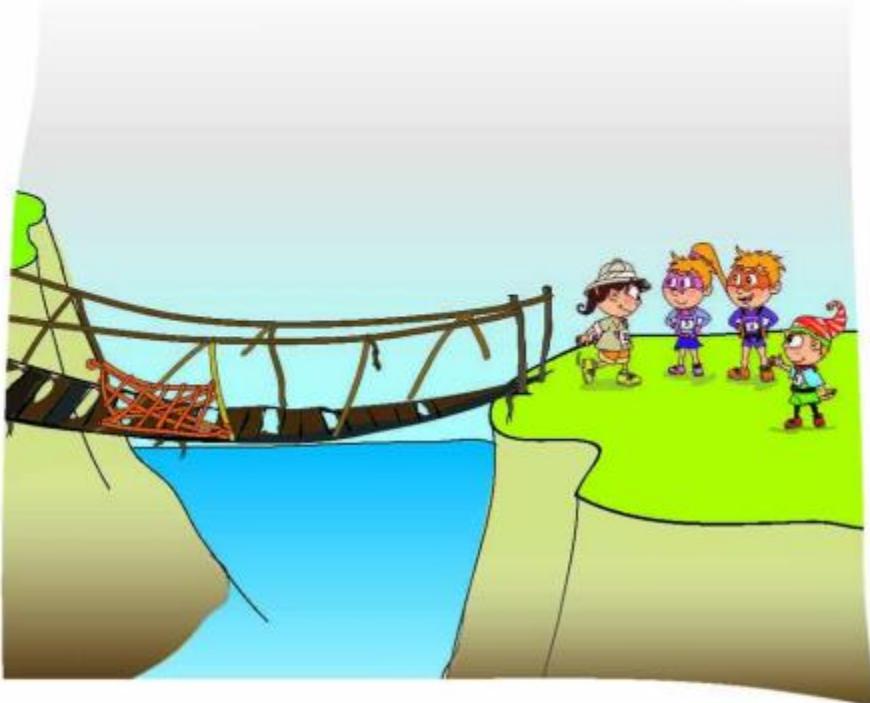
“Le filet à l'air parfait, je me lance en premier !”, annonce Martin fier de leur construction. Le lutin se recule, prend quelques pas d'élan et se projette sur le filet, solide et droit comme un i. **“Bong !”**, il rebondit sur le solide entrelacement de cordes et s'envole vers la terre d'en face.



“Aaaaahh!! Je vole !”, le filet rebondissant fonctionne à merveille et Martin atterrit dans le prairie de à l'autre bout.

Apollo se décide à passer, il court, prend appui sur le filet, et, pour impressionner ses copains, il enchaîne, un, puis deux, puis cinq rebonds avant de se lancer sur la terre ferme. **“Ouhaa!! Tu es doué Apollo!”**, lui lance Alice émerveillée.

Les deux explorateurs bondissent à leur tour sous les yeux de Inès et Fantine qui sont les dernières à passer. Les deux filles n'hésitent pas et rejoignent sans difficultés les autres au bout du pont.

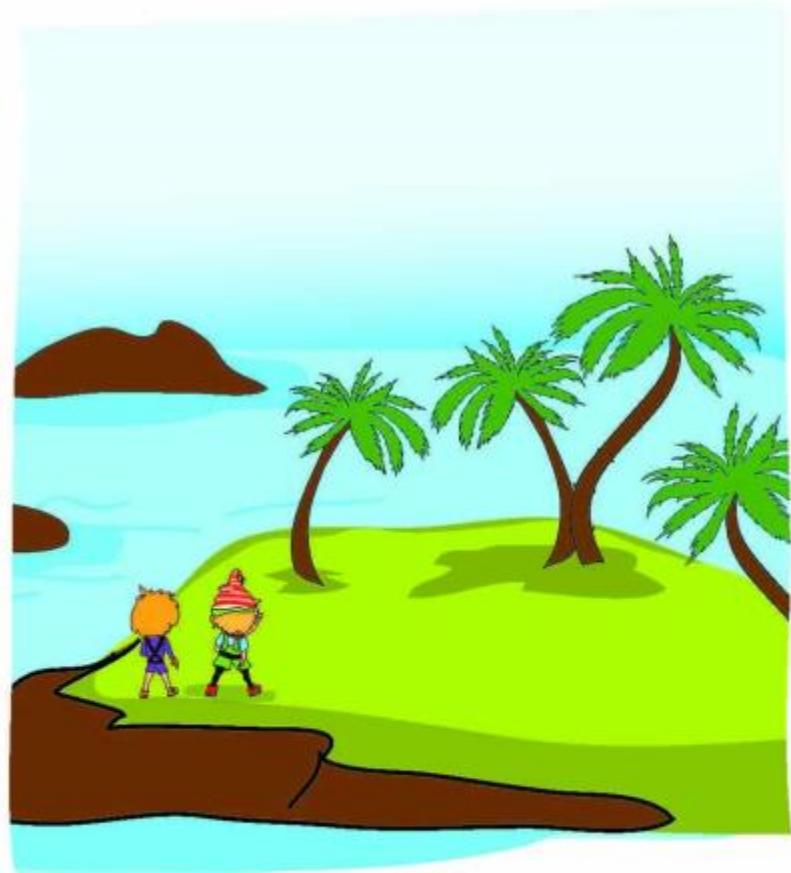


“Allons-y ! Le voyage ne fait que commencer !”, encourage Tao rassuré d'apercevoir le symbole du continent sur un reste de poteau en bois autrefois pilier du pont.

Dans ce cadre magique, entourés par des îles et une mer à perte de vue, les six aventuriers se lancent à l'assaut de la relique !

“Les lassos nous ont une fois de plus rendu une fière chandelle”, dit Inès après son atterrissage.

Et voilà enfin nos six aventuriers entrés sur le Continent des Archipels. L'île est paradisiaque, on se croirait dans un paysage de carte postale, qui inspire plus aux vacances qu'à un dur périple vers la quatrième relique.



Sur le chemin, de grands cocotiers se dressent devant eux, et, à la vue de superbes noix de coco, Tao s'écrie : “**Ces noix de coco on l'air délicieuses, ça vous tente de les goûter ?**”

A l'unanimité, les copains acquiescent l'idée de Tao et s'arment de leurs billes magiques pour faire tomber les fruits appétissants.

Apollo lancer avec force sa première bille, on entend un gros bruit suivi par la chute d'une noix de coco qui percute le sol et roule quelques mètres plus loin. Le super-héros victorieux renouvelle ses lancers et se met au défi de décrocher de plus grosses noix de coco.

Martin, Inès et Alice se positionnent stratégiquement pour viser au mieux les fruits. De nombreux noix tombent sur le sol et se dispersent de part et d'autre.

Alors que les lanceurs enchaînent les tirs, beaucoup de noix sont sol. Fantine et Tao décident de rassembler les fruits, ils courrent sous les cocotiers veillant à ne pas mettre le pied sur une noix.

Les deux ramasseurs commencent par les fruits les plus éloignés, les ramènent au pied de l'arbre et répètent ces allers et venues jusqu'à ramasser toutes les noix de coco.

“**Nous en avons assez pour nourrir toute une armée les amis !**”, s'exclame Tao presque aussi grand que le tas de noix à côté de lui.



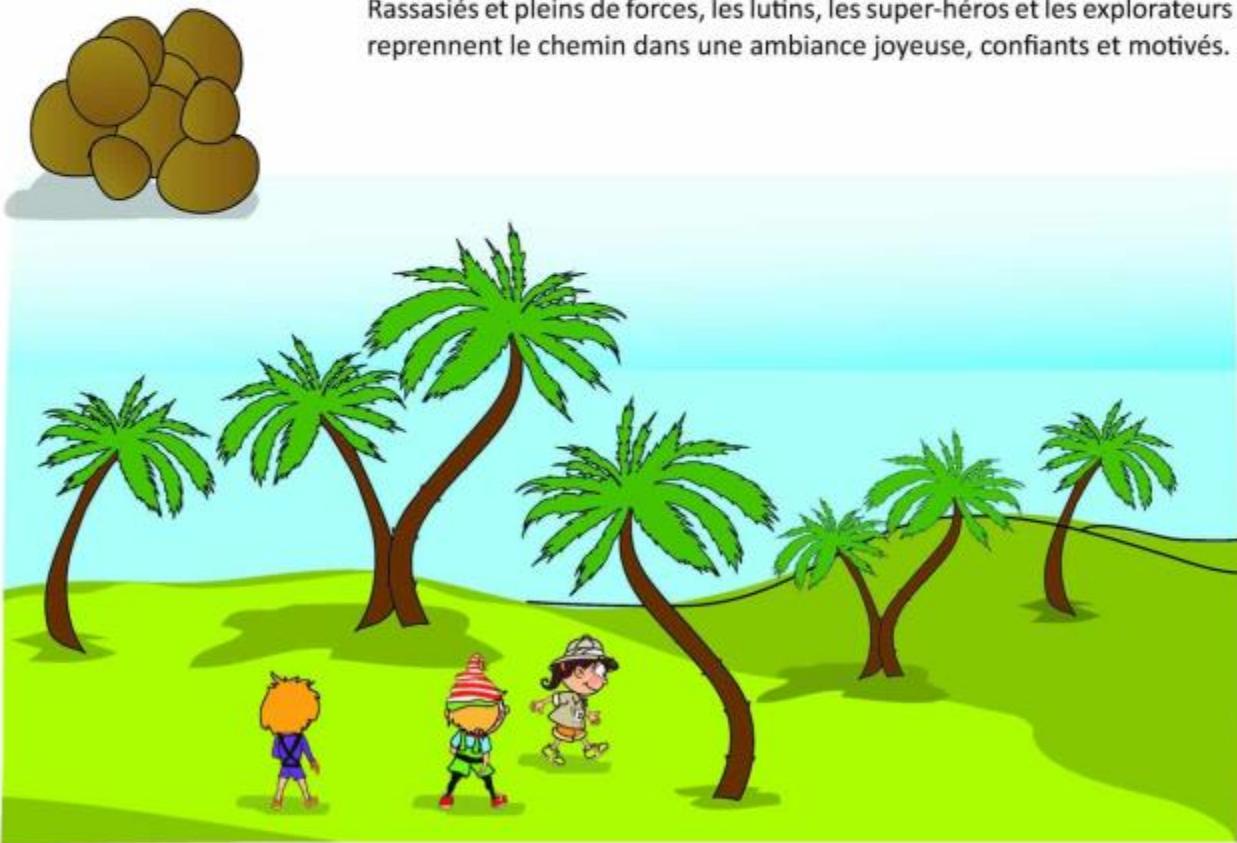


"Hummm! J'aime bien ce continent !", dit Alice en savourant sa première noix de coco.

"Oh oui! Ces noix de coco sont succulentes ! Parfaites pour nous donner l'énergie pour commencer ce voyage !", ajoute le super-héros.

Effectivement, le périple sur le Continent des Archipels commence plutôt bien pour les six aventuriers. Toutefois, ils sont conscients qu'il ne faut pas se réjouir trop vite et ils ignorent ce que leur réserve la suite du périple.

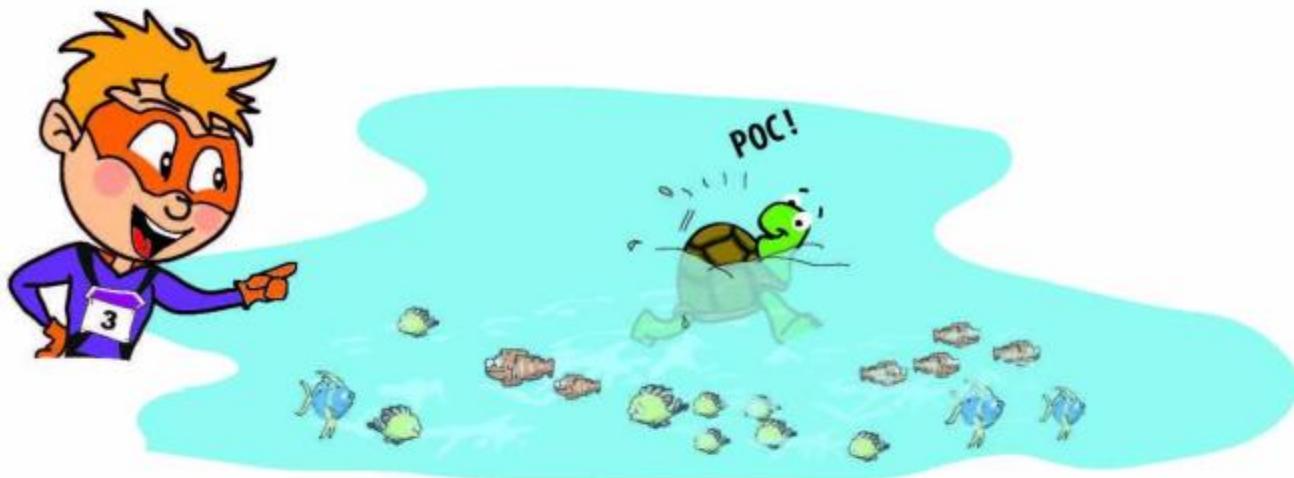
Rassasiés et pleins de forces, les lutins, les super-héros et les explorateurs reprennent le chemin dans une ambiance joyeuse, confiants et motivés.



Les noix de coco ont donné de l'énergie aux aventuriers, ils évoluent bien tous ensemble et se retrouvent rapidement au bout de l'île. Une jolie rive donne accès à la mer, l'horizon bleutée est parsemée d'îlots de toutes formes et de toutes tailles.

"Regardez l'île en face, elle porte le signe du continent, nous devons la rejoindre", constate Alice arrivée la première au bord de l'eau. **"Oui mais comment allons-nous faire? C'est beaucoup trop dangereux d'y aller à la nage!"**, grogne Apollo pas du tout rassuré.

Le super-héros s'approche de l'eau pour voir s'il aperçoit le fond et, à sa grande surprise, une multitudes de poissons multicolores tournicotent autour de son reflet. **"Ouhhaa ! Il y a des centaines de poissons de toutes les couleurs!"**, s'exclame Apollo en faisant signe à ses amis de s'approcher.



Les amis se précipitent au bord de l'eau, ravis d'assister à ce spectacle. alors que Inès et Fantine décrivent toutes les sortes de poissons, tous s'éclipsent en une fraction de seconde ! **"Poc!"**, une éclaboussure ! Étonnés, les six amis se figent et observent ce remous inattendu.

Tranquillement, une grosse tortue remonte à la surface de l'eau, curieuse, elle jette un regard à Apollo amusé de se retrouver nez à nez avec la grosse bête. **"Coucou jolie tortue !"**, dit Apollo en direction des gros yeux fixés sur lui. **"Poc ! Poc ! Poc !"** toute une tribu de carapaces émergent les unes après les autres.

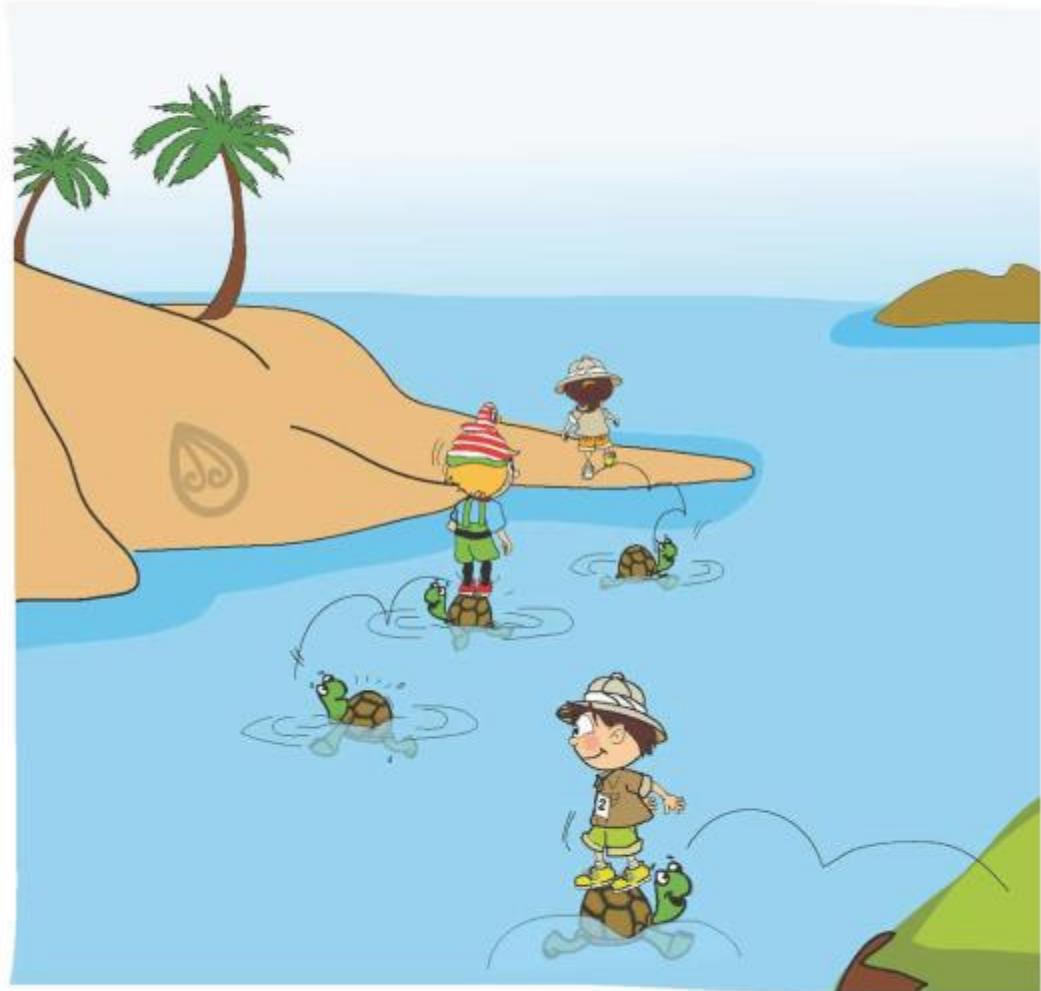
"Elles sont nombreuses, il y en a partout !", crie Alice ébahie.

L'exploratrice est captivée, elle fixe le spectacle un instant et, lui vient une idée. Elle saute sur la tortue la plus proche, puis bondit de carapace en carapace, enchaîne les sauts et se retrouve en quelques secondes sur l'autre île.

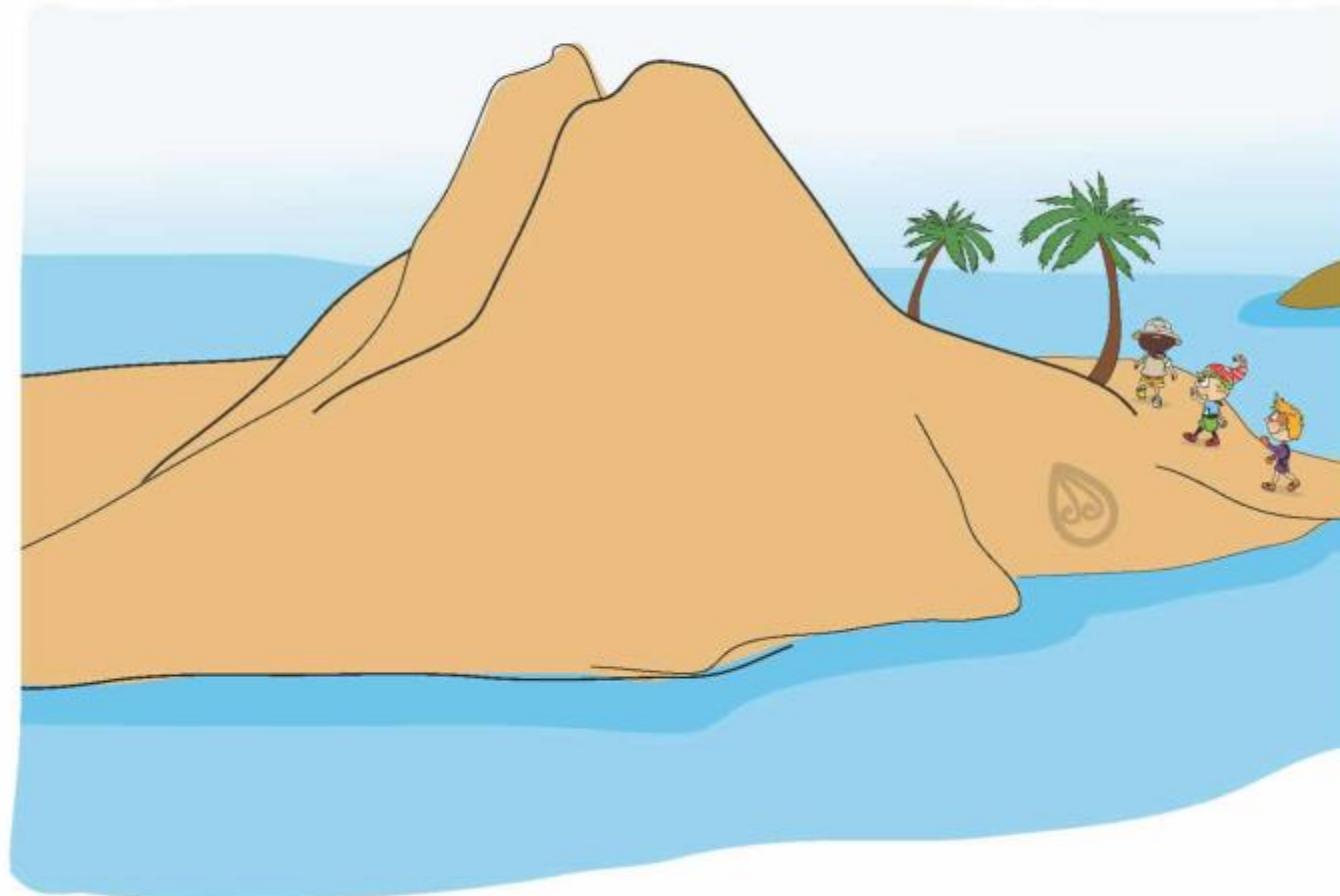
"Quelle bonne idée Alice !" crie Martin déjà posté sur une carapace au milieu de l'eau.

Les tortues centenaires sont si grosses qu'elles ne bougent pas d'un centimètre, et les aventuriers atteignent l'île d'en face sans risquer d'être entraînés par le courant.

Apollo est le dernier à sauter sur la rive, il se retourne et regarde les tortues qui n'ont pas bougé. Il fait un petit signe de la main comme pour les remercier, et la troupe reprend sa route.



Cette île est plus vallonnée et le chemin sillonne quelques collines pelées par les vents marins. D'après Tao, il faut passer la montagne qui sépare l'île en deux et redescendre de l'autre côté. Les six compagnons attaquent la montée, Apollo reste derrière et veille à motiver Inès et Fantine jusqu'au sommet. Sur le chemin, il y a peu de végétation, juste quelques cocotiers alignés. Les lutins s'amusent à slalomer entre les arbres, Tao tourne autour, se cache et revient vers Apollo et les filles. L'ambiance est bon enfant et rend l'ascension moins éprouvante.



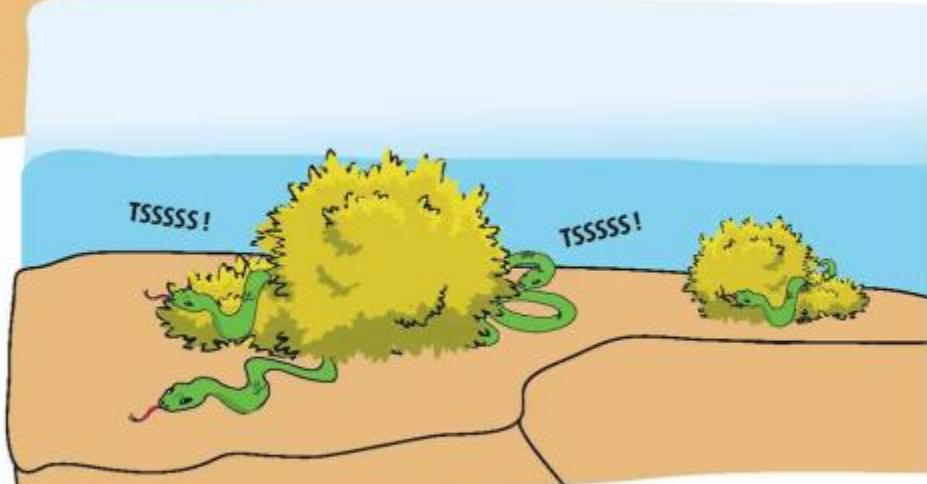
En haut de la colline, la vue est imprenable. A l'horizon, on aperçoit la mer, et les ombres formées par les nombreuses îles du Continent des Archipels. **“Arrêtons-nous un instant admirer le paysage, avec une bonne noix de coco !”**, propose Tao à ses amis fatigués par cette raide ascension. Les aventuriers apprécient cette pause bienvenue et se régalent avec les bonnes noix de coco.



Au moment où les bêtes sortent du taillis, tous les aventuriers lâchent leur festin et se reculent : **“Oh non ! Des serpents !”**, crie Martin en constatant les rampants se diriger dans leur direction.

Alors qu'ils sont assis tous en cercle, Alice entend un bruit dans le buisson juste derrière elle.

“Vous avez entendu ? Il y a quelque chose là derrière !”, l'exploratrice méfiante, se lève d'un bond.



Instinctivement, Alice jette sa noix de coco sur les reptiles, ces derniers reculent de quelques mètres, mais reviennent aussitôt. “Allez ! Repoussons-les en lançant des projectiles !”, Martin attrape sa noix de coco et la projette sur le serpent qui s’approche dangereusement. En même temps, Inès et Apollo choisissent de se défendre avec leurs billes magiques qui claquent sur le sol et effraient les rampants. Tao et Fantine se servent de leurs lassos pour fouetter les animaux qui commencent à faiblir face à cet assaut intensif.



Les lancers acharnés des aventuriers ont eu raison des reptiles contraints de rebrousser chemin et retourner dans leur cachette. “Ne traînons pas ici !”, ordonne Alice en se dirigeant dans la pente pour descendre l’autre versant de la montagne.

En contre-bas, les aventuriers aperçoivent une grande plage de sable fin. Émerveillés par l’endroit, ils se mettent à courir dans la pente, pressés de découvrir cette plage idyllique.

“L’endroit est encore plus beau que je pensais !”, s’exclame Inès les pieds dans le sable fin. En effet, les six aventuriers se retrouvent sur une immense plage qui s’étend à perte de vue. De petites vagues se brisent et laissent leur écume sur la plage décorée de jolies petites étoiles de mer rouges.

En levant les yeux vers la mer, les copains voient à quelques mètres, dans l’eau, des maisons sur pilotis. Inès repère le symbole peint sur les portes des maisons et indique à ses compagnons qu’il faut atteindre ce drôle de village perché.

Le super-héros s’avance dans l’eau et constate que la lagune n’est pas profonde : “**Nous allons pouvoir marcher jusqu’à la première maison, l’eau n'est pas profonde !**”

Emballés par l’idée de patauger dans cette eau turquoise, les six aventuriers avancent ensemble, jouant à s’éclabousser dans des cris de joie.

Tao, quelques mètres devant, s’arrête, captivé par quelque chose qui se trouve devant lui.

“**Qu'est-ce qu'il y a Tao ?**”, crie Apollo en se précipitant vers l’explorateur. Tao reste muet et contemplatif. Et là, arrivés à la hauteur de l’explorateur, les aventuriers comprennent l’immobilité de leur ami...



“Ouhaaa ! C'est magnifique !”, s'exclame Alice en découvrant une barrière de corail. Devant eux, plusieurs dizaines de mètres de coraux multicolores, de toutes formes et de toutes tailles. Des étoiles de mer, des poissons et des oursins cohabitent dans cette forêt aquatique.

“Cette barrière de corail est superbe, mais méfions-nous, les coraux sont très coupants, il ne faut pas marcher dessus !”, met en garde Apollo.

C'est avec une grande précaution que les six amis s'aventurent dans la barrière de corail. Inès parvient à trouver un passage où les plantes aquatiques sont moins touffues, Apollo la suit. A l'aise, tous deux courent en slalomant entre les récifs.

Alice et Tao, eux, se déplacent librement et s'appliquent à contourner les grands coraux, enjamber les plus petits, tout en contemplant les beaux spécimens sous leurs pieds.

Les lutins se sont engagés dans un passage étroit, ils évoluent en pas chassés, sous les rires de leurs amis amusés par les postures qu'ils doivent prendre.

Des couleurs plein les yeux, les six aventuriers ont slalomé entre les récifs coralliens, découvrant un monde merveilleux de faune aquatique propre au Continent des Archipels. Ils ont passé la barrière et se retrouvent maintenant tout proche du village flottant. La dizaine de maisons est reliée par de petits pontons étroits, tout en bois.



Face à la première cabane de paille, Tao aperçoit le symbole sur la porte. “Il faut entrer dans cette maison”, annonce-t-il, alors que tous se munissent de leur lasso pour se hisser sur la plate forme.

L’exploratrice et le super-héros sont les premiers à lancer leurs lassos autour de la rambarde située à quelques mètres de hauteur. A la force des bras, les compères grimpent et se retrouvent sur le balcon, devant la porte de la maison.



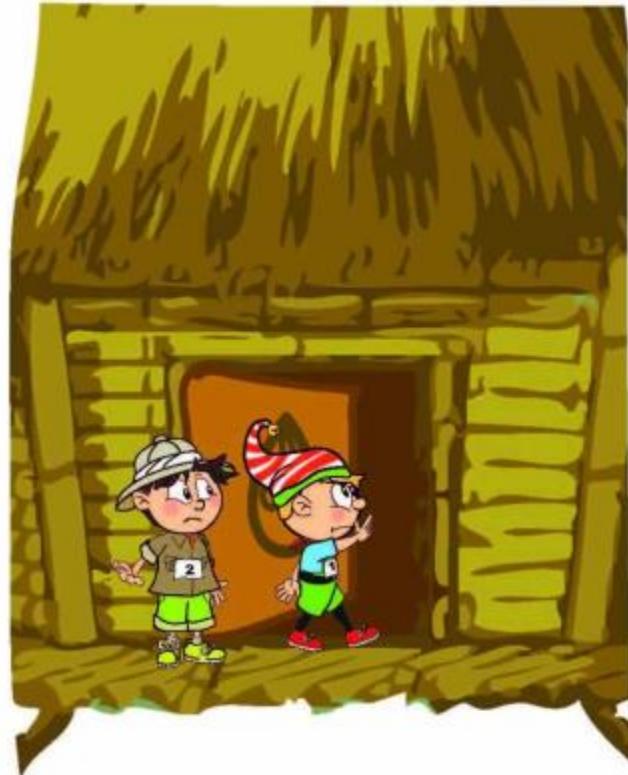
Martin et Inès sont les suivants à se hisser en haut de leur corde. Le lutin grimpe avec aisance, s’aidant avec les pieds qu’il croise sur la corde. Inès s’agrippe avec les mains, mais elle a de la peine à serrer les pieds. Elle s’efforce de tenir, mais ses bras se tétonnent. “Plouf !!”, à quelques centimètres de hauteur, Inès tombe à l’eau, sous les rires amusés de ses copains. En bas, Tao et Fantine l’accueillent en rigolant, éclaboussés par le saut de la super-héroïne. “Tu as voulu aller trop vite ! Aide-toi de tes pieds !”, lui crie Apollo depuis la rambarde. Inès, prise d’un fou rire, reprend son ascension, avec un peu de difficulté, mais parvient en haut sous les encouragements de ses amis.

Tao et Fantine sont encore en bas, ils préparent leur lasso pour rejoindre les autres. “**Allez les amis ! C'est du gâteau !**”, encourage Inès sur le ton de l'humour.

Tao arrime son lasso, mais Fantine rate son premier lancer. “**Recule-toi, tu es trop près**”, lui crie l'explorateur en train d'entamer son ascension. Sur les conseils de son ami, Fantine se recule, se concentre, et projette son lasso qui s'enroule sur la rambarde. “**Hop ! Merci Tao ! J'arrive !**”, crie-t-elle enjouée de cette épreuve ludique.

Pressés de découvrir ce que leur réserve cet endroit étonnant, les aventuriers pénètrent dans cette étrange habitation perchée. Après avoir toqué à la porte sans réponse, Martin pousse la porte.

A l'intérieur, il n'y a personne. Tout est très bien rangé, seuls quelques vêtements séchent sous les rayons du soleil qui tape à travers l'une des deux petite fenêtres. Tout est en bois du sol au plafond, les tables, les escaliers, les murs, les chaises, tout est entièrement fait de bois. “**Ces maisons doivent appartenir à des pêcheurs**”, dit Tao en contemplant le lieu.



Guidés par le symbole sur la porte arrière de la maison, les aventuriers atteignent le ponton qui les mène à la maison suivante. En enfilade, on aperçoit une dizaine de maisons les unes attachées aux autres par ces petites passerelles de bois.

Les six aventuriers s'aventurent de maison en maison, comme des funambules au-dessus de l'eau turquoise. “**Regardez ! Je crois que nous y sommes !**”, s'exclame Apollo arrivé à la dernière cabane de paille.

Un petite barque amarrée au ponton semble être le seul moyen de continuer le périple. Le petit bateau en bois peint orné du symbole du continent contient deux petites rames. Il se situe à une dizaine de mètres du ponton et se balance au gré des vagues.

Alice brise le silence : **“Ouha ! Les étoiles de mer sont énormes”**, dit-elle en pointant du doigt l'eau devant elle. Ingénieux, les six compagnons utilisent les grosses étoiles de mer comme trampoline et sautent dessus pour se propulser dans la barque.

“Ouuuhh ! Ça tangue !”, rigolent Inès et Apollo, premiers assis dans la petite barque.



Inès s'amuse à rebondir plusieurs fois sur la même étoile, feignant de plonger dans l'eau. Les uns après les autres, les aventuriers rebondissent sur les étoiles de mer robustes et se projettent jusqu'à la barque.

Alors que tous sont assis dans le petit bateau, Tao sort la carte et s'interroge **“Maintenant que nous sommes là, où.... ??”** Il n'a pas le temps de terminer sa phrase ! Comme par magie, les rames se mettent à trembler. Sans même les toucher, elles commencent à tourner toutes seules, les six aventuriers stupéfaits s'accrochent entre-eux, agrippés aux rebords de la barque.
“C'est fou ! La barque avance toute seule !!!”, crie Tao en rangeant soigneusement la carte.

Résignés et impuissants, les six aventuriers se laissent emmener dans cette navigation mystérieuse...

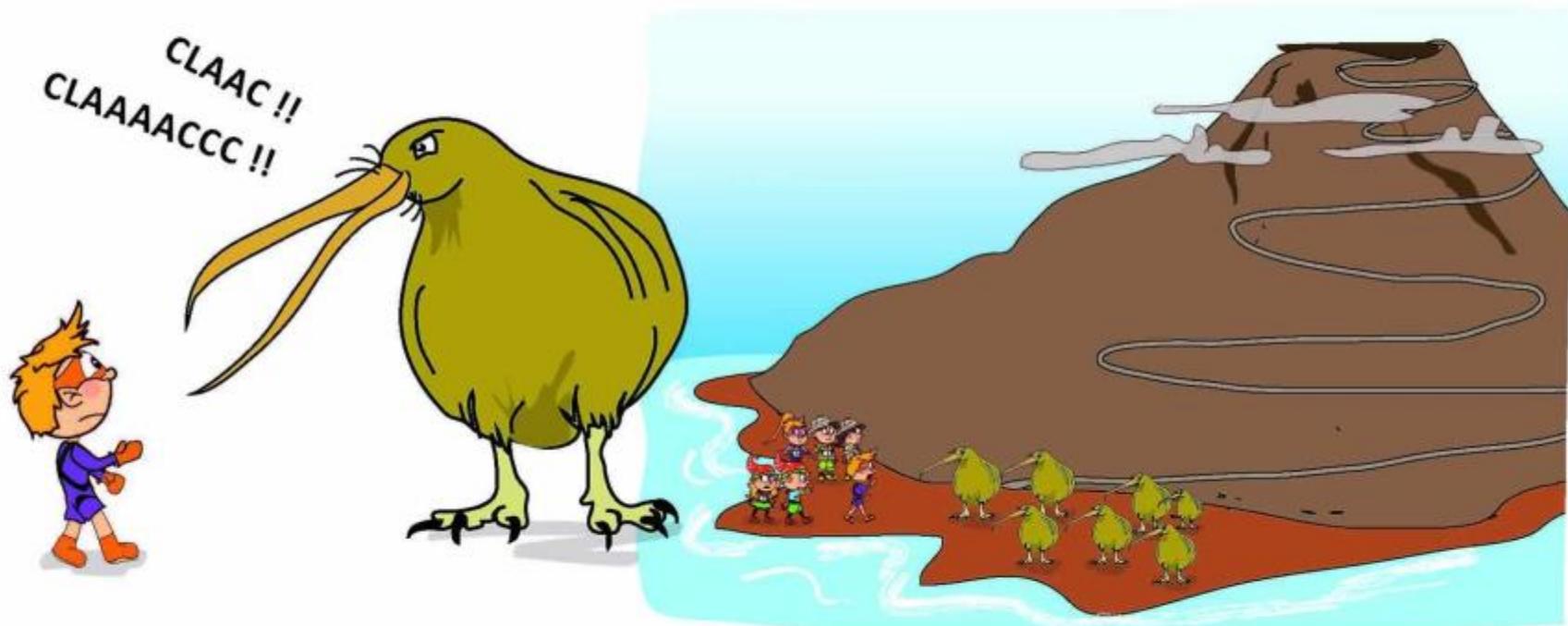
Après une traversée mouvementée, les six amis sont épuisés. Enfin, ils aperçoivent une île. **“Cette montagne ressemble à un volcan !”**, dit Fantine effrayée en voyant les côtes approcher. En effet, face à eux, se dresse une montagne austère enveloppée de brouillard, dans une atmosphère effrayante.



Le mouvement des rames ralentit et la barque avance doucement, jusqu'à se poser sur une plage de pierres. En sortant du bateau, Tao ausculte la carte et confirme qu'il s'agit bien d'un volcan, et qu'ils leur faut atteindre le sommet.

“La plage est faite de roches volcaniques, c'est tout rouge”, constate Martin en posant enfin les pieds sur la terre ferme.

A l'opposé de la précédente île qui ressemblait à un coin de paradis, ici, l'ambiance est grise et morose. Pas rassurés, les aventuriers aperçoivent au loin le chemin sinueux qui les mènera au sommet. L'accès à ce sentier se fait depuis la plage, à quelques centaines de mètres, derrière un monticule de pierres. Les six aventuriers se dirigent vers le sentier, ils contournent la butte et, stupéfaits, découvrent de l'autre côté des habitants peu accueillants. Un troupeau d'énormes oiseaux, aussi grands que des autruches, picorent dans les pierres. Les aventuriers s'approchent doucement. **"Ce sont des kiwis ! Ils sont immenses !"**, annonce Apollo qui paraît tout petit face à la bestiole. Les gros oiseaux sont une bonne dizaine et semblent garder l'entrée du chemin. Voyant les six bonhommes s'approcher, ils se dressent et font claquer leurs becs pointus comme pour impressionner les intrus.



"Il va falloir leur clouer le bec pour passer sans se faire couper en deux !", se résigne Inès en reculant devant les "clac clac" des becs crochus. La super-héroïne propose de nouer les becs avec les lassos, le temps de se faufiler entre les grandes pattes.

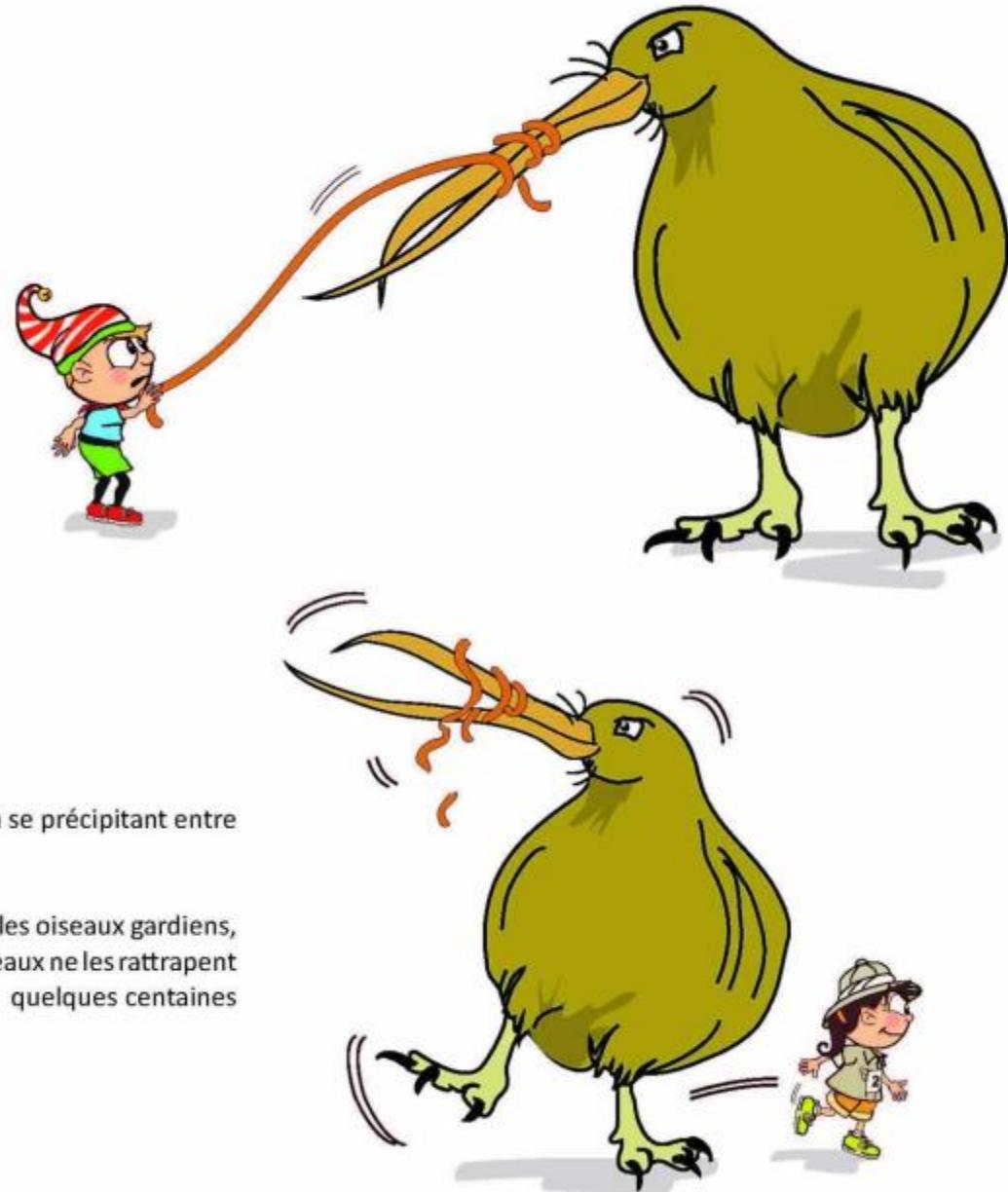
C'est Martin qui se lance, il fait tourner son lasso, le projette en direction du kiwi le plus proche et serre d'un coup sec pour nouer le grand bec effrayant.

Impressionnées par l'immensité de la bête, Fantine et Inès se mettent ensemble et visent le grand bec d'un autre oiseau.
"Celui là ne risque plus de s'ouvrir, avec nos deux lassos emmêlés !", crie fièrement Fantine après son lancer.

Tao, Apollo et Alice immobilisent à leur tour les becs pointus des grands oiseaux gardiens des lieux. C'est le moment de se lancer, les oiseaux sont occupés à se démêler de leur liens.

"Vite, vite ! Ils se débattent ! Filons !", crie Alice en se précipitant entre les grandes pattes de la bête.

A toute allure, les aventuriers parviennent à feinter les oiseaux gardiens, et rejoignent le sentier. Pour être certains que les oiseaux ne les rattrapent pas, ils décident de courir jusqu'au deuxième lacet, quelques centaines de mètres plus haut dans la pente.



“Ces oiseaux n’étaient pas commodes !”, dit Inès essoufflée en rejoignant ses amis dans la montée. Après cet obstacle, les six amis s’attaquent à l’ascension du mont volcanique.

La marche est longue et éprouvante, les compagnons n’aperçoivent même pas le sommet ! Mais ils doivent rester solidaires, et, pour se motiver, ils se relaient à tour de rôle et gardent un bon rythme.

Alors que l’allure a sensiblement ralenti, au détour d’un grand virage, la piste est soudain plus plate, une aubaine pour récupérer un peu.



Mais le relâchement est de courte durée ! Sous leurs pieds, la terre frissonne... Des sortes de bulles de boue éclatent, comme dans un bain bouillonnant.

Tout à coup, de grosses bulles explosent et de grandes colonnes d’eau bouillante sortent de terre. **“Ce sont des geysers ! Méfiez-vous que l’eau ne vous ébouillante pas !”,** conseille Martin qui esquive de justesse une explosion.

En courant, en slalomant ou en pas chassés, les aventuriers se déplacent entre les geysers qui éclatent un peu partout. Apollo accélère pour ne pas se faire brûler. De justesse, Fantine évite l’eau qui retombe au sol dans des fumets de vapeur. **“Dépêche-toi Martin !”,** crie Alice en voyant le lutin disparaître peu à peu dans les nuages de vapeur.

C'était moins une ! Martin s'extirpe enfin de sa prison de vapeur et réussi à regagner le chemin où l'attendent ses compagnons. "Ouha ! Je n'ai jamais vu ça !", s'exclame-t-il encore fébrile. Après quelques instants pour reprendre leurs esprits, les six aventuriers secouent leurs chaussures boueuses et repartent en direction du sommet.

En partant, Tao rassure la troupe : "**Nous avons parcouru plus des deux tiers de l'ascension, et regardez là-haut, nous voyons le sommet !**" Ravis de voir que la route n'est plus très longue, les amis approchent rapidement du cratère. Quelques fumerolles s'échappent du volcan, l'ambiance est angoissante. Enfin au sommet, Tao et Apollo s'avancent pour voir le cratère et découvrent un paysage impressionnant.

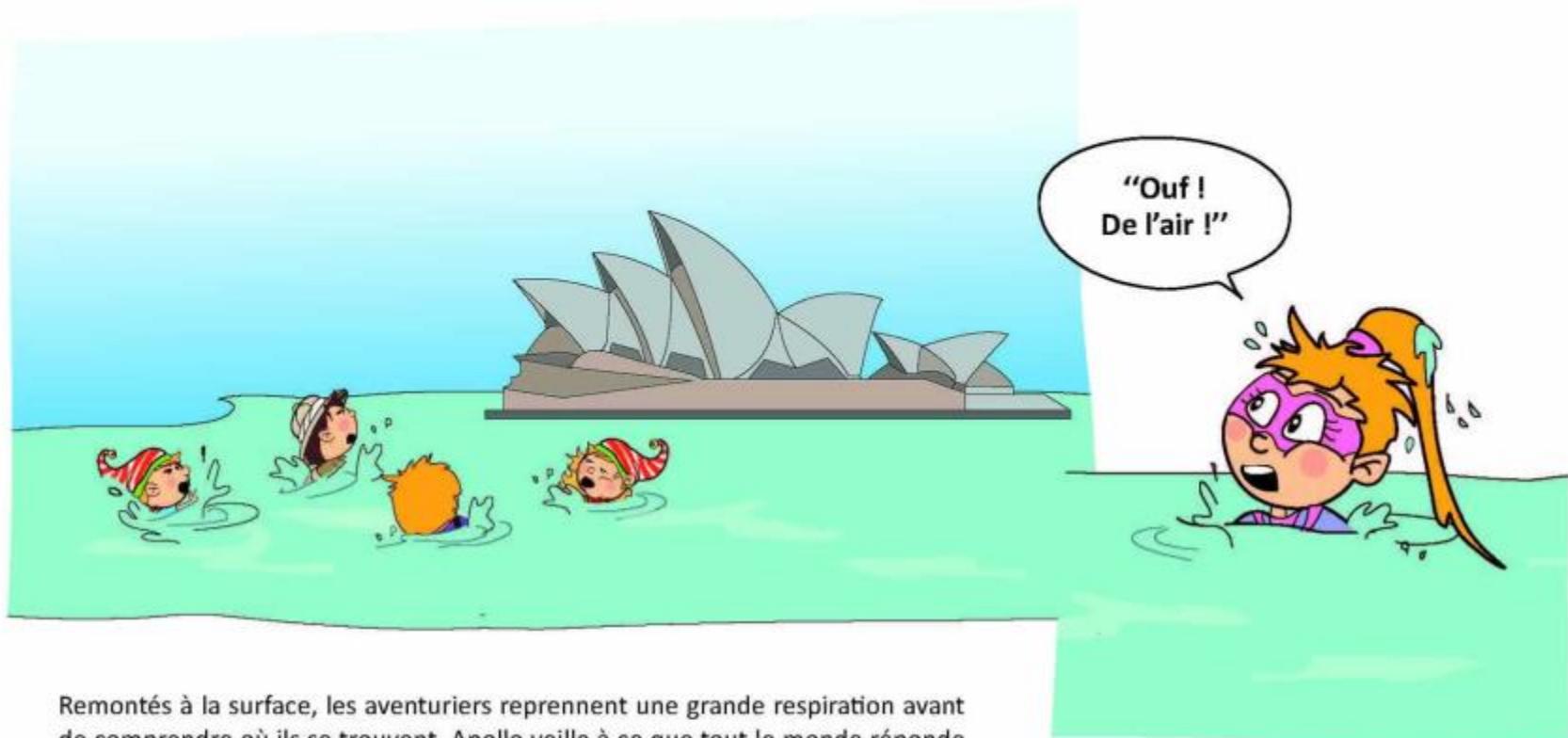
La lave en fusion réchauffe l'atmosphère et bouillonne dans de grosse bulles de feu. Au milieu du cratère, un lac turquoise, dans lequel scintille le symbole. "**Nous ne sommes pas là par hasard, regardez, le symbole au fond du lac !**", s'exclame Apollo. Les aventuriers savent à cet instant qu'ils doivent plonger dans les eaux du cratère.

Le super-héros saisit son flambeau, s'appuie dessus et se propulse dans le lac, par-dessus la lave brûlante, tel un sauteur à la perche.

Un grand "plouf" et Apollo disparaît dans un tourbillon. "**Allez ! Il faut se lancer dans le passage secret pour rejoindre Apollo**", ordonne Tao prêt à s'élancer.

L'explorateur se jette et disparaît à son tour, Alice et Inès en font de même. Les lutins, eux, appréhendent un peu le grand saut. Martin rassure Fantine qui se lance et se réceptionne assise dans le lac avant de disparaître. Martin se demande vraiment où va les mener ce passage secret... Il s'élance dans les eaux profondes du volcan ...





Remontés à la surface, les aventuriers reprennent une grande respiration avant de comprendre où ils se trouvent. Apollo veille à ce que tout le monde réponde à l'appel. Inès constate que le passage les a amené jusqu'à une autre partie du Continent des Archipels, sur la plus grande île.

Encore secoués par ce transport mouvementé, les six compagnons se dirigent vers le bord pour retrouver la terre ferme. Une passerelle très étroite remonte vers le quai. Apollo et Inès courrent vers la rampe, et la montent rapidement en marche arrière, contemplant la vue qu'ils découvrent au fur et à mesure. Martin et Fantine s'entraident, le lutin guide son amie en lui tenant les mains pour la rassurer. Tao et Alice découvrent à leur tour la baie et rejoignent la terre ferme. Les six aventuriers se retrouvent face à une immense baie, en face d'eau, une grande mégapole.

"La fin de notre aventure se situe sur cette partie du continent. Nous sommes tout proche de la relique, elle se trouve quelque part dans cette île", annonce Tao comme pour ne pas oublié le but de leur périple.

C'est aux abords de cette grande ville que les compagnons repartent à la quête de la quatrième relique. Tao guette la présence du symbole et se demande s'ils partent dans la bonne direction... De ce côté de la baie, pas de grands immeubles ou de rues bruyantes, l'ambiance est calme, la grande route toute droite s'étend à perte de vue et s'enfonce dans le désert.

Au premier croisement, les aventuriers sont confiants, le symbole figure sur un panneau de bois. L'ambiance est plutôt sèche et chaude, on aperçoit encore les grands buildings de la ville, et la marche s'enfonce dans la campagne alentour.



“Vous voyez la grande colline là bas ?”, demande Tao. “D’après la carte, je vous annonce que la relique se trouve au pied de cette montagne”. L’annonce de Tao redonne un coup de boost aux compagnons qui se congratulent et avancent fièrement vers le but final. Mais la bonne ambiance est de courte durée...

“Ping !” Un projectile vient se planter dans un cactus à quelques centimètres de Inès. Par chance elle n’a pas été touchée. “Tous à terre, nous sommes attaqués !”, hurle Martin en se plaquant au sol. “Ping!”, les projectiles sont des boomerangs et des lances de bois, projetés par les hommes d’une tribu aborigène. Cachés derrière les collines et les rochers, les aventuriers ne voient pas leurs assaillants. Des dizaines de missiles volent au-dessus de leurs têtes, impossible de se relever.



“Nous devons intercepter les boomerangs et les lances avec nos lassos et nos billes magiques !”, propose Apollo en observant la scène, impuissant. “Ok, répond Tao, à trois, nous nous levons tous ensemble et lançons nos projectiles”. Les six copains s’emparent de leurs billes magiques et de leurs lassos. “Un, deux...trois !”, sous les ordres du super-héros, les aventuriers se relèvent. Fantine et Apollo esquivent de justesse un boomerang, les lassos de Martin et Inès s’enroulent autour des lances pointues, et les billes magiques de Tao et Alice stoppent les boomerangs qui tombent au sol. La lutte contre ces attaquants invisibles dure quelques instants, mais l’adresse et la détermination des aventuriers vient à bout des guerriers aborigènes et tout à coup, plus rien...

“Nous avons vaincu nos ennemis, vite, partons !”, triomphe Tao en reprenant la route à vive allure.

Les six acolytes sont heureux, ils savent que le but est proche, que quelque part devant eux, la relique est là. Dans ce paysage désertique, ils avancent vers la colline de la relique, seuls quelques kangourous bondissent au loin, entre les petits buissons qui roulent dans le vent.



“Voilà ! Nous y sommes!”, dit Apollo au pied de la montagne. Le symbole est peint sur la pierre parmi d’autres signes, à la manière des cavernes préhistoriques. Les aventuriers s’avancent, ils trouvent une grotte.

“C'est là !”, crie Tao en rentrant la tête dans l’ouverture. A l’intérieur, une ambiance feutrée, des stalactites descendent du plafond de pierre.

Tao et Inès, flambeaux allumés, s'avancent prudemment pour ouvrir le passage.

Dans la lueur des flammes, ils aperçoivent un coffre, là, au fond de la grotte. Martin se précipite, ouvre le trésor, et, enfin, la voilà ! **“Ohhh !! La relique ! enfin nous l'avons !”**, crie Apollo en saisissant le précieux objet.

La quatrième relique est enfin entre les mains des aventuriers qui savourent ce moment tant attendu. Apollo brandit la relique en criant
“Elle est à nous ! Nous avons réussi !”



Les six aventuriers victorieux se prennent dans les bras, dansent, crient, sautent comme des ressorts sur les plaques de mousse qui jonchent le sol. Inès, telle un zébulon, rebondit deux, trois, quatre fois en riant. Alice saute sur un plaque de mousse et se jette dans les bras de Fantine prise d'un fou rire. Apollo et Martin se tiennent les mains, rebondissent ensemble et font des figures en exprimant leur victoire. Malgré cette immense joie, ils savent qu'il leur reste encore une relique pour la mission soit terminée.

Le Continent des Archipels a de multiples facettes, te souviens-tu les différentes îles que les compagnons ont découvertes ? Quelles rencontres ont-ils fait sur chacune d'elle? Quels habitants étranges ont-ils rencontrés ?

Les six aventuriers sont épuisés mais fiers d'avoir trouvé la quatrième relique au fond de cette grotte. Il leur manque désormais une seule relique pour libérer la source des miracles. Le temps passe, il ne faut pas traîner, sinon il sera trop tard...





TROPHÉE D'ÉTÉ LE CONTINENT ARC-EN-CIEL

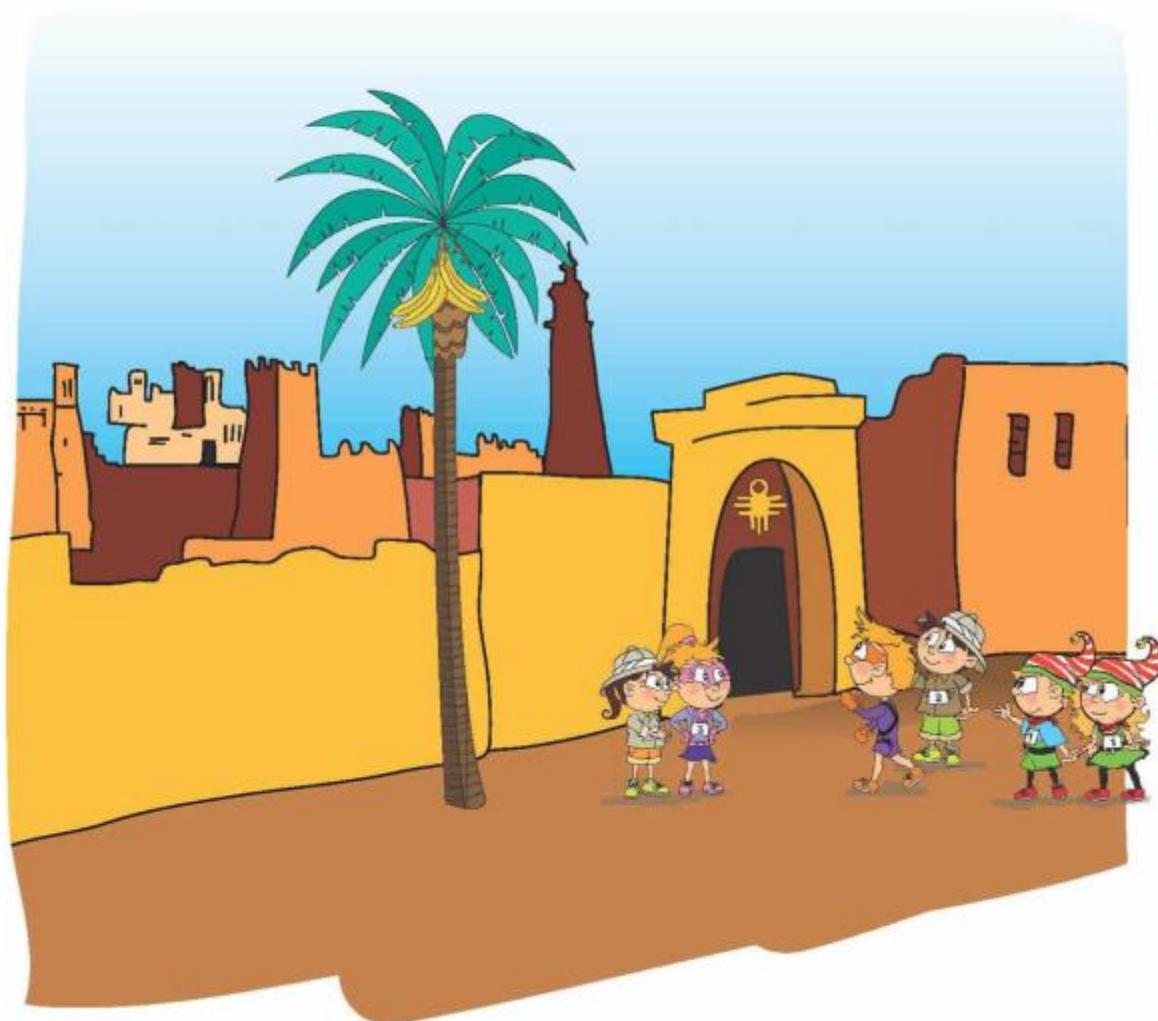
Le Continent Arc-en-ciel porte bien son nom, il abrite une multitudes de cultures, de tribus et de pays aux couleurs très variées.

Par contre, le climat y est rude, la canicule et la sécheresse sont omniprésentes, même si quelques endroits sont plus tempérés et regorgent de forêt.

"Nous arrivons sur le continent le plus aride du globe", prévient Tao
"Une grande partie est recouverte de déserts, de plaines rocailleuses et de montagnes".

Le voyage commence par le nord du Continent, dans un village construit en terre, typique de cette région.

Le village est encerclé d'un haut mur qui cache les maisons à l'intérieur. Derrière ce mur, on ne voit dépasser que les hauts bananiers avec leurs grandes feuilles. Le symbole du continent surplombe l'entrée par laquelle les six aventuriers pénètrent dans le village.



Le village est calme, personne dans les rues, il fait trop chaud ! Tao à repéré le symbole, il mène le groupe dans les étroites rues sinueuses. “**Ouha! Les maisons sont toutes enchevêtrées, comment font les habitants pour ne pas se perdre ?!**”, s’exclame Alice. Les amis apprécient ce parcours à l’ombre, dans la fraîcheur des maisons de terre.



Alors qu’ils s’engagent dans une rue en pente qui semble les mener en haut de village, ils remarquent au sol des étranges lueurs. Des petits ruisseaux sortent des maisons, traversent la rue et vont se jeter plus loin dans la tranchée de terre. En se rapprochant, Fantine s’exclame “**C’est étonnant toutes ces couleurs, on dirait du sirop !**”

En effet, les ruisseaux scintillent de toutes les couleurs, des jaunes, des bleus, rouges ou vert... les liquides colorés s’entremêlent dans le mouvement de la pente.

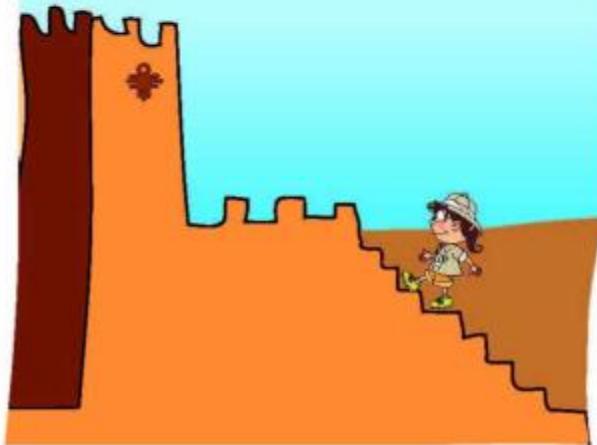
“**Mais non Fantine, ce sont des teintures. Ici, ils teintent les tissus à la main avec des pigments**”, répond Tao amusé.

Les six aventuriers rient tous en cœur et s’amusent à bondirent par dessus les ruisseaux.

“**Le premier en haut a gagné !**”, crie Apollo. Tous prennent de l’élan et coururent, accélérèrent, franchissent les filets de couleurs.

Alice, qui a emprunter le chemin où les filets d’eau sont les plus étroits, rejoint Apollo qui fait de grands bonds, et le double juste sur la ligne d’arrivée !

Après cette petite course effrénée, les six amis se félicitent, soufflent un moment et, voyant le précieux symbole, s’enfoncent dans une rue à gauche.



"C'est beau oui, mais faites attention à ne pas tomber dans un bac ! Ca pourrait vous transformer en schtroumpf ou en géant vert!! hi hi", s'amuse Martin en sautant entre les teintures vertes et bleues.

Apollo et Inès enchaînent les cloches pieds. Inès crie en riant **"Moi si je tombe, je choisis le bac rose ! C'est ma couleur préférée !"** Les six aventuriers traversent la terrasse, comme des enfants qui jouent à une marelle toute en couleurs.

Au pied d'une petite tour, les aventuriers doivent emprunter des escaliers pour atteindre les toits des maisons utilisés comme terrasses. Arrivés en haut, Alice, Tao et leurs amis comprennent d'où proviennent les ruisseaux de couleur. Des bacs de teintures recouvrent entièrement la surface du toit, toutes les couleurs se juxtaposent, les liquides brillent au soleil. **"C'est vraiment magnifique ! Ce continent porte bien son nom"**, déclare Inès.



“Nous voilà au bout !”, crie Martin. La terrasse s’arrête et, face aux aventuriers, un immense bananier rempli de fruits ! **“Nous allons cueillir quelques bananes ! Elles ont l’air bien mures !”,** propose Apollo gourmand de goûter les fruits.



Le super-héros et le lutin sont les premiers à lancer leurs lassos pour tenter de décrocher une grappe de bananes. **“Raté !”,** Apollo est trop impatient, il manque de peu la cible. Le deuxième lancer est le bon, quelques bananes se décrochent, il tire sur sa corde et attrape les fruits au vol.

Pendant que le super-héros engloutit son festin, Alice et Fantine se placent pour lancer à leur tour. Alice décroche la plus grosse grappe : **“J’en ai eu six d’un seul coup !”** L’exploratrice donne deux fruits à Tao et Inès qui n’ont pas encore décroché leurs bananes.





Cette pause sucrée a redonné de l'énergie aux six compagnons. Alors que Tao est en train de se demander par où passer pour continuer le chemin, il aperçoit un bassin de teinture vide : "Je ne l'avais pas vu ! Regardez ce bassin est vide et le symbole est inscrit là !"

Les aventuriers se regroupent autour du trou. "Ca m'a tout l'air d'être le passage secret pour continuer notre périple !", déduit l'explorateur.

Tao se met en position au bord du profond bassin, il balance ses bras et se jette pieds en avant dans le trou.

Penchés au-dessus, les cinq autres amis regardent disparaître l'explorateur. "Bon ! allons-y !", Apollo passe en deuxième, suivi des lutins et Inès.

L'exploratrice qui est la dernière à se lancer, termine sa succulente banane et se jette dans le passage qui mène les aventuriers dans la suite de leur aventure.

Après une longue glissade digne d'un parc d'attraction, l'atterrissement s'effectue en douceur, dans le sable fin. Un par un les aventuriers sortent de ce passage magique et se retrouvent les uns sur les autres pataugeant dans le sable.



"Il n'y a aucun doute les amis, nous voilà dans le désert, à l'ouest du continent !", annonce l'explorateur en secouant ses vêtements plein de sable.

Les dunes de sable ne laissent pas beaucoup de possibilité pour le chemin à prendre. Tao analyse la carte , la positionne, et prend la décision de partir vers le sud. **"Nous devrions vite atteindre une grande plaine qui nous mènera à un village berbère".** L'air est brûlant et la marche est lente et difficile. Personne ne parle mais chacun se demande au fond de lui combien de temps va durer cette pénible avancée.

Tao et Fantine ouvrent la marche, le paysage est de plus en plus plat, et les aventuriers aperçoivent un chemin qui se dessine au loin. **"Bonne nouvelle les amis,** crie Tao, **une dernière barrière de dunes à franchir et nous rejoindrons la vallée"**. Le soulagement de savoir que le chemin n'est plus très long est entaché par une vision peu rassurante. Sur le chemin, des ossements d'animaux jonchent le sol. Il y en a de partout, comme si un troupeau assoiffé avait été décimé par la chaleur du soleil.



Les six amis ont l'impression de traverser un cimetière. En silence, ils se regardent et sans se le dire, son d'accord pour vite passer cet endroit lugubre. Ils franchissent rapidement les restes de squelettes, courent et esquivent les obstacles effrayants. Fantine et Martin se suivent et passent par dessus de petits tas de sable, ne voulant pas imaginer ce qui se trouve dessous. Chacun à sa manière fait au plus vite pour laisser ce triste paysage derrière lui.

Lorsqu'ils relèvent la tête, les six amis réalisent qu'ils se rapprochent enfin de la vallée. Malgré la chaleur et la fatigue, cette bonne nouvelle leur redonne de l'énergie pour avancer. Le sol commence à durcir sous leurs pieds, la marche est plus aisée et le sable laisse place à un terre aride toute craquelée.



Le parterre est découpé en de grandes plaques de terres durcies par la sécheresse. Entre elles, des crevasses plus ou moins profondes dessinent des figures géométriques irrégulières à perte de vue.

"Il y a une éternité qu'il n'a pas plu ici !", s'exclame Alice sautant de plaque en plaque, un coup à cloche pied un coup à pieds joints. **"Oui, je pense même qu'il n'a jamais plu!"**, renchérit Apollo en s'amusant à bondir pieds serrés puis pieds écartés entre les sillons de terre. Les lutins, en arrière du groupe, avancent plus prudemment, à chaque bond, la terre se désintègre sous leurs pieds, Martin et Fantine ne veulent pas se faire mal.

Le soleil brille très fort et les aventuriers, éblouis par les rayons puissants, n'ont pas encore vu l'oasis qui se détache sur l'horizon.

Sans même s'en apercevoir, les compagnons se retrouvent dans le fameux village touareg. Les habitants ne sont pas là, ils doivent s'occuper de leur bétail. Quelques toiles tendues sommaires sont amarrées par de simples piquets de bois. **"On se demande comment ça tient debout !"**, dit Inès intriguée par ce campement insolite perdu au milieu de rien.

Heureusement, les trois grands palmiers permettent de fournir l'ombre salvatrice aux aventuriers épuisés. Ils décident de faire une pause au pied des arbres.

Mais, curieuses, Inès et Fantine font le tour du camp. **"Venez ! Nous avons trouvé quelque chose !"**, la voix de la super-héroïne retentit derrière les tentes. Les quatre aventuriers à peine assis se relèvent pour rejoindre leurs deux amies.

A leur grande surprise, ils trouvent Inès et Fantine appuyées sur un joli petit puit. Sur le petit toit de bois figure le symbole. **"Super ! Voyons s'il y a de l'eau, je meurs de soif !"**, crie Apollo en attrapant la poignée sur laquelle est enroulée la corde pour remonter le saut.

Mais Martin remarque des ombres qui bougent sur le sol... Il comprend, lève les yeux au ciel et aperçoit quatre grands rapaces attirés par leurs mouvements. **"Attention ! Là-haut, des aigles tournent autour de nous comme pour attaquer !"** crie le lutin pour prévenir la troupe captivée par le puit.





Alors que les rapaces se rapprochent dangereusement, Apollo lâche la manivelle du puit et s'éloigne des palmiers en criant : **“Suivez-moi, nous allons les faire fuir en lançant des billes magiques.”**

Trois oiseaux sont en phase d'attaquer, les aventuriers se regroupent par deux et visent les oiseaux les plus agressifs. C'est difficile de les toucher, en quelques battement d'ailes, ils esquivent les billes. Apollo et Alice se protègent derrière un palmier et projettent leurs missiles sans relâche.

A quelques mètres, un oiseau se rapproche dangereusement de Fantine, elle appelle **“Martin, viens m'aider, vite !”**

Le lutin s'empresse de rejoindre son amie, et, tous deux, parviennent à repousser l'aigle agressif.

“Ouf ! Ils abandonnent ! On a eu chaud !”, constate Tao en s'essuyant le front.

Les aventuriers sont trempés de sueur, cette mésaventure leur a donné horriblement chaud. Voyant les aigles s'éloigner, ils retournent se désaltérer au puit.

Face aux aventuriers penchés sur le puit, Apollo reprend sa tâche et tente de remonter le saut d'eau.

En regardant bien, Alice constate **“Voilà pourquoi le puit porte le symbole, je crois que le passage secret est ici!”** L'exploratrice a découvert une ouverture qui conduira les six aventuriers dans la suite du périple. Après quelques gorgées bien méritées, les uns après les autres entrent dans le puit, se suspendent et se glissent dans le passage mystérieux...



Le lutin dit fébrilement **“Cette fois-ci, nous ne ferons pas le poids avec nos lassos !”** Pourtant, les six aventuriers doivent trouver un moyen de franchir ce troupeau pour continuer leur chemin.

“Nous pouvons utiliser les billes magiques amplifiées. En les empilant elles formeront un mur protecteur”, propose Tao.

L'idée de l'explorateur satisfait la troupe qui se met en position pour commencer la construction.

Les aventuriers se sont désormais dans la partie sud du Continent Arc-en-ciel. **“Nous sommes dans la savane”**, annonce Tao, carte à la main. Les compagnons doivent être vigilants, la savane est un endroit toujours aussi chaud et sec, et elle regorge d'animaux sauvages.

Après quelques minutes de marche sur la piste en terre, c'est déjà l'heure de la première rencontre. Un troupeau de rhinocéros se trouve en travers du chemin. Sur leur nez, ils ont de grosses défenses pointues qu'ils utilisent comme arme en cas de lutte avec un ennemi.





Les animaux, intrigués observent les aventuriers lancer leurs projectiles devant eux. **“Ils n’ont pas l’air effrayés, c’est mieux pour nous !”**, dit Martin en lançant sa grosse bille. Le tout est de ne pas énerver les rhinocéros, sans quoi ils chargerait les aventuriers et les réduiraient en bouillie.

Les billes amplifiée sont beaucoup plus grosses et plus lourdes, Alice et Fantine prennent de l'élan et font un sursaut pour propulser leurs billes suffisamment loin. Tandis que Martin et Apollo empilent leurs sphères en hauteur, Tao et Inès se placent sur les côtés et lancent leur billes pour agrandir le mur protecteur dans sa largeur.

Le travail d'équipe paie puisque que les aventuriers ne voient plus que les oreilles des bêtes sauvages, cachées par le mur de billes.

Sereins, ils longent le mur et poursuivent leur chemin en toute sécurité.

L'avancée dans la savane africaine est éprouvante et les amis essaient de se motivés pour ne pas perdre trop de temps. La cinquième relique les attend quelque part sur ce continent, les six aventuriers savent qu'ils ont bientôt rempli leur mission pour libérer la source des miracles.

Au loin, on aperçoit le chemin de terre qui s'enfonce dans les hautes herbes sèches. **“Cette plaine est immense, on dirait que personne ne s'est aventuré ici avant nous !”**, constate Martin face à cette immensité.

Le lutin ne croit pas si bien dire ! Un champ de cactus recouvre la piste presque entièrement disparue.

“Tu as raison Martin, le chemin est recouvert de cactus ! Ca doit faire longtemps que personne ne l'a empruntée !” répond l'explorateur.

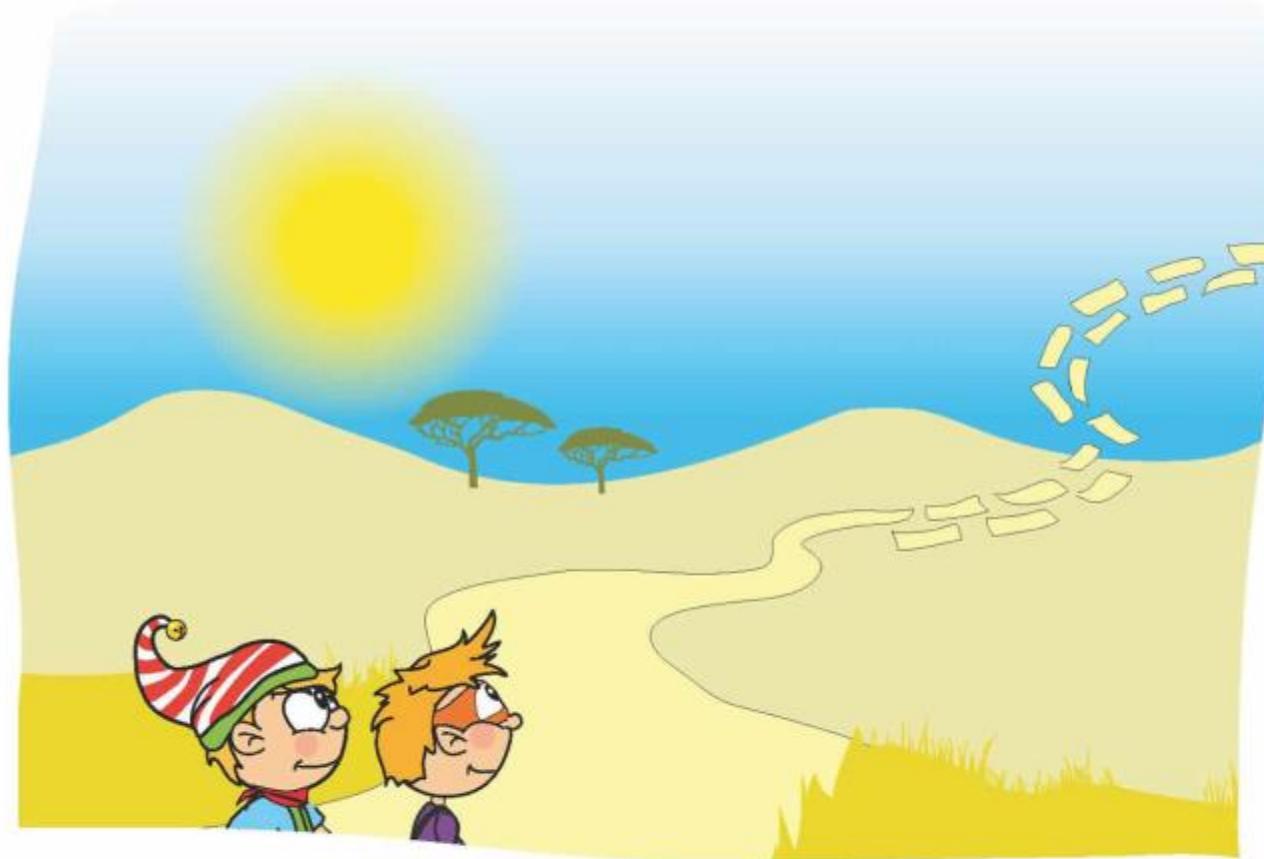
“Attention à ne pas se piquer !”, crie Apollo en bondissant entre les boules d'épines.

En quelques sauts, Fantine et Alice franchissent habilement les cactus sans la moindre éraflure. Elles sont suivies par Inès et Tao qui s'amusent à éviter les grands spécimens avec de grands bonds. En arrière, Martin enjambent plus lentement les obstacles piquants, avec maîtrise et précision.

“Aïe !”, crie Apollo. Une petite épine lui a éraflé le mollet. **“Tu veux aller trop vite”**, se moquent les autres rieurs.



Une fois le champ de cactus traversé, les six amis retrouvent la piste de terre presque intacte et reprennent la route dans le vent chaud du désert. Quelques buissons roulent dans le paysage, et au loin les silhouettes des arbres ponctuent le paysage plat et aride.



Après de longues heures de marche sur ce chemin qui n'en finit plus, la route prend un tournant inattendu. Le chemin décolle progressivement du sol et se divise en petites marches qui flottent dans le ciel. **“C'est un chemin magique !”**, Apollo se réjouit de rejoindre une autre partie du continent, peut-être moins chaude et moins aride.

Euphoriques de connaître leur nouvelle destination, les six copains s'élancent sur les marches aériennes. “**Cet escalier est féerique ! On domine toute la vallée, comme des oiseaux !**”, s’exclame Inès ébahie. La super-héroïne saute une fois sur un pied, une fois pieds joints, à l’aise elle admire cette vue panoramique. Chacun à son rythme évolue en bondissant de marche en marche, pressé d’atteindre l’arrivée.



Plus les aventuriers grimpent, plus le paysage devient flou, jusqu'à complètement disparaître.

Le climat se fait plus frais, ils respirent enfin et profitent de la fraîcheur ambiante.

Maintenant, ils pénètrent dans une épaisse nappe de brouillard, les marches se resserrent peu à peu et le chemin reprend forme.

“**Nous arrivons, regardez !**” Martin franchit en premier l'épais mur de brume et se retrouve face à un environnement bien différent...

Le changement de décor est entier, l'ambiance est humide et l'endroit déborde de végétation. **“Nous sommes là, dans la partie humide du Continent Arc-en-ciel, la forêt tropicale”**, annonce Tao en indiquant le centre du continent sur la carte.



“Ouha! toute cette jungle ! Comment allons-nous trouver notre chemin parmi toute cette végétation ?”, s'exclame l'exploratrice. En effet, la forêt est très dense, les feuilles sont immenses et les arbres gigantesques semblent toucher le ciel.

Tao et Martin scrutent le paysage à la recherche du symbole. **“Là ! , crie le lutin, sur cet arbre !”** Ouf! Les six aventuriers se sentent rassurés et commencent leur périple dans la forêt.

Le sol est très instable et recouvert de nombreuses plantes et racines qui rendent la marche très laborieuse.

Un tapis de feuilles se détache, de grandes plantes rampantes sont alignées. **“On dirait un chemin de feuilles !”,** s'exclame Apollo. Le super-héros bondit sur la première feuille. Elle est tellement grande qu'elle ne plie pas. **“C'est super on peut sauter dessus !”,** Martin, Alice et les autres enchaînent les bonds derrière le Apollo qui s'en donne à coeur joie.

Fantine et Inès, ravis de ce petit défi, se mettent à chanter une chanson en cœur. Au son de leurs voix, les six copains sautent, bondissent et rebondissent, à cloche pied et à pieds joints. Dans cette ambiance joyeuse, les aventuriers s'enfoncent au cœur de la forêt tropicale, tel une troupe de danseurs.



Ces plantes rampantes ont permis aux aventuriers d'évoluer plus facilement dans ce méandre de verdure. Mais la balade touche à sa fin, la végétation reprend le dessus et se densifie de nouveau. Apollo, Martin et Inès sont en tête de groupe, ils se saisissent de leur flambeau et déblaient le passage en donnant de grands coups de bâton. Les branches craquent, et le passage se forme pour se faufiler dans cet amas de verdure.

Les branches se cassent dans de grands bruits, Fantine, Alice et Tao prennent le relais pour permettre aux trois autres de se reposer. Souvent, le symbole apparaît sur des troncs d'arbres, comme pour rappeler aux aventuriers pourquoi ils sont là, et que la relique les attend toujours au fin fond du Continent Arc-en-ciel.

Dans cette forêt si dense, les rayons du soleil ont du mal à transpercer la végétation, les arbres sont très hauts et le sol reste humide en permanence. L'air est lourd et pesant, les six aventuriers suffoquent dans cette ambiance équatoriale. **“Il y a plus de lumière là-bas !”**, constate Alice en dégageant une grande feuille qui leur barre la route. Un alignement de petites cascades s'étend devant eux, comme un petit coin de paradis perdu.

Les six amis profitent du moment, courent dans l'eau, sautent par-dessus les cascades, s'éclaboussent en admirant cet endroit atypique.

“Celle-là est toute petite !”, crie Fantine en sautant par-dessus une petite source bleu turquoise. Alice, amusée, regarde son amie en se passant de l'eau sur le visage.

Cette pause aquatique a fait le plus grand bien à la troupe. Chacun s'est rafraîchi et hydraté, requinqué pour continuer le périple.

“C'est reparti dans la jungle épaisse”, annonce Apollo en s'attaquant aux premières plantes.



Après quelques heures de marche éprouvantes, Alice s'écrie, inquiète **"Stop ! Vous avez entendu ?"** Elle demande à ses amis d'écouter. **"Mais non Alice, c'est nous qui faisons du bruit en cassant les branches"**, rétorque Tao en levant son bâton pour continuer sa tâche. **"Grrrrr!"**, un son différent se fait clairement entendre. **"Ouhla ! J'ai entendu..."**, Fantine n'a pas le temps de terminer sa phrase, les feuilles devant elle se mettent à bouger.

"Ce sont des gorilles !", chuchote Alice tétonisée.



Les six amis se figent. les grands singes, à quelques mètres devant, sont en train de manger paisiblement en famille. Il ne faut surtout pas les déranger et se faire le plus discret possible.

"Nous pouvons passer par le haut des arbres pour ne pas attirer leur attention", propose Apollo en sortant son lasso. **"Lançons nos cordes sur les hautes branches et nous pourrons nous hisser par le haut des arbres"**.

Hop ! Apollo se recule et lance son lasso qui se fixe sur une branche en hauteur. Il se hisse à la force des bras et parvient en haut du grand arbre. **"C'est ok par ici ! Nous pourrons avancer grâce aux branches et aux lianes"**, indique le super-héros à ses amis restés au sol.

Chacun s'arme de son lasso et s'efforce de trouver la bonne branche pour fixer sa corde. Inès s'y reprend à deux fois, tandis que Martin choisit la montée en deux étapes.

Tao a du mal à réussir son lancer, Apollo lui propose de se servir de son lasso encore fixé.

“Ouf !”, je me sens plus en sécurité au sommet de ces arbres... ”, dit Alice soulagée en regardant tout en bas les bêtes se délecter de fruits exotiques. De branches en branches les aventuriers poursuivent leur avancée aérienne. De là-haut, le panorama est vert à perte de vue. Les aventuriers s’imaginent tous les animaux qui doivent cohabiter dans cette immensité naturelle. Ils se sentent tous petits face à cette nature foisonnante.

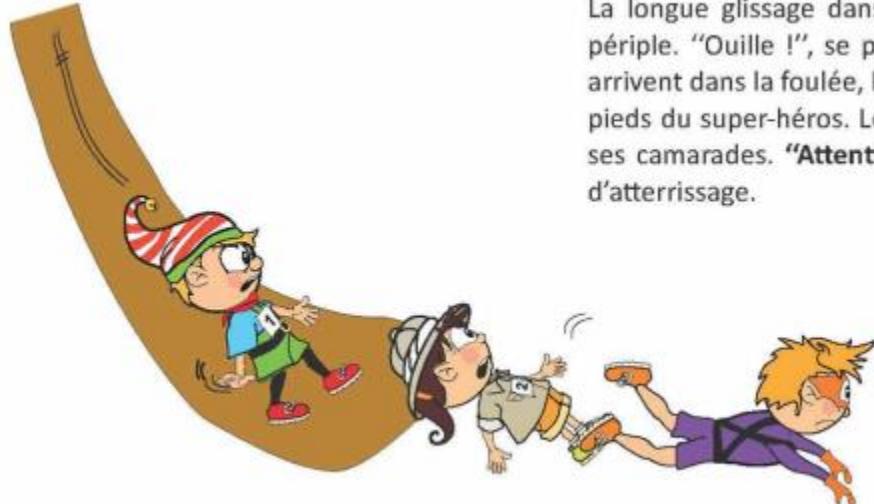


Face à eux, un arbre se dresse, encore plus imposant que les autres. Majestueux, son large tronc laisse entrevoir le symbole. **“Ce baobab est magnifique, c'est l'arbre le plus gros que j'ai jamais vu”**, s'exclame Inès ébahie par la beauté de cet arbre millénaire.

D'un coup de balancier, Apollo et Alice s'élancent sur le baobab avec leurs lassos tandis que les quatre autres se servent des lianes pour atteindre l'arbre à quelques mètres.

“Youhhh ! Je vole !” hurle Fantine emportée par sa liane. Martin la réceptionne en riant.

La passage magique est là, dans le baobab majestueux. Hop ! Une glissade dans une grande branche et les aventuriers sont emportés vers un nouvel endroit...

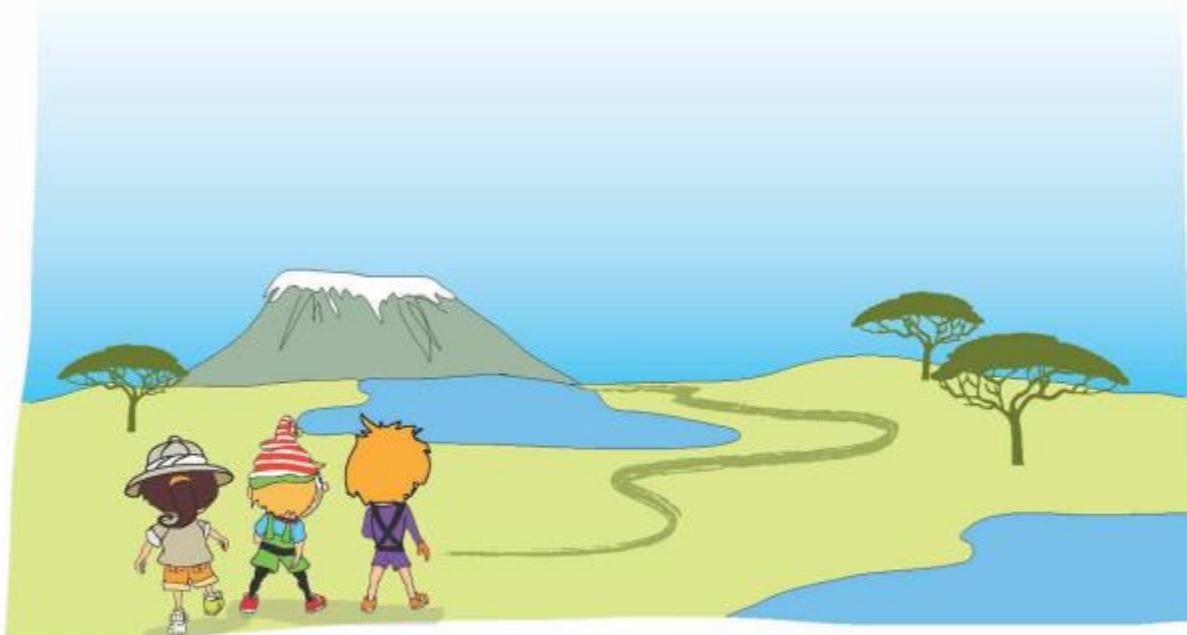


La longue glissade dans le baobab les conduit dans la dernière partie de leur périple. "Ouille !", se plaint Apollo en atterrissant sur le ventre. Alice et Martin arrivent dans la foulée, l'exploratrice se pose en douceur sur le dos, freinée par les pieds du super-héros. Le lutin, lui, bondit habilement pour éviter la collision avec ses camarades. **"Attention, les autres arrivent !"**, dit-il en se poussant de l'aire d'atterrissement.

Voilà nos aventuriers téléportés dans la région des grands lacs, au pied de la plus haute montagne du continent, le Kilimandjaro.

"La carte indique que la relique est quelque part dans cette montagne", explique Tao en montrant le mont enneigé. **"Oh ! J'espère qu'il ne faudra pas aller jusqu'au sommet !"**, s'écrie Martin.

D'un pas décidé, les six amis prennent la direction de la montagne imposante.



Le chemin mène au bord d'un grand lac sur lequel on aperçoit des petits îlots. "Brrrr! C'est très profond!", dit Alice en plongeant ça main dans l'eau. "Contourner ce lac prendrait un temps fou!", se désole Tao en regardant la carte, "Le mieux serait de trouver un moyen d'avancer d'îlot en îlot pour atteindre rapidement l'autre rive".

Après quelques instants à se creuser la tête, l'explorateur propose l'idée ingénieuse de lancer les billes magiques et les bâtons de flambeau en quinconce sur l'eau pour en faire des sortes de dalles flottantes. Ainsi, ils pourraient sauter dessus pour rejoindre petit à petit chacune des petites îles.

"Lançons nos objets en direction du premier îlot. Avec quelques billes et un flambeau ça devrait faire l'affaire", annonce Tao fier de son idée.



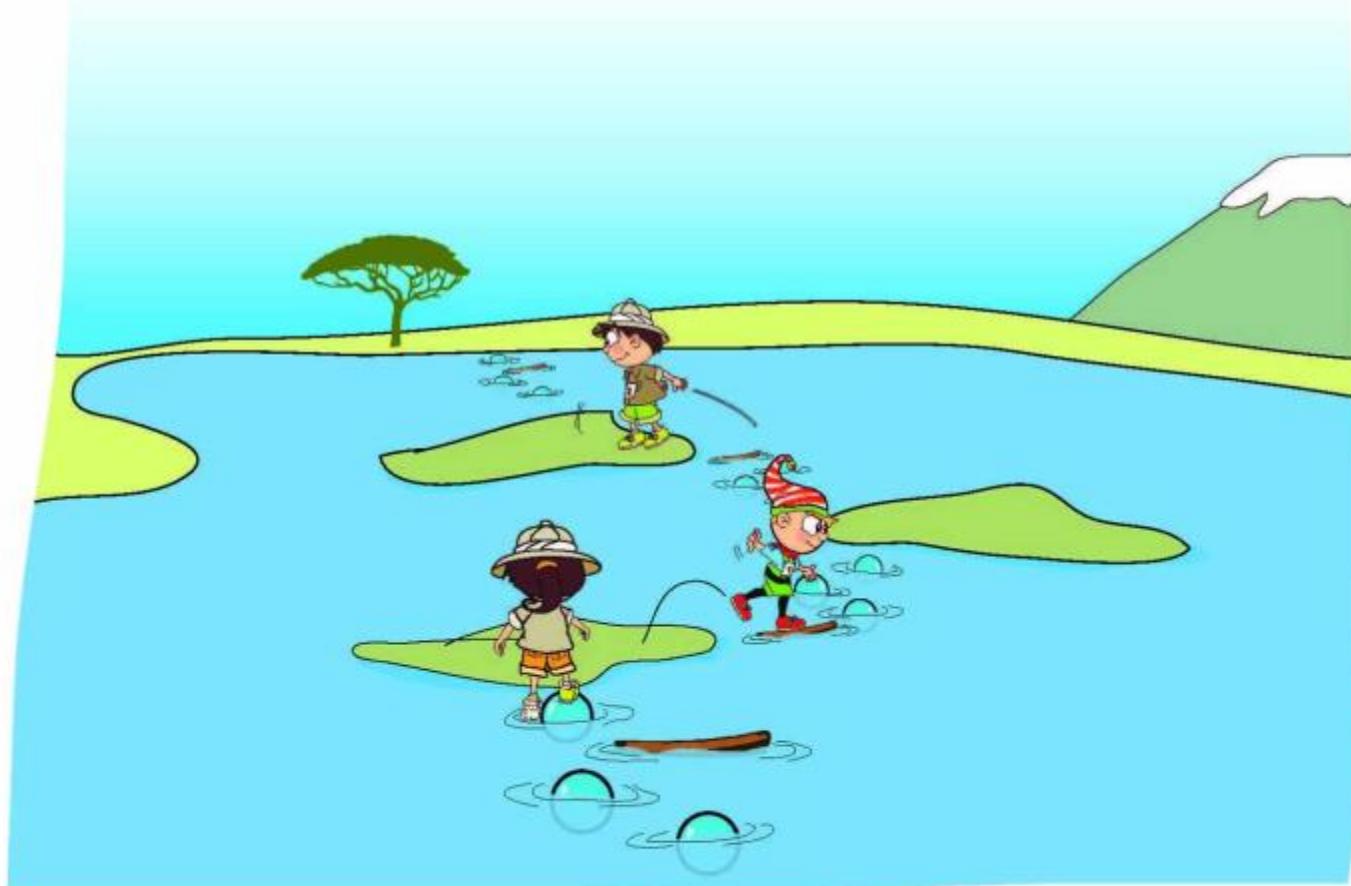
Alice propulse sa première bille dans l'axe de l'îlot le plus proche. Les lutins s'arment de bâton et bille et se positionnent pour ajouter des objets flottants au chemin commencé par l'exploratrice.

"Plus à droite Martin, et toi Fantine, lance ta bille à gauche de la mienne", ordonne Alice en chef des travaux.

Un petit chemin se forme et les aventuriers peuvent bondir sur les objets flottants et se propulser sur le premier îlot de terre.

L'îlot est petit, les six amis ne peuvent pas tous se regrouper dessus. Au fur et à mesure, les premiers arrivés sur l'îlot lancent de nouveau leurs projectiles pour atteindre le suivant.

Bonds après bonds les lutins, les explorateurs et les super-héros atteignent les îlots. Fantine se précipite sur la dernière bille, elle glisse et au dernier moment, se réceptionne à genoux sur l'autre rive. Tao, lui, s'amuse à atterrir assis sur un tas de sable accueillant. Enjoués par ce parcours exceptionnel, les six copains sont heureux de traverser ce grand lac aussi rapidement.



“Maintenant, direction le mont Kilimandjaro”, motive Apollo bras tendu vers le sommet droit devant. Les six aventuriers filent dans la savane en direction de la montagne qui est maintenant toute proche. Arrivés au pied du Kilimandjaro, c'est Alice qui voit la première la symbole gravé dans la roche. **“Enfin! Nous y sommes ! La dernière relique est ici”**, s'exclame l'exploratrice soulagée.





Leur persévérance finit par porter ses fruits, il ne reste que quelques pierres, un morceau de la relique apparaît dans son écrin de roche. Martin et Alice brandissent la cinquième relique en signe de victoire.

Les aventuriers explosent de joie ! Ils se regroupent, se félicitent, courent dans tous les sens, se jettent dans les bras les uns des autres : **“Nous avons réussi!! Hourra!!”**

Ils dansent, ils chantent, triomphant, célébrant leur victoire, comme si la fatigue n'avait plus aucun effet sur eux.

“La relique est cachée sous ces pierres”, dit Apollo en se précipitant vers le monticule de cailloux situé sous le symbole. Tous ensemble s'attelle à déblayer le tas. Alice et Fantine prennent les petites pierres et courrent les déposer à quelques mètres. Apollo, Inès et Tao font la chaîne et se passent les pierres les plus grosses.

“Allez les amis !”, encourage le lutin dans des aller-retours rapides pour dégager le maximum de cailloux.





Mission accomplie pour les explorateurs, les super-héros et les lutins. **“Il est l’heure de rassembler les cinq reliques pour libérer la source des miracles”**, annonce Tao en brandissant le doigt vers le ciel.

Chacun prend une relique et se rapproche. Alors le phénomène se produit tout à coup, comme par magie, une énergie se forme autour des cinq reliques, une colonne d'eau explose vers le ciel et disparaît dans les airs.

“La source est libérée !”, crie Apollo heureux. L'eau coule de nouveau dans les fleuves et les rivières, les prairies retrouvent leur couleur verte.



Après avoir bravé les embûches et traversé les cinq continents, la source est enfin libérée.

Dans des cris de joie, tous admirent au loin l'immense source qui s'agite dans le ciel, et s'étale de sur la nature asséchée.

Tao l'explorateur et ses amis rentrent fièrement au village au bord duquel le lac a retrouvé toute sa splendeur.

Là-bas au loin, un vieil homme les observe fêter leur victoire, sourire aux lèvres...

FIN

