

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

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

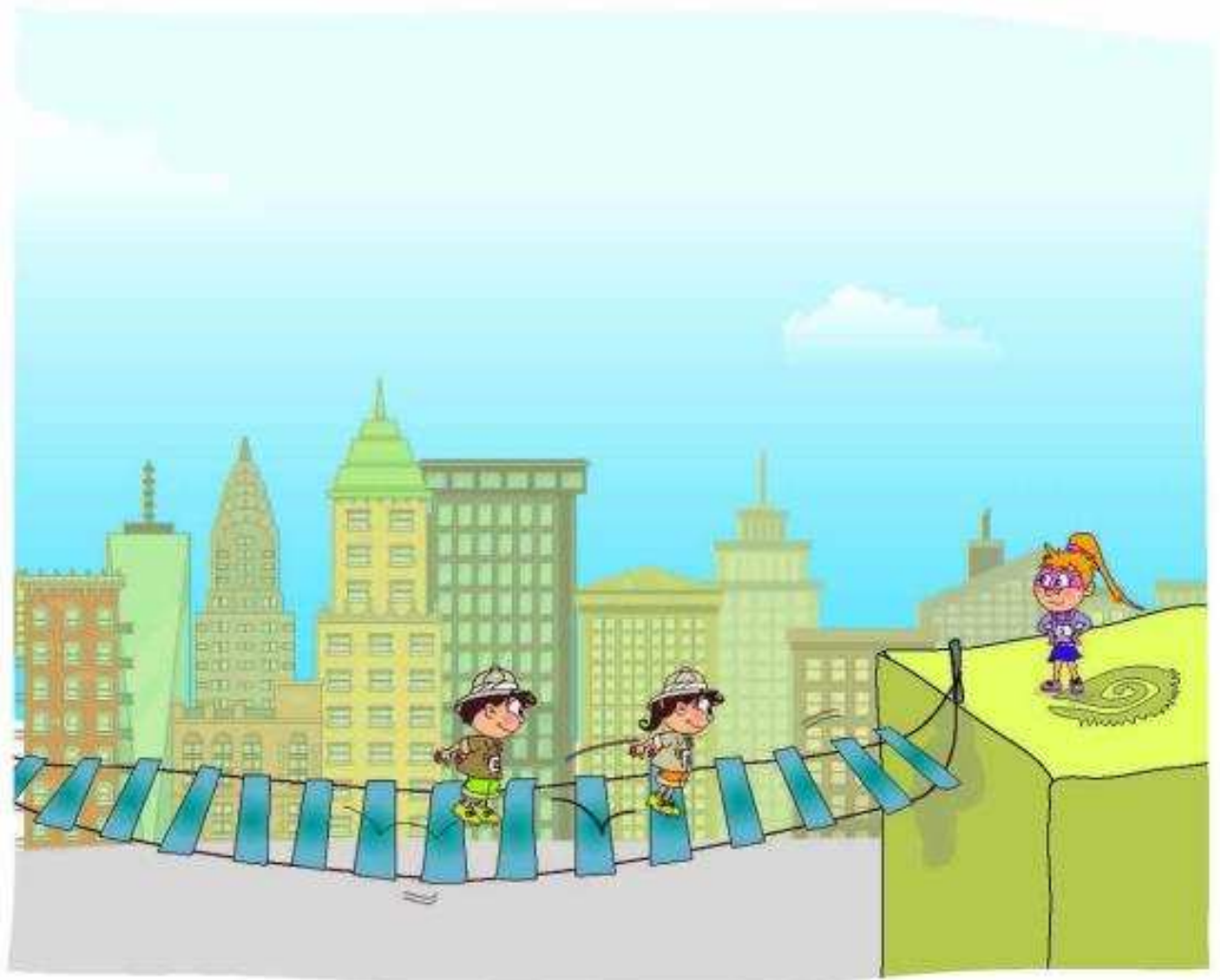
Tao et Alice l'imitent sans hésitation, Apollo joue à se pencher avec le léger balancement provoqué par les sauts de ses amis.

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

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

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

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



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

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

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

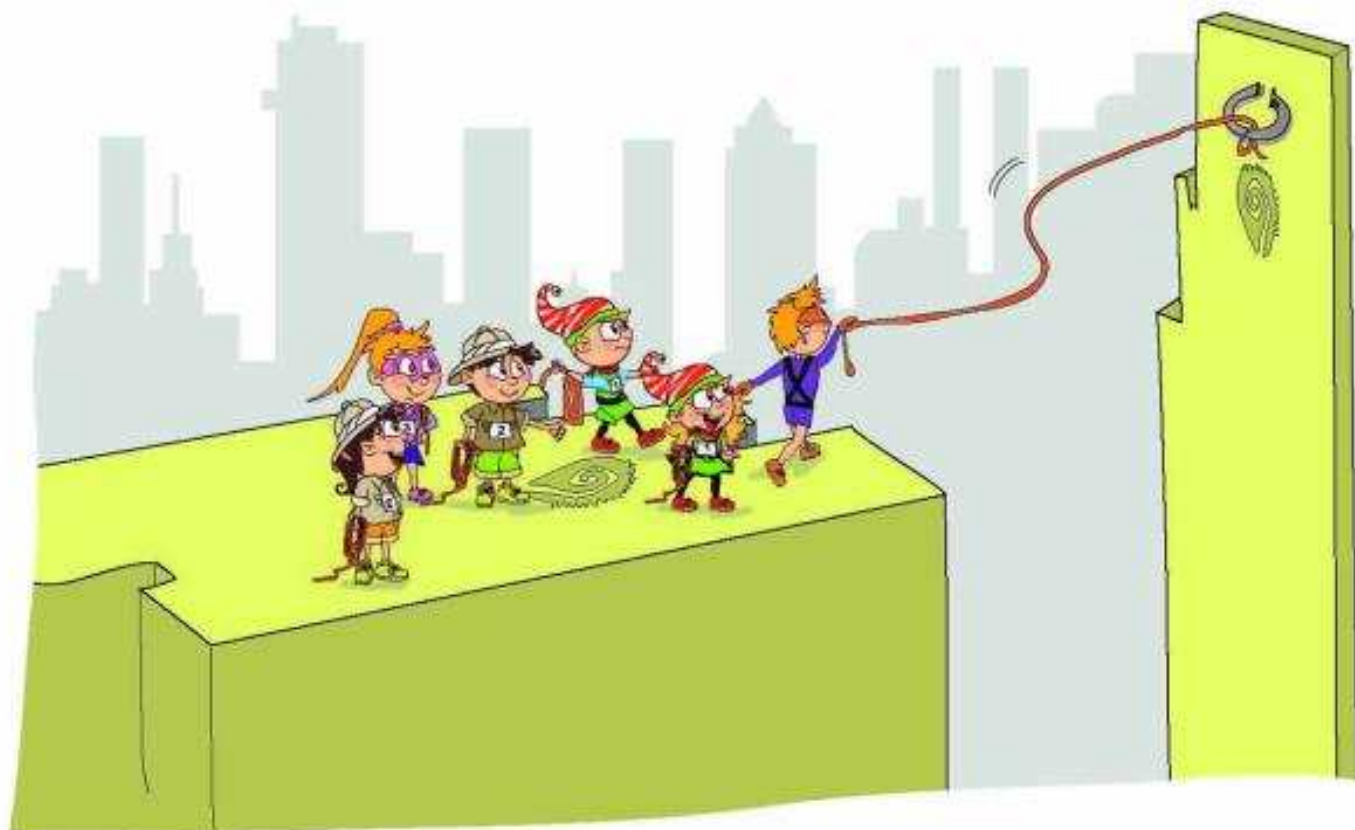
Il se place devant ses camarades et lance son lasso qui tape contre le mur et s’échoue dans le vide. L’aventurier remonte sa corde et, à la deuxième tentative, le lasso s’enroule autour de l’obstacle. Solidaires, les autres aventuriers s’appliquent à viser à leur tour. Après quelques essais, les six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

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

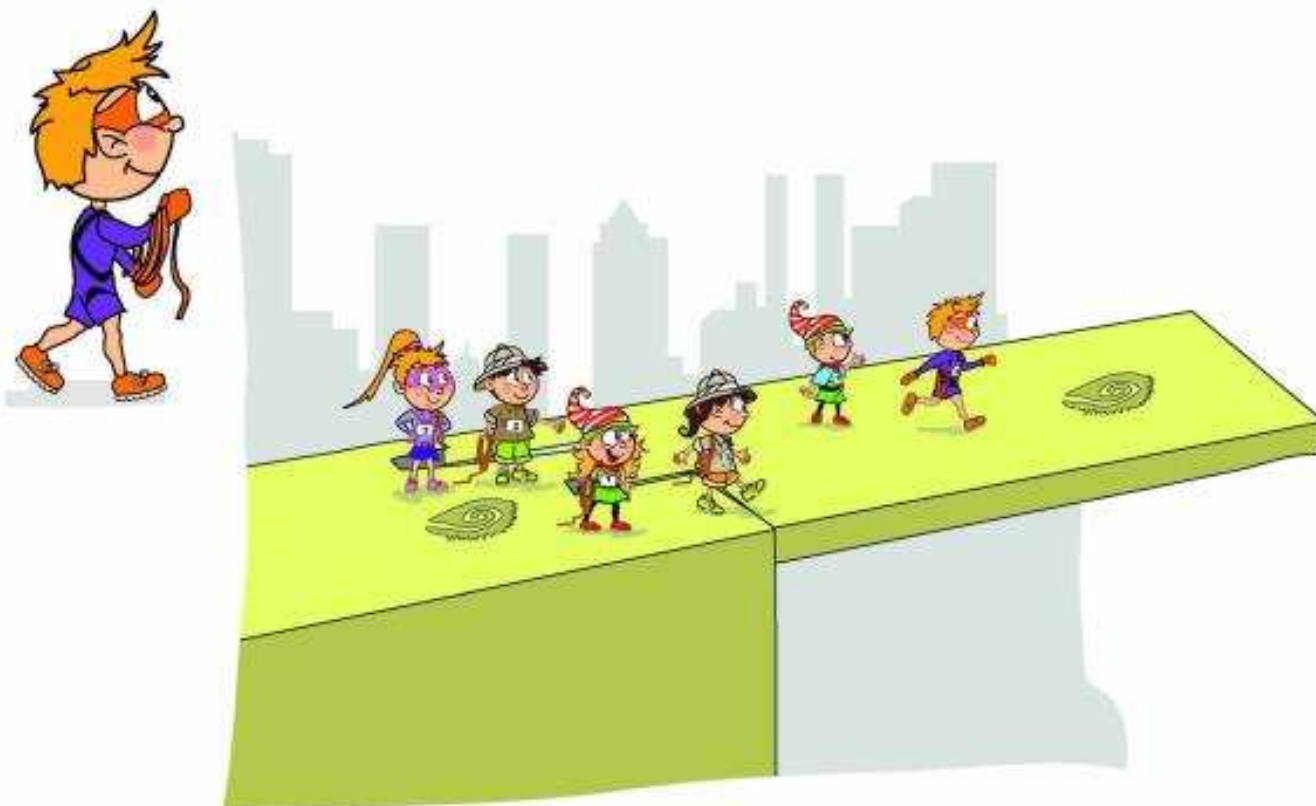
Les cordes se tendent, ensemble, ils tirent de toute leurs forces. Le mur ne bouge pas...

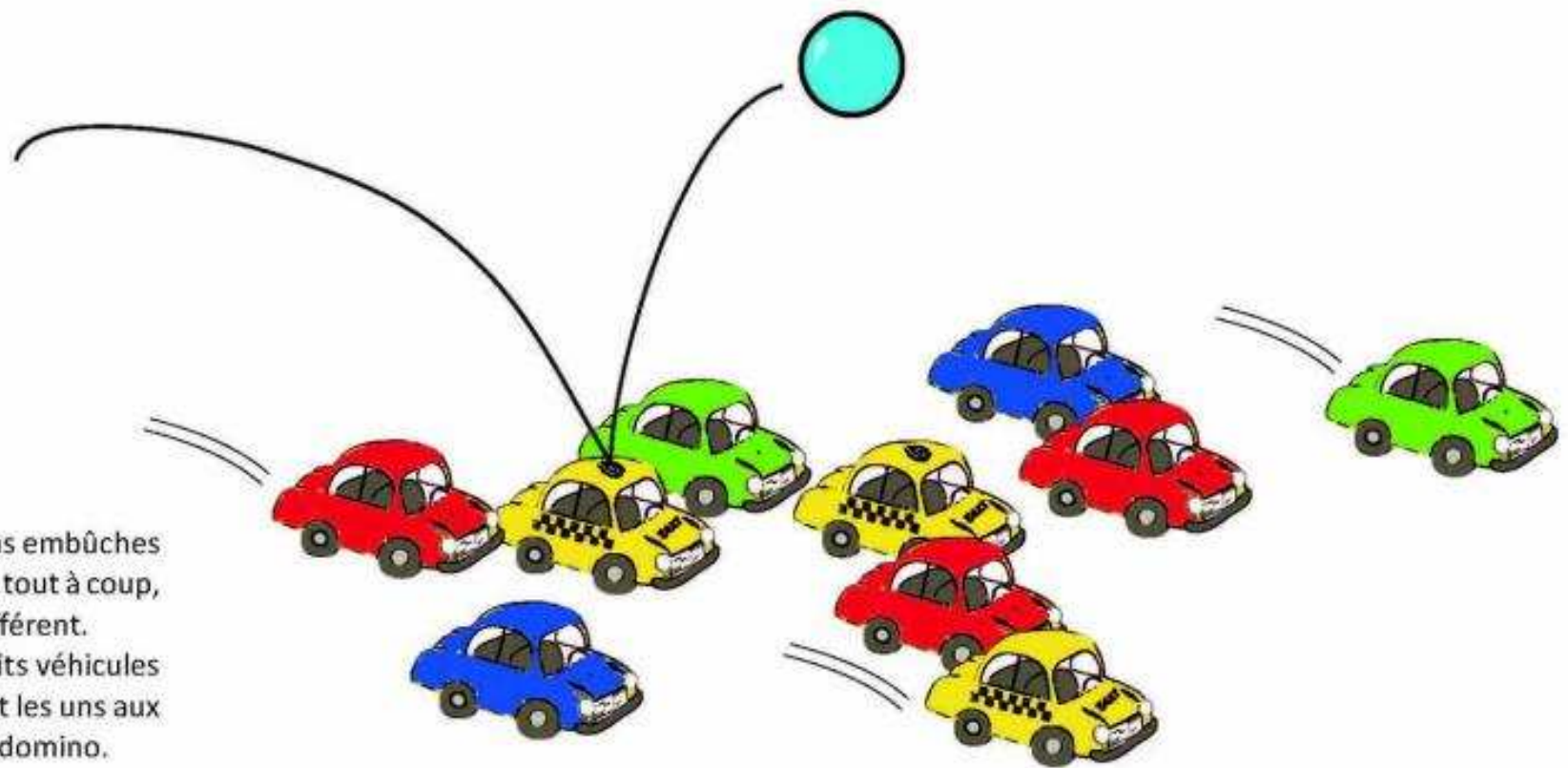
Alors que les six amis commencent à être à bout de forces, quelques mètres plus bas, un grincement se fait entendre.

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



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





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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Mais où va les mener cette descente infernale ?

