LA NEUVIÈME PLANÈTE



TROPHÉE D'AUTOMNE LA PLANÈTE MERCURE

Dans cette nouvelle ère qui débute, l'évolution de l'espèce est en perpétuelle augmentation et la terre est surpeuplée. Les scientifiques ont lancé une hypothèse qui permettrait peut-être de résoudre ce problème inéluctable de la race humaine. Dans le système solaire, il existerait une neuvième planète, au-delà de Neptune, tout aux confins de la galaxie. Cette neuvième planète serait dotée d'une atmosphère où l'homme pourrait peut-être reconstruire la vie telle qu'il la connaît sur Terre.

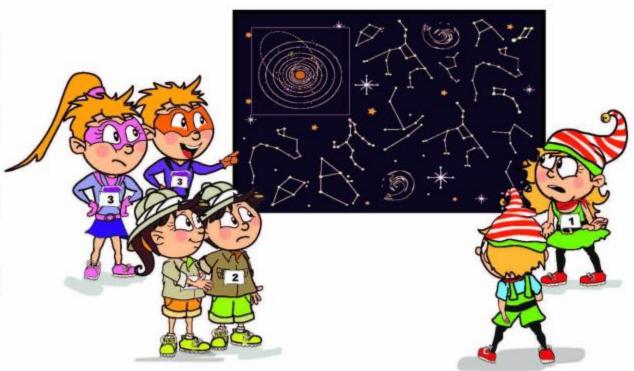
Pour atteindre cette planète, il faut changer la courbe du temps grâce à la poudre d'étoile. Apollo, Inès, Tao, Alice, Fantine et Martin préparent cette mission périlleuse et décident de se lancer à la conquête de cette poudre magique pour découvrir la neuvième planète : la planète X. Leur mission sera de ramener cinq poudres magiques de cinq planètes différentes.

Grâce à leurs pouvoirs sur-humains, les super aventuriers sont armés pour cette mission hors du commun.

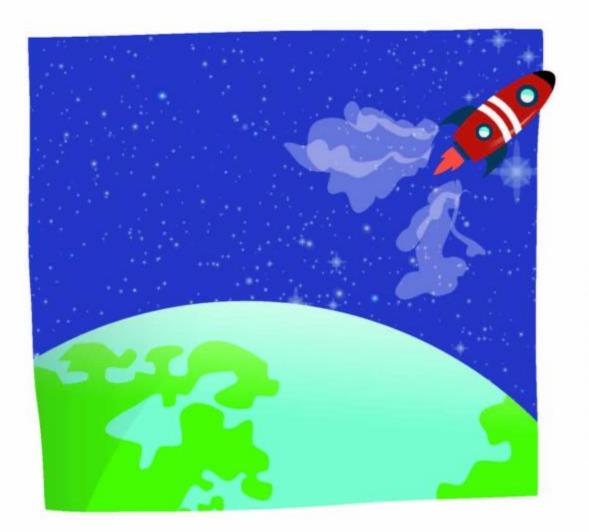
Apollo, emballé à l'idée de voyager dans l'espace, explique à ses amis la configuration du périple.

Parmi les constellations, les étoiles, les comètes et autres mondes inconnus de l'univers, ils vont devoir affronter de nombreux obstacles.

Armés de lasers, fil magique et de gel pétrifiant, les six amis sont prêts à défier les mystères de l'univers.



"N'oublions pas la fiole incassable pour récolter la poudre d'étoile", ajoute Inès. Les aventuriers sont enfin prêts à partir : "Notre périple commence par la planète Mercure!", annonce le super-héros plein d'entrain. "Décollage imminent!"





La fusée supersonique quitte la terre en direction de la première planète.

Mercure est une planète assez petite, constituée en majeure partie d'éléments ferreux et de métal, ce qui lui vaut le surnom de "planète d'acier".

Le voyage va durer quelques heures, le temps de peaufiner les derniers préparatifs à bord de la fusée.



"Ouhaaahouu !!", s'écrie Alice hors de danger "L'arrivée est plutôt mouvementée, restons bien sur nos gardes". Les aventuriers savent que cette planète hostile peut leur réserver des surprises inattendues.

L'ambiance est particulière, le ciel est teinté de rouge et le paysage est en nuances de gris telle une planète de métal. Les six amis évoluent dans cet environnement mystérieux, à la recherche de la poudre d'étoile. "On dit que la poudre est enfermée précieusement dans un endroit protégé", annonce Apollo en chef de file.

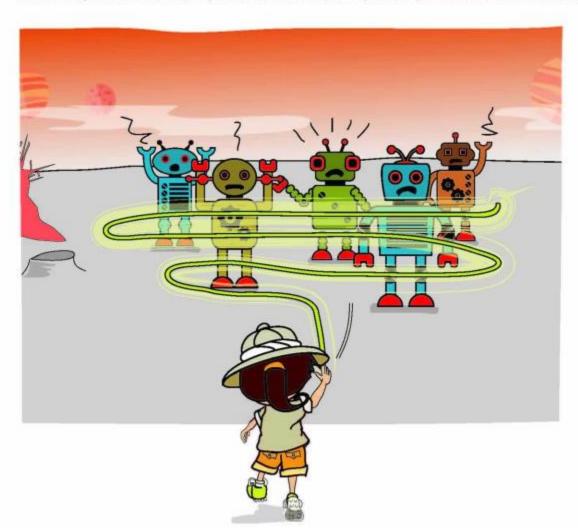
Le sol est recouvert de multiples cratères, comme si de nombreux astéroïdes avaient frappé le sol. Les amis sont motivés, ils sautillent et posent leurs appuis entre les petits trous de terre grise. Les lutins s'amusent à courir, revenir en arrière, se chahuter, les explorateurs eux, décident de marcher en quinconce, rigolant de leur danse improvisée. Apollo et Inès mènent la troupe, dans une marche précise, en ligne droite, pour perdre le moins de temps possible.

"Qu'est-ce que c'est que ça ?", crie Apollo. Soudain, des silhouettes effrayantes sortent de l'horizon. Les aventuriers sont bel et bien face aux habitants de la planète. "On dirait des sortes de robots, et ils n'ont pas l'air heureux de nous voir !", dit Inès avec appréhension.

Les petites silhouettes de toutes formes arrivent à vive allure sur les terriens...



Plus ils s'approchent, plus les aventuriers mesurent la grandeur des robots. "Ils sont gros! Il faut lancer les fils magiques pour les stopper!", hurle Apollo en saisissant son arme. L'exploratrice est la plus rapide à dégainer son fil magique, elle brandit l'arme et la lance en direction des robots les plus proches. Dans un crissement aigu, le fil vient s'aimanter sur l'assaillant, stoppé dans sa course. Voyant que ça fonctionne, Apollo et Inès n'hésitent pas à s'avancer à l'assaut des robots en projetant leur fil. En soutien, les lutins s'appliquent à viser les pieds des machines qui s'écrasent au sol, déséquilibrés par nœuds autour de leurs jambes.



La bataille fait rage, les machines agressives tombent une à une sous les liens magiques des aventuriers.

"On a eu chaud !", s'exclame Apollo soulagé de voir les robots inoffensifs emmêlés dans les fils.

Après cette mauvaise rencontre, la troupe reprend son chemin, et tous restent attentifs à cet environnement hostile. Comme dans un monde extraordinaire, le groupe de copains évolue dans des plaines ornées de quelques espèces d'arbres jamais vues sur terre. A l'affût du moindre bruit suspect, ils avancent prudemment, encore bouleversés par leur rencontre avec les robots.

Après quelques heures de marche dans le calme, le chemin se perd au bord d'une grande falaise.

"Il faut traverser les amis !", Tao désigne la grande chaîne métallique qui les relie à l'autre côté du gouffre.

L'explorateur se lance en sautant sur les gros maillons, Alice, Fantine et Martin l'imitent sans hésitation. Les super-héros attendent que leurs amis aient atteint l'autre bords.

"Gooo !!", téméraires, Apollo et Inès se jettent sur la passerelle de fer, bondissent sur un pied puis sur l'autre, tels des acrobates en représentation.

Les quatre autres aventuriers en face admirent en riant la dextérité de leurs amis super-héros.



Mais de l'autre côté, quelques mètres plus loin, les choses se compliquent...

Ploc! Ploc!.. Les six compagnons se retrouvent face à un véritable lac en fusion. "Comment allons-nous faire pour continuer? C'est un lac d'acier en fusion!", demande Fantine ébahie.

Les aventuriers se regardent en silence. Il n'y a pas d'issue apparente, il faut coûte que coûte traverser ce lac de lave. "Nous sommes coincés, nous allons devoir rebrousser chemin !", s'exclame Alice dépitée.

Au même moment, Apollo sort son gel pétrifiant : "Si le gel pétrifiant résiste à la chaleur, nous pouvons y arriver !"

Le super-héros utilise son gel pour former de longues tiges avec une entaille qui serviront d'échasses pour marcher dans ce torrent de feu. "C'est risqué Apollo, si le gel se met à fondre nous allons rôtir instantanément!", Fantine est septique à l'idée de son ami. Mais Apollo est confiant du super pouvoir de son gel, il cale soigneusement ses pieds sur l'entaille, saisit les tiges de gel solidifié et se lance dans les bouillonnements brûlants.





"Regardez! Ça marche!", le super-héros évolue prudemment entre les grosses bulles rouges qui éclatent dans de gros bruits sourds. "Dépêche-toi Apollo, tes échasses commencent à fondre!" hurle Martin qui aperçoit de la fumée se dégager du bas des tiges de gel. Le super-héros accélère sa marche pour arriver sain et sauf au bout de cette mare en fusion.

Avec précaution, les cinq autres aventuriers franchissent à leur tour cet obstacle. Fantine et Inès décident de confectionner des tiges plus grandes pour s'éloigner du danger. Tao, Martin et Alice prennent l'option vitesse et marche le plus vite possible pour ne pas laisser le temps au gel de fondre.

Encore trempés de sueur, les copains reprennent leurs esprits et félicitent Apollo de son idée ingénieuse. Jamais ils n'auraient pensé utiliser leur gel pétrifiant dans ces circonstances.

Repartis de plus belles, les six aventuriers n'oublient pas qu'ils sont venus pour trouver la poudre d'étoile. Pour le moment, ils savent qu'ils ont encore du chemin à parcourir sur cette planète inconnue pour atteindre la cachette tant convoitée.

Le chemin les amène dans un endroit où les arbres sont plus nombreux. "Ces arbres rouges sont vraiment étonn...!" Inès ne termine pas sa phrase, elle aperçoit d'innombrables toiles d'araignées tendues en travers de la route. "Ouha!! Ces toiles sont en fil d'acier!" constate Tao en touchant la construction.

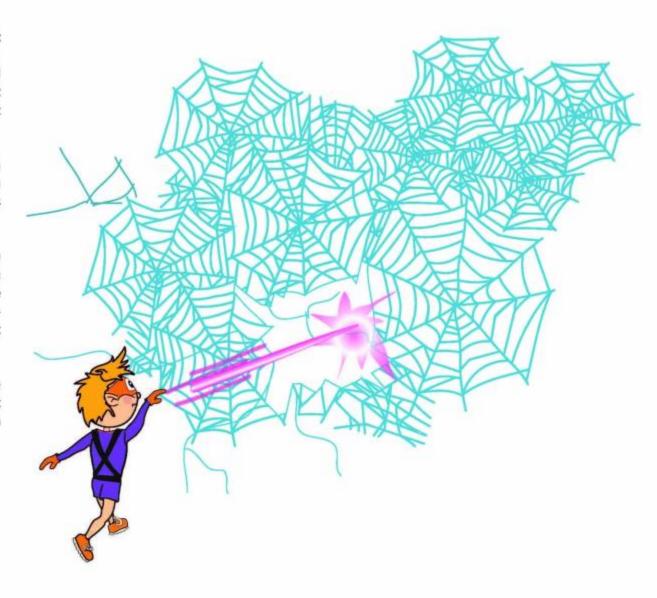


"Le seul moyen de franchir ces toiles est de les couper au laser", propose Apollo. Alors les aventuriers se mettent d'accord pour créer une ouverture suffisamment grande pour passer, ils se positionnent et lancent leurs faisceaux laser.

Avec précision, chacun projette son faisceau dans le passage qui est en train de se former sous l'effet destructeur des rayons.

Après quelques minutes, Apollo constate que la toile d'acier résiste et que le trou n'est pas assez important. "Allez! Encore quelques lancers et ce sera bon", motivet-il à ses camarades qui se repositionnent pour avoir un autre angle d'attaque.

Les amis sont venus à bout des filets de fer, ils peuvent maintenant passer et poursuivre leur chemin à la quête de la précieuse poudre.



Au fur et à mesure qu'ils avancent, les aventuriers remarquent que le sol devient de plus en plus dur et de plus en plus froid.

"On dirait que le sol se transforme en plaques d'acier !", constate Martin entrecoupant sa marche par de petits bonds sur les plaques.

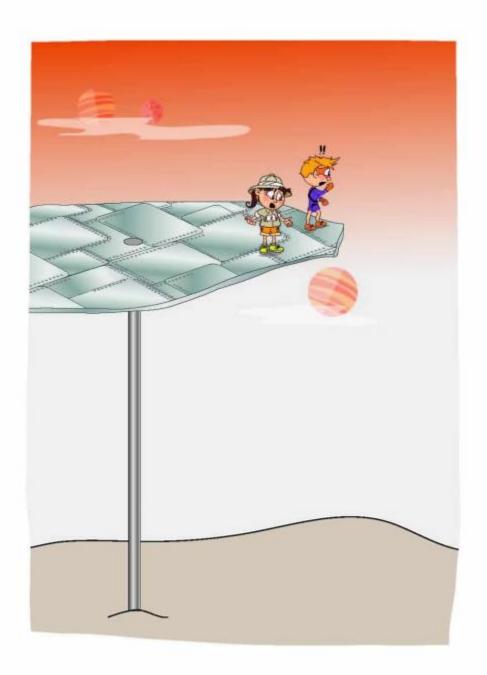
"C'est rigolo! On dirait une marelle en métal!", s'amuse l'exploratrice en sautant pieds joints derrière son ami lutin.

Sans le savoir, les six amis sont en train de s'aventurer sur une plate-forme suspendue à plusieurs centaines de mètres du sol.

Apollo et Inès effectuent de grands sauts, ils doublent les lutins et les explorateurs. Mais le son de leurs pas attire l'attention de Fantine : "Vous entendez, comme ça raisonne de plus en plus ?!", dit-elle intriguée.



Alors que les joyeux copains tendent l'oreille, tout à coup, Apollo s'arrête, déséquilibré et crie : "Stop! Il y a du vide!!"
Le groupe est littéralement suspendu sur une plate-forme métallique à une hauteur incroyable.



"Comme c'est haut !", s'écrie Alice en regardant en contre bas. "Oui ! je me demande comment nous allons regagner le sol ?" se questionne Apollo en se retournant vers ses amis.

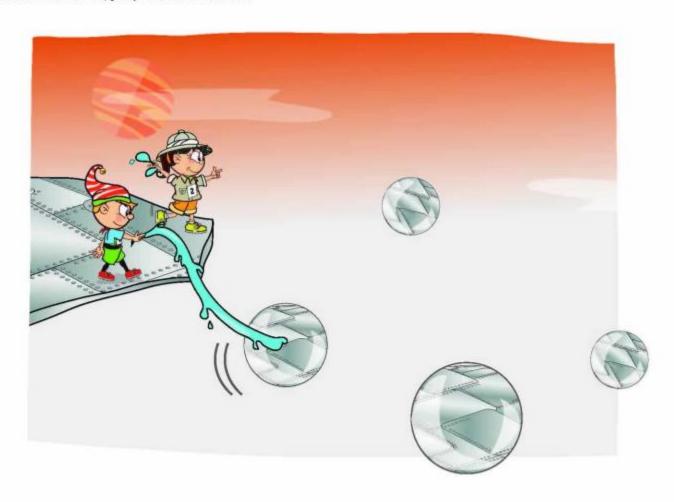
Le super-héros n'a pas vu les drôles d'objets qui planent juste à côté de lui. Alors que Fantine et Martin s'avancent prudemment au bord pour constater la hauteur, Tao et Inès préfèrent rester éloignés.

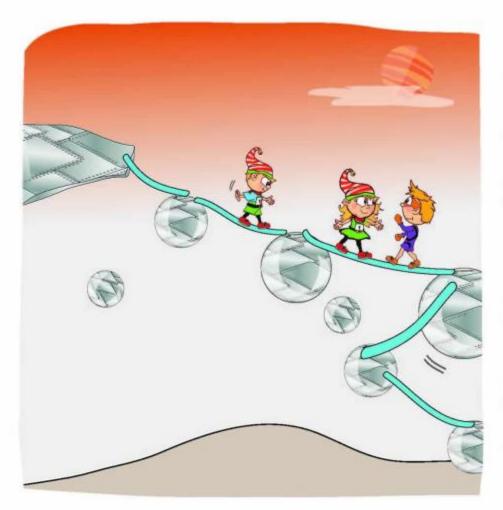
En s'approchant de plus près, le lutin aperçoit devant lui les sphères en suspension qui paraissent immobiles dans l'air.

Il s'écrie : "Regardez les sphères là-bas !" Tous se retournent et découvrent des objets étonnants ! "Si nous réussissons à les atteindre avec nos gels pétrifiants, ils nous permettraient de descendre en se déplaçant dessus jusqu'au sol ", propose le lutin convaincu de son idée.

"Bonne idée Martin! Il faut bien viser les sphères. Je tente un premier lancer pour voir si cela fonctionne!", s'exclame Alice emballée par l'idée. L'exploratrice et le lutin s'arment de leur gel et projettent vivement le liquide épais sur des boules métalliques. **SLURP!** Martin colle du premier coup son gel sur la surface de la boule, tandis que Alice s'y reprend à deux fois pour atteindre sa cible, un peu plus petite.

"Le gel adhère sans problème, il a pétrifié la boule, ça marche", annonce le lutin à ses amis. Alors chacun s'applique à lancer sa dose de gel pétrifiant sur les sphères de plus en plus basses. Les grandes traînées de gélatine relient ainsi les boules immobilisées et une sorte de parcours se forme, jusqu'à atteindre le sol.





Un à un, les amis se lancent en équilibre sur les passerelles de gel. Tao évolue en pas de côté, bien centré sur le pont de gel, il fixe la prochaine sphère pour ne pas voir le vide en dessous.

Apollo et Inès s'engagent en marche arrière pour que Fantine et Alice les suivent en toute confiance.

"Merci Apollo, je ne suis pas à l'aise avec tout ce vide autour!", remercie Fantine soulagée du soutien de son ami.

Les six amis solidaires descendent par étapes dans une marche lente et périlleuse. C'est Tao qui arrive le premier en bas. Soulagé de retrouver le sol, l'explorateur est rejoint par les autres en file indienne.

Inès lève les yeux au ciel pour voir la plate-forme de laquelle ils sont partis. "Elle est minuscule, on la voit presque plus!", s'exclame t-elle impressionnée.

Sans le pouvoir de leur gel pétrifiant, les six amis n'auraient jamais pu descendre une hauteur pareille.

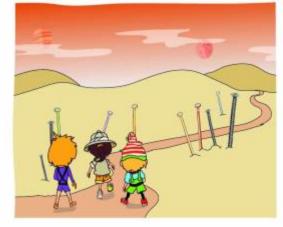
"Allez! Nous devons rattraper le temps perdu!", ordonne le super-héros motivé mais secrètement soucieux de ce que leur réserve cette planète d'acier si différente de leur environnement habituel. Les six amis reprennent la route et, ensemble, ils savent qu'ils ont déjà bravé des obstacles difficiles. Inès est pensive, dans sa poche, elle sert la fiole vide qui contiendra la poudre d'étoile...



Les plaines rougeâtres s'étendent à perte de vue, Mercure n'abrite pas une faune et une flore aussi développées que sur notre planète. "L'ambiance est vraiment austère", dit Alice en évoluant en tête du groupe.

Les six aventuriers avancent sur le chemin, et, de part et d'autre, des vis et des clous géants sont piqués dans le sol, comme s'ils étaient tombés du ciel.

"On se croirait dans une caisse à outils géante", s'amuse Martin en touchant un clou plus grand que lui.

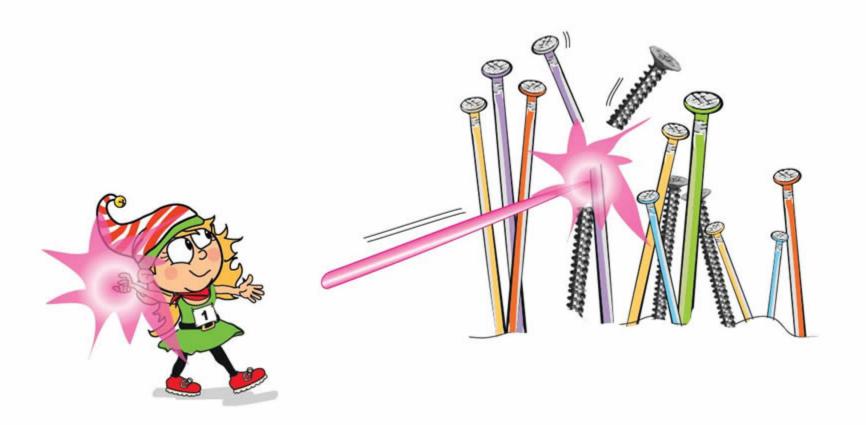




Plus ils avancent et plus les tiges métalliques se font denses jusqu'à se trouver au pied d'un véritable mur de clous et de vis.

"Ouhla I Ça se complique I On ne peut pas passer I", s'exclame le super-héros en tentant de faire bouger les clous.

Fantine est la plus rapide, elle lance avec ferveur son laser qui brise net les obstacles. Apollo et les autres enchaînent leurs lancers et les clous éclatent dans un bruit strident.



"Allons-y!", crie Fantine en se faufilant dans le trou formé par les lasers. Accompagnée de Apollo, tous deux doivent encore briser quelques obstacles pour avancer dans ce champs de clous. Derrière eux, Tao et Inès slaloment avec aisance entre les barres métalliques, tandis que Martin et Alice ont choisi un chemin plus étroit et tentent de rejoindre les autres.

L'avancée est lente, les amis doivent rester concentrés à chaque pas, et pouvoir enfin traverser le mur et se libérer de cette prison. "Ouf! Enfin sortis de ce méandre!", dit Fantine soulagée.

Au loin, le chemin devient tout petit jusqu'à disparaître à l'horizon. Le ciel ocre diffuse une lumière inhabituelle et l'ambiance est étrange. "Le paysage est de plus en plus vallonné, nous allons droit sur cette montagne là-bas", dit Apollo en levant les yeux au loin.

Le super-héros avait raison, quelques instants plus tard, voilà le groupe au pied de monts étonnants. En enfilade, de petites collines se juxtaposent, reliées les unes aux autres par de longs câbles.

"Nous allons devoir faire les funambules", s'amuse Alice. Martin, perplexe, se demande s'il n'y a pas un autre moyen de franchir ces collines. Mais rien autour ne laisse à penser qu'un chemin contourne ces monts.

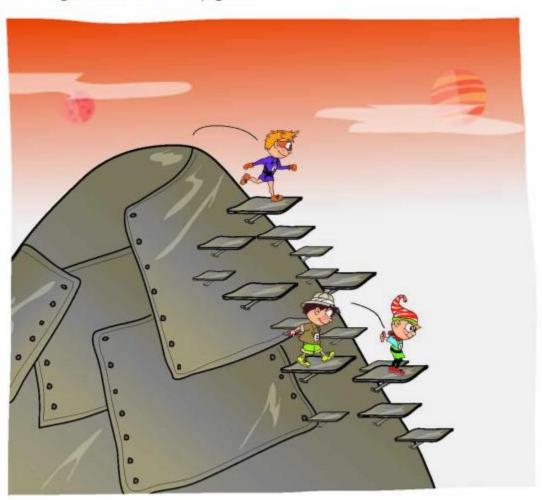
"Allez Martin! Allons-y, il suffit d'avoir confiance et de rester concentré", motive l'exploratrice déjà engagée sur le câble.

Le lutin prend son courage à deux mains et se lance derrière Alice. Tao en Fantine s'aventurent prudemment : "Ne regarde pas en bas", conseille l'explorateur à son amie.



Alice est la première arrivée au bout de cette marche aérienne, elle motive ses copains : "Vous êtes bientôt arrivés, courage !"
Tous regroupés sur la dernière portion de câble, les aventuriers atteignent la dernière colline et se rassemblent autour de l'exploratrice.

De l'autre côté, pour descendre, une sorte d'escalier extraordinaire fait de marches de toutes tailles. "Le premier arrivé en bas a gagné!", hurle Martin en bondissant sur une marche en contre bas. Dans un élan commun, les amis enchaînent des sauts sur deux pieds, sur un pied puis l'autre, et descendent à toute allure cet escalier rigolo. Le lutin pose en premier les pieds sur le sol, il jubile et fête sa victoire dans de grands gestes sous le regard amusé de ses compagnons.

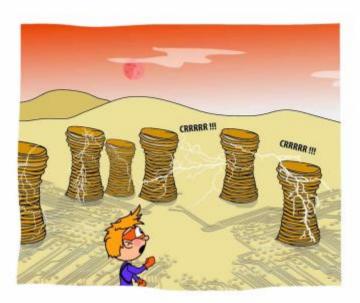


Cela fait déjà plusieurs jours que les aventuriers évoluent sur la planète Mercure, ils se sont habitués à cet environnement peu sympathique. Mais là, les voilà devant une nouvelle embûche très impressionnante.

"Ce sont des champs électriques! Ces bobines doivent dégager une puissance énorme", s'écrie Apollo impressionné par le crépitement des lignes à haute tension.

"Si par malheur nous touchons ces bobines, nous serons électrifiés !", dit Inès apeurée. "Aaahhh!", en coeur les aventuriers sursautent, un éclair immense s'est répandu comme la foudre sur deux d'entre elles.





"Il n'y a que le gel pétrifiant qui pourrait arrêter ces éclairs électriques. Essayons de le projeter", propose Alice avec une certaine retenue.

Alors l'exploratrice s'empare de son gel pour le tester sur les bobines. Elle se positionne, prend la plus grande quantité possible, et d'un coup vif, lance le liquide visqueux.

Une petite explosion et l'arc électrique s'éteint. "Le gel stoppe les arcs électriques, nous devons faire attention à éteindre les éclairs des deux bobines entre lesquelles nous allons passer", conseille l'exploratrice.

Les amis se concertent quelques instants et établissent un chemin à suivre, ils se mettent d'accord sur les champs électriques à immobiliser. Les lutins et Tao s'occupent de lancer leur gel sur les bobines à gauche du passage, tandis que les trois autres sur celles de droites. Ainsi, grâce au court-circuit provoqué par le gel pétrifiant, le passage entre les deux bobines est libéré.

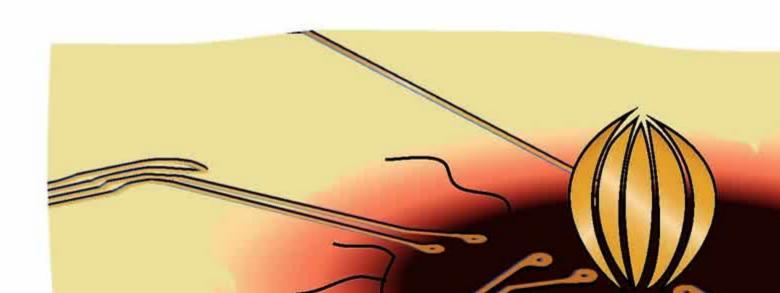
Très prudemment, les aventuriers se suivent deux par deux en veillant à ne surtout pas toucher les monstres électriques.
"Ouf! Enfin!", dit Tao soulagé que tout le monde soit arrivé sain et sauf. Inès et Apollo se regardent et explosent de rire:
"Tu as les cheveux dressés sur la tête!", se moque Apollo en passant les mains des ses cheveux. Alors les amis explosent de rire en voyant les coupes de cheveux des super-héros gonflées par l'électricité statique.

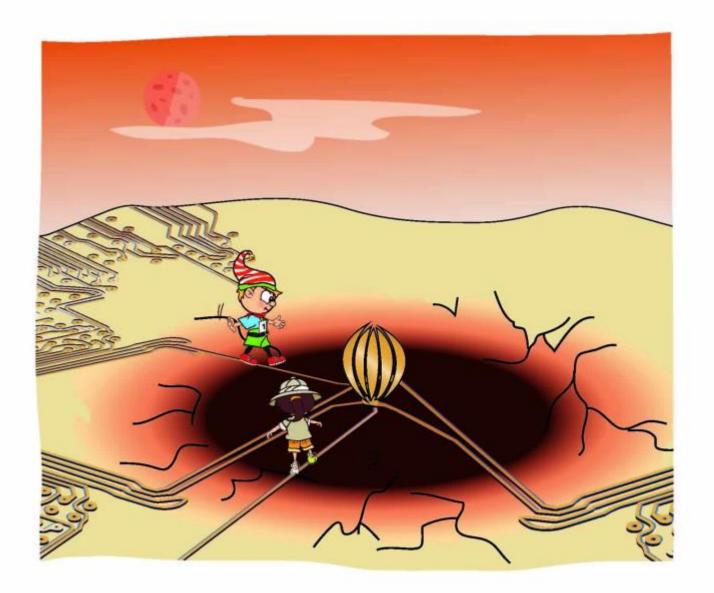




La poudre d'étoile est protégée par une armature métallique du circuit, au-dessus d'un profond gouffre.

Le lutin se lance en équilibre sur une avancée, droit vers le passerelles sont très fines, pas de faux mouvement !", c choisit une autre passerelle, prend une grande bouffée d rejoignent au centre, tout près de la poudre d'étoile.





"Enfin! Nous tenons la première poudre!", s'exclame Martin. Mais le lutin déchante rapidement, il a beau essayer d'ouvrir l'écrin, impossible, rien n'y fait. "Impossible d'ouvrir les pétales d'acier!" crie Alice aux autres restés de l'autre côté du gouffre. Le désarroi gagne les six aventuriers si près du but.

Apollo observe les alentours, il scrute le moindre élément qui pourrait donner la solution. "Je crois que j'ai trouvé !" crie-t-il, "Il y a six branches, nous devons y aller tous les six pour que l'écrin libère la poudre, allez !"

Apollo, Inès, Fantine et Tao s'avancent simultanément chacun sur une passerelle en direction de leurs amis et de la précieuse poudre. "Euréka!" crie fièrement Apollo. Un immense soulagement gagne la troupe lorsque les pétales d'acier s'ouvrent et laisse apparaître la fameuse poudre d'étoile!



Inès en prélève une portion qu'elle met délicatement dans la fiole.

lvres de joie, les amis regagnent l'autre côté du gouffre et laissent s'exprimer leur bonheur dans des sauts et des embrassades.

Inès brandit la fiole et danse d'un pied sur l'autre en chantant "Nous avons la poudre ! Nous avons la poudre !"

Tao et Alice la regardent et sautent ensemble en se tenant les mains.

Ce bonheur partagé redonne du baume au coeur aux six amis qui savent qu'ils vont devoir affronter d'autres mondes inconnus à la recherche des quatre autres poudres. Heureux et fiers, les compagnons regagnent leur fusée et quittent la planète Mercure. Ils savourent ce moment et repensent à toutes ces épreuves qu'ils ont traversé dans ce milieu fait d'acier.

Alice se souvient de la rencontre avec les robots. Apollo, lui, se dit que son idée de confectionner des échasses avec le gel pétrifiant était vraiment ingénieuse. Martin le lutin repense fièrement à sa victoire sur la descente des marches de la colline.

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

"Cap vers Jupiter pour dénicher la poudre magique de cette étrange planète", annonce Apollo aux commandes de la navette spatiale...



TROPHÉE DE NOËL LA PLANÈTE JUPITER



L'aventure spatiale se poursuit vers le deuxième astre. Apollo, Inès et leurs amis sont en approche de Jupiter, l'arrivée est imminente.

Cette planète est exclusivement constituée de matière cristalline, ce qui lui vaut son surnom de "Territoire de cristal." L'ambiance y est claire et bleutée, inondée par les reflets et la brillance des cristaux. "Quel changement d'ambiance par rapport à Mercure !", s'exclame Fantine en sortant de la fusée. Les yeux écarquillés, les six copains commencent leur périple à la recherche de la deuxième poudre d'étoile.



A peine avoir fait quelques pas sur le sol de Jupiter, un véritable champ de cristaux multicolores scintillent devant les amis ébahis.

"Ouhaaa, vous avez vu ça, un champ de pierres précieuses! Comme c'est beau!" s'exclame Apollo.

A ses côtés, Tao n'est pas aussi emballé : "C'est beau oui, mais comment allons-nous franchir ces pointes de pierres tranchantes ?"

Apollo se retourne dubitatif et mesure l'ampleur de l'obstacle à franchir!

"Nous n'avons qu'à recouvrir les pics d'une épaisse couche de gel pétrifiant et nous pourrons marcher dessus sans se faire mal", propose le lutin en sortant son projectile. Martin propulse à deux mains une grande quantité de gel qui recouvre les pics acérés. Chacun s'atèle à la tâche en choisissant un endroit stratégique où lancer son gel. "Avec Alice nous visons les cristaux violets", s'exclame Fantine aux côtés de son amie. Apollo, Tao et Inès s'arrangent pour expulser leur gel encore plus loin afin de tracer le chemin le plus long possible.

"Voilà! Nous pouvons traverser le champ de cristaux!", annonce Apollo fier de son dernier lancer.

Les compagnons s'entraident pour monter sur la première portion de gel : "Ça a l'air de tenir", Apollo ouvre la marche, confiant, il enchaîne les plaques de gel assez rapidement. Martin est juste derrière et tente de suivre le super-héros qui distance le groupe.

Fantine et Inès évoluent moins rapidement par peur de glisser et de tomber entre les pics. Juste devant, Alice les motive pour ne pas perdre trop de temps : "Ne vous inquiétez pas les filles, le gel est bien solidifié, ca ne glisse pas".

Hop I Un dernier saut pour Inès et le groupe se retrouve au bout de ce long parcours gélatineux. "Heureusement que nous avons ce gel, je n'ai pas du tout senti les pics", se réjouit Martin en admirant la vaste étendue scintillante.

"En tout cas on en a pris plein la vue !", ajoute Alice sous le charme de cette planète cristalline.





Les six amis en quête de la poudre d'étoile reprennent la marche, traversent des plaines et franchissent des collines. Tout est paisible, pas de mauvaises rencontres sur Jupiter... mais pour combien de temps ?

"Oh non! N'avancez plus! Une crevasse!", crie Apollo, déstabilisé par cet obstacle imprévisible.

"C'est tellement profond qu'on ne voit pas le fond du gouffre !" dit Alice frissonnante. Les aventuriers doivent franchir ce vide qui les sépare de la suite du chemin, à quelques mètres, juste en face.

Alors qu'ils se creusent la tête pour trouver une solution, Martin en arrière, essaie de mettre quelque chose au point. Les autres l'observent intrigués. Il s'écrie : "Apollo, lance ton fil magique pour le nouer au mien, de telle sorte à en faire une liane."

Ravi de cette excellente idée, le super-héros confirme que les fils magiques sont suffisamment robustes pour leur servir de liane. Martin enroule minutieusement son fil à celui d'Apollo qui se fixe dans le ciel comme par magie. Le lutin saisit le lien, se grandit, s'élance et hop! Un long balancier, et le voilà assis de l'autre côté!

"Ouhaaaa!!", les autres se précipitent à leur tour et Inès, plus téméraire, se balance à plusieurs reprises et atterrit debout, aux pieds de son ami lutin. Un peu hésitante, Fantine se lance timidement sans regarder en bas. Tao et Apollo l'attendent pour la réceptionner avec douceur.







A peine avoir fait quelques pas sur le sol de Jupiter, un véritable champ de cristaux multicolores scintillent devant les amis ébahis.

"Ouhaaa, vous avez vu ça, un champ de pierres précieuses! Comme c'est beau!" s'exclame Apollo.

A ses côtés, Tao n'est pas aussi emballé : "C'est beau oui, mais comment allons-nous franchir ces pointes de pierres tranchantes ?"

Apollo se retourne dubitatif et mesure l'ampleur de l'obstacle à franchir!

"Nous n'avons qu'à recouvrir les pics d'une épaisse couche de gel pétrifiant et nous pourrons marcher dessus sans se faire mal", propose le lutin en sortant son projectile. Martin propulse à deux mains une grande quantité de gel qui recouvre les pics acérés. Chacun s'atèle à la tâche en choisissant un endroit stratégique où lancer son gel. "Avec Alice nous visons les cristaux violets", s'exclame Fantine aux côtés de son amie. Apollo, Tao et Inès s'arrangent pour expulser leur gel encore plus loin afin de tracer le chemin le plus long possible.

Les six aventuriers se retrouvent emprisonnés derrière ces barreaux translucides.

"Reculons pour briser ces stalactites avec nos lasers", lance Martin.

Les garçons font trois pas en arrière tandis que les filles se positionnent plus près des cibles verticales.

"Quel dommage de briser de si beaux glaçons de cristal !" dit Inès septique. Mais les aventuriers n'ont pas le choix, ils doivent franchir cette barrière pour continuer leur route.

"Attention! Armez! Goooo!" sur les ordres du lutin, les compagnons propulsent leur laser simultanément. Dans un bruit sourd, les lasers percutent les stalactites qui se brisent en mille éclats. Les aventuriers reculent précipitamment pour se protéger des morceaux qui giclent. "Il faut encore lancer des lasers pour finir d'ouvrir le passage", ajoute Apollo pressé d'en finir. Les filles, en position, attendent l'ordre du lutin pour propulser leur jet destructeur. Dans un ultime effort, les aventuriers viennent à bout de ce mur de cristal qui laisse apparaître un passage vers les profondeurs de la grotte.





Le sol est jonché de débris, Apollo, Tao et Martin se précipitent en alternant des grandes et des petites foulées, et courent entre les morceaux. Alice et Inès se lancent côte à côte. L'exploratrice ralentit pour observer au-dessus d'elle les restes de stalactites qui tombent du haut de la grotte. "Il ne faudrait pas que ça lâche maintenant" pense-t-elle en accélérant le pas. Fantine trotte en arrière, impressionnée par les multiples reflets qui scintillent au-dessus de sa tête et entre ses pieds.

"J'avais peur que ça nous tombe dessus" dit Apollo à la fin du parcours. Tous réunis, les six aventuriers s'enfoncent encore plus loin dans la grotte.

L'ambiance est sombre et les parois paraissent complètement lisses. "Cette grotte est entièrement vide!" dit Martin qui pensait peut-être faire la rencontre d'un habitant des lieux. En effet, le chemin reluisant s'avance maintenant sans embûche au coeur de la montagne.



Après quelques longues minutes de marche, voilà nos compagnons au bout du chemin. "Nous sommes au fond de la grotte!", constate Apollo. En face d'eux, ils aperçoivent peut-être une issue. En contre bas trône une grande sphère de verre, au-dessus de laquelle pend un filin de cristal. "Pas de doute, il faut sauter dedans et voir où cela nous mènera". Sans plus attendre, le super-héros bondit et attrape la liane. Il se balance jusqu'à se situer au-dessus du trou de verre et se lâche dans le vide.

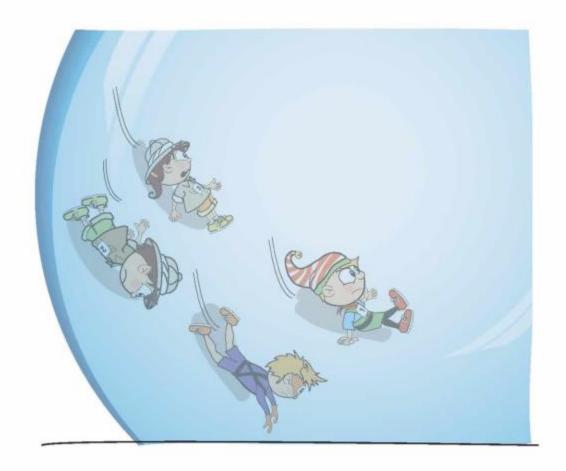
"Haaaaaa!", Apollo disparaît dans une longue glissade puis... plus rien. Les autres aventuriers se regardent, Alice décide de saisir la corde de verre. Elle s'élance et suit son ami le superhéros.

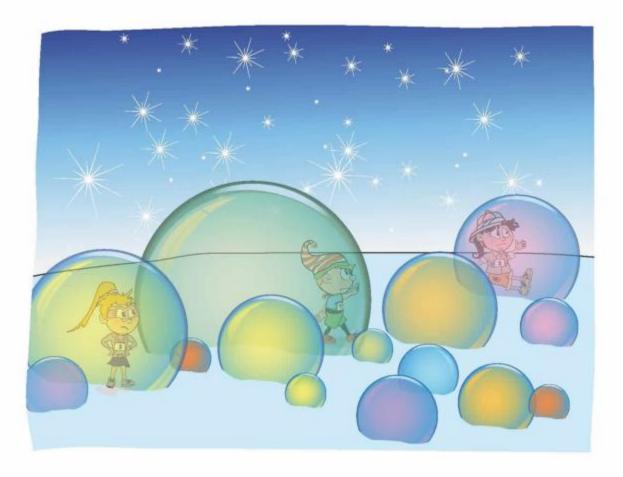
Fantine se prépare à son tour. "Peux-tu me pousser Martin ?" demande-t-elle en s'agrippant à la liane. Le lutin s'exécute et , en quelques poussées et propulse son amie vers l'issue.

Juste après, Martin se balance et se lâche au-dessus du trou de verre tandis que Inès, déséquilibrée, manque de lâcher la corde trop tôt et de se retrouver au fond de la sphère cristalline. "Tu m'as fait peur !", lui lance Tao encore tout tremblant.

Inès se repositionne, reprend ses esprits et se lance de nouveau pour réussir son saut.

Tao, dernier à passer, se demande où ce passage mystérieux va les mener et il espère vite retrouver ses amis





La longue glissade de la grotte a mené les aventuriers dans un autre endroit de la planète. Heureux de voir qu'ils sont tous sains et saufs, ils sont toutefois confrontés à un problème de taille. Chacun est là, mais se retrouve enfermé dans une bulle de verre. Martin est debout contre la paroi, il teste la solidité de la bulle. Alice, elle, se sent à l'étroit, elle a atterri dans une toute petite bulle et ne peut même pas se tenir debout "Ouhou! Sortez-moi de là! Je manque d'air!"

Alice crie, mais à travers sa prison, personne ne l'entend. Le lutin et le super-héros voient bien qu'elle essaie de leur parler mais n'entendent rien. La bulle de Martin est toute proche de celle d'Inès, ils réussissent à communiquer. Inès est catégorique, il faut agir vite avant de ne plus avoir d'air. "Utilisons nos lasers!" crie-t-elle au lutin collé contre la paroi. Le lutin sait que l'usage des lasers dans un si petit espace est risqué, mais malheureusement ils n'ont pas le choix. Alors il lève le pouce en direction d'Inès pour lui dire qu'il est ok.

Le lutin, qui est dans la bulle la plus grosse, se colle le dos à la paroi et s'arme de son faisceau laser. Il propulse avec force le rayon et explose sa bulle du premier coup. "Ouf!! De l'air!", dit-il soulagé.

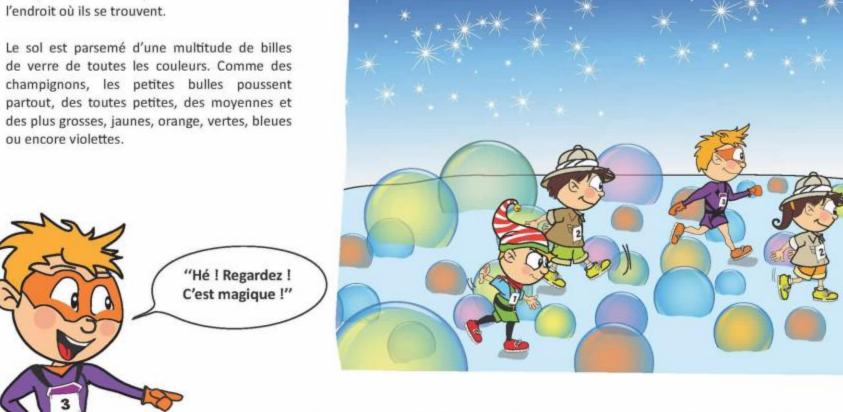


Il se dirige vers la bulle d'Inès, "Protège-toi, metstoi en boule, les mains sur la tête pour ne pas recevoir d'éclats", conseille le lutin à son amie. Dans un grand fracas, la bulle se brise et libère la super-héroïne.

"Je vais libérer Alice, toi, occupe-toi de Tao et Apollo", le lutin se précipite vers Alice qui est toute pâle et n'a pas l'air bien du tout. Il ne faut pas perdre une seconde, dans sa petite bulle, l'exploratrice n'a presque plus d'air.

Crrrraccc! Brrrring!! Les bulles explosent dans de grands bruits de verre brisé. Les rayons lasers illuminent le ciel, se reflétant dans les bulles de verre.

"Tout va bien Alice, tu es libre" rassure le lutin en prenant la main de son amie épuisée. Apollo et Tao remercient Inès et reprennent leurs esprits après cette drôle d'expérience. Sortis du champ de bataille et des éclats de verre, les aventuriers prennent conscience de l'endroit où ils se trouvent.



"Ce sont les fleurs de Jupiter!", admire Tao accroupi au milieu des bulles. La beauté de la scène envoûte les six amis qui courent à travers le champ coloré. Heureux de partager ce moment féerique, les aventuriers s'appliquent à ne pas écraser ces jolis objets venus d'ailleurs.

Martin, Tao, Alice et Apollo prennent de la distance et laissent au loin Inès et Fantine encore émerveillées par la beauté des lieux. Les deux filles rejoignent leurs amis peu à peu, des étoiles plein les yeux. Le parcours reprend une forme normale et la troupe continue d'avancer en rythme vers son objectif.

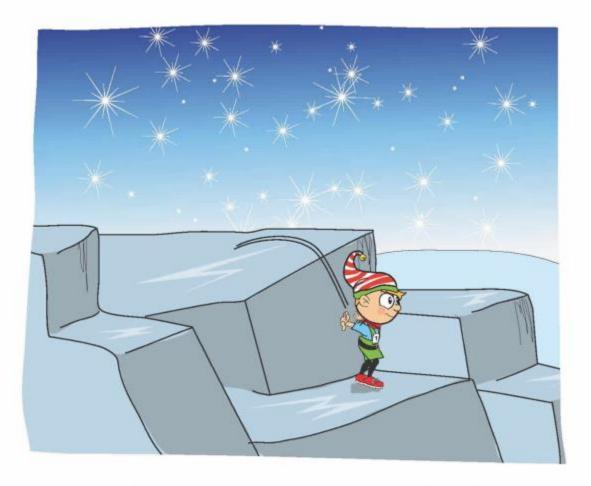
"Nous ne devrions plus être très loin de la poudre d'étoile", annonce Apollo qui sait qu'ils ont déjà parcouru une grande partie du territoire.

L'ambiance est légère et, en chantonnant, les copains marchent vers l'horizon, confiants et sereins.

Au loin, rien ne laisse à penser que le paysage va radicalement changer.

Sans s'en rendre compte, les aventuriers se retrouvent en haut d'une série de grandes marches, comme sur un escalier de géant.

"Apollo! Je te défie de descendre par les plus grandes marches là-bas!", crie Alice joueuse.



Il n'en fallait pas plus pour que le super-héros se lance sur les grandes plates-formes et descende à vive allure pour impressionner ses amis. Martin, lui, descend comme un kangourou et enchaîne des petits et des grands sauts selon la taille des marches. Inès et Fantine s'amusent avec Tao à effectuer un parcours atypique en file indienne, ils vont de gauche à droite puis de droite à gauche.

[&]quot;Regardez en bas!", Inès aperçoit la première le grand cours d'eau qui coule dans la vallée...



Pour la première fois sur Jupiter, les aventuriers voient de l'eau. Ce torrent leur barre la route : "Ça a l'air profond et il y a beaucoup de courant...", hurle Inès par-dessus le bruit sourd de l'eau qui se fracasse contre la paroi.



Les amis se regardent, comment traverser sans se faire emporter ? "La distance n'est pas si grande, nous pouvons utiliser notre gel pétrifiant", propose Fantine. En effet, de grands éclats de gel permettraient de former une sorte de pont pour rejoindre l'autre rive sans risquer de se noyer.

"D'accord, j'essaie de propulser ma cartouche", acquiesce Martin en prenant son gel magique. Il se positionne avec précision, se stabilise pour ne pas tomber et lance.

La première tentative du lutin est une réussite, le gel atteint l'autre rive, et, ainsi positionné, il se fige en forme de passerelle.

"Il faut en confectionner plusieurs, une seule sera trop fragile", chacun leur tour, ils envoient leur portion de gel qui se fixe au contact du sol. De grands arceaux de gel durci se forment, permettant aux amis de franchir le fleuve.



"C'est impressionnant !", crie Tao en bondissant sur le pont improvisé.

L'explorateur est suivi de Martin, Inès et Fantine, tous trois soulagés de ne pas sentir de trop près la force du courant.

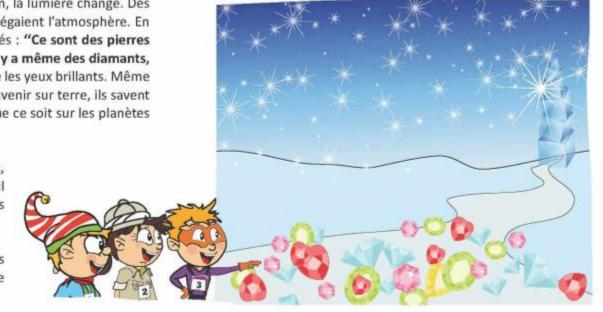
Derrière, Alice et Apollo s'arrêtent un instant sur le pont et observent l'impressionnant courant "Brrrrr, on se serait faits embarquer par les eaux torrentielles !!", constate Alice en rejoignant rapidement la terre ferme.



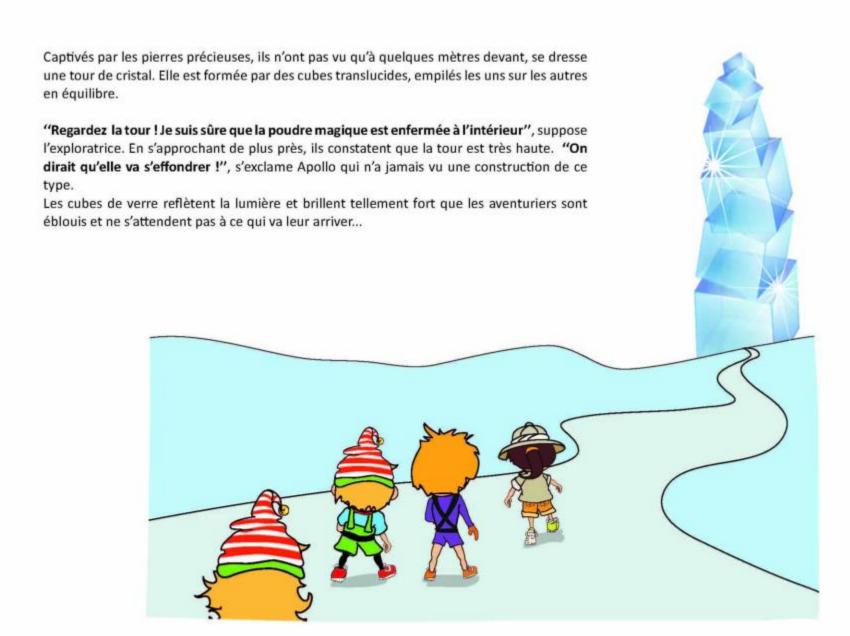
De l'autre côté du fleuve, le long du chemin, la lumière change. Des lueurs de toutes les couleurs scintillent et égaient l'atmosphère. En s'approchant, les aventuriers sont subjugués : "Ce sont des pierres précieuses !", s'exclame Apollo. "Oui, et il y a même des diamants, une multitude de diamants !", ajoute Alice les yeux brillants. Même si certains aimeraient bien ramener un souvenir sur terre, ils savent qu'ils n'ont pas le droit de prélever quoi que ce soit sur les planètes qu'ils visitent.

Apollo, enivré par la quantité de diamants, se lancent en courant parmi les pierres, il bondit, s'arrête, tourne sur lui-même puis repart.

Dans ce paysage magique, les amis traversent le champ féerique, veillant à ne pas bouleverser la beauté des lieux.







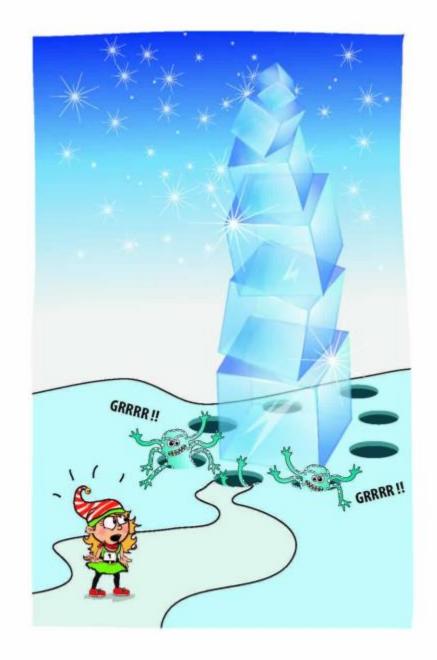
Au pied de la tour carrée, des trous entourent le bas du monument. Fantine est stupéfaite, elle a cru apercevoir des ombres : "Regardez ! Quelque chose bouge !"

Les six amis s'approchent, prudents. "Grrrr !", des drôles de grognements sortent des trous. "Je ne suis pas rassurée", dit Inès qui n'a pas envie de savoir ce qui se cache là-dedans.

Tout à coup, des pattes sortent des trous, puis des têtes de monstres étranges. "Ces monstres sont les gardiens de la tour, ils n'ont pas l'air heureux de nous voir !", s'exclame Apollo en reculant.

Tao et Alice contournent la tour par la gauche, tandis que Fantine et Martin vont à droite pour explorer les alentours et voir s'il y a un autre moyen d'accéder au monument. "Les trous font tout le tour, impossible de passer", constate Tao résigné.

Face au problème, Martin propose d'essayer de boucher les trous avec le gel pétrifiant pour bloquer les monstres. "Bonne idée", rétorque Apollo, "mettonsnous chacun face à un trou".





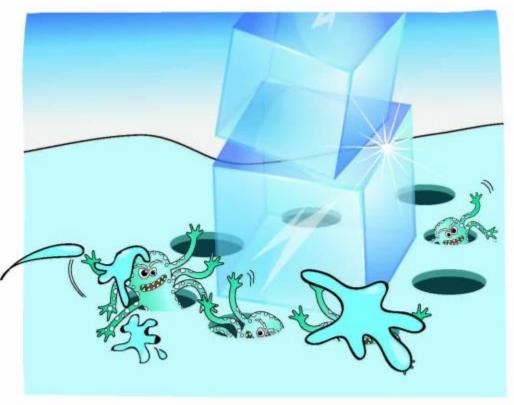
"Vite! Un monstre attaque!" crie le lutin qui brandit son gel et l'expulse sur la bête féroce. Il réussit à le toucher et le monstre redescend dans sa tanière. Martin recommence à deux reprises son lancer et parvient à boucher complètement le trou.

Mais la tâche n'est pas terminée, à droite, Alice et Inès lancent ensemble leurs projectiles sur la même tanière pour être plus efficaces. "A deux, ça va beaucoup plus vite!" se réjouit l'exploratrice.

Enfin, de nombreux terriers sont maintenant obturés, il en reste trois à l'arrière de la tour et les aventuriers pourront atteindre l'entrée.

"Ouf! Enfin! Nous ne risquons plus rien, le gel est solide et les monstres ne peuvent plus attaquer", dit Martin rassurant.

Alors, excités de trouver enfin la poudre d'étoile, les six amis pénètrent dans cette tour mystérieuse.





Entrés dans la tour, les aventuriers ont du mal à distinguer l'architecture, éblouis par les reflets des parois en verre. Rien ne laisse à penser que la poudre magique est là... Ils lèvent les yeux vers le haut et, tout au loin, ils aperçoivent la poudre d'étoile.

"La poudre est tout en haut de la tour !", annonce Tao. "Oui, mais comment allons-nous faire pour monter jusqu'au sommet de cet immense bâtiment ?", demande Apollo dépité.

En effet, pas d'escaliers, pas d'ascenseur, uniquement de grandes parois lisses et brillantes.

"La solution est de se projeter au sommet de la tour grâce au fil magique", propose le lutin. Et, sous le regard interrogateur de ses amis, Martin confectionne un trampoline avec son fil magique. Il se met en position, rebondit, une fois, puis deux... et, dans un élan maximum, se projette au sommet de la tour.

"Ça marche!" la petite voix du lutin se fait entendre tout là-haut. Enjoués, les aventuriers imitent l'ingénieux Martin et se propulsent dans de grands sauts verticaux, au dernier étage de la tour.





Heureux de s'approcher enfin de la poudre d'étoile, les copains observent le panorama qu'offre le dernier étage.

La vue est magnifique, Apollo aperçoit même en tout petit, au loin, les centaines de pierres précieuses.

"Je vais prélever la poudre d'étoile !", Inès rompt le silence et s'avance vers la poudre disposée sur un socle de verre.

Les amis se précipitent vers le socle, joyeux, ils s'amusent à courir sur le parterre de dalles. Main dans la main, Martin et Alice s'élancent en parallèle, posant leurs pieds sur les parties les plus brillantes. Tous sont heureux d'avoir enfin réussi la quête de la poudre sur la planète Jupiter.



C'est la fin du voyage sur cette deuxième planète, il est l'heure de regagner la fusée. Avec bravoure, les six amis ont franchi de nombreux obstacles et leur jugeote leur a permis de trouver la précieuse poudre.

En gagnant la fusée, tous repensent aux péripéties qu'ils ont vécu sur cet astre de cristal. Te souviens-tu des pics de cristaux sur lesquels ils ont dû marcher ? Raconte-moi...

Apollo repense aux stalactites spectaculaires qu'il a découvert dans la grotte. Alice, elle, se dit qu'elle a eu chaud lors de la longue glissade qui l'a menée dans une petite bulle de verre étouffante.

Deux poudres d'étoile en poche, les aventuriers de l'espace mettent le cap sur le troisième planète : Saturne.

"Je me demande bien ce que nous réserve la troisième planète", dit Martin en s'installant aux commandes de la fusée.



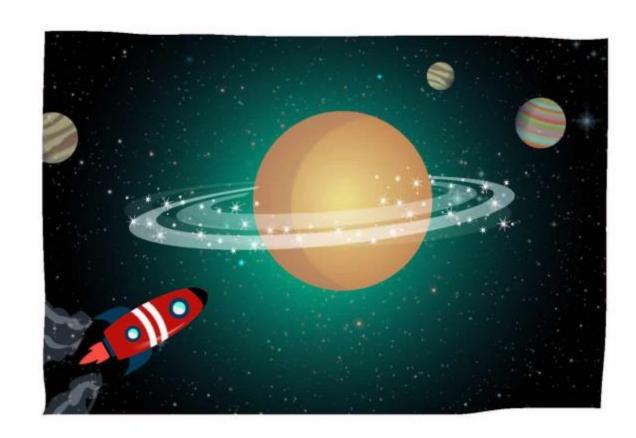
TROPHÉE D'HIVER LA PLANÈTE SATURNE

C'est l'heure de la troisième étape du voyage spatial pour les aventuriers. Grâce à leur ténacité, ils ont réussi à récolter la poudre de deux planètes, celle de Mercure et celle de Jupiter. Aujourd'hui, les super-héros, les lutins et les explorateurs mettent le cap vers l'étape suivante, le planète Saturne.

"Saturne est surnommée "la Planète bulle" à cause de ses reliefs en forme de bulles. Elle est entourée de grands anneaux et a comme particularité d'être très ventée", annonce Apollo aux commandes de la fusée.

En effet, d'immenses anneaux translucides scintillent tout autour de l'astre qui apparaît dans le hublot de la navette spatiale. Au milieu des étoiles, Saturne parait être une princesse ornée de diamants.

"Attention, nous allons devoir nous poser sur les anneaux, le sol de la planète est trop fragile pour accueillir la navette !", annonce Apollo en tirant vers lui le manche de pilotage. Martin, Tao, Alice, Fantine et Inès sont émerveillés, ils découvrent la grandeur des anneaux et la beauté de ce nouvel endroit qu'ils vont découvrir.



La navette enfin posée, les aventuriers sortent sur l'anneau de lumière. La vue est époustouflante, les six amis sont comme des funambules dans l'espace. Apollo emmène la troupe vers la planète, bondissant d'anneau en anneau, par-dessus le vide intersidéral, avec un sentiment de liberté.

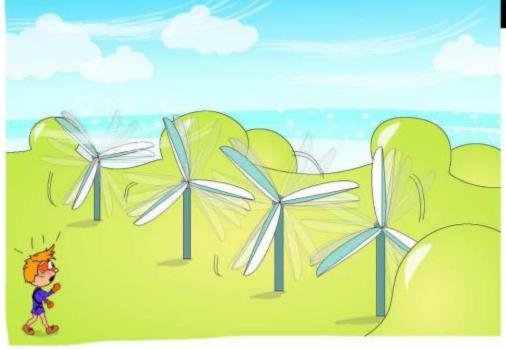
"C'est magique !", s'écrie Alice en suivant le super-héros. Les six compagnons, des étoiles plein les yeux, sont pressés de découvrir ce que leur réserve ce nouveau monde.



A peine un pied posé sur le sol de Saturne, les amis comprennent que le périple ne va pas être facile. "Le vent souffle fort! C'est impressionnant!", se plaint Fantine en tenant son chapeau de lutin.

Comme l'a raconté Apollo, les drôles de collines ont une forme de bulle, et, au loin, le ciel est orné par les anneaux majestueux qui scintillent en permanence.

Un grand bruit continu attire l'attention des aventuriers : "Vous entendez ce bruit ?", dit Inès en tendant l'oreille. Quelques mètres plus loin, cachées par les collines, de grandes éoliennes tournent à toute allure. "Ouhaaa! Elles tournent si vite! Comment allons-nous les franchir?", s'écrie Apollo en s'approchant des immenses mécaniques.



Au pied de ces grandes machines, la troupe paraît minuscule : "Essayons de stopper deux d'entreelles en enroulant notre fil magique autour des pales", propose le lutin "Ainsi, nous pourrons passer entre ces deux éoliennes sans se faire couper en rondelles!"

Martin s'empare de son fil, se place en face d'une éolienne et lance son projectile en direction d'une grande pale. "Raté! Elles tournent tellement vite! C'est dur de les atteindre!", dit-il en reprenant son fil magique.

La deuxième tentative du lutin est la bonne, il réussit à enrouler son lasso autour d'une pale. Aidé par Alice, tous deux stabilisent le mécanisme qui finit par s'arrêter. "Parfait! Faites la même chose pour l'éolienne d'à côté!", ordonne le lutin agrippé à son fil.

Les autres s'exécutent et immobilisent la deuxième éolienne. Il ne faut pas traîner, ces machines infernales pourraient repartir d'un coup. Les six aventuriers s'élancent dans le passage et atteignent l'autre côté de cette barrière impressionnante.

"Ouf! Je n'étais pas rassurée!", avoue Inès à ses compagnons en constatant que le vent redouble de force. L'obstacle est franchi, l'aventure au coeur de Saturne peut continuer.



Evoluant entre les collines bulles, les aventuriers sont à l'abri des rafales qui grondent tout autour.

Mais malgré ce répit, le vent se fait de plus en plus fort. "Oh! Mon chapeau!", l'exploratrice en perd son chapeau que le lutin parvient à attraper habilement au vol. "Merci Martin! Tu es trop fort!" dit Alice au lutin tout fier de son action.

Cette remarque fait rire les aventuriers qui s'amusent du lutin. L'ambiance est à la rigolade et plutôt détendue, mais à l'avant, Apollo paraît préoccupé...

Le super-héros n'est pas rassuré par ce vent qui souffle particulièrement fort. Au fond de lui, il a un pressentiment.

"Attention !", crie Alice. Tout à coup, au détour d'une colline, une énorme bourrasque chahute les aventuriers. Fantine et Tao sont à terre. Martin et Inès se sont retenus de justesse l'un à l'autre. Alice, à genoux, enfonce son chapeau et attache les lanières pour ne pas le perdre.





Apollo crie à ses amis "Une tornade! Nous sommes coincés, elle vient droit sur nous!" "Il y en a même plusieurs!", crie Alice "Vite! Courons!"

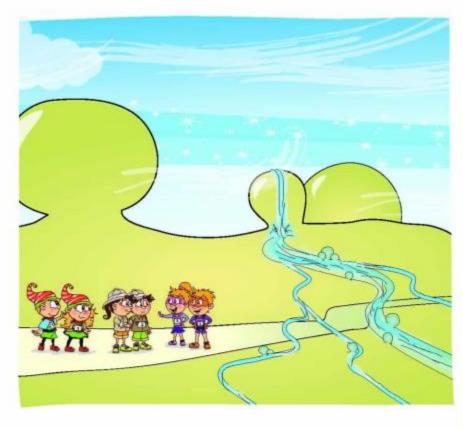
Sans attendre, les aventuriers prennent leurs jambes à leurs cous et s'élancent entre les grandes tornades. Alice esquive de justesse un tourbillon en formation. Inès voit au sol un tas de terre qui se soulève, il ne faut pas rester là, elle court, le plus vite possible pour ne pas être emportée.

C'est la pagaille, les amis sont entourés des monstres de vent, il y en a partout. Fantine et Tao sprintent et s'éloignent du chemin, pour éviter la trajectoire d'une des tornades qui se dirige droit sur eux. Apollo avance, puis revient en arrière, poursuivi, il se retourne et repart pour enfin franchir la tornade qui virevolte dans tous les sens.

Après une longue bataille et de multiples allers et venues dans tous les sens, les tornades s'éloignent doucement, comme si elles continuaient leur chemin.

"Nous avons eu très chaud !" dit Martin en remettant son bonnet enroulé sur sa tête.
"Ouf ! Oui, j'en peux plus !", s'exclame Alice complètement essoufflée mais soulagée d'avoir réussi à braver ces cyclones impressionnants.

Avec toutes ces embûches, les aventuriers n'ont pas encore vraiment apprécié le paysage de Saturne. Enfin, le chemin est plus tranquille, ils marchent et découvrent cette ambiance originale, toujours accompagnés par des rafales de vent. "Les anneaux sont magnifiques", constate Inès les yeux dans le ciel. Profitant de ce moment paisible, la troupe admire ce monde inconnu et évolue à la recherche de la poudre d'étoile.



Devant eux, le chemin est coupé par des ruisseaux. En effet, quelques mètres plus haut, une jolie cascade se déverse dans la plaine, jusqu'aux pieds des aventuriers.

Après s'être rafraîchis, chacun bondit joyeusement par dessus les petits cours d'eau entre de petites pierres, elles aussi en forme de bulles.

"Regardez! J'en enjambe deux à la fois!" crie fièrement Apollo en sautant devant Tao. Dynamiques, Alice et les autres impulsent rapidement par-dessus les ruisseaux, franchissant avec adresse les obstacles. Fantine trottine juste derrière, elle enjambe les sections les plus fines pour ne pas prendre le risque de trébucher.



La plaine s'étale à perte de vue et laisse le vent se faufiler entre les montagnes rondes. Tout est lisse, rien ne peut tenir au sol à cause de ce vent permanent.

Les amis sont intrigués par des ombres par terre devant eux...

"Oh! Des ballons!", s'exclame Apollo en levant les yeux au ciel.

Devant eux, au gré du vent, plane une dizaine de montgolfières. "C'est beau toutes ces couleurs !", s'exclame Alice émerveillée.

Les montgolfières ne sont pas très loin, à quelques mètres au-dessus des aventuriers.

Pensif, Martin a une idée : "Et si nous accrochions nos fils magiques pour faire un bout de chemin en montgolfière, ça nous fera gagner un temps précieux".

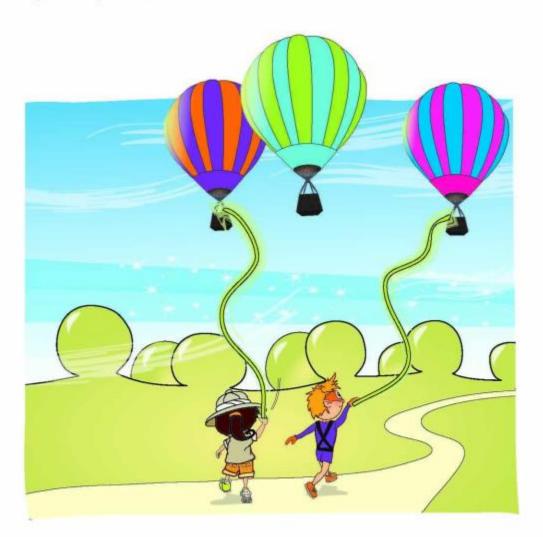
L'idée du lutin paraît farfelue mais réalisable. Les aventuriers se disent que la minute gagnée et une minute de moins vers la poudre d'étoile.

Alors ils se préparent à accoster les ballons volants.



"Je l'ai eue !", s'exclame Alice qui s'accroche à la première montgolfière.

Sans tarder, tous lancent leur fil magique, et, dans un mouvement commun, ils décollent doucement du sol, emportés par leurs cordes. "Ouhhaa! On vole!", s'exclame Inès accrochée aux côtés de Tao. Apollo tient fermement son fil, il ferme les yeux, comme pour profiter de ce moment unique. Emerveillés par cet envol, les six amis se laissent porter plus loin dans cette immense plaine, s'approchant encore plus de la poudre d'étoile.







Un long moment plus tard, tout au bout de la plaine, le temps est venu pour les aventuriers de regagner la terre ferme.

Tao, Martin et Apollo étirent leur fil magique jusqu'à ce qu'ils touchent pratiquement le sol et se libèrent de leur montgolfière. Les trois filles aussi au sol, regardent partir leur ballon au loin dans le ciel de Saturne, par delà les anneaux.

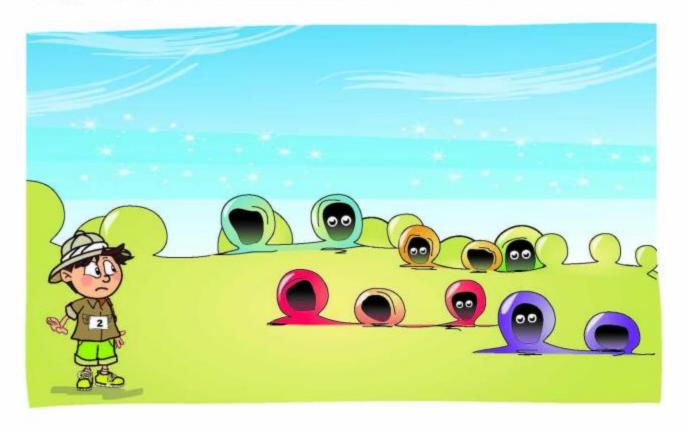
Le terrain est plus accidenté, de nombreuses bosses s'empilent les unes à côté des autres. Ravie de ce voyage dans les airs, la bande de copains franchit avec adresse les alignements de bulles. La course dure un long moment, Fantine et Alice commencent à ressentir la fatigue et se laissent distancer par les autres.

"Je ralentis un peu !", se plaint Alice en se retournant vers son amie. "Allez les filles !", au même moment Apollo revient en arrière pour encourager les deux retardataires.

La troupe décide de ralentir le pas jusqu'à ce que le terrain devienne plus praticable.

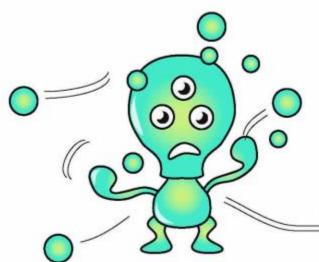


Le champ de bosses rend la marche difficile et les aventuriers sont épuisés. Soudain, quelque chose de surprenant vient rompre la monotonie. Là, juste devant, certaines bosses ont une teinte particulière, quelques-unes sont bleues, d'autres violettes, orange ou rouges. "C'est rigolo! On dirait des terriers!", Tao ne croit pas si bien dire. Alors que les aventuriers tentent de s'approcher, des yeux brillants s'illuminent à l'intérieur des bulles colorées.



Surpris, Tao fait un pas en arrière, se retourne vers ses amis et chuchote : "Il y a des habitants dans ces terriers! Méfions-nous!"

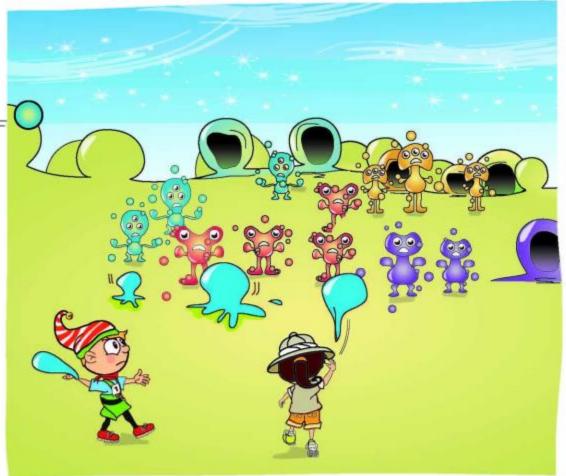
A peine sa phrase terminée, l'explorateur est vivement poussé par Apollo qui le plaque au sol. "Attention, ils attaquent!" crie le super-héros qui a sauvé son ami du projectile lancé depuis un terrier.

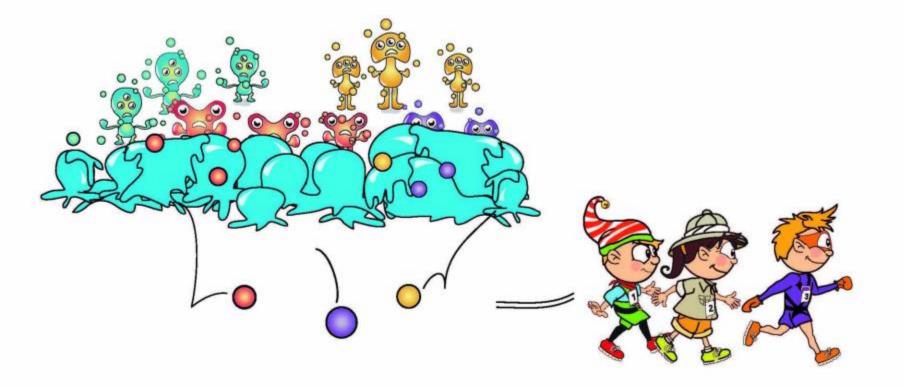


En une fraction de seconde, des dizaines de petites bestioles sortent de leurs trous et se jettent sur les compagnons apeurés. "Vite! Le gel pétrifiant!", Martin a déjà envoyé un missile pour freiner les extra-terrestres agressifs. Alice se met à ses côtés et expulse de grosses boules de gel pour former une barrière face aux bêtes bizarroïdes.

Solidaires dans la bataille, les lanceurs s'organisent pour empiler des blocs de gel et ainsi empêcher les assaillants de s'approcher.

Apollo esquive un missile avant de propulser le sien. Il se retourne et voit le projectile littéralement brûler la terre. "Ouhaaa! Leurs missiles sont très puissants, faites attention!" crie-t-il à ses amis.





Effrayants et agressifs, les assaillants ont un aspect de bonshommes recouverts de bulles. Ce sont les seuls habitants que les aventuriers ont croisés sur cette planète. Les petits monstres ne se déplacent pas rapidement, mais leurs missiles sont terribles. Leur impact pourrait être fatal, ils transpercent tout ce qu'ils touchent.

En chef d'armée, Apollo guide les lancers de ses compagnons. S'ils réussissent à empiler suffisamment de blocs de gel, ils ont toutes leurs chances de neutraliser les ennemis.

Après un long enchaînement de lancers, c'est le moment de s'enfuir : "Fuyons! Ils ne peuvent plus nous atteindre!", crie Martin en repartant rapidement sur le chemin.

En file indienne, sans se retourner, les compagnons emboîtent le pas du lutin, fuyant à toute allure vers le chemin, loin des monstres peu commodes. "Nous ne sommes pas les bienvenus sur Saturne !", constate Fantine en voyant les monstres rentrer dans leurs terriers. "Oui, c'est normal, nous leur faisons peur ! C'est nous les extraterrestres", s'amuse Apollo soulagé.

Une belle récompense attend les compagnons quelques instants plus tard lorsqu'ils tombent sur un champ de fleurs magnifiques. Des petites bulles de terre sont surmontées de pétales verts, rouges, ou bleu... "Nous n'avons pas de fleurs comme celles -ci sur Terre!", dit Alice en se baissant sur les jolis pétales. Heureux de traverser un endroit aussi beau, les amis enjambent gaiement les boules fleuries, admirant ces espèces inconnues.





Dans cet univers particulier, Inès n'oublie pas la raison de leur présence. Au fond de sa poche, elle tient fermement la fiole de poudre et sait que la troisième mixture est là, quelque part, sur cette planète étrange.

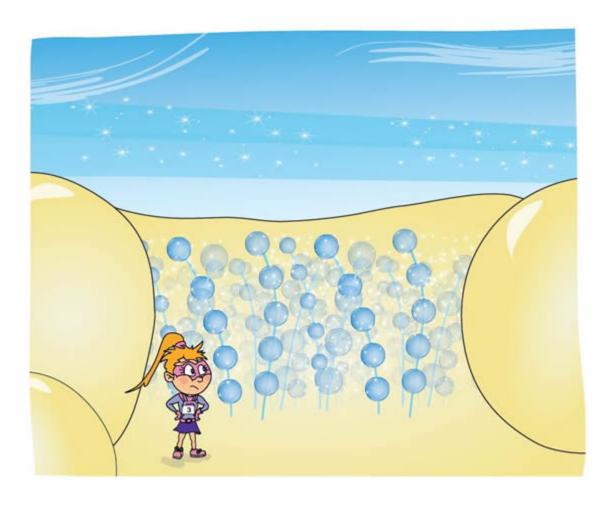


"Ouha! Nous sommes bien sur la planète bulle!" s'exclame Alice ébahie devant de grandes colonnes de bulles qui montent vers le ciel. La troupe traverse un endroit extraordinaire, là où les entrailles de la planète produisent les fameuses bulles. Pour profiter pleinement de ce lieu magique, les copains courent tout autour des colonnes multicolores, essaient de toucher les bulles qui montent à tout allure vers les anneaux majestueux.



En avançant dans ce monde inconnu, les copains observent le paysage qui a légèrement changé. Les reliefs sont moins prononcés et les couleurs moins éclatantes. Alors que Inès mène la troupe, elle se retrouve face à d'étranges plantes, si on peut appeler cela des plantes ? "C'est très beau mais ces jolies plantes nous barrent la route!", constate la super-héroïne devant ce rideau de boules brillantes.

En effet, un véritable mur de bulles de verre se dresse entre les deux collines de part et d'autre du chemin. Les six amis sont véritablement coincés derrière cet obstacle.



"Nous sommes obligés de briser ces bulles de verre pour ouvrir la route !", propose Apollo, un peu à contre-coeur.

Avec précaution, le super-héros s'apprête à casser les boules en balançant une tige contre une autre. "Ce verre est ultra solide!", les bulles se cognent, tintent mais ne se brisent pas. Même en poussant plus fort les tiges, rien n'y fait, le verre parait incassable.

"Je vais utiliser mon laser pour briser ce matériau", le super-héros se place devant le rideau de bulles et projette de toutes ces forces le laser destructeur.

Dans un grand bruit sourd, les bulles explosent sous le choc du rayon.

"Attention aux éclats!" crie-t-il en se retournant, la main devant le visage pour se protéger. Mais, curieusement, le verre s'évapore comme de la fumée. Quelques bulles sont brisées mais il faudra plusieurs lancers pour venir à bout de cet obstacle résistant.

"C'est bon ! Nous pouvons passer", Martin pousse les tiges restantes et se faufile à travers le rideau de bulles.



"C'est étrange !", crie Alice en voyant les débris s'agiter en formant des colonnes de poussière. Les aventuriers doivent être vigilants, les particules de verre pourrait les blesser. Ils doivent veiller à ne pas la toucher. Martin se concentre pour éviter les obstacles, suivi par les explorateurs qui n'hésitent pas à enchaîner de grands bonds entre les colonnes dansantes.

Apollo court aisément derrière et se dit que le moindre faux pas pourrait être très dangereux.

L'obstacle de la poussière de verre est franchi sans blessé. De retour sur le chemin, les six amis découvrent un paysage différent. Les collines bulles ont laissé la place à de drôles de formes.





"Regardez ces arbres sont bizarroïdes!", s'exclame Martin en voyant des étranges plantes ornées de petits fruits orangés.

Intrigués, le lutin et le super-héros se précipitent vers les arbres et cueillent quelques fruits. Ils reviennent en courant vers leurs amis : "On dirait un raisin qui n'a pas une forme de raisin !" crie Apollo en tournant le fruit dans sa main.

"J'aimerais bien goûter !" lance Alice curieuse et gourmande, en se dirigeant vers un arbre.

"Hors de question! Nous ne connaissons pas cette race de plante, tu pourrais t'intoxiquer", rétorque Tao en retenant son amie par le bras. L'exploratrice acquiesce et se dit que ce n'est pas l'endroit où tomber malade!



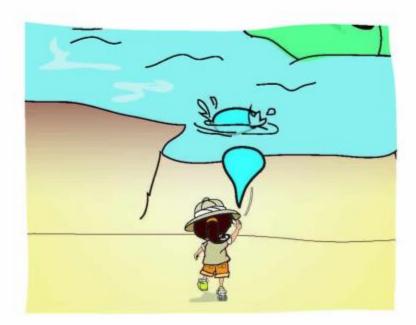
Captivés par ces étranges arbres fruitiers, les aventuriers n'ont pas vu le drôle de bâtiment qui se dresse au bout du chemin. La construction est faite de grosses bulles enchevêtrées les unes aux autres. "Oh! Le Palais de bulles! Nous y sommes" Apollo est le premier à voir la construction pittoresque. Les six amis sont heureux, il savent que la poudre d'étoile est quelque part à l'intérieur de ce palais. Sans plus attendre, ils se dirigent vers le lieu étonnant...



En s'approchant plus près, les aventuriers constatent que le palais repose sur une sorte de cratère rempli d'eau et surélevé à quelques mètres du sol. "Difficile de pénétrer dans ce lieu!", dit le lutin mesurant la hauteur du mur à franchir. "Oui, mais en nous faisant la courte-échelle, nous pourrons monter et atteindre le haut du mur", propose Inès.



Alice parait soucieuse, elle ajoute "Mais nous ne savons pas si l'eau est profonde. Il est plus sur de lancer nos gels pétrifiants dans l'eau pour faire des plates-formes flottantes". Convaincus que l'exploratrice a raison, les amis se coordonnent et projettent leur gel pétrifiant par dessus le mur pour atteindre l'étendue d'eau. Martin et Tao reculent pour guider les lancers et ainsi, former un chemin jusqu'à l'entrée du palais.



"Il y a suffisamment de plaques de gel qui flottent, nous pouvons traverser sans risque", annonce Martin en revenant vers ses camarades.

Avec Apollo, le lutin se met en place en appui contre le mur et assure la courte-échelle à ses camarades.

Alice, Inès, Fantine et Tao se hissent en haut du mur. Martin monte sur les mains du super-héros et parvient à rejoindre ses amis déjà en haut.



"Donnez-moi vos mains !", crie Apollo, resté le dernier en bas. Inès, Martin et Tao, allongés sur le ventre, tendent leurs mains à Apollo. Celui-ci prend son élan, saute, et s'accroche pour se hisser grâce à l'aide de ses amis.



Lorsque Apollo arrive en haut, Alice est déjà en train de traverser l'étendue d'eau, sautant de plaques en plaques. Heureux de s'approcher de la fin du périple, les aventuriers s'élancent derrière l'exploratrice. "Je marche sur l'eau!", crie joyeusement Inès déjà prête à sortir la fiole de sa poche.

Les amis pénètrent alors à l'intérieur du temple, par les ouvertures rondes, comme s'ils entraient dans une caverne. A l'intérieur, de nombreuses galeries se croisent et se recroisent, au bout desquelles se trouve une porte fermée. "Je pars par là avec Fantine, Inès et Tao prenez ces galeries, les garçons allez dans celles-ci", Alice indique le plan à suivre pour partir à la recherche de la poudre.

Comme dans un immense labyrinthe, les amis courent dans un sens, puis, ne trouvant pas la poudre, reviennent sur leurs pas, et repartent dans l'autre direction. Ils se croisent et se recroisent dans ces méandres, et leurs rires raisonnent contre les parois sphériques de cet étonnant palais.





"Eh! Ohhh! Venez par là!", Alice et Fantine arrivent devant une porte sous laquelle filtre une lumière verte. "Je crois que la poudre est dans cette pièce", crie Fantine en ouvrant la porte.

"Nous l'avons enfin trouvée !", s'exclame Apollo en apercevant la fameuse poudre. Elle est là, enfin ! Devant eux, la poudre d'étoile de Saturne est enfermée dans une sphère protectrice, et repose sur un promontoire. Apollo et Fantine soulèvent ensemble la protection, et libèrent la poudre. Inès, fiole à la main, prélève le précieux échantillon et le brandit en signe de victoire.

Fous de joie, les six amis se félicitent et, sans perdre une minute, ils regagnent au plus vite leur fusée postée sur les anneaux de la planète et prête à repartir.



Ils ne pensaient pas que le voyage dans l'espace serait si difficile, mais chacun sait qu'ensemble, ils parviendront à changer la courbe du temps.

L'heure est à la quatrième planète, toute particulière puisqu'on la surnomme la "Planète des Abysses". Neptune est l'astre de l'eau et des fonds sous-marins.

Apollo et ses amis savent que c'est peutêtre la planète qui sera la plus difficile à conquérir... Le vent violent de la planète Saturne a rendu très éprouvant le périple des aventuriers. Malgré cela, cet astre offre en permanence une vue unique sur ses anneaux scintillants dans le ciel.

Te souviens-tu quelles embûches les aventuriers ont-ils affronté ? Qui ont-ils dû combattre dans les étranges terriers ?

Leur solidarité les a beaucoup aidés dans ce voyage difficile, et ils ont réussi à trouver la troisième poudre d'étoile.



TROPHÉE DE PRINTEMPS LA PLANÈTE NEPTUNE

Depuis le hublot de la fusée, les aventuriers aperçoivent Neptune, l'avant dernier stop pour récolter la poudre d'étoile.

"On dirait qu'un océan recouvre toute la surface" constate Apollo en voyant une sphère toute bleue. "Trouvons une parcelle de terre pour poser la fusée en toute sécurité" ordonne l'explorateur aux commandes de la navette.

C'est avec difficulté que les aventuriers dénichent un endroit stable pour se poser. Une toute petite parcelle de terre dépasse de l'immense étendue d'eau et permet tout juste aux six amis de poser leurs premiers pas sur cette "Planète des Abysses".



L'idée est ingénieuse, les aventuriers se joignent à Apollo et, ensemble, ils projettent leurs fils magiques pour les entrelacer. Martin, d'un geste vif, envoie son fil et guide ses compagnons pour construire le tapis protecteur le plus solidement possible : "Il ne faut pas laisser de trou, on risquerait de finir aspirés par les eaux!"

Inès est située sur le rocher le plus proche du tourbillon, elle se décide à passer.





Stabilisée, elle fléchit les jambes, prend son impulsion sur le rocher et atterrit bien au centre du tapis rebondissant. Un grand rebond et hop ! La super-héroïne se réceptionne saine et sauve sur la presqu'île. Voyant son amie réussir, Alice est en confiance et enchaîne sur le trampoline improvisé pour rejoindre Inès.

Martin effectue un super bond pour passer ce tourbillon et, juste derrière lui, Apollo trépigne. Pour impressionner ses copains, le super-héros enchaîne, un, puis deux, puis cinq rebonds audessus de l'immense tourbillon.

"Apollo, ne prends pas de risque inutile!", lui lance Tao qui a hâte de retrouver la terre ferme. L'explorateur bondit à son tour sous les yeux de Fantine qui est la dernière à passer.

L'idée est ingénieuse, les aventuriers se joignent à Apollo et, ensemble, ils projettent leurs fils magiques pour les entrelacer. Martin, d'un geste vif, envoie son fil et guide ses compagnons pour construire le tapis protecteur le plus solidement possible : "Il ne faut pas laisser de trou, on risquerait de finir aspirés par les eaux!"

Inès est située sur le rocher le plus proche du tourbillon, elle se décide à passer.



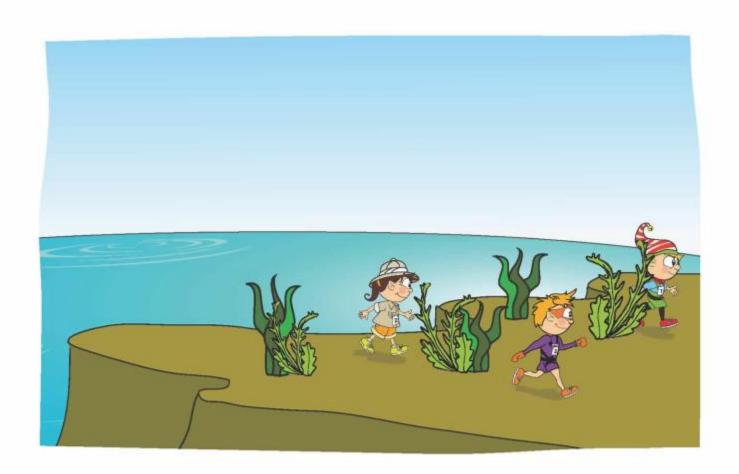


Stabilisée, elle fléchit les jambes, prend son impulsion sur le rocher et atterrit bien au centre du tapis rebondissant. Un grand rebond et hop ! La super-héroïne se réceptionne saine et sauve sur la presqu'île. Voyant son amie réussir, Alice est en confiance et enchaîne sur le trampoline improvisé pour rejoindre Inès.

Martin effectue un super bond pour passer ce tourbillon et, juste derrière lui, Apollo trépigne. Pour impressionner ses copains, le super-héros enchaîne, un, puis deux, puis cinq rebonds audessus de l'immense tourbillon.

"Apollo, ne prends pas de risque inutile!", lui lance Tao qui a hâte de retrouver la terre ferme. L'explorateur bondit à son tour sous les yeux de Fantine qui est la dernière à passer.

"Nos fils magiques nous ont une fois de plus aidés à traverser", dit Tao soulagé, après son arrivée sur la presqu'île. Voilà enfin nos six aventuriers sur une des rares terres de la planète des Abysses. L'endroit est plat, seules quelques espèces d'algues sont parsemées sur le sol. Heureux de retrouver la terre, les six amis trottent entre les herbes, slaloment et quelqu'uns s'arrêtent pour admirer ces plantes aquatiques. La conquête de la poudre en tête, ils se lancent à l'assaut de cet étrange endroit.





"Nous sommes cernés par l'eau, comment allons-nous évoluer dans cet endroit ?", s'inquiète Alice du haut de ce petit îlot.

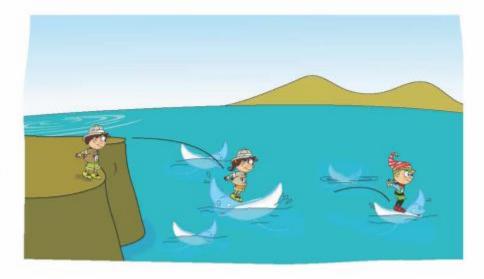
Les amis se tournent et observent les alentours. A 360°, ils voient de l'eau, de l'eau et rien que de l'eau. L'inquiétude gagne le groupe lorsque que : "Ah! là-bas!" crie vivement Apollo.

Par bonheur, une île se détache à l'horizon. Les aventuriers soulagés s'approchent du bord de la falaise et évaluent la distance à quelques centaines de mètres. Tao est interpellé par de grandes ombres qui nagent au pied de la falaise. "Regardez en bas, ce sont des raies", une colonie d'immenses raies évoluent dans de grands mouvements majestueux.

Les grandes nageuses se déplacent avec lenteur, curieuses, elles s'approchent tout près, juste sous les aventuriers.

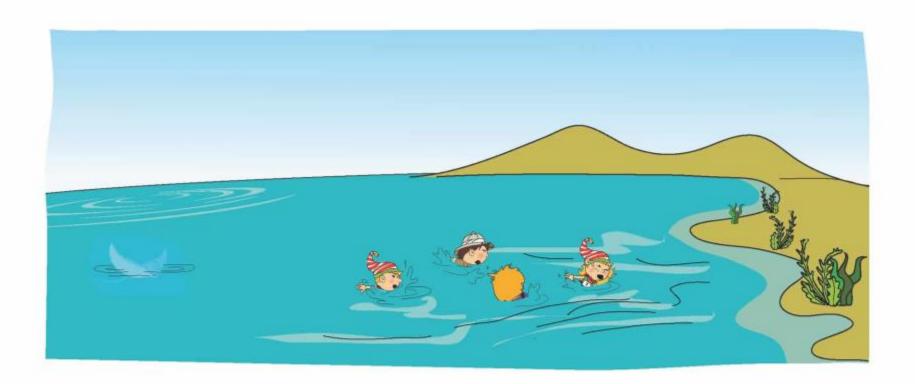
Les amis ont tous la même idée, sans perdre de temps, ils sautent sur les animaux. Martin est le premier à atteindre une raie, celle-ci ne semble pas dérangée. Il rebondit et s'accroche à un animal un peu plus loin pour permettre à Alice de sauter.

Après quelques bonds, les six amis sont stabilisés sur les ailes majestueuses. "Accrochez-vous les amis !", crie le lutin. A vive allure, les grands poissons transportent les compagnons vers la rive. "Quel bonheur de faire une telle rencontre !" se réjouit Inès savourant ce moment.



Doucement, les raies déposent les aventuriers à quelques mètres du bord. "Il nous reste quelques brasses pour atteindre la rive", dit Fantine pour encourager ses amis. Mais, épuisés, les aventuriers n'avancent pas d'un centimètre, "Le courant est puissant, je n'arrive pas à avancer", l'exploratrice a l'impression de reculer, elle s'épuise et commence à perdre le peu de forces qui lui reste.

"C'est pas possible !" crie Martin qui est à deux doigts de boire la tasse. "Il y a vraiment trop de courant !", le lutin est en difficulté, il faut trouver rapidement une solution. A côté, Apollo aussi est embarqué et commence même à se faire entraîner vers le large.

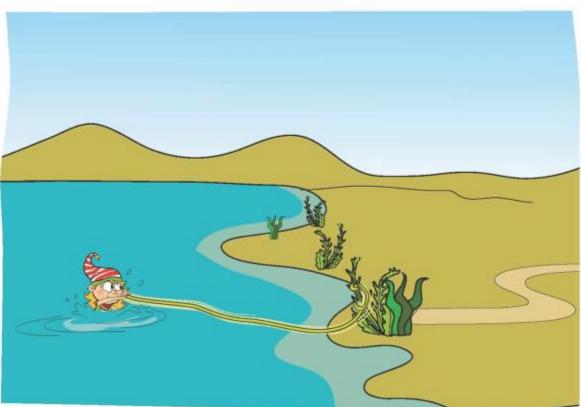


C'est Fantine qui a enfin la force de réagir. Tant bien que mal, elle réussit à lancer son fil magique à la manière d'un lasso pour s'accrocher in extremis à des algues sur le bord. "Les amis! Je suis arrimée! Nous sommes sauvés!" crie-t-elle pour redonner du courage aux autres qui luttent contre le courant.

Alors Fantine parvient à se tracter jusqu'au bord. Martin et Tao ont la force de lancer leurs fils et réussissent à rejoindre le bord, épuisés.

Depuis la rive, Fantine ne perd pas de temps elle lance son fil magique à Apollo qui est déjà très loin "Apollo! Accroche toi!" lui crie-t-elle.





Après de longs efforts acharnés, les aventuriers sont enfin rassemblés sur la rive, épuisés de cette longue bataille contre le courant. Tous remercient Fantine pour sa clairvoyance, grâce à elle ils ne se sont pas noyés d'épuisement.

Inès, les pieds dans l'eau, regarde au loin comme pour dire un dernier au revoir à ses amies qui les ont menés jusqu'à cette île "Au revoir les raies! Merci pour tout!", dit-elle tout bas.

Les six amis restent là quelques instants, allongés sur cette plage pour récupérer et reprendre des forces.

Après de longues minutes de silence, ils reprennent la route : "Allons-y, la poudre d'étoile nous attend !", encourage le super-héros en aidant son amie l'exploratrice à se relever. Péniblement, les aventuriers repartent, activant le rythme pour rattraper le temps perdu.



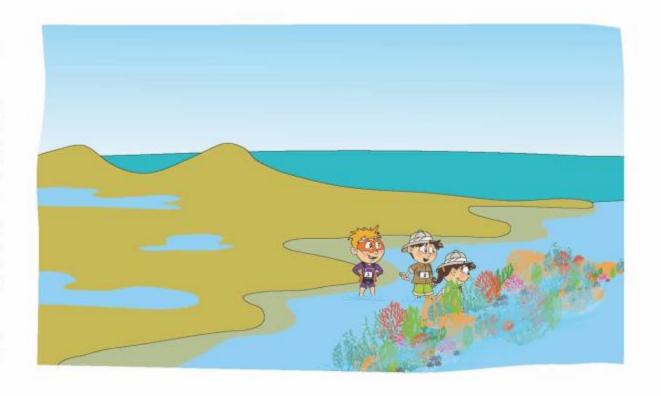
Un peu plus loin le chemin disparaît, enseveli par des jets d'eau qui jaillissent du sol. L'endroit est de plus en plus humide et de grandes flaques commencent à inonder le sol. "Oh non! Encore de l'eau!", se plaint Inès à peine sèche. Apollo, Martin et Alice trottent entre les petites explosions d'eau. Le super-héros tourne autour d'un jet, fait demi-tour et repart. Amusées, Alice et Inès tentent de le rattraper en esquivant les grosses flaques.

"Nous revoilà les pieds dans l'eau !", s'exclame Alice au bord d'une plage.

"Ouhaaa ! C'est magnifique !", s'exclame Tao en découvrant une barrière de corail. Devant eux, plusieurs dizaines de mètres de coraux multicolores, de toutes formes et de toutes tailles, une vraie forêt aquatique.

"Cette barrière de corail est magnifique, mais méfions-nous, les coraux sont très coupants, il ne faut pas marcher dessus !", met en garde l'explorateur.

C'est avec grande précaution que les six amis s'aventurent dans la barrière de corail.



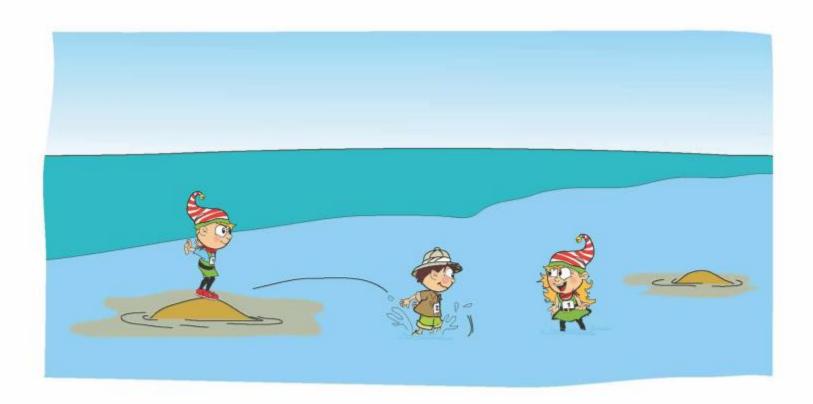
Alice parvient à trouver un passage où les coraux tranchants sont moins denses, Apollo et Tao la suivent. A l'aise, tous trois courent en slalomant entre les plantes. Martin et Fantine eux, se déplacent librement, contournent les plus grands et enjambent les plus petits, tout en contemplant les beaux spécimens sous leurs pieds.

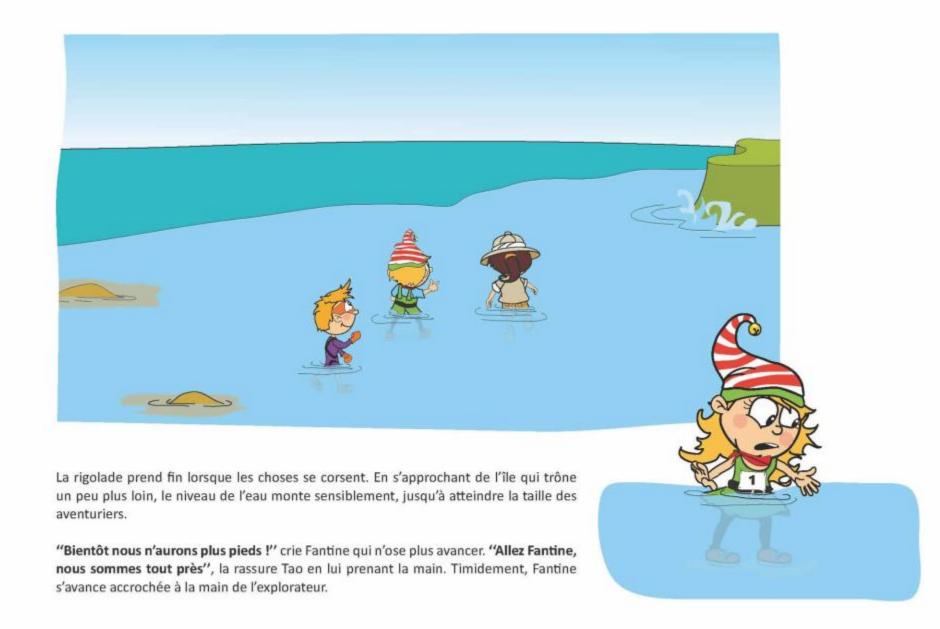
Inès s'est engagée dans un passage étroit, elle avance en pas chassés sous les rires de ses amis amusés par ses contorsions "Ne rigolez pas, j'ai peur de me couper !", dit-elle en se tordant dans tous les sens.

La barrière franchie, les six amis s'avancent dans une eau assez chaude et peu profonde. "On voit le fond tellement l'eau est transparente", dit Martin rassuré de voir ce qu'il a sous les pieds.

En file indienne, les aventuriers évoluent dans une sorte de bassin dans lequel quelques buttes de sables sortent à la surface. "Je préfère quand il n'y a pas beaucoup d'eau", s'amuse Fantine en bondissant sur un tas de terre. Au même moment, Martin monte en haut d'une grande butte : "Regardez, je parie que j'atteins celle-ci", le lutin désigne l'amas de terre situé à quelques mètres. "Tu n'y arriveras jamais !", lui répond Tao taquin.

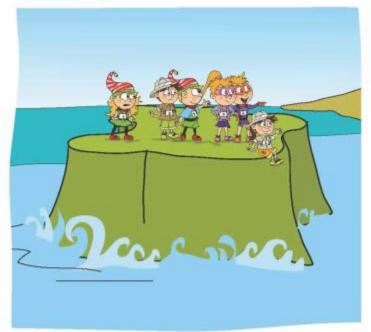
Dans des éclats de rire, les aventuriers encouragent le lutin qui se lance et bondit vers l'avant. "Plouf !" Dans de grandes éclaboussures et dans une rigolade générale, Martin se retrouve assis dans l'eau. Chacun leur tour, les amis s'amusent à rebondir sur ces tas de terre tout en avançant vers un autre petit îlot au loin.





"Il faut monter sur cet îlot", annonce Apollo alors que tous se munissent de leur fil magique pour se hisser sur la plate-forme. L'exploratrice et le super-héros sont les premiers à lancer leurs cordes magiques qui se fixent dans le sol quelques mètres plus haut. A la force des bras, les compères grimpent et se retrouvent sur le terrain plat, en haut de la petite falaise.

Tao et Inès sont encore en bas, ils préparent leur fil magique pour rejoindre les autres. "Allez les amis! C'est facile!", encourage Apollo depuis le haut.





Tao arrime son fil, mais Inès rate son premier lancer. "Viens par là, l'eau est moins profonde", lui crie l'explorateur en train d'entamer son ascension.

Sur les conseils de son ami, Inès se rapproche, se concentre, et projette le fil qui s'attache sur le sol comme par magie.

Trempés par les vagues qui se brisent sur la falaise, les aventuriers essorent leurs vêtements et prennent le temps de scruter les alentours.



"Nous sommes encore une fois coincés par les eaux", constate l'exploratrice dépitée. Quelques monticules, identiques à celui où ils se trouvent, s'enchaînent en direction d'une autre terre. L'eau prend le dessus sur chaque parcelle érodée par la force des courants.



L'espace qui sépare les tas de terre est trop grand pour pouvoir bondir des uns aux autres. "Pour atteindre les autres platesformes utilisons notre gel pétrifiant pour nous propulser", propose le super-héros. Apollo a déjà tenté cette expérience, il sait confectionner une perche grâce à son gel qui se durcit. Sous les yeux admiratifs de ses amis, il prend appui sur le sol et se projette vers le bout de terre à quelques mètres. Avec entrain, Tao, Alice, Fantine, Martin et Inès font de même. Comme des acrobates, ils se lancent sans peur et se rattrapent à leur manière, Martin tombe accroupi pour amortir la chute, tandis que Inès se réceptionne debout prête à enchaîner avec le prochain saut! Après ces quelques acrobaties, les aventuriers arrivent sur une île particulièrement grande. "Allez les amis, la poudre d'étoile ne doit plus être très loin, nous avons déjà parcouru beaucoup de distance", Apollo sait que la route n'est plus très longue et qu'enfin ils vont trouver la quatrième poudre d'étoile.

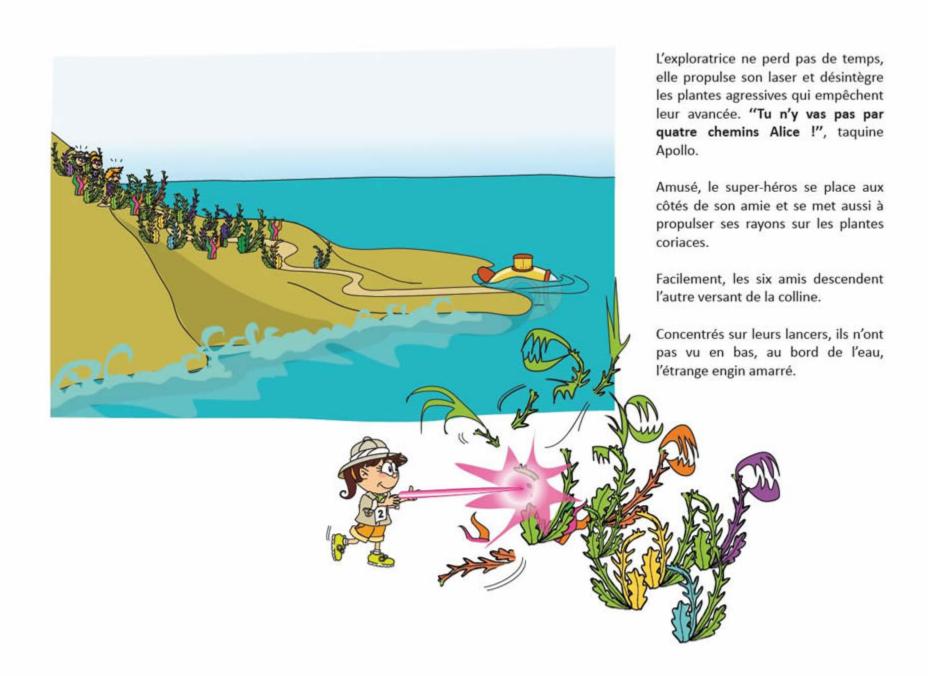
Curieux de découvrir ce nouvel endroit, les six compagnons s'élancent entre les algues et les tas de sable qui bordent le rivage. Apollo est le premier à atteindre le bord, derrière lui, les autres se précipitent en zig zag, évitant les algues.



"Le chemin est là, suivez-moi !", le super-héros entraîne sa troupe dans l'ascension de la colline, dans le chemin parsemé de petites plantes aquatiques multicolores.



La grimpette est pentue et rend l'ascension lente et difficile. Les aventuriers ont l'impression que les paysages se répètent et se ressemblent. Là-haut, ils trouvent un champ d'algues plus touffues. "Les plantes ont envahi le chemin !", constate Alice qui peine à se frayer un passage. "En plus elles sont féroces, on dirait des plantes carnivores !", ajoute Martin en constatant les épines et les feuilles acérées.





"Qu'est-ce que c'est que ce truc ?!", s'exclame Fantine arrivée devant l'étrange vaisseau.

Intriguée, elle s'approche... A moitié immergée, la machine est jaune et rouge, et Fantine croit voir un hublot.

"C'est un sous-marin !", s'écrie Martin excité de voir s'il est en état de marche. "Enfin une navette pour se déplacer sur cette planète des Abysses !"

Curieux, les amis se glissent dans la navette sous-marine : "On se croirait dans une boîte à sardines!", s'amuse Apollo en prenant les commandes.

"Brrrrrouuu", quelques tremblements... un bruit de moteur qui s'accélère et la machine se met en route.
"L'hélice est en marche!" s'exclame Martin collé au hublot à l'arrière.

Les six aventuriers glissent dans les fonds sous-marins, tout est calme et la lumière est magique. Apollo met la cap sur la dernière partie de la planète qu'ils n'ont pas encore visité et là où doit se trouver la poudre d'étoile.



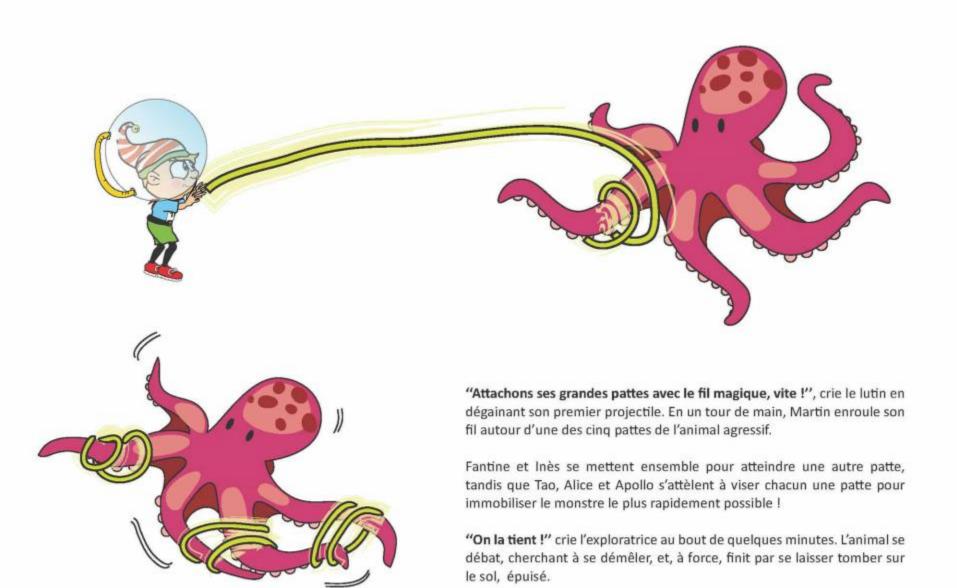
Emerveillés par ce voyage extraordinaire, les aventuriers découvrent à l'intérieur du sous-marin des scaphandres pour respirer sous l'eau. Ça tombe bien, car au même moment, Apollo aperçoit une lueur orange. Ça pourrait bien être celle de la poudre d'étoile : "Regardez les amis ! Il y a quelques chose, allons voir si ce n'est pas la poudre magique !" Le super-héros coupe les gaz et les aventuriers s'équipent de leur casque à oxygène pour sortir du sous-marin.

"Ouha je suis tout léger !" s'écrie Martin en posant les pieds sur les fonds sous-marins. Amusé, le lutin se retourne vers ses amis et court en arrière porté par l'eau. Impressionnée par cette sensation étrange, Fantine a de la peine à avancer, elle donne la main à Tao qui la guide. Inès et Alice font de grands pas en imitant une marche de robot. Tels des cosmonautes, les amis s'avancent à travers les algues en direction de la lumière orangée.

Alors qu'ils sont tout près, tout à coup une immense pieuvre jaillit de derrière un rocher. "Attention !!" prévient Apollo qui manque de tomber en arrière | L'animal s'avance vers eux et étale ses grandes tentacules recouvertes de ventouses venimeuses. "C'est sur! La poudre d'étoile est quelque part par là, la pieuvre en est la gardienne !", affirme Martin en reculant.

Les six amis savent qu'ils doivent affronter le monstre des mers. Le seul moyen est d'immobiliser ses tentacules pour ne pas risquer d'être touché.





Il aura fallu beaucoup de fil magique pour venir à bout de toutes les pattes de la créature. Les aventuriers savourent leur victoire mais ils ne perdent pas de temps car la pieuvre peut se défaire de ses liens à tout moment. Dans ces abysses, une lueur orangée scintille au loin. Les six acolytes sont heureux, ils savent que cette lumière est synonyme de victoire, que juste devant eux, la poudre d'étoile est là.

Craintifs dans ce monde hostile, les copains sont séparés du but final par un gouffre sous-marin. "Encore une crevasse à franchir et Inès pourra remplir la fiole!" motive Alice qui prend son élan pour franchir le trou. Chacun se précipite et saute par dessus le précipice. Martin s'y reprend à deux fois, ayant choisi un endroit où la crevasse est trop large, il évite la chute de justesse. Le lutin, apeuré, demande à Apollo de le réceptionner.

"Voilà! Nous y sommes!", dit Alice en se précipitant près du rayon orange.



La poudre est posée dans un coquillage aux reflets bleutés. Elle scintille sous les yeux de la super-héroïne qui s'empare de la fiole et prélève une portion de poudre pour la remplir. "Il ne reste plus qu'une poudre pour libérer la courbe du temps et découvrir la neuvième planète", annonce Inès triomphante.

Les six aventuriers victorieux se prennent dans les bras, crient et sautent dans des mouvements lents, comme des cosmonautes dans l'espace.

Inès, telle un kangourou, fait de grands sauts en brandissant la fiole presque pleine. Alice saute tout autour de la coquille contenant la poudre et se jette dans les bras de Fantine prise d'un fou rire.

Apollo et Martin se tiennent les mains, dansent ensemble et font des pas improvisés pour exprimer leur bonheur.

Malgré cet immense soulagement, ils savent que la dernière planète les attend quel part dans le système solaire. Il est l'heure de retrouver la fusée et de mettre les voiles vers Mars!





La planète Neptune est le monde de l'eau, te souviens-tu comment les aventuriers ont réussi à se déplacer dans ce milieu hostile ? Quelles rencontres ont changé le cours de leur voyage ?

Les six amis sont épuisés mais fiers d'avoir trouvé la quatrième poudre d'étoile au fin fond de cet océan, protégée par cette pieuvre gardienne des lieux. Une fois dans la fusée, Apollo et Alice savourent encore longuement ce moment, fiole à la main.



"Il nous manque plus qu'une seule poudre pour libérer la courbe du temps et découvrir la neuvième planète du système solaire", dit fièrement le super-héros.

Les six amis sont heureux d'approcher du but, il ne se le disent pas, mais savent que la dernière planète est tout aussi hostile que celles qu'ils ont déjà visité.

En route vers Mars surnommée "la Planète Rouge" à cause du feu qui y règne en maître....



TROPHÉE D'ÉTÉ LA PLANÈTE MARS

Le moment est venu de se rendre sur la dernière planète du voyage : Mars.

"Nous arrivons sur la planète la plus chaude du système solaire après le soleil. Elle est recouverte de feu sur plus de la moitié de sa surface", annonce Apollo en abaissant le manche de pilotage pour poser l'appareil.

Dès l'approche de la surface de Mars, les aventuriers découvrent d'immenses flammes, des cratères et des torrents de roche en fusion.

"Je sens déjà la température augmenter !" s'exclame Alice en s'essuyant le front.

Les six amis ne sont pas rassurés et se demandent si cette dernière mission sera la plus difficile. Ils ne peuvent pas échouer aussi près du but après tous les obstacles qu'ils ont déjà surmontés.



Le sol est bouillant, à l'horizon, on aperçoit des cratères géants qui laissent s'échapper des fumées dans le ciel. Attentifs à ce nouvel environnement, les aventuriers marchent timidement vers la vallée devant eux.



"Ploc! Ploc!" "Vous entendez ces bruits?" demande Apollo en tendant l'oreille. Quelques mètres plus loin, de grosses bulles de laves jaillissent du sol et s'écoulent en ruisseaux brûlants. "Attention à ne pas toucher la lave, on finirait brûlé vif!", s'exclame Alice en observant les petites flammes au-dessus des ruisseaux rouges.

Les six aventuriers observent attentivement et se préparent à franchir les coulées de lave. Apollo ouvre la marche, il prend de l'élan, bondit au-dessus d'un premier ruisseau puis se stabilise, "Ouha, il fait chaud, il ne faut pas traîner!"

Les autres amis choisissent une trajectoire, prennent leur l'élan, courent et franchissent les filets rouges. Alice, qui a emprunté le chemin où les coulées sont les plus étroites, rejoint Apollo qui fait de grands bonds au-dessus des grandes flaques de lave. "Tu prends des risques Apollo!", lance-t-elle à son ami.

Après cette petite course brûlante, les six amis reprennent leur souffle, oppressés par la chaleur ambiante.

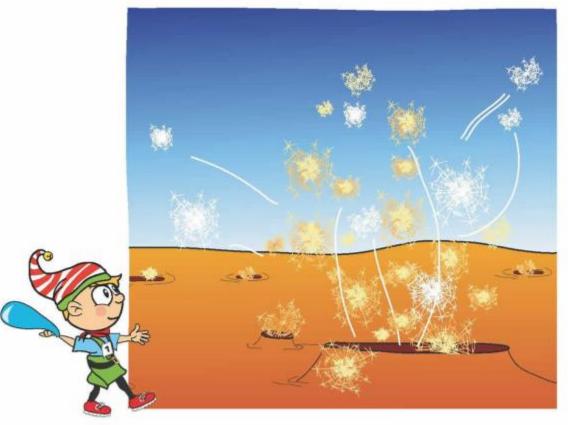


Le lutin saisit son gel pétrifiant et tente de le projeter sur les étincelles. "C'est impossible de les toucher, elles bougent trop vite!", se plaint le lanceur. Il tente alors de projeter un gros bloc de gel directement à la source du feu d'artifice. Ensemble, les aventuriers unissent leurs efforts pour boucher au maximum les foyers d'étincelles.

"Neutralisons les plus grands, ça devrait suffire!", propose Martin en redoublant d'effort.

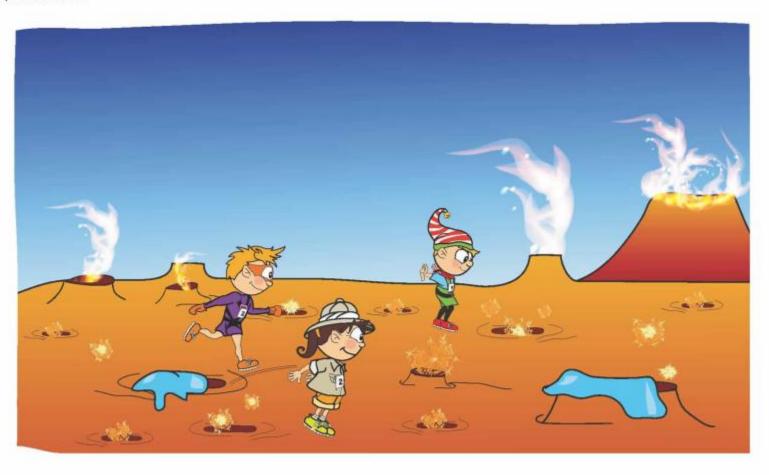
Les aventuriers sont à peine remis de leurs émotions que l'environnement austère de Mars leur réserve déjà une nouvelle embûche. "Aïe !!!", Apollo, les mains devant le visage, reçoit un projectile et réussit à se protéger de justesse. "Attention ! Des explosions sautent dans tous les sens", s'exclame le super-héros en reculant. Une pluie d'étincelles jaillit du sol, les missiles sont éjectés dans toutes les directions, obligeant les aventuriers à reculer.

"On dirait un feu d'artifice !", s'amuse Inès restée en retrait. "Oui, c'est joli mais nous ne pouvons pas passer, c'est trop dangereux !", répond Martin inquiet.

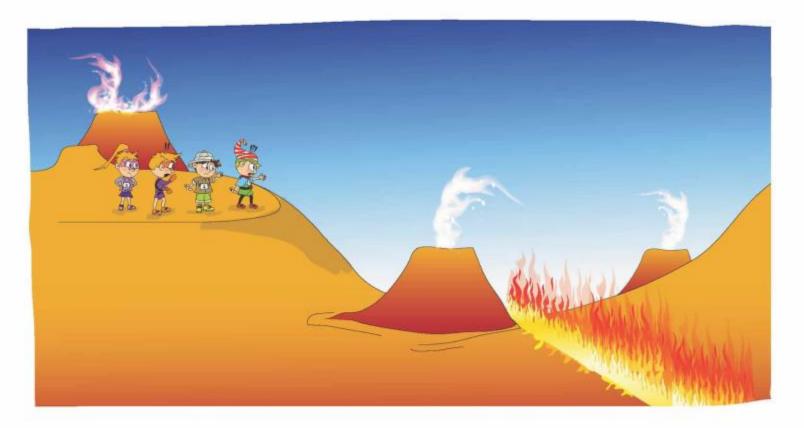


Après de nombreux lancers, les six amis ont réduit les gouffres les plus grands et ont réussi à contenir les explosions les plus importantes. Quelques jets d'étincelles persistent au sol, mais ils sont suffisamment petits et ne devraient pas gêner le passage. "Nous pouvons y aller, sautez bien entre les étincelles!" crie Martin en se lançant sur le terrain miné.

Le super-héros et l'exploratrice emboîtent le pas du lutin, s'amusant à éviter les étincelles qui crépitent sous leurs pieds. Inès et Fantine alternent cloche-pieds et pieds joints entre les plus petits cratères. Tao, plus en arrière, admire les petits éclats qui crépitent et se demandent d'où ils proviennent. "Tao, dépêche toi!", l'appel d'Apollo sort l'explorateur de sa rêverie qui rejoint ses amis au bout de ce champ d'étincelles.



La quête vers la dernière poudre magique continue dans les plaines ocres de la planète de feu. Le calme apparent est quelques fois rompu par de grands souffles de flammes qui jaillissent des montagnes. Les six amis souffrent de la chaleur étouffante, ils sont contraints de faire de nombreuses pauses pour reprendre leur souffle. Les voilà arrivés au bord d'un talus qui offre une vue panoramique en contre bas. En découvrant ce qu'il y a en bas, les aventuriers sont stupéfaits.



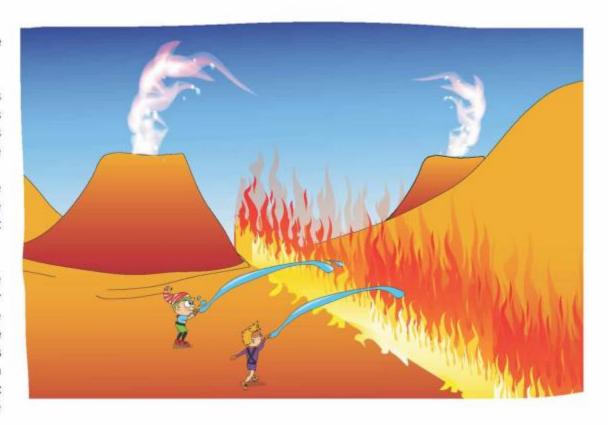
"Ouha! Je n'ai jamais rien vu de tel!", s'écrie le lutin en apercevant un immense mur de feu qui sépare la vallée en deux. Les flammes gigantesques montent aussi haut qu'un immeuble de trois étages. Les amis décident de descendre et voir d'un peu plus près cette immense barrière de feu.

"C'est encore plus haut que je le pensais!" constate Apollo dépité.

Le feu est tellement fort que les amis ne peuvent pas s'approcher à moins de dix mètres. Comment vont-ils réussir à passer de l'autre côté de cette barrière ?

L'air est brûlant, personne ne parle et chacun se demande au fond de lui comment faire pour franchir cet obstacle de taille.

Apollo et Martin proposent de lancer du gel pétrifiant pour étouffer les flammes et créer un passage suffisamment large. "Tous ensemble les amis, crie Apollo, lançons nos gels dans la même direction". "On y arrivera jamais, les flammes sont trop puissantes !", rétorque Alice résignée.



Les aventuriers constatent que l'exploratrice a malheureusement raison, le gel réduit un peu les flammes qui repartent de plus belle en quelques secondes. Voyant les efforts de ses amis, Alice propose à Fantine et Tao de viser les flammes avec les lasers pour créer un souffle qui étoufferait le feu. "Essayons de projeter nos lasers au même endroit que le gel pétrifiant", propose Alice en position de lancer.

Apollo, Martin et Inès se décalent pour propulser le gel, tandis que les trois autres se positionnent à côté pour armer leurs lasers. "A trois ! Un, deux, trois !" Sur les ordres d'Alice, les trois faisceaux laser se rejoignent et percutent avec violence le feu. Un grand bruit d'explosion, puis un grand souffle chasse les flammes. A ce moment précis, les blocs de gel pétrifiant s'étalent sur les petites flammèches rescapées.



"Super! Ça a marché, les flammes sont étouffées! Mais ne perdons pas de temps, elles vont repartir de plus belle!", s'exclame Alice fière de sa trouvaille.

Les petits feux rescapés crépitent aux pieds des aventuriers, Inès n'est pas rassurée, elle se précipite et franchit les obstacles à toute allure. En quelques bonds là voilà de l'autre côté, soulagée.

Alice se dirige vers un tas de gel, et, sans difficultés l'exploratrice saute le premier obstacle, disparaissant dans l'épaisse fumée provoquée par le gel. Martin et Fantine décident de s'engager sur une autre portion de gel. Les lutins, mains sur la bouche pour ne pas respirer les fumées, courent et franchissent les quelques restes de la bataille.

Tao est le dernier à se lancer. Alors que les flammes commencent à reprendre, l'explorateur cherche un passage. "Tao, dépêche toi! Le feu repart!", lui crie le super-héros. Tao commence à paniquer, il hésite, fait quelques pas à gauche, puis à droite. Dans un dernier élan de courage il recule, prend son élan et bondit au-dessus du mur brûlant. L'atterrissage est rocambolesque, heureusement, Apollo et Martin le rattrape. "Merci les copains! Je me suis fait peur!", dit



Le gel pétrifiant a été d'un grand secours aux six amis qui, sans lui, n'auraient pas pu franchir ce mur de flammes. Remis de leurs émotions, ils reprennent le chemin vers le fond de la vallée. La super-héroïne est en arrière du groupe, elle se retourne pour revoir ce mur impressionnant. "Regardez! C'était moins une!" crie-t-elle en voyant le gel complètement fondu et les flammes repartir de plus belle. Les aventuriers savent qu'ils ont eu de la chance et repartent confiants vers la suite de l'aventure.

L'air très sec et l'ambiance désertique rendent la marche lente et pénible. L'endroit est austère, il n'y a ni végétation, ni vie apparente.

Sous leurs pieds, les aventuriers sentent la terre de plus en plus dure et sèche. "La terre est complètement craquée par la sécheresse", la voix de la super-héroïne retentit derrière le groupe. Les aventuriers constatent que des crevasses de plus en plus nombreuses recouvrent le terrain. "Faites attention, il y a même quelques flammèches par endroit", constate Apollo prudent.

"Déjà que nous avancions lentement, ces crevasses ne vont pas arranger les choses", se plaint Alice en sautant d'un pied sur l'autre, évitant de se tordre les chevilles dans les petites crevasses.

Comme des danseurs inexpérimentés, les amis se déplacent en fonction des reliefs du sol. Apollo et Inès s'amusent à imiter une marelle géante et alternent cloche pieds et pieds joints. Le désert s'étend sur plusieurs kilomètres. Au bout de deux bonnes heures les aventuriers retrouvent enfin la piste qui leur sert de chemin.





Alors que les amis sont soulagés de retrouver une piste praticable, les voilà confrontés à un premier signe de vie sur la planète de feu. Transformés en proies, de grands oiseaux rouges se précipitent sur eux.

"Ahhhh! Les oiseaux sont enflammés, ce sont des phœnix!", crie Alice alors qu'un rapace frôle son chapeau. Les phœnix sont des oiseaux de feu, qui, selon la légende, renaissent de leurs cendres.

Trois oiseaux sont en train d'attaquer les aventuriers et trois autres arrivent juste derrière. Sans attendre une seconde et sans même se parler, Alice, Apollo et Fantine se regroupent pour viser le phœnix qui file droit sur eux. Apollo atteint l'aile de l'oiseau avec un bloc de gel, Alice et Fantine s'acharnent et réussissent à percuter l'oiseau agressif qui s'éloigne, laissant tomber quelques plumes.

Un autre oiseau se rapproche dangereusement de Tao. L'explorateur crie "Inès, viens m'aider, vite!" Sous les cris d'appel de Tao, Inès et Martin s'empressent de rejoindre leur ami, et, tous trois, parviennent à repousser le phœnix. "Ils sont coriaces!", dit Tao en s'essuyant le front.

Quelques oiseaux reviennent à la charge, mais l'acharnement des aventuriers a raison des attaques et les phœnix finissent par renoncer. "Ouf! Je crois qu'on les a vaincu!", se réjouit Martin.





"Aïe !!!" Fantine pousse un cri !

Dans la bataille, les aventuriers n'ont pas vu que les oiseaux avaient perdu autant de plumes. Fantine, en marchant sur l'une d'entreelle, s'est légèrement brûlée.

"Vous avez vu ? Les plumes sont incandescentes comme de la braise!", s'écrie-t-elle en se frottant la cheville. Les aventuriers doivent veiller à ne pas les toucher car elles sont brûlantes.

Le sol est recouvert et pour avancer Apollo et ses amis doivent enjamber les plumes des volatiles. Ils sautent, bondissent, et se concentrent pour ne pas toucher les obstacles brûlants.





Une fois le champ de bataille franchi, les six amis retrouvent la piste de terre intacte et continuent la route dans le vent chaud du désert martien. Le chemin mène à une chaîne de montagnes qui se découpent sur l'horizon.

Arrivés au pied d'une montagne, la route prend un tournant inattendu. Le chemin se divise en petites marches calées les unes aux autres, comme un escalier naturel.

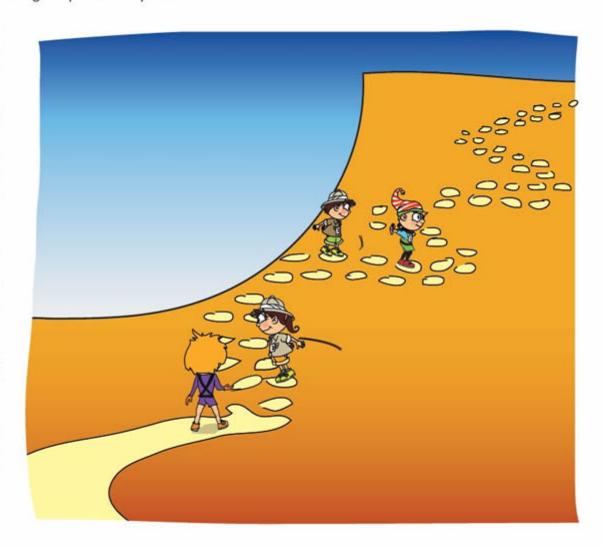
"Ces petites marches mènent au sommet, allons-y!!", crie gaiement Apollo, s'élançant sur l'escalier ascensionnel.

Les six copains s'aventurent sur les marches. "Cet escalier est bienvenu! On grimpe beaucoup plus vite!", s'exclame Inès amusée par ce jeu de dalles inégales.

La super-héroïne saute une fois sur un pied, une fois pieds joints, à l'aise, elle admire la vue panoramique. Chacun à son rythme évolue en bondissant de marche en marche, pressé d'atteindre le sommet.

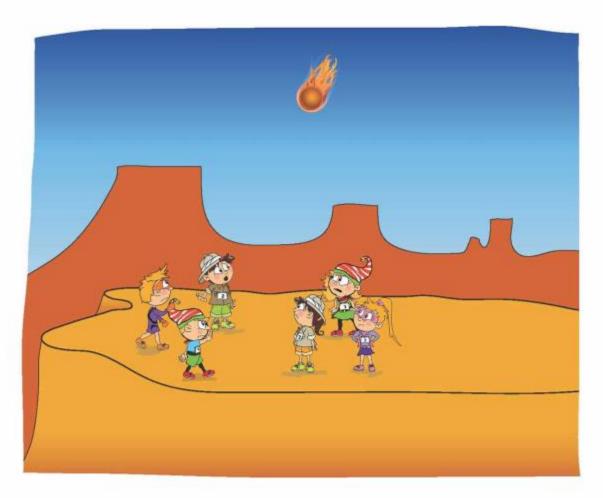
Mais plus les aventuriers grimpent, plus il fait chaud. Ils ont du mal à respirer et l'allure est beaucoup plus lente.

"Nous arrivons, regardez!" Martin franchit en premier la dernière marche et se retrouve sur un grand plateau qui domine toute la vallée.



Tous les amis sont arrivés au sommet de cette montagne, ils suffoquent, la chaleur est intenable. "J'espère que la poudre d'étoile n'est plus très loin, je commence vraiment à être épuisée", annonce Alice découvrant l'immensité du paysage qui les entoure. L'exploratrice a à peine le temps de terminer sa phrase. Un grand souffle dans le ciel attire leur attention. "Oh non!, crie le lutin, une météorite nous arrive droit dessus!" Une grosse boule de feu traverse le ciel et s'apprête à s'écraser sur le sol de Mars.

Les aventuriers doivent réagir vite, le projectile arrive à vive allure, plus il s'approche, plus il grossit, et le bruit du souffle est impressionnant.



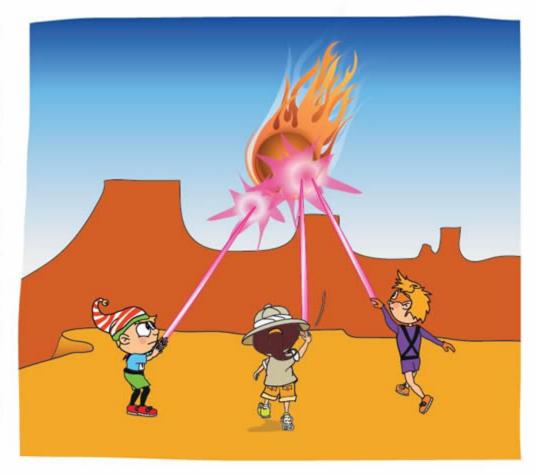
Tao est tétanisé, il pense que l'engin venu du ciel va les réduire en purée d'ici quelques secondes.

Alors qu'il commence à perdre tout espoir, les rayons lasers le sortent de sa torpeur. En effet, Martin, Alice et Apollo n'ont pas attendu pour dégainer rapidement leurs armes et s'efforcent de pointer leurs rayons sur la boule de feu qui n'est plus qu'à quelques centaines de mètres.

"La chaleur est incroyable ! Je vais fondre !" crie Alice qui suffoque sous son chapeau. "Tenez bon, il ne faut pas lâcher!", rétorque Apollo concentré sur son lancer.

Tao se prend en main, il appelle Fantine et Inès et tous trois se mettent à la rescousse des lanceurs acharnés. "Si tous les lasers visent la météorite en même temps, nous pourrons peut-être la désintégrer", encourage-til énergiquement.

La chaleur est infernale, les six amis, dans un effort commun, ne lâchent pas et les faisceaux laser percutent la boule qui se rapproche dangereusement.



Sa vitesse est ralentie par la force des faisceaux, mais elle continue à avancer en direction du sol.

"On va se faire écraser!", crie Martin qui voit la boule de feu pratiquement sur eux. Dans un dernier effort, les six aventuriers maintiennent leur visée. Inès tombe à genoux, Fantine est prise de nausée, il fait trop chaud, elle sent qu'elle va perdre connaissance.

[&]quot;Booooommm", la super-héroïne est réveillée par une grosse explosion.

L'acharnement des amis a payé, la boule de feu éclate littéralement et se désintègre en mille morceaux. "Protégez-vous! Les morceaux de roche giclent dans tous les sens!", hurle Apollo qui s'accroupit au sol pour se protéger.

Les aventuriers sont recroquevillés, ils attendent que la pluie de pierres se termine. Puis, un long silence... Par chance, personne n'a été touché par les pierres enflammées. Petit à petit, chacun se relève, secoué par cette mésaventure. Ils regardent autour d'eux et constatent l'ampleur de l'explosion.

"Ouf! On s'en est sortis!", dit Inès complètement épuisée par cette mésaventure.

"Oui, on a eu vraiment très chaud !", répond Martin, encore assis entre des pierres enflammées.

Les six aventuriers se retrouvent dans un champ des fragments de la météorite. Il y a des pierres de partout, on se croirait dans les ténèbres.

Heureux d'être sains et saufs, les compagnons se motivent pour repartir vers leur but ultime. Avec les forces qui leur restent, ils bondissent par dessus les pierres, évitent les braises et enjambent tous ces cadavres de pierre.

"Enfin nous revoilà sur la piste", Apollo mène le groupe vers la poudre d'étoile qui, il le sait, n'est plus très loin.





Après quelques heures de marche éprouvante, Martin s'écrie, "Ce n'est pas possible, j'ai pas une hallucination?"

"Malheureusement non Martin, ça a tout l'air d'un étang à la couleur bizarre", rétorque Alice en s'approchant du bord.

"En tout cas ce n'est ni de l'eau, ni de la boue", constate l'exploratrice. "Et en plus ça fume..."

"C'est un étang de cendres chaudes !", s'exclame Inès dépitée. Les six amis se figent. Cette planète n'en finit pas de leur réserver de mauvaises surprises.

"Nous ne pouvons pas nager là-dedans!", dit Apollo en amenant sa main vers le liquide grisâtre.

"Lançons nos gels pour créer des platesformes. Ça a déjà marché, vous vous rappelez ?!", Tao se remémore les aventures passées et sait que le gel les a déjà sauvés dans une telle situation.

Il se recule et lance son bloc de gel qui se fixe sur la surface mouvante. Il attend quelques secondes, le gel se fige, et teste avec son pied pour voir si le socle est stable.



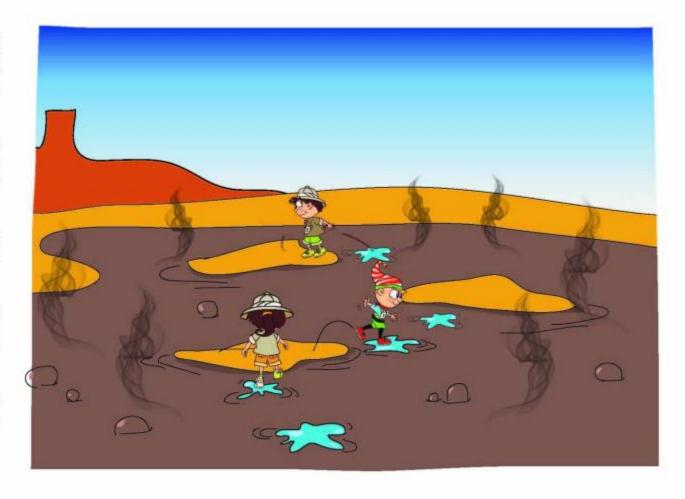
"C'est ok! Nous pouvons lancer des blocs pour faire des plates-formes et traverser cette mare de cendres", propose l'explorateur confiant.

Organisés, les aventuriers enchaînent les lancers chacun leur tour pour créer un véritable chemin.

Quelques petits îlots de terre leur laissent un peu de répit au milieu de ce lac de cendres.

"Je ne me baignerai pas tout de suite !" plaisante Tao en bondissant de plaques en plaques.

L'ambiance est détendue et les amis sautent gaiement au-dessus de cette étendue fumante.



En quelques minutes, tous se retrouvent sur la berge opposée. Fièrement, Apollo observe ce chemin de gel qui les a mené de l'autre côté de la mare.

Les aventuriers sont à bout de forces, Inès essaie de ne pas perdre espoir, elle sert fort dans sa main la précieuse fiole. Elle se remotive et sait qu'il ne reste qu'une poudre pour parvenir à inverser la courbe du temps et que la quête touche bientôt à son but.

Le chemin qui mène à la poudre d'étoile aura été très long. Mais enfin le but approche. Mais la petit troupe remotivée pour les dernières heures de marche est une nouvelle fois confrontée à un terrible obstacle. La planète de feu est un piège gigantesque qui referme ses flammes immenses sur les intrus qui osent l'explorer.

"Non! Le chemin est de nouveau coupé!", dit Alice en voyant les parois de la montagnes en feu. "Contourner cette montagne prendrait un temps fou!", se désole Tao en regardant les alentours, "Essayons de neutraliser le feu avec le gel qui nous reste".

S'avançant le plus près possible des parois enflammées, les aventuriers se munissent de leur gel pétrifiant si précieux.

"Fantine, Alice et Martin, lancez sur la paroi de droite, nous, nous ferons celle de gauche", propose Tao en chef de file.

Alice propulse son gel sur le bas de la paroi. Les lutins se positionnent à ses côtés et rajoutent des blocs de gel sur ceux de l'exploratrice.

"Plus à droite Martin", ordonne Alice qui aperçoit une flamme s'échapper.





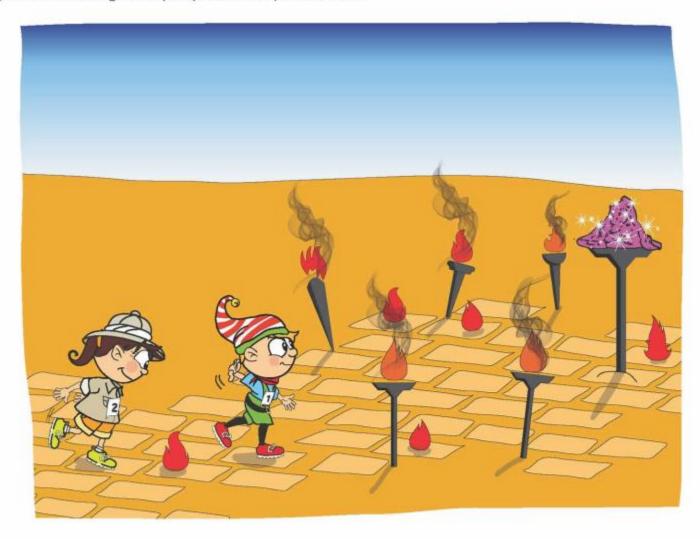
De l'autre côté, Inès, Tao et Apollo s'organisent à leur manière pour étouffer les flammes. Apollo s'attelle à lancer sur le bas de la pente, tandis que les deux autres visent plus haut pour terminer d'éteindre les flammes.



Peu à peu, les feux se réduisent et le passage s'élargit entre les deux parois de feu.

"Vite! C'est maintenant!", crie le super-héros en se précipitant dans le passage. Libérés, les amis courent pour traverser, protégés par les morceaux de gel qui tapissent les flammes.

Une immense surprise attend les aventuriers de l'autre côté de la montagne... la poudre magique ! "Enfin ! Elle est là !", hurle Martin hystérique d'apercevoir la poudre qui trône sur un promontoire au bout d'une allée de flambeaux. "Je n'y croyais plus ! C'est génial !" Alice éprouve un bonheur immense et regarde à deux fois pour être sure de ne pas halluciner. En voyant la poudre d'étoile, les six aventuriers sont soulagés, ils reprennent de l'énergie et se précipitent vers le précieux trésor.





"Tra la la ! Houra ! Houra !", ils chantent, sautent sur les dalles qui entourent le promontoire, se chahutent et dansent autour de Inès qui prélève consciencieusement la poudre et la transvase dans la fiole.

Quelques secondes de silence où tout le monde se fige et admire la fiole remplie.

"Ouhaaaaa !" s'exclament-ils tous en coeur.

Dans la main de la super-héroïne, le petit pot se met à scintiller de mille étoiles. Une sorte de réaction chimique se produit... La science a donc raison, les poudres d'étoile rassemblées ont un pouvoir.

Vite, il faut rentrer sur terre et ramener cette mixture magique.





Enfin de retour sur terre et la mission accomplie pour les explorateurs, les super-héros et les lutins.

"Il est temps de rassembler les poudres d'étoile dans le sablier de la courbe du temps", annonce Apollo en désignant le grand sablier magique.

Inès s'empare de la fiole, la présente au-dessus du sablier magique et déverse la mixture des cinq poudres d'étoile venues de cinq planètes différentes.

Alors le phénomène se produit; comme par magie, un jaillissement d'étoiles se forme au creux du sablier, une sorte de rayon jaillit vers le ciel et se fixe comme par enchantement.

"C'est la courbe du temps! Elle est libérée du sablier, maintenant nous pouvons agir sur notre destinée", s'écrie Apollo heureux. D'un geste assuré, le super-héros actionne la courbe de quelques tours pour libérer l'orbite de la planète X désormais à portée du système solaire.

Après avoir bravé les embûches et résisté aux climats austères des cinq planètes, la mission est enfin accomplie, les scientifiques peuvent désormais étudier la trajectoire pour atteindre la neuvième planète et lancer les explorations.

Dans des cris de joie, tous retrouvent fièrement leur planète tant aimée avec cet espoir secret d'être à l'origine d'une deuxième terre...

FIN

