Un incroyable voyage

Textes écrits par la classe de 8B en collaboration avec Madame Florence Jenner-Metz.

Mission 1

« Les vents enfin se sont calmés. Tout l'équipage et même le capitaine Timothée Andrews et son fidèle second, Fernando, semblent épuisés. Seul le perroquet crie à qui veut l'entendre :
- Du rhum ! Je veux du rhum !
C'est que la traversée du Pacifique a été difficile, longue et périlleuse. Le ciel ne les a pas épargnés et la caravelle L'Aventura a énormément souffert.
- Il nous faut au plus vite trouver terre, souffle à voix basse Andrews à son second. Les hommes ont faim et le bateau a besoin de réparations. Fernando acquiesce sans dire mot. Il regarde ses compagnons qui remontent la voile avec peine. Puis il fait glisser son regard vers la proue du navire qui monte et descend au rythme des vagues. C'est vrai, les vents violents ont abimé les mâts et le bois de la coque semble limé jusqu'à la moelle. Mais tout comme ses compagnons, il ne regrette rien et repense, avec émotion, au jour où son ami, le capitaine Andrews, l'a rejoint à l'auberge des Vieux bandits, un parchemin à la main.

« Je l'ai enfin trouvée…
- La carte ?
- Oui, celle de mon grand-père. Celle qu'il a dessinée… Pour moi.
- Celle qui mène aux Iles mystérieuses qu'il a découvertes alors qu'il s'était perdu en mer ? »
Fernando se souvient exactement de ce qu'il avait ressenti alors. Son meilleur ami, grand capitaine de la marine royale, recherchait depuis longtemps la carte que lui avait laissée son grand-père et qui menait, selon lui, à un archipel perdu au beau milieu de nulle part qu'aucun navigateur n'avait jamais atteint, à part lui. Personne à l'époque, bien sûr, ne l'avait cru lorsqu'il était rentré de son long voyage. Attristé, il s'était muré dans le silence jusqu'au jour où son petit-fils lui avait dit « Moi je te crois. Je vois bien, au fond de tes yeux, que tu dis la vérité et qu'il existe des iles qui renferment des mystères et des trésors.»

Le vieillard avait alors entrepris de lui tracer la route pour lui permettre de retrouver ces iles incroyables. Mais voilà, plusieurs déménagements alors qu'il était encore jeune, puis la mort de son grand-père avaient eu raison de cette carte.
Enfin, il l'avait retrouvée au fond d'une vieille malle sous un amas de linge. Ni Timothée, encore moins Fernando n'étaient certains que le vieil homme ait vraiment découvert ces terres paradisiaques et ce qu'il s'y cachait vraiment. Mais le rêve était plus fort que tout et ils avaient recruté un équipage pour partir sur les mers déchainées du bout du monde à la poursuite de l'inimaginable.

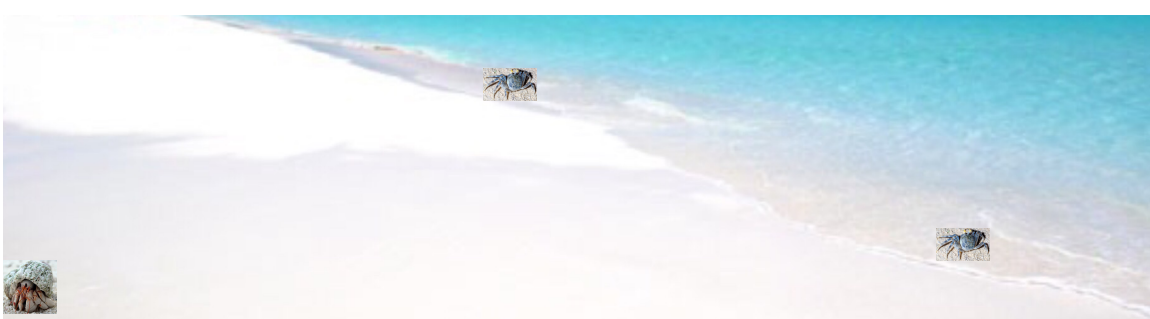
- Du rhum, crie à nouveau Siroco, le perroquet. Du rhum à terre.
Tout l'équipage se redresse. Le capitaine Andrews tire sa longue vue qu'il ajuste fébrilement. Siroco ne s'est pas trompé. Une longue plage bordée de cocotiers brille comme la promesse du paradis !
- Virez à bâbord, s'écrie Andrews. Ce soir, nous boirons du lait de coco ! Désolé Siroco ! Pas de rhum !
Fernando attrape la carte. Oui, c'est bien la première ile décrite par le grand-père d'Andrews. Il n'y a aucun doute là-dessus. L'aventure va pouvoir commencer. Fébrilement, il pose son regard sur la croix malhabilement dessinée sur la carte au beau milieu de l'ile puis parcourt une fois de plus les indications pour le moins mystérieuses que le grand-père de son ami a rapidement notées :
« Marchez trois cents pas depuis le grand rocher sur la plage vers l'intérieur de l'ile. Vous trouverez une grotte. Attention, au fond de cette grotte, deux chemins qui descendent dans les profondeurs s'offriront à vous. Choisissez le bon. Seul le bon vous mènera au cœur de l'ile, là où se cache...»
Une tâche d'encre a effacé le reste. Fernando frissonne autant de plaisir que de peur.

La main tremblante, Fernando rend la carte à son ami. Tout en ne pouvant détacher son regard de ce qui lui paraît être un miracle. Celui-ci la range dans sa sacoche sans ajouter un seul mot. Arrivé à ses côtés, son équipage observe, avec excitation, cette immense plage de sable blanc. Les vagues, d'un bleu turquoise, semblent caresser le rivage telle une main de velours. Les grains de sable étincellent au soleil pareils à des milliers de diamants.

Malgré la beauté de l'île, tous finissent par reprendre leurs esprits et le capitaine crie :

« À bâbord toute ! » en attrapant le gouvernail avec enthousiasme.

Arrivé sur la plage, Monnier, un des membres de l'équipage, pose ses pieds nus sur le sable chaud et d'un blanc immaculé. Ce qu'il ressent sous ses pieds a la douceur de la farine. Ils aperçoivent des petits crabes batailleurs multicolores, emportés par les vagues, qui tentent de regagner le large. Un bernard l'hermite rentre dans sa coquille au passage des hommes et s'enfuit dès que ceux-ci l'ont dépassé.

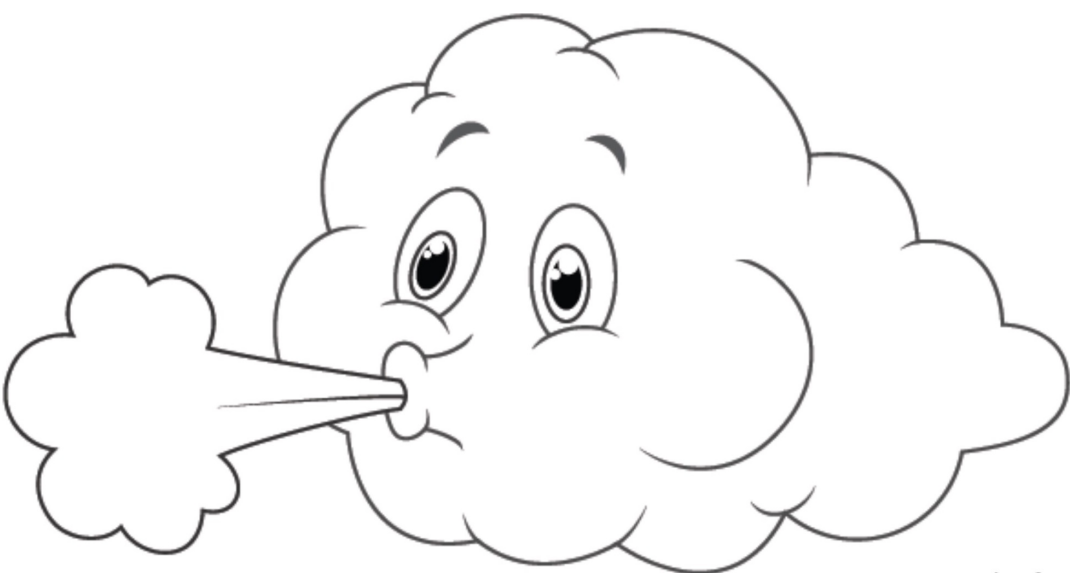


Au bord de la plage, une multitude de cocotiers de toutes tailles s'offrent à eux ainsi qu'une grande variété de plantes inconnues.
Affamés, ils se jettent au pied de l'un d'entre eux et Simon, le plus futé, réussit à y grimper. Il détache les cocos un par un et les lance à ses compagnons. Andrews sort le sabre qu'il garde dans son sac. Facilement, il ouvre les cocos et les distribue à son équipage. Repus et heureux, ils s'endorment à la belle étoile à même le sable.
Le lendemain, réveillé par le doux clapotis des vagues, Andrews remarque que Monnier a disparu.
« Monnier, Monnier !
– Au secours ! hurle celui-ci de derrière les palétuviers.

Tous, réveillés en sursaut, accourent pour aider le pauvre homme. Ils le trouvent, pétrifié face à un magnifique oiseau gris.
– Que se passe-t-il, Monnier ?
– Cet oiseau… cet oiseau aboie !!! »

Après cet épisode, l'équipage part à la recherche du grand rocher. Au bout d'une petite heure, le rocher leur apparaît comme par magie. Ils reprennent la carte et suivent les instructions. Cela les mène sans encombres à la grotte citée par le grand-père du capitaine.
« La voilà ! La voilà !
– Et voici les deux chemins ! Lequel des deux devons-nous choisir ?
– Si on prenait la carte, elle pourrait peut-être nous donner des indications.
– Bonne idée ! Allez-y Capitaine, montrez-nous la carte ! »
Au moment même où celui-ci sort la carte, le ciel se dégage et un rayon de soleil éclaire une partie de la carte. Par transparence, le capitaine aperçoit des signes qui lui semblent familiers. N'était-ce pas son grand-père qui les lui avait montrés durant son enfance ? La scène jaillit de sa mémoire et tout devient clair. Le message dit :
« Je suis invisible, mais parfois on peut m'entendre. On peut aussi me sentir mais on ne peut pas me sentir. Je peux être doux et agréable mais je peux tout détruire. Qui suis-je ? »

– Quoi ? Mais ça ne veut rien dire !
– Mais si, ça a un sens, sinon ce ne serait pas possible.
– Ce ne serait pas le Sphinx ?
…
Tout le monde le regarde d'un air ahuri.
…
– Oh, le vent qu'ils m'ont mis ! »
Après ces mots, une bourrasque de vent surgit de nulle part et fait pencher toute la végétation en direction d'un des chemins.
– Regardez ! La nature nous montre le chemin.
– C'est par là, l'Egypte ?
– Mais non, tête de Shrek, c'est le vent, la solution de l'énigme ! Le vent nous a montré le bon chemin ! »



Suite à cela, ils commencent leur descente vers les profondeurs. Le parcours est de plus en plus chaotique mais les hommes ne désespèrent pas d'atteindre leur but et ce que cache cette île.
Durant leur descente, aucun bruit ne paraît, mais, soudain, une musique provenant des profondeurs se fait entendre. Guidés par la mélodie, ils arrivent enfin à l'entrée d'une grotte et, là, devant eux, se dresse un piano dont les touches bougent toutes seules. Celui-ci joue la musique entendue le long de leur parcours. Ils s'en approchent et voient avec horreur que les touches sont faites de phalanges humaines. Brusquement, une porte qu'ils n'avaient pas vue, se ferme derrière eux.
- Pris au piège, murmure Andrews.
Avec son âme de pirate, il décide de s'asseoir sur le siège et appuie sur les touches du clavier. Tout à coup, le plafond se met à descendre lentement dans un grondement assourdissant. Effrayé, l'équipage hurle au capitaine d'arrêter.
- STOOOOOP !
Mais, absorbé par la musique, le capitaine n'entend pas et continue de jouer.
- Arrêtez Capitaine ! Arrêtez ! Stop ! hurlent-ils de toutes leurs forces.
Le capitaine revient à lui et voit avec horreur le plafond qui se rapproche d'eux.

Siroco vient rapidement se poser sur le rebord du pupitre et semble montrer la partition de son bec.

Fernando se ressaisit et comprend tout de suite ce que veut dire l'oiseau.

- Il nous montre la partition ! Il veut qu'on joue les notes de la partition ! Allez-y Capitaine, on ne risque plus rien au point où nous en sommes !

- Tu as raison, matelot ! Allons-y ! Qui ne risque rien n'a rien ! Il faut nous sortir de ce mauvais pas. On ne peut plus sortir par la porte par laquelle nous sommes entrés, la seule solution semble se trouver dans l'exécution de cette mélodie.

Andrews commence à suivre les notes inscrites sur la partition en tremblant car il sait qu'il tient la vie de ses hommes entre ses mains. Oh ! Bonheur ! Le plafond commence à remonter.
- Nous sommes sauvés ! crie un des hommes qui n'y croyait plus.
Le plafond est presque arrivé à son point de départ quand il s'arrête net. Le piano tremble et se casse en mille morceaux. Une carte apparaît de dessous les décombres. Quand Andrews l'attrape, une trappe s'ouvre. Siroco fonce le premier vers cette sortie inespérée. Il est suivi de tout l'équipage, ravi de retrouver la surface. La carte sous le bras, le capitaine et le reste de la flotte regagnent le navire d'un pas décidé et guère mécontents de quitter cette ile qu'ils pensaient paradisiaque...

Mission 2

Timothée Andrews embrasse d'un regard protecteur son équipage. Qu'ils ont été braves et courageux, ses chers matelots ! Cette première aventure fut certes incroyable, mais ô combien dangereuse. Ils auraient pu se tromper de chemin, tomber au fond d'un gouffre sans fin et se rompre les os.

Mais même s'ils ont regagné le navire, leur aventure n'est pas encore finie. … Justement, Fernando s'approche du capitaine.

- La deuxième ile est en vue. Êtes-vous prêt ?

Andrews sourit à son second et ami.

- Qu'allons-nous encore découvrir ? murmure-t-il en portant sa main en visière.

Au loin, une montagne abrupte semble crever le ciel. Une fumée noire s'en dégage. Diable, le volcan semble encore actif…

- Je suis sûr que nous serons à la hauteur, grâce à votre grand-père et grâce à ce que nous avons trouvé sur la première ile.

A ces mots, le capitaine déploie la carte et pose son index sur une ile étrangement nommée « l'ile des pierres ».
Puis il déchiffre lentement, les mots gravés à l'encre noire :
« Tout au bord, tu iras.
Tout au bord, tu le rencontreras.
Tout au bord, la pierre tu lui prendras. »

Rapidement, ils mettent la chaloupe à la mer et se dirigent vers cette ile qui leur semble bien moins accueillante que la précédente. En même temps, elle n'était accueillante qu'au départ, cette première ile !
- D'ailleurs, pourquoi s'appelle-t-elle l'ile des pierres, celle-ci ? demande Monnier.
- Il n'y a qu'à la regarder. Elle est toute grise et la plage est faite de cailloux, lui répond Simon.
- Vous êtes sûr que cette ile fait partie de la carte du grand-père ? s'inquiète un matelot.
- Oui. Ne t'inquiète pas. On s'en est bien sortis sur la première ile.
L'arrivée sur l'ile n'est pas aussi enthousiaste qu'au début de l'aventure mais l'équipage fait confiance à son capitaine.
- Advienne que pourra ! s'écrit Andrews.

Il ne croit pas si bien dire car, à peine les pieds posés sur le rivage, qu'ils entendent comme des pas se rapprocher d'eux. Le vent souffle et semble murmurer : « Rentrez chez vous ! » Andrews voit ses hommes se serrer les uns contre les autres, tremblants de peur.
- Courage, moussaillons ! Ce n'est que le vent !
Même s'il n'est pas très rassuré, il repense à son grand-père et se dit qu'il ira jusqu'au bout de cette aventure et que rien ne pourra l'arrêter.

Tous décident de s'arrêter pour manger un peu. Mais ici, la végétation est pauvre. Alors, ils se tournent vers la mer et ramassent tout ce qui leur paraît comestible : oursins, bêches de mer, palourdes, un petit serpent de mer et même quelques algues. Vite, Simon commence à chercher des brindilles pour le feu. Difficile dans cette nature hostile. Il réussit avec l'aide de ses compagnons à en trouver quelques unes. Une fois que le feu a pris, il jette directement dans les flammes leur maigre butin et le regarde cuire, affamés.
À la suite de cela, Andrews rappelle à ses hommes l'énigme se trouvant sur la carte :

« Tout au bord, tu iras.
Tout au bord, tu le rencontreras.
Tout au bord, la pierre tu lui prendras. »
- Oui, mais, au bord de quoi ? Au bord de l'eau ? Au bord d'une falaise ? Au bord du volcan ?
Au bord de la crise de nerfs, oui ! J'en peux plus de cette galère ! Qu'est-ce qu'on cherche au juste ?
- Moi, ce que je cherche, c'est mon rhum, et c'est tout ! s'écrit Siroco.
- Calme-toi Siroco, après avoir découvert ce que cachent ces iles, je te promets que tu l'auras ton rhum !
Vite, Simon commence à chercher des brindilles pour le feu. Difficile dans cette nature hostile. Il réussit avec l'aide de ses compagnons à en trouver quelques unes. Une fois que le feu a pris, il jette directement dans les flammes leur maigre butin et le regarde cuire, affamés.
À la suite de cela, Andrews rappelle à ses hommes l'énigme se trouvant sur la carte :
« Tout au bord, tu iras.
Tout au bord, tu le rencontreras.
Tout au bord, la pierre tu lui prendras. »
Soudain, le volcan crache de la roche en fusion.

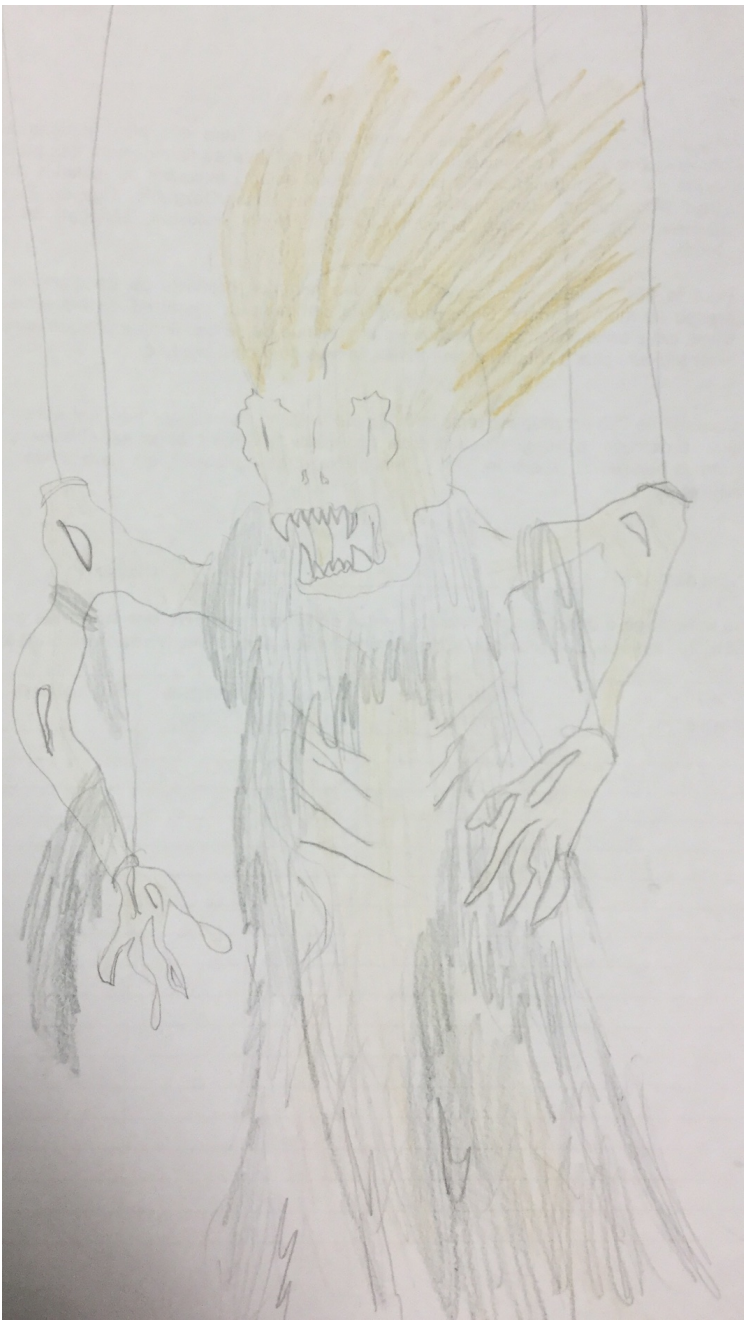
- Le volcan ! Je comprends mieux, dit Simon, le matelot le plus intelligent de l'équipage. Il veut qu'on aille au bord du cratère !
- Tu as certainement raison, répond Andrews.
- Allons, tous au bord du volcan ! lance le second du capitaine.

Arrivés au bord du cratère, une porte majestueuse s'ouvre devant eux. De part et d'autre de cette porte, on aperçoit la lave qui forme d'énormes bulles qui éclatent en projetant des gouttes de lave un peu partout. Les hommes hésitent un instant. Ils sont hypnotisés par ce qu'ils voient à l'intérieur.

Par la porte, ils aperçoivent des anges qui semblent les inciter à rentrer. L'équipage obéit à cet appel et rentre dans cet endroit qu'ils pensent être merveilleux. Là, se trouve une grande salle dorée au fond de laquelle des statues de pierre sont disposées en arc de cercle.

On y voit une licorne, un phœnix, un taureau, un dragon, un paon, un ligre (mi-lion, mi-tigre) et un scorpion. Tous tiennent une pierre dans une de leurs pattes. Chaque pierre a une couleur correspondant à l'animal qui la tient. Soudain, les murs changent de teinte. Ils deviennent noirs et

de la lave commence à s'en écouler. Les hommes prennent peur et font demi-tour. Là, ils s'aperçoivent que les anges se figent et se transforment petit à petit en démons et que la porte commence à se fermer.



- Vite, prenons une pierre et partons avant que la porte ne soit complètement fermée et

que les monstres ne soient entièrement transformés ! crie Monnier.
- Mais laquelle ? hurle Fernando.
- Prenons-les toutes, comme ça on ne se trompera pas.
Jimmy, le plus jeune, décide de prendre la pierre qui se trouve à portée de sa main. Au premier contact, il se transforme en statue de pierre. Affolés, ses camarades hurlent puis se reprennent. Ils ont peu de temps devant eux. Andrews décide d'utiliser la carte trouvée sur l'ile précédente.
Mais il n'y a rien sur cette carte ! panique Andrews et de colère, il la met en boule et la jette contre le mur dégoulinant de lave. Celle-ci s'enflamme et fait apparaître un phœnix de fumée.
Tous comprennent alors que la pierre est celle que tient le phœnix. Monnier se jette sur la pierre maintenue par les serres de l'animal qui prend vie ainsi que toutes les autres statues.
- Merci de nous avoir libérés de ce maléfice. Que voulez-vous en récompense ? demande le phœnix.
- Pouvez-vous rendre la vie à notre jeune ami ?

- Ne voulez-vous pas plutôt la pierre que vous étiez venus chercher ?
- Jimmy ! Nous voulons Jimmy ! hurle en cœur tout l'équipage.
- Que votre volonté soit faite, répond l'oiseau de feu.
En un clin d'œil, tous se retrouvent sur le pont du bateau. Jimmy est à leur côté. Il tient une pierre de feu dans la main.

Mission 3

Cette nuit-là, Timothée Andrews ne peut fermer l'œil. Jamais, non jamais, il n'aurait pensé découvrir de tels trésors, rencontrer des individus aussi étranges que fantastiques. Mais surtout, il songe à l'avenir. Que vont-ils encore découvrir ? Et surtout, quels dangers vont-ils devoir affronter ? Car son équipage lui est cher et il ne voudrait en aucun cas qu'il leur arrive malheur.

Alors que la brume matinale encercle la caravelle d'un halo impalpable, le capitaine déploie la carte. La troisième ile ne doit plus être très loin à présent. Mais un mystère semble l'habiter, un mystère troublant et dangereux. Son aïeul a griffonné sur la carte quelques mots très inquiétants : Il faudra savoir faire fondre leur cœur en rimes et en chanson pour voir la vraie lumière.

Et soudain, comme par enchantement, le soleil perce le brouillard. Timothée se redresse. L'astre jaune éclaire une ile en forme de cône… mais pas seulement…

Juste devant lui, trois pavillons armés de canons plus imposants les uns que les autres semblent le défier. Une voix, sombre et grave, surgit alors :

– Qui que vous soyez, vous êtes nos prisonniers.

L'équipage, réveillé en sursaut, se rue sur le pont.

– Nous allons nous battre, hurle Monnier, le plus aguerri de la troupe.

– C'est la guerre, c'est la guerre, se lamente le perroquet…

Fernando s'approche de son capitaine.

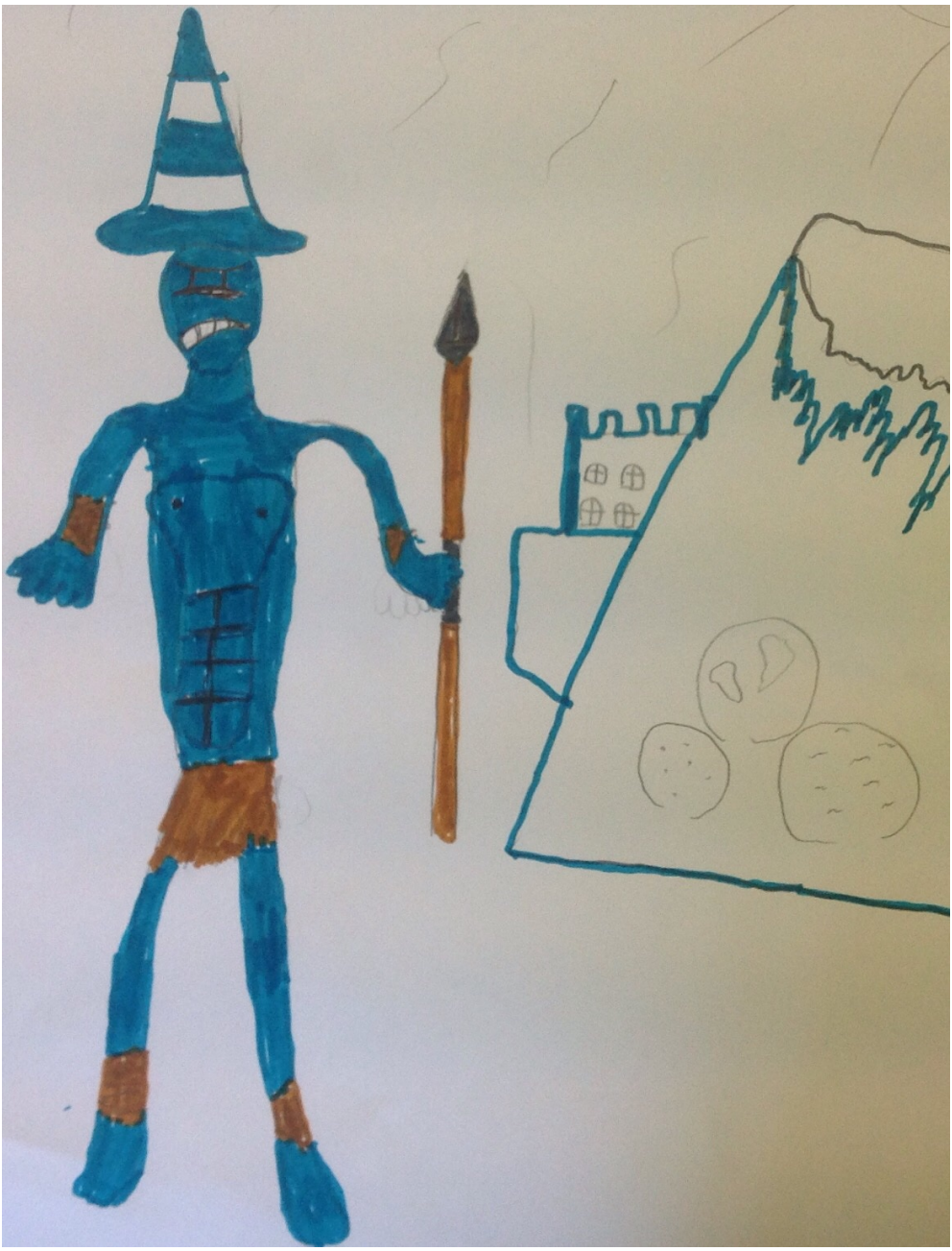
– Sommes-nous de taille à affronter ces trois pavillons ? J'ai l'impression que nous sommes bel et bien pris au piège.

– Non… L'Aventura n'est pas un navire de guerre. Et puis, quelque chose me dit que nous devons nous rendre… Hisse la voile blanche, Fernando. Fais-moi confiance.

Fernando baisse les épaules. Oui, il a toujours suivi aveuglément son ami. Mais cette fois-ci, il n’est vraiment pas sûr qu’ils en réchappent.
C’est ainsi que sous l’escorte des trois navires de guerre, la caravelle à la voile aussi blanche qu’une colombe, avance sans bruit mais inexorablement vers l’étrange ile en forme de cône.

Andrews et son équipage aperçoivent les guerriers possédant des chapeaux en forme de cône fort étranges. Les hommes les regardent d'un air menaçant et les mènent jusqu'à leur ile.
Arrivés sur les flancs de montagne, tous sont inquiets de la pénombre qui règne sur cette ile.
Pourtant le soleil est bien présent mais il ne semble pas éclairer cette partie du monde. Malgré cette obscurité, ils distinguent des prisons de glace qui forment un anneau tout autour du sommet. Malgré la proximité de la glace, ils sentent une chaleur insoutenable. Monnier se demande comment est-ce qu'il est possible qu'il fasse si chaud sur une ile de glace.
Il commence, tout comme ses coéquipiers à se

sentir nauséeux à cause du soleil qui les frappe durement. Tout à coup, Andrews entend une voix venant d'au-dessus de lui qui lui dit : "Andrews la chaleur peut te tuer. Dépêche-toi d'aller dans la prison. Les guerriers vont vous y conduire et là, tu trouveras ce que tu as déjà." Andrews lève les yeux à la recherche de la personne qui a parlée. Mais rien. Personne.
- Qui a dit ça ?!
- De quoi est-ce vous parlez Capitaine ? demande Simon.
- Ben, de la voix ! répond Andrews.
- Mais de quelle voix ? intervient Jimmy.
- Ouh là là, je commence à avoir des hallucinations, il faut vraiment que l'on aille se mettre à l'abri de cette chaleur, continue Andrews.
Peu après, les guerriers les laissent dans une des prisons dont les barreaux sont de glace. L'air frais revient peu à peu et ils retrouvent leurs esprits. Andrews décide de répéter, mot par mot, ce qu'a dit la voix : "Dépêche-toi d'aller dans la prison. Les guerriers vont vous y conduire et là, tu trouveras ce que tu as déjà."



- On se moque de tes hallucinations, tout ce qu'on veut, c'est remonter sur notre bateau et se tirer d'ici ! hurle de colère Fernando.
- Il a raison, répond Jimmy, ce soir, quand les guerriers dormiront, on s'échappera.
- Bonne idée ! Dormons à présent pour être d'attaque cette nuit ! conseille Andrews.
À la tombée de la nuit, ils sont réveillés par des incantations incessantes.
Andrews demande le silence afin d'écouter et comprendre ce que disent les guerriers.
" Dieu des glaces, Dieu des glaces, ne nous enlève pas la vie. Nous t'avons amené de nouveaux prisonniers, tu peux à présent leur donner la chaleur que tu as accumulée et prendre leur fraîcheur pour nourrir notre cœur."
En entendant cela, Andrews comprend le lien entre l'énigme de la carte et les incantations :
- Vite, cassons les barreaux de cette prison. Il faut sortir de là avant de mourir !
- Attendez ! Je crois que j'ai une idée ! Vu que c'est de la glace, elle devrait fondre avec la chaleur. Mais où trouver de la chaleur avec tout ce froid qui nous entoure ? interroge Monnier.

- Je sais ! Nous n'avons qu'à souffler de l'air chaud sur les barreaux ! Allez, tous ensemble ! 1, 2, 3, répond Andrews.
- Ffffff....soufflent tous ensemble les hommes.
Malheureusement, cela ne fonctionne pas.
- Réfléchissons ! Il doit y avoir une solution pour s'échapper, dit Jimmy en mettant les mains dans les poches. Là, il sent la pierre de phœnix et de rage, il la prend et frappe un barreau avec. Celle-ci rebondit et traverse le flanc de la montagne. Suite à cela, Fernando aperçoit le petit trou laissé par la pierre. Celle-ci vient de traverser ce qu'ils croyaient être une montagne naturelle.
- Regardez, dit Simon, ce n'est pas une vraie montagne. Les parois sont très fines.
Directement, il donne un coup de pied à l'endroit du trou et une toute petite partie de la "montagne" s'effondre. À ce moment, tous regardent et voient que celle-ci est creuse et qu'elle donne sur une grande salle. Soudain, ils entendent des voix et se préparent au combat avec les guerriers. La vigie, Arthur, grâce à son œil de lynx, voit au loin, des femmes accourir vers eux en criant.

- Suivez-nous, on va vous aider. Nous aussi, on cherche à sortir de là ! crie Soana en se baissant pour ramasser la pierre de phœnix. Nous savons où se trouve le cœur de cette chose... de leur dieu.
- Montrez-le nous, nous savons comment le détruire ! crie Andrews.
Les hommes suivent le groupe de femmes à l'intérieur d'un tunnel et celles-ci les mènent au centre de la "montagne". Là, ils s'arrêtent net et, le souffle coupé, regarde battre un énorme cœur de glace qui semble léviter.
- Vite, il faut trouver une chanson qui fera fondre ce cœur ainsi nous serons tous libérés !
Soana observe la pierre qu'elle tient dans la main :
- J'ai une idée. Connaissez-vous la chanson du phœnix que l'on chante souvent pour les fêtes ?
- Oui ! répondent-ils tous en cœur.
- Êtes-vous prêts à me suivre ? continue Soana.
- Oui, ça ne coûte rien d'essayer, lui répond Lucie, son amie. Allez, on y va tous !

"Tel un phœnix, tu renais de tes cendres
Oiseau fabuleux aux couleurs flamboyantes
Où que tu sois, tu es présent en moi
Lorsque tu déploies tes ailes
Tu m'éclaires de tes couleurs..."
À la suite de cette mélodie, la pierre de phœnix se met à chauffer dans la main d'Andrews.

Celui-ci la lâche de peur de se brûler et c'est à ce moment, que tous peuvent admirer le phœnix reprendre vie devant leurs yeux incrédules.
Le magnifique oiseau de feu prend son envol, tourne autour du cœur de glace et le traverse d'une traite. Ce dernier se met à fondre comme neige au soleil.
Juste après ça, dehors, s'élèvent des cris de joie. Les guerriers peuvent enfin se défaire de leur drôle de chapeau et sautent d'excitation. Toute trace d'agressivité a disparu de leur visage. Les parois de la montagne s'abaissent et l'équipage découvre alors une lumière resplendissante qui vient du ciel.
- La voilà ! La voilà la vraie lumière ! Mais bien sûr, il s'agissait simplement du soleil ! Grâce à ces femmes, nous avons pu délivrer ces hommes guerriers et leur rendre le soleil !

Leur mission achevée et après avoir célébré cette nouvelle vie avec les anciens guerriers, Andrews et son équipage retournent calmement dans leur bateau...suivis de près par les femmes.

Mission 4

L'Aventura glisse silencieusement sur l'eau. Tout est calme, si calme que cela en devient presque étrange. Les hommes ne parlent pas. Ils s'inquiètent. Tout à leurs travaux, ils ressassent ce que leur capitaine a dit :
« Je ne sais pas vraiment ce que l'on va trouver sur l'ile « rouge », si elle se révèlera paradisiaque ou au contraire très dangereuse. Mon grand-père n'a rien écrit à son sujet… Le seul indice qu'il nous a laissé est cette couleur vive dont il a usée pour la représenter. »
Il a respiré bruyamment avant de reprendre :
« Mais nous ne sommes pas venus jusqu'ici pour faire demi-tour au dernier moment. Nous avons bravé mille périls, rencontré des peuples aussi insolites que féroces. Allons-nous abandonner à présent ? »

Bien sûr, Timothée Andrews sait parler à ses hommes et ils ont tous acquiescé. Ils iront jusqu'au bout.
Mais là, à moins d'un mille marin de la côte, la peur commence à les gagner. Et si ce rouge symbolisait la peur, la colère ou pire… la mort ?
Fernando, armé de sa longue-vue, scrute avec minutie chaque recoin de l'ile. Elle semble déserte. Une bande presque blanche d'un sable fin l'entoure comme un voile de soie. Des cocotiers ondulent au gré du vent.
Le second souffle en se passant la main sur le front. Apparemment, rien de dangereux… Apparemment…
Quand soudain, sa longue-vue se pose sur… Non, ce n'est pas possible, une tache rouge… non ! Pas une tache, mais une petite fille tout de rouge vêtue, un petit panier au bras !
Il se frotte les yeux puis scrute à nouveau l'ile. La petite fille continue son chemin pour disparaitre derrière un énorme rocher.
Fernando sent son cœur battre dans sa poitrine. Ce n'est pas possible….non…
Il court vers Timothée Andrews toujours plongé sur sa carte et, sans un mot, lui tend sa longue-

vue en pointant l'ile du doigt. Le capitaine a compris. Il se passe quelque chose. D'un geste pressé, il applique à son tour l'oculaire de l'instrument contre son œil gauche. Ce qu'il voit alors est encore plus incroyable :
Sous une cape épaisse et noire, une espèce de vieille femme déambule entre de magnifiques hibiscus. Elle tend en avant sa main dans laquelle brille… une pomme rouge, aussi rouge qu'une braise ! Et un peu plus loin, trois cochons, qui ont pris un sacré coup de soleil, disparaissent entre les arbres.
Où sont-ils donc parvenus ?
Mais il n'a pas le temps de s'interroger davantage. La vigie vient de crier d'une voix stridente :
– Regardez : il y a une inscription gigantesque creusée dans le sable !
Les visages se tournent vers la langue de sable ; tous les yeux se plissent.
En effet, un message aussi bref qu'insolite se dessine devant eux :
« SOS. Nous avons besoin d'aide. »
Andrews, en voyant ce message, n'écoute que son cœur et hurle à son équipage de foncer en direction de la plage même s'il trouve que les

habitants de cette ile sont vraiment bizarres.
Arrivés sur les lieux, le capitaine regarde Monnier. Celui-ci est habillé en Médusa. D'énormes tentacules lui poussent à la place des jambes. À côté de lui, une pauvre demoiselle en tablier rouge, ressemblant plus à une princesse et ne possédant qu'une seule chaussure, s'avance avec élégance vers Simon. Ce dernier, ayant pris l'apparence d'une grenouille rouge, essaie d'esquiver les attaques de Sirocco qui apparaît non plus avec son bec crochu mais plutôt comme un chat portant des bottes et une cape rouge. Soana, transformée en une bête monstrueuse, se demande pourquoi ses camarades se retrouvent ainsi. Andrews, lui, est devenu l'un des trois ours de l'équipage. Il porte un magnifique foulard rouge vif et se met à crier :
- Oh mon dieu ! Qu'est-ce qui nous arrive ?
Monnier, ce petit plaisantin, qui ne s'est rendu compte de rien, se moque du capitaine et dit :
- Alors, mon petit bisounours, tu ne t'es pas rasé aujourd'hui !
- Ben toi, tu ne t'es pas regardé avec tes immenses tentacules et ton rouge à lèvres

rouge pétant, on dirait que tu vas danser la macarena ! rétorque Andrews.
- Oh ! Comment qu'il t'a cassé ! s'amuse Soana.
- Et toi, avec tes cornes de bouc et ta rose rouge à la main, tu es bien ridicule !!! renchérit Fernando.
- STOP ! s'écrie Jimmy.
- Ne t'occupe pas des affaires des grands, tu es haut comme trois pommes ! réplique Soana.
- Jimmy, ou le nain avec le superbe bonnet rouge qu'il est devenu, a totalement raison, il faut arrêter ça ! confirme Andrews.
- Rappelez-vous, lorsque nous étions sur le bateau, nous avons aperçu une petite fille portant une cape rouge et un petit panier, ça ne vous fait pas pensé à quelque chose ? interroge Simon.
- Bien sûr que si, on dirait une histoire que me racontaient mes parents quand j'étais petite, répond Lucie. C'est le Petit Chaperon Rouge !
- Et les trois cochons, c'est l'histoire des trois petits cochons ! Et la vieille dame avec la pomme, c'est la sorcière de Blanche-Neige ! ajoute Simon.

- On est tous victimes d'un sortilège, ce n'est pas possible ! Il faut que l'on reparte de cette ile ensorcelée immédiatement, ordonne Fernando.
- Tu oublies le message écrit sur le sable. Il y a forcément des gens qui ont besoin d'aide ici. On ne va pas partir comme ça, répond Andrews, il faut qu'on aille les aider.
Après avoir acquiescé, tous se mettent en marche pour explorer l'ile et surtout pour retrouver le Petit Chaperon rouge, les 3 petits cochons ou la sorcière à la pomme. À peine font-ils 2 pas qu'ils aperçoivent une petite maison de bois. Ils s'y rendent et frappent à la porte. Celle-ci s'ouvre sur un petit cochon "rouge". Effrayé en voyant l'ours, ce dernier leur claque la porte au nez, croyant avoir affaire au grand méchant loup.
- N'aie pas peur de nous, nous sommes là pour t'aider. Est-ce toi qui as écrit le message de la plage ? lui dit Fernando/Cendrillon.
- Oui, c'est bien moi avec mes frères et des amis... Vous êtes sûrs que vous ne faites pas partie des gens qui nous ont ensorcelés ? interroge le petit cochon.

- Non, regarde-nous. Nous aussi nous avons reçu un sortilège, répond Simon/la grenouille.
- Tu les connais, ceux qui nous ont ensorcelés ? interroge Andrews/l'ours.
- Oui, mais d'abord entrez dans ma maison, répond le petit cochon.
Une fois la porte verrouillée, il ferme les volets, non sans jeter un coup d'œil apeuré par la fenêtre.
- Alors, tout a commencé quand un drôle de livre est apparu sur l'ile. Quelqu'un l'a ouvert et d'un claquement de doigts, tout le monde a pris l'apparence d'un personnage de contes. Depuis ce jour, toutes les personnes qui posent le pied sur l'ile se métamorphosent. Mais devinez quoi ? J'ai réussi à trouver ce livre et je l'ai enfermé dans ma cave, à l'abri de celui qui l'a ouvert. Cependant le livre continue d'agir sans qu'il n'y ait aucun lecteur.
- Montre-le nous ! On va chercher ensemble une solution à cette malédiction ! répond Andrews.
- Suivez-moi ! C'est par là ! dit le petit cochon en les guidant vers la trappe menant à la cave.

L'endroit est plutôt sombre mais l'équipage reste confiant. Au fond de la cave, ils aperçoivent un énorme livre scintillant qui flotte dans les airs et est retenu par des chaînes. Suite à cela, ils entendent un clic et... Boum ! une cage leur tombe dessus. Ils entendent un rire diabolique et se retournent en direction du rire.
- Ah ! Ah ! Ah ! Je vous ai bien eu ! ricane le cochon.

- Pourquoi fais-tu cela ? Nous sommes là pour vous aider. Il faut que nous trouvions une solution ! En plus, nous ne savons même pas qui est celui qui jette les sortilèges. Nous avons besoin de le trouver afin qu'il nous libère de ce maléfice ! s'exclame Andrews.
- Mais vous l'avez déjà trouvé ! s'esclaffe le petit cochon, car c'est moi, hin, hin, hin. J'en ai eu assez de ne pas avoir d'amis et que personne ne m'aime, alors j'ai décidé de me venger !
- C'est pas possible ! On va se faire avoir à chaque fois ! J'en ai marre, je ne vais pas rester comme ça toute ma vie ! ragea Jimmy/le nain en attrapant son bonnet rouge et en le jetant au sol.
Subitement, Jimmy retrouve son aspect d'origine. Tous le regardent éberlués.
- Comment as-tu fait ça ? reprend Monnier interloqué.
- Oui, qu'est-ce que tu as fait pour redevenir toi-même ? ajoute Andrews.
- Hein ? Qu'est-ce que vous racontez ? interroge Jimmy.
- Impossible ! Comment avez-vous réussi à

vous désenvouter ? hurle le petit cochon.
- Ben je sais pas moi. J'étais très en colère et c'est tout, rétorque Jimmy.
- Mettons-nous tous en colère et on verra bien, propose Andrews.
L'équipage se dispute donc pour se mettre en colère. Mais même s'ils s'énervent réellement, ils s'aperçoivent que cela ne fonctionne pas. Soana réagit la première et dit :
- Il doit y avoir un autre truc. Ça, ça ne marche pas. Qu'est-ce que t'as fait d'autre ?
- Ben je me suis énervé et... ah oui, j'ai jeté mon bonnet.
- Mais nous on n'a pas de bonnet, ça ne marchera jamais, on ne s'en sortira jamais ! se plaint Monnier.
- Tu m'étonnes qu'on n'ait pas de bonnet ! Qui voudrait d'un vilain bonnet rouge ? Ça craint ! se moque Siroco.
- Rouge ! Oui ! L'ile ROUGE ! C'est ça le truc ! On doit enlever tout ce que nous avons de rouge sur nous ! Vite, enlevez-moi tout ça ! crie Simon.
Tous s'exécutent sans attendre et... comme l'a dit Simon, tous redeviennent comme avant. Tous, non, car seul Simon n'a pas la possibilité de le

faire. Lui ? Une grenouille rouge ? Comment peut-il enlever sa peau ?
Lucie se rapproche de lui et l'embrasse... et ce qui devait arriver, arriva.
- Sauvés, on est tous sauvés ! Écoute petit cochon, nous pouvons désormais libérer tous ceux que tu as ensorcelés. Peut-être qu'il est temps pour toi de te rendre compte que l'entraide et l'amitié sont plus forts que tout et que toi aussi tu peux avoir des amis. Veux-tu libérer tout le monde et en échange, on t'aidera à notre tour ? interroge Andrews.
D'abord en colère et après avoir longuement discuté avec les membres de l'équipage, le petit cochon décide d'ouvrir la cage et de libérer tous ceux qui étaient sous son emprise. Suite à cela, tous les habitants de l'ile viennent remercier l'équipage de L'Aventura et afin de leur montrer leur gratitude, leur offrent un sac rempli d'œufs en or...

Mission 5

« Voilà plusieurs mois que Timothée et son équipage voguent sur les mers. L'aventure est passionnante mais la fatigue se fait ressentir et puis quelque chose d'autre… les hommes ont le regard un peu perdu et soupirent parfois. Ils pensent avec nostalgie à leur pays.
Retrouveront-ils un jour leur maison ? Serreront-ils à nouveau dans leurs bras leurs amis ? Ils sont allés si loin, plus loin que le bout du monde, que le retour semble impossible.
Timothée regarde la carte. Il y a une dernière ile dessinée malhabilement. Mais aucune indication… comme si son grand-père ne l'avait pas explorée… ou peut-être ne voulait-il pas que d'autres l'explorent ?
Le capitaine se tourne vers son fidèle second et l'interroge du regard. « Que faire ? »

À peine Fernando a le temps de répondre, qu'un bruyant éclair surgit de nulle part. Puis un autre et encore un autre. La pluie commence à tomber. De grosses vagues s'enchaînent.
- C'est une tempête ! s'écrit Simon.
L'équipage est terrorisé. Que faire ? Une tornade se forme et les emporte. Remués de tous les cotés, les membres de l'équipage perdent connaissance les uns après les autres.
Quand ils se réveillent, le bateau est posé sur une ile céleste. Ils constatent tout de suite que l'ile flotte dans les airs. Elle est magnifique et scintille de partout. On y trouve des cascades d'eau turquoise.

- Comment avons-nous atterri ici ? s'interroge Jimmy.
- C'est sûrement la tornade ! ... Et puis, on s'en moque ! C'est la dernière ile les amis ! crie Andrews plein d'espoir dans la voix.

- Regardez ! Il y a des nuages partout en dessous ! s'exclame Simon.
En effet, il n'y a pas d'eau autour de l'ile. C'est l'air qui la fait flotter. Jimmy s'élance et saute du bateau pour atterrir sur un sable froid. Les autres, hommes et femmes, font de même.
- Comme c'est splendide, s'émerveille Soana. On voit les cascades descendre jusqu'à la mer !
- Le trésor est sur cette ile ! J'en suis certain ! Alors, allons-y ! s'écrit Fernando.
L'équipage part explorer l'ile.

Quelques heures plus tard, ils aperçoivent un homme vêtu de gris.
Après avoir discuté avec lui, ils apprennent qu'il s'agit d'un mineur. Celui-ci leur raconte qu'un dragon règne sur l'ile. Cet animal se trouve au centre de l'ile et crache un genre de nuage qui enveloppe les gens et les maintient jeunes et sous son emprise. Ce dragon est tellement puissant qu'il peut faire couler une ile entière rien qu'avec son souffle. Il est si fort qu'il peut, s'il le souhaite, posséder tous les pays du monde !
Malgré tout, le dragon ne crache plus son nuage

quand il va recevoir sa boisson et c'est à ce moment-là qu'il faut aller à sa rencontre pour ne pas devenir l'un de ses esclaves. Un des mineurs décide donc de les mener au dragon juste pour qu'ils profitent de cette occasion pour peut-être les libérer.
Ils arrivent devant l'immense animal.

Ils voient justement quatre mineurs portant un énorme tonneau contenant un liquide ambré. Siroco y reconnaît sa boisson favorite et bien sûr, il veut sa part. Depuis le temps qu'il en demande, du rhum. Il fonce dans la gueule du dragon pour en voler une lampée. Le dragon se met à tousser et à éternuer. En faisant cela, quelques pièces d'or sont projetées par ses narines.
- Des pièces d'or ! De l'or ! Voilà où se trouve le trésor. Il est à l'intérieur du dragon !
Tout à coup, Siroco est expulsé de la narine du dragon, tout englué de morve. Quelques instants après, le dragon explose.
- Je n'y crois pas ! Il était allergique aux oiseaux ! s'exclame Monnier.
- Nous avons réussi à trouver un trésor après toutes ces aventures ! hurle de joie Fernando.
Suite à cela, les mineurs arrivent en poussant leurs wagons pour ramasser l'or.

- Merci de nous avoir libérer de ce terrible dragon et de nous avoir rendu notre or, disent les mineurs.
Andrews et ses hommes sentent soudain une petite secousse qui fait réagir les mineurs.

- Je reconnais ce mouvement. La première fois que je l'ai ressenti, c'était quand le dragon a pris possession de notre ile et que celle-ci s'est élevée dans les airs. Nous sommes donc en train de redescendre.
- Hourra !!! Explosent de joie les mineurs.

Arrivés à hauteur de la surface de l'eau, un mineur ayant désormais retrouvé son âge réel, s'approche de Timothée et lui dit :
- Partez avec ces wagons remplis d'or et profitez

de la vie maintenant ! Vous l'avez bien mérité d'après ce qu'on m'a raconté.
Le vieil homme observe Timothée de plus prêt et soudain balbutie ces mots :
- C'est drôle, vous me rappelez quelqu'un qui est passé par ici il y a fort longtemps. Cet homme avait essayé de nous aider et avait failli perdre la vie en le faisant. Il s'appelait, je ne sais plus comment,.... Andrews !
À ces mots, Timothée se retrouve avec les larmes aux yeux :
- C'était mon grand-père ! s'exclame-t-il.

En entendant cela, le vieux mineur ajoute :
- Pouvez-vous lui remettre ce carnet qui contient un véritable secret.
- Mais mon grand-père est mort, je ne pourrai pas le lui remettre, répond le capitaine tristement.
- Dans ce cas, je vous le confie et faites-en bon usage.

Remerciant encore une fois ce dernier peuple, l'équipage remonte heureux sur l'Aventura.

Toutes voiles dehors et la cale chargée d'or, le galion et son équipage voguent maintenant en direction de leur famille.

Le cœur serré, Andrews ouvre le carnet et le lâche. Sur son visage, on peut lire de la terreur...

FIN

Après avoir retrouvé la carte que lui avait donnée son grand-père avant sa mort, Timothée Andrews, grand capitaine de la Marine Royale décide de réunir un équipage afin de partir à l'aventure. Ensemble, arriveront-ils à déchiffrer cette carte et à aller au bout de cette aventure ?

École Moser Nyon