











LE MAGAZINE HEBDOMADAIRE N°01 DES KIDADULTES

CLASSIC junior

N°18

CHAQUE MERCREDI



SOMMAIRE

02 : EDITO - SOMMAIRE - PROCHAIN NUMERO
03 : DESSIN ANIMÉ : FELIX LE CHAT
05 : SERIE TV : STAR TREK CLASSIC
13 : ÉMISSION CULTE : L'ACADEMIE DES 9
15 : BANDE DESSINEE : MISTER MAGOO : ESPION
21 : DOSSIER ANIMÉ : JAYCE ET LES CONQUERANTS...
39 : FICHE TELE JUNIOR : JAYCE ET LES CONQUERANTS...
41 : CINE STAR : LINO VENTURA
42 : CUISINE JUNIOR : LE CROISSANT AU BEURRE
43 : FICHE DOROTHEE
45 : FICHE VINYLE BOX

PROCHAIN NUMÉRO



LE BILLET

Salut les Croky's ! Attrapez votre bol de Chocapic, installez-vous dans votre fauteuil en skaï, et préparez-vous à un voyage express dans les années où tout semblait plus simple, plus fun... et tellement plus lumineux.

Ce CLASSIC JUNIOR N°18, disponible dès maintenant sur www.croktvplus.com, c'est un vrai feu d'artifice de nostalgie.

On attaque fort avec un dossier XXL sur Jayce et les Conquérants de la Lumière. Rien que le générique suffit à nous remettre des étoiles plein les yeux. Entre la Force Lumière, les Monstroplantes et l'éternelle quête de son père, c'est toute une époque qui revient en turbo-propulsion.

Puis cap sur l'infini et au-delà avec Star Trek Classic. Les uniformes colorés, les portes qui s'ouvrent en pschhh, Spock qui lève un sourcil... bref, la SF comme on l'aime, avec du charme, du style et une bonne dose d'humanité.

Retour sur Terre ensuite, direction Antenne 2, pour retrouver l'incontournable Académie des Neuf. Les rires, les vannes, les cases qui s'illuminent... un jeu culte qui a marqué les après-midi de toute une génération.

Côté cinéma, hommage à un géant : Lino Ventura. Une présence, une voix, une droiture. Un acteur qui ne jouait pas, il était. CLASSIC JUNIOR lui consacre un portrait à la hauteur de sa légende.

Et comme toujours, place à la gourmandise avec la fiche recette d'Alexandre. Cette fois, il s'attaque à un monument du petit-déjeuner français : le croissant au beurre. Simple, croustillant, doré... un vrai câlin culinaire.

Les collectionneurs ne sont pas oubliés avec la fiche Dorothée, indispensable pour tous les KidAdultes, et un focus spécial Vinyle Box, pour les amoureux du son chaud et des pochettes qui sentent bon les années 80.
Et bien sûr... une pluie de surprises, de rubriques, de clins d'œil et de pépites comme seul CLASSIC JUNIOR sait en offrir.

Alors, prêts à remonter le temps avec nous Bonne lecture à tous,

Laurent Forelli Rédacteur en chef de CLASSIC JUNIOR

LA PETITE HISTOIRE DU DESSIN ANIMÉ

Félix le Chat est créé par Otto Messmer et produit par Pat Sullivan. Il portait la signature de Pat Sullivan, mais était l'idée de Otto Messmer. Pat Sullivan étant mort, son assistant Otto Messmer revendiqua le personnage. Feline Follies (1919) était le premier film du chat. L'influence graphique et poétique de la version animée de 1923 de Krazy Kat y est manifeste. La série a eu un succès international tout au long des années 1920, mais avec la venue des films parlants américains et la création de Mickey Mouse, Félix perdit rapidement de sa popularité et la série arrêta dans le début des années 30.

Félix réapparut plus tard à la télévision américaine dans les années 1960 sous la direction de Joe Oriolo. Oriolo ajouta de nouveaux personnages et de nouveaux éléments, tels que le sac magique de Félix le Chat (qui pouvait prendre n'importe quelle forme et se transformer en divers accessoires), ou les ennemis de Félix : le Professeur, savant fou anonyme, généralement accompagné de son complice Rocky la Brute (Rock Bottom), et un dangereux robot extraterrestre nommé « le Fort en Thème » (Master Cylinder).



En 1988, un long métrage d'animation tiré de la série télévisée d'Oriolo : Félix le chat, le film (Felix the Cat : The Movie), produit par son fils, Don Oriolo.



En 1995, Félix le Chat revient dans une nouvelle série d'animation scénarisée par Bob Koch : Les Histoires farfelues de Félix le Chat (The Twisted Tales of Felix the Cat). Cette série renouait un peu avec les épisodes des années 1920 par sa poésie onirique, tout en maintenant la présence du sac magique.



FILMOGRAPHIE

Dans la série originale des années 1920, Félix le Chat est principalement apparu en comptant 184 courts-métrages (dont 169 muets et puis 15 sonores) de nombreuses distributions, entre 1919 et 1930. Six ans plus tard, Van Beuren Studios distribuée par RKO Pictures, n'a produit que 3 courts-métrages en couleurs pour la première fois de la licence.

LA BANDE DESSINÉE

La première parution régulière de Félix en bandes dessinées dans les journaux du dimanche se fait dans le Daily Sketch en Angleterre, le 1er août 1923, dans une série hebdomadaire de 12 cases. C'est Otto Messmer qui l'a crayonnée et encrée. King Features Syndicate autorise la série à la republication dans toute l'Amérique à partir du 19 août, mais elle n'y apparaitra en définitive que le 24 du mois. Pat Sullivan refait l'encrage de cette version américaine.

Félix le Chat, dont ses séries inédites par nombreux artistes, est apparu dans de nombreux Comic books chez plusieurs éditeurs (Dell Comics de 1948 à 1951, Toby Press (61 numéros) de 1951 à 1955, Harvey Comics (57 numéros qui vont du numéro 62 au 118) de 1955 à 1961).

En France, le personnage est d'abord apparu en BD dans de nombreux journaux quotidiens et hebdomadaires à partir de 1929 : Ciné-Miroir (1929-1930), Le Petit Parisien (1930), Le Petit Journal (1932-1934), L'Intransigeant (1933)7, Le Petit Illustré (1936), L'Humanité (1937-1938, puis 1946-1948), Bravo ! (1940, la version belge), Hurrah ! (1958-1959).



Dans les albums, les strips de Pat Sullivan (puis d'Otto Messmer) sont publiés par l'édition Hachette, mais les bulles sont remplacées par le texte narratif au-dessous de chaque case illustrée, dont il y a 19 albums parus entre 1931 et 1940. Ils reviennent d'être publié entre 1979 et 1983 par Pierre Horay, pour éditer intégralement de 1923 à 1928.

Quelques décennies plus tard, il est réapparu en revues petit format. Le magazine et les histoires sont souvent basés sur la version italienne :

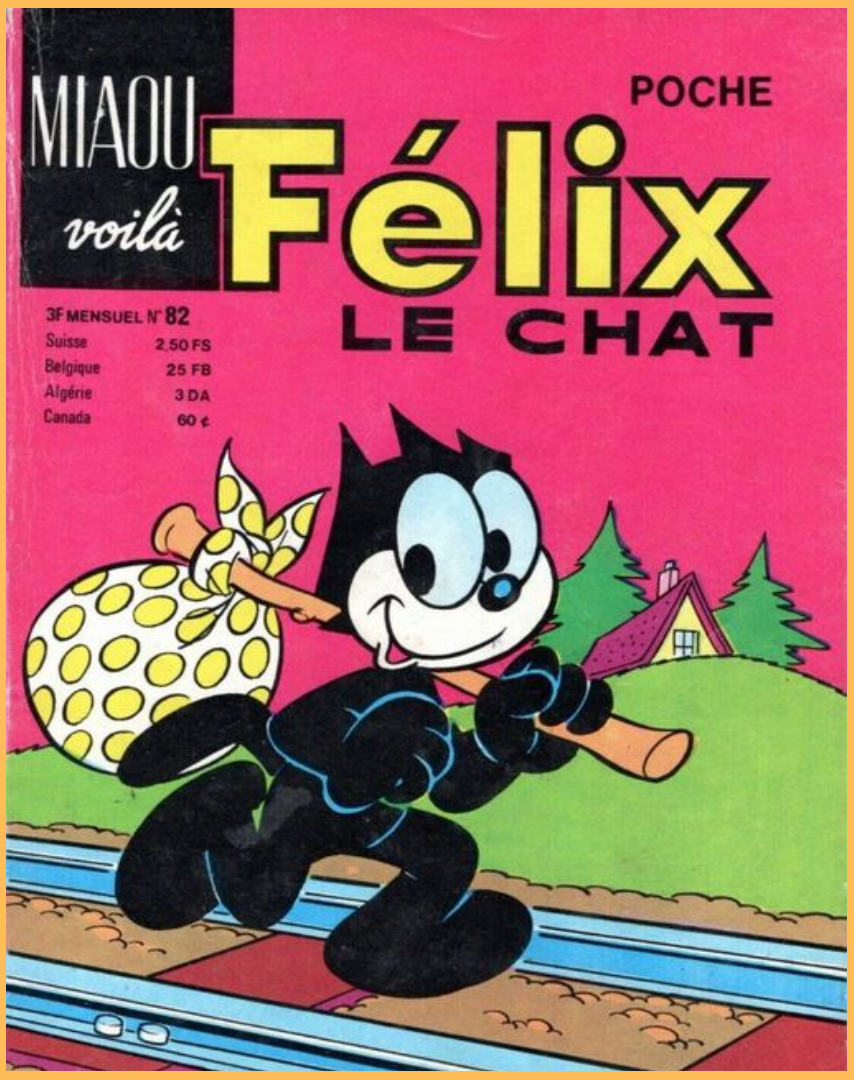
Félix le Chat : 152 numéros de mai 1964 à mai 1982 aux éditions Chapelle.

Félix le Chat : 24 numéros de novembre 1985 à septembre 1992 aux éditions du Château.

Il a été traduit dans de nombreuses langues. Contrairement au nom similaire dans quelques pays (comme France, Allemagne ou Japon), la version italienne nommait originellement Mia Mao (bien avant celui d'une série d'animation à l'étranger, Mio Mao de Francesco Misseri).

Félicette, première chatte à avoir été envoyée dans l'espace en 1963, a été nommée en référence à Félix le Chat.

Dans le film Qui veut la peau de Roger Rabbit, le visage de Félix le Chat apparaît comme des masques de tragédie grecque sur la clé de voûte de l'entrée du tunnel de Toonville.



STAR TREK

L'HISTOIRE

La série Star Trek, se situant au XXIIIe siècle, raconte les aventures de l'équipage du vaisseau spatial USS Enterprise (NCC-1701) (« Entreprise » en VF) de la Fédération des planètes unies et notamment celles de son commandant, le capitaine James T. Kirk.

La mission de l'Entreprise, d'une durée de cinq ans, est d'explorer la galaxie afin d'y découvrir d'autres formes de vie et de civilisations, pour ainsi enrichir les connaissances humaines.

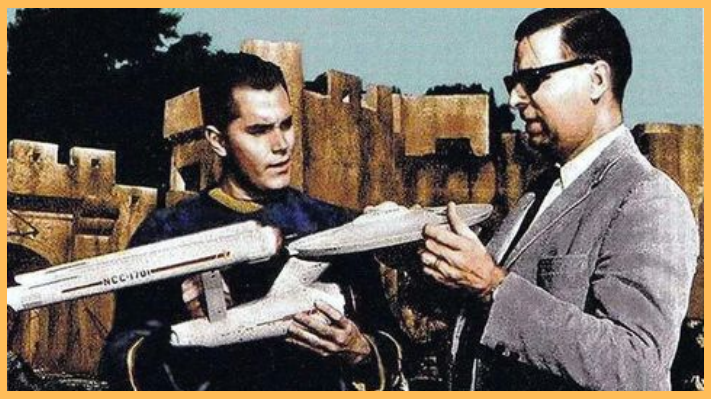


LA CÉLÈBRE ACCROCHE

« Espace, frontière de l'infini, vers laquelle voyage notre vaisseau spatial. Sa mission de cinq ans : explorer de nouveaux mondes étranges, découvrir de nouvelles vies, d'autres civilisations et, au mépris du danger, avancer vers l'inconnu »

LA CRÉATION DE STAR TREK

En 1964, le scénariste et producteur de télévision Gene Roddenberry, depuis longtemps fan de science-fiction, fait une proposition de série télévisée de science-fiction qu'il appelle « Star Trek ». Celle-ci devait se dérouler au XXIIIe siècle à bord d'un grand vaisseau spatial interstellaire, le S.S. Yorktown dont l'équipage était chargé d'explorer une partie relativement réduite de la Voie lactée.





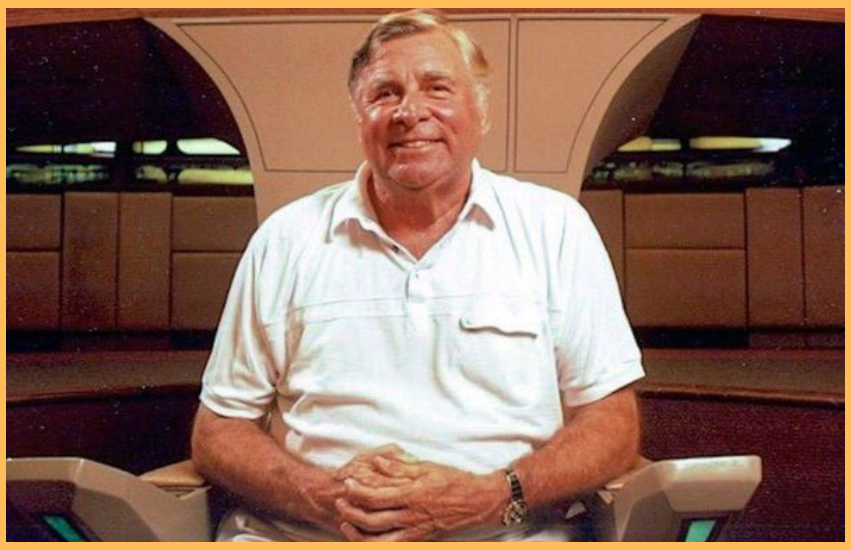
Parmi les œuvres dont Roddenberry a reconnu s'être inspiré se trouvent les récits de l'écrivain A. E. van Vogt réunis dans le roman La Faune de l'espace, la série de nouvelles Marathon d'Eric Frank Russell, et le film Planète interdite (1956).

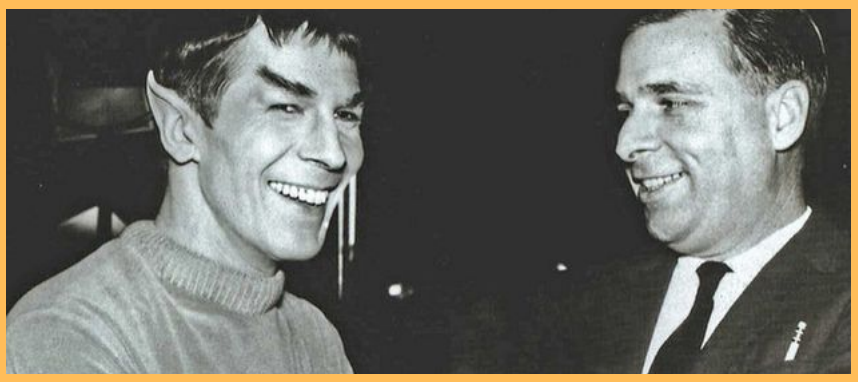
Certains ont aussi relevé des parallèles avec la série télévisée Rocky Jones, Space Ranger (1954), un space opera moins sophistiqué qui comporte déjà de nombreux éléments de Star Trek — l'organisation, les relations entre les membres de l'équipage, les missions, une partie du design du vaisseau et même certaines technologies —.



Roddenberry s'inspira aussi énormément de la série de romans maritimes de C. S. Forester Horatio Hornblower, qui décrit un audacieux capitaine exerçant une autorité incontestée lors de missions au long cours pour la bonne cause. Roddenberry s'amusait souvent à qualifier le capitaine Kirk d'« Horatio Hornblower dans l'espace ».

Roddenberry avait une longue expérience de l'écriture dans les séries télévisées de type western, qui avaient été populaires des années 1950 au tout début des années 1960, et il vendit sa nouvelle idée comme « "Wagon Train" to the stars ». En 1964, il signe un contrat de trois ans pour le développement du programme avec une importante société de production de télévision, Desilu Productions. Selon le concept original de Roddenberry, le personnage principal est le capitaine Robert April, du vaisseau spatial S.S. Yorktown. Ce personnage a été développé pour devenir le capitaine Christopher Pike.





Roddenberry propose d'abord Star Trek à CBS, qui le refuse en faveur d'une création d'Irwin Allen, Lost in Space. Roddenberry présente ensuite son concept au chef de Desilu Productions, Herbert Franklin Solow, qui finit par l'accepter. Solow réussit ensuite à vendre l'idée de Star Trek à NBC, qui paie mais refuse le premier pilote, « The Cage », le jugeant « trop cérébral ».

Les dirigeants de NBC avaient cependant été impressionnés par le concept et admirent que les problèmes qu'ils avaient perçus venaient en partie du script qu'ils avaient choisi eux-mêmes. Ils prirent donc la décision inhabituelle de financer un second pilote, sur le script intitulé « Où l'homme dépasse l'homme ». Seul le personnage de M. Spock (joué par Leonard Nimoy) fut conservé du premier pilote et seuls deux acteurs, Majel Barrett et Nimoy, furent retenus pour le second. Ce pilote satisfit NBC et le réseau choisit de mettre Star Trek dans sa grille de programmes pour l'automne 1966.





Le second pilote de la série comprend le reste des personnages principaux : le capitaine Kirk (William Shatner), l'ingénieur en chef Montgomery Scott (James Doohan) et le lieutenant Sulu (George Takei). L'acteur Paul Fix jouait le rôle du docteur Mark Piper, le médecin du bord dans ce pilote.

DeForest Kelley (McCoy) rejoignit l'équipe au moment du tournage de la première saison et y resta pour toute la série, dont il finit par devenir la troisième star. Un autre membre permanent de l'équipage arrivé à ce moment-là est l'officier des communications Nyota Uhura (Nichelle Nichols), la première Afro-Américaine à avoir un rôle aussi important dans une série télévisée américaine. Pavel Chekov, l'enseigne « russe » joué par Walter Koenig, rejoignit l'équipage au début de la deuxième saison.





Divers auteurs de science-fiction viendront collaborer ponctuellement aux scénarios de la série, ce qui donnera pour finir des épisodes très variés, inégaux en qualité. Les meilleurs tendent nettement vers un discours philosophique, sociologique ou critique. L'épisode pilote, intitulé « The Cage », ne fut diffusé à la télévision que des décennies après sa production. L'intrigue de l'épisode en deux parties « La Ménagerie » (« The Menagerie ») exploite l'intégralité de la trame du pilote.

LES INTERPRÈTES

Star Trek fit la notoriété de son équipe d'acteurs qui étaient auparavant, pour la plupart, inconnus.

DeForest Kelley était apparu dans de nombreux films et émissions télévisées, mais surtout dans des petits rôles de « méchant ». Leonard Nimoy avait également l'expérience du cinéma et de la télévision, mais n'était guère connu non plus. Nimoy avait joué auparavant avec William Shatner dans un épisode de la série Des agents très spéciaux (« The Project Strigas Affair », 1964) et avec Kelley dans un épisode de 1963 de la série Le Virginien (« Man of Violence »), tous les deux plus de deux ans avant la première diffusion de Star Trek.





Avant Star Trek, William Shatner était déjà bien connu dans le milieu pour quelques apparitions dans des films marquants, pour avoir joué Cyrano de Bergerac à Broadway, et même pour avoir refusé le rôle du Docteur Kildare. Cependant, comme les rôles se faisaient rares, il accepta de remplacer Jeffrey Hunter comme capitaine après l'échec du premier pilote de la série, « The Cage ».



Après la diffusion de la série, beaucoup de ses acteurs se retrouvèrent « catalogués » par leur rôle. L'acteur de Star Trek : La Nouvelle Génération, Michael Dorn, a cependant déclaré en 1991 : « Si ce qui est arrivé à la première équipe est appelé catalogage, alors je veux être catalogué. Bien sûr, ils n'ont pas eu de rôles après Trek. Mais ils font leur sixième film. Dites-moi le nom de quelqu'un d'autre à la télévision qui a fait six films ! »





Les trois personnages principaux sont James T. Kirk, M. Spock et le docteur McCoy, dont les scénaristes ont souvent fait se heurter les personnalités : Kirk est passionné et souvent agressif, avec un discret sens de l'humour ; Spock est froidement logique et McCoy sardonique, mais toujours compatissant. Les trois s'opposent dans de nombreux épisodes, où Kirk est obligé de prendre des décisions difficiles, tandis que Spock propose une solution logique, mais parfois inhumaine et McCoy (ou « Bones », comme Kirk le surnomme) insiste pour faire ce qui causera le moins de mal. McCoy et Spock ont une relation d'affrontement qui masque la véritable affection et le respect qu'ils ont l'un pour l'autre, et leurs débats constants devinrent très populaires parmi les téléspectateurs. La série mettait tellement en avant le dialogue que le scénariste et réalisateur Nicholas Meyer (impliqué dans plusieurs films de Star Trek) la qualifia de « dramatique radio », faisant passer un épisode sans l'image à une classe de cinéma pour prouver que l'intrigue restait compréhensible.

Le personnage de Spock a été, au début, rejeté par les responsables du réseau NBC, qui craignaient que son apparence évoquant un diable (avec ses oreilles en pointe et ses épais sourcils) dérange certains téléspectateurs. Le réseau avait même gommé le bout des oreilles de Spock et allégé ses sourcils sur les produits publicitaires envoyés à ses filiales. Le Vulcain devint, cependant, progressivement un des personnages les plus populaires de la série comme McCoy, avec sa personnalité de médecin de campagne compatissant. Spock devint, en fait, une sorte de sex-symbol — chose à laquelle personne ne s'attendait. Leonard Nimoy note que la question de l'extraordinaire sex-appeal de Spock apparaissait « presque chaque fois que je parlais à quelqu'un de la presse... Je n'y ai jamais consacré une pensée... Essayer de régler cette question de M. Spock comme sex-symbol est stupide. »

LE TOURNAGE

Le directeur artistique Matt Jefferies faisait partie de l'équipe. Jefferies conçut le vaisseau Entreprise et l'essentiel de ses intérieurs. Ses contributions à la série ont été honorées par les tubes de Jefferies, un équipement décrit dans de nombreuses œuvres de Star Trek plus récentes. Jefferies créa avec son frère John Jefferies les phasers de Star Trek, et développa le design du pont principal de l'Entreprise (sur la base d'un premier projet de Pato Guzman). Il utilisa son expérience d'aviateur durant la Seconde Guerre mondiale et sa connaissance des avions pour concevoir un pont fonctionnel et ergonomique.



Le styliste de Star Trek, William Ware Theiss , est responsable du design caractéristique des uniformes de Starfleet et des costumes des guest-stars féminines, ainsi que des divers extraterrestres, comme les Klingons, les Vulcains, les Romuliens, les Tellarites, les Andoriens, les Gideonites.



L'artiste et sculpteur Wah Chang, qui avait travaillé pour Walt Disney, fut engagé pour des tâches de conception et de fabrication : il créa le communicateur dépliable, souvent considéré comme ayant influencé le design du téléphone mobile. Chang créa aussi un enregistreur portable nommé tricordeur et de nombreux appareils fictifs pour l'équipe technique du vaisseau et l'infirmerie du bord. Plus tard dans la série, il contribua à la création de nombreux extraterrestres notables, comme le Gorn et le Horta.

LA MUSIQUE

Le thème musical de la série, immédiatement reconnaissable, a été composé par Alexander Courage. Il n'est pas sans rappeler le premier mouvement du concerto pour violon Op. 35 de Erich Wolfgang Korngold. Il a été utilisé dans de nombreux épisodes des séries suivantes et des films dérivés. Gene Roddenberry a écrit un ensemble de paroles pour ce thème : elles n'ont pas été utilisées dans la série, ce qui n'était d'ailleurs pas son intention : elles lui ont seulement permis de revendiquer le statut de compositeur et 50 % des droits afférents. Courage a jugé cette action de Roddenberry, bien qu'entièrement légale, comme contraire à l'éthique.



Le producteur Robert Justman raconte dans son livre Inside Star Trek The Real Story que son travail de chef d'orchestre pour la bande originale du film L'Extravagant Docteur Dolittle (1967) avait écarté Courage de la première saison de la série, sauf deux épisodes. Justman ne réussit pas à convaincre Courage de revenir pour la deuxième saison : il pense que celui-ci avait perdu son enthousiasme à cause de ce problème de droits. Courage composa cependant la bande originale de deux épisodes de la troisième saison.

LA MUSIQUE

Les épisodes plus tardifs reprennent donc des enregistrements qu'il avait faits auparavant. Le trompettiste de jazz Maynard Ferguson a enregistré une version jazz fusion du thème avec son big band à la fin des années 1970. Nichelle Nichols l'a aussi chanté sur scène (avec les paroles).





UTILISATION DE LA MUSIQUE

Pour des raisons de budget, la série a largement réutilisé la musique composée pour certains épisodes. Sur les 79 épisodes diffusés, seuls 31 avaient une bande originale entièrement ou en partie composée pour eux. Le reste était repris sur les bandes d'autres épisodes. La décision de choisir les épisodes qui bénéficieraient d'une nouvelle musique revenait principalement à Robert H. Justman, le producteur associé des deux premières saisons.

Les compositeurs étaient crédités au générique en fonction de la quantité de leur musique composée ou réutilisée pour chaque épisode. Certains de ces génériques étaient parfois faux.

Outre la musique « originale » (dont l'origine est visible ou indiquée à l'écran) créée pour des épisodes spécifiques, huit compositeurs avaient été contactés pour créer des musiques pour la série : Alexander Courage, George Duning, Jerry Fielding, Gerald Fried, Sol Kaplan, Samuel Matlovsky, Joseph Mullendore et Fred Steiner. Ils dirigeaient leurs propres créations. Steiner composa la musique originale du treizième épisode et c'est son arrangement du thème d'Alexander Courage qu'on entend lors des génériques de fin de la plupart des épisodes.



Les principales musiques enregistrées étaient choisies et montées pour les épisodes par les directeurs musicaux, dont les principaux furent Robert Raff (presque toute la saison 1), Jim Henrikson (saisons 2 et 3) et Richard Lapham (saison 3).



Les enregistrements originaux de la musique de certains épisodes sortirent aux États-Unis sur le label californien GNP Crescendo Record. La musique d'un certain nombre d'épisodes fut ré-enregistrée pour le label Varèse Sarabande par Fred Steiner à la tête du Royal Philharmonic Orchestra, et d'autres pour le label Label X, avec Tony Bremner à sa tête.

CHRONOLOGIE DE DIFFUSION

Au Québec, la série a été diffusée dès le samedi 8 septembre 1969 à Télé-Métropole (Montréal) et, le samedi suivant, sur Télé-Capitale (Québec), puis sur les différentes stations de ce qui est maintenant le réseau TVA. La série a ensuite été rediffusée sur d'autres chaînes québécoises, dont TQS à l'automne 1987, Canal D à l'automne 2000, sur Prise 2 dans les années 2010 et sur AMI-télé plus récemment.





En France, la série a été diffusée dès le début des années 1970 dans le sud de la France, sur Télé Monte Carlo, et dans l'est, sur Télé Luxembourg. Cependant, elle arrivera très tardivement sur une chaîne nationale. Seuls treize épisodes sélectionnés dans les trois saisons sont diffusés du 26 décembre 1982 au 20 mars 1983 sur TF1, le dimanche à 13 h 20 à la place de la série Starsky et Hutch, puis l'intégralité de la série est ensuite diffusée du 5 juillet 1986 au 30 septembre 1986 sur La Cinq. Rediffusions de 36 épisodes du 22 mai 1988 au 30 juillet 1988 ; puis 40 épisodes du 2 avril 1991 au 27 mai 1991 sur La Cinq. Puis pour la première fois en version multilingue sur Canal Jimmy en 2001.

En Belgique, la série est diffusée dans les années 1970 sur la chaîne flamande BRT en VO, en langue française avec des sous-titres en néerlandais. la série est actuellement disponible sur Netflix en France.

TRADUCTION ET DOUBLAGE

N'ayant été acquise par aucune chaîne en France à l'époque, Star Trek fut doublée en français au Québec à partir de 1968 par la firme québécoise Sonolab de Montréal. Les textes en français étaient une adaptation de Michel Collet et Régis Dubos, qui prêtait également sa voix à M. Spock. Au Québec, la série est connue sous le titre de Patrouille du cosmos.





En France, diffusée à partir de décembre 1982 (deux mois après la sortie dans les salles de Star Trek 2 : La Colère de Khan), la série est connue sous son nom original Star Trek et, fait rare, est toujours diffusée avec le doublage québécois. Les DVD disponibles en Europe et en Amérique du Nord reprennent le doublage québécois.

Les doublages en français originaux de certains épisodes n'ont toutefois pas tous survécu dans leur intégralité. La version française originale québécoise de certains épisodes, en particulier les épisodes « La Pomme » et « Un loup dans la bergerie », n'est pas complète. Certains passages ont dû être redoublés en France par d'autres comédiens afin d'obtenir une version française intégrale en vue de la sortie en DVD.





TRADUCTION ET DOUBLAGE

L'accroche de la série est lue en français par Daniel Roussel pour les 39 premiers épisodes, sauf l'épisode « Ils étaient des millions » (sixième épisode produit), dans laquelle elle est lue par Yvon Thiboutot. M. Thiboutot est la voix française du capitaine Kirk dans tous les épisodes de la série, sauf dans l'épisode « Où l'homme dépasse l'homme » où Kirk est doublé par Hubert Noël. Yvon Thiboutot fait la lecture de cette narration pour les 40 derniers épisodes de la série. L'épisode « Où l'homme dépasse l'homme » n'a pas de narration lors de son générique.



MINI FICHE

TITRE ORIGINAL : Star Trek

TITRE FRANCOPHONE : Patrouille du Cosmos

GENRE : Science-Fiction

CREATION : Gene Roddenberry

PRODUCTION : Gene L. Coon – John Meredyth Lucas – Fred Freiberger

MUSIQUE : Alexandre Courage

PREMIERE DIFFUSION AMERICAINE : 8 septembre 1966 – 3 juin 1969 - NBC

PREMIERE DIFFUSION FRANCAISE : 26 décembre 1982 – 20 mars 1983 TF1 (13 épisodes)

PREMIERE DIFFUSION INTEGRALE EN FRANCE : 5 juillet 1986 – 30 septembre 1986 LA CINQ

NOMBRE DE SAISON : 03 – **NOMBRE EPISODE** : 79

DURÉE EPISODE : 52 minutes







L'ACADÉMIE DES 9

DIFFUSION

L'Académie des neuf (aussi typographié « L'Académie des 9 ») est un jeu télévisé français diffusé sur Antenne 2 du 13 septembre 1982 au 8 décembre 1987.

Adapté du jeu américain Hollywood Squares et produit par Harmony Gold, l'émission est présentée par Jean-Pierre Foucault puis, à son départ en 1987, par Yves Lecoq.



NOUVELLE VERSION

Une nouvelle version du jeu revient sur NRJ 12 le 24 août 2015, produit alors par Shine France et animé par Benjamin Castaldi, mais est annulée quelques mois après, faute d'audience, le 15 novembre 2015.

LA VERSION ORIGINEL

À la demande de Pierre Lescure et Pierre Desgraupes, qui souhaitaient diffuser sur Antenne 2 un jeu à panel dans la veine des Jeux de 20 heures, le producteur Jacques Antoine propose L'Académie des neuf, une adaptation du jeu américain Hollywood Squares dont le pilote a été diffusé le 21 avril 1965 sur CBS, avant de devenir régulier à partir du 17 octobre 1966 sur NBC.



Jacques Antoine n'a jamais acheté le concept aux Américains, estimant n'avoir repris que le décor d'Hollywood Squares, et que la mécanique était celle du Francophonissime, un jeu qu'il avait lui-même inventé quelques années plus tôt. Pour les versions suivantes, le format sera acheté auprès de CBS Television.



L'émission est présentée par Jean-Pierre Foucault du 13 septembre 1982 4au 6 juillet 1987 puis par Yves Lecoq du 7 juillet au 8 décembre 1987.

Le titre français est un jeu de mots avec « l'Académie des Vins », un cabaret d'après-guerre qui a notamment vu débuter l'acteur Jean Yanne. La diffusion française dura jusqu'au 3536e épisode.

Le générique de l'émission est composé par Gabriel Yared (célèbre pour ses musiques de films) et Olivier Bloch-Lainé. Le réalisateur de l'émission était Georges Barrier. Deux autres réalisateurs y ont participé également : Roger Pradines et Jean-Pierre Spiero.

PRINCIPE DE L'ÉMISSION

Lors de L'Académie des neuf, neuf personnalités sont invitées et réparties dans les neuf cases du décor, sur trois étages. Deux candidats s'affrontent selon le principe du jeu de morpion : le premier candidat choisit une case avec un invité à l'intérieur, celui-ci doit répondre à une question posée par l'animateur. En cas de bonne réponse, la case de l'invité est marquée d'une croix ou d'un rond et l'autre candidat doit à son tour choisir une autre case jusqu'à ce que l'un des candidats réussisse à faire une ligne de ronds ou de croix.





La case centrale (case E) était réservée à l'invité d'honneur de la semaine (généralement un chanteur/groupe). Il participe donc à toutes les émissions de la semaine et chante chaque jour une nouvelle chanson ainsi qu'un autre chanteur/groupe qui lui varie quotidiennement. Initialement, c'était la case H qui était réservée, car elle permettait à l'invité de (faire semblant de) se déplacer chaque jour vers le plateau dédié aux chansons.

Du lundi au jeudi, l'émission s'ouvre par les 9 cases (jeux du morpion à proprement parler) puis le dernier des 9 (une mauvaise réponse élimine un académicien et sa case s'éteint jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un académicien) et enfin les 9 à la côte (le candidat peut multiplier ses gains d'A2 par un nombre selon l'académicien choisis),



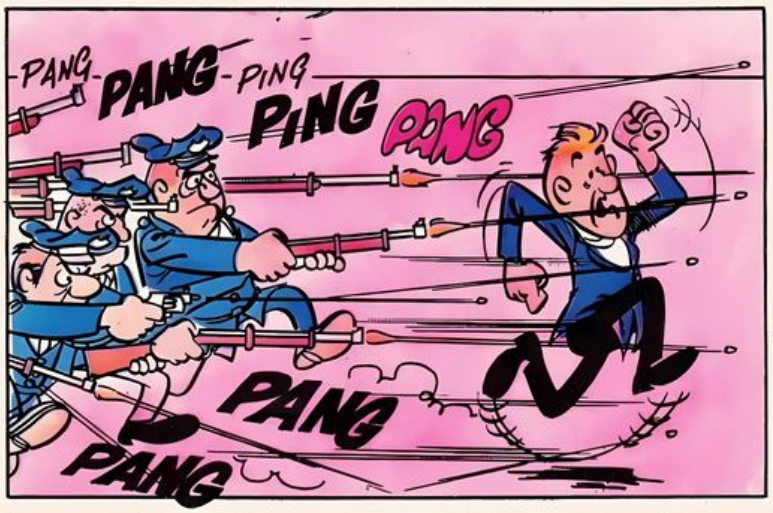


La monnaie factice en cours dans la première version de l'émission était le « A2 » (abréviation de la chaîne Antenne 2). Lors de l'émission du vendredi, les quatre candidats de la semaine pouvaient dépenser leurs points « A2 » en achetant aux enchères des cadeaux lors de la séquence les enchères des 9, dont seules les anagrammes étaient connues.

L'émission changea cependant radicalement de formule à la rentrée 1986. Désormais, l'émission débute par l'académie des blagues (chaque académicien raconte une blague) puis l'académie des trucs (les académiciens doivent deviner un dessin en cours de création avec l'aide de Jacques Chaussard qui répond à leurs questions) et enfin l'académie des colles. D'autres rubriques comme le jeu du massacre (équivalent du dernier des 9), devinez mon secret, les 3 cercles ou devinez mon métier fond également leur apparition... Les académiciens utilisent également un système de boules lorsqu'ils votent ou ne trouvent pas la bonne réponse.



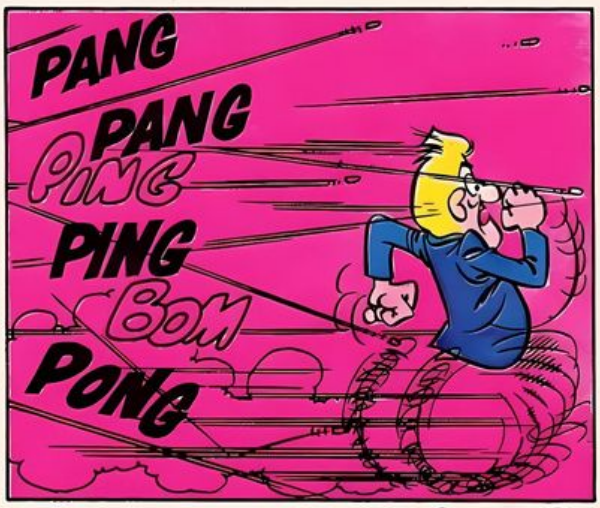
LES AVENTURES DE MISTER MAGOO



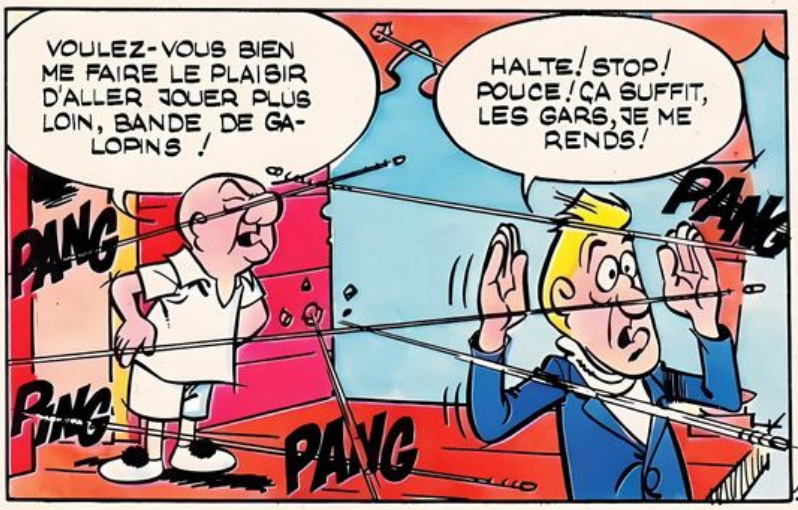














...AU MÊME MOMENT, (OU À PEU DE CHOSE PRÈS) DANS LA MAISON D'À CÔTÉ, UN HOMME TRÉPIGNE...

OUI, BEN JE TRÉPIGNERAI TOUT À L'HEURE. POUR LE MOMENT, JE SUIS BIEN TROP DÉCOURAGÉ...

SI J'AI BIEN TENU MES COMPTES, ÇA FAIT LE TRENTE-TROISIÈME AGENT QUI SE FAIT PINCER EN TENTANT DE PÉNÉTRER DANS CETTE MAUDITE USINE SECRÈTE! VOUS VOULEZ MON AVIS?...

... CETTE COURSE AUX ARMEMENTS EST UNE FOLIE!

ALLÔ! LE QUARTIER GÉNÉRAL?... ICI BALTHAZAR DE L'HÔTEL DE VILLE. J'AI UNE MAUVAISE NOUVELLE À VOUS ANNONCER. X-33 VA PASSER LE RESTANT DE SES JOURS À POURRIR SUR LA PAILLE HUMIDE DE VOUS SAVEZ QUOI.

BIEN REÇU. ON VOUS EN VOIE X-34.

OUI, BEN, C'EST QUE JE RISQUE DE FINIR PAR ME FAIRE REPÉRER, MOI, AVEC CES TRENTE-TROIS ALLÉES ET VENUES! ALORS UN CONSEIL: GROUILLEZ-VOUS!

BONJOUR! ME VOICI. JE SUIS VOTRE VOISIN. MON NOM EST MAGOO... M-A, MA, G-O-O, COMME GOU. MAGOO.

ENTRE NOUS, SOYONS HONNÊTES: NOS AGENTS NE SONT PEUT-ÊTRE PAS EFFICACES, MAIS AU MOINS ILS SONT **RAPIDES!**

BONJOUR! X-34, JE PRÉSUME?

NON, PAS 634! 637, SHADYLANE AVENUE. VOUS N'AVEZ PAS INTÉRÊT À CONFONDRE, PARCE QUE CELUI DU 634 EST UN MAUVAIS COUCHEUR...

...TANDIS QUE MOI (MON NOM EST MAGOO. M-A, MA, G-O-O, COMME GOU. MAGOO) JE SAIS COMBIEN IL EST DIFFICILE POUR UN JEUNE MÉNAGE DE S'INSTALLER DANS UNE MAISON EN DÉSORDRE, ET JE ME SUIS DIT: MON GARÇON, IL FAUT ALLER RENDRE QUELQUES MENUS SERVICES À CES ENFANTS-LÀ...

CHÈRE PETITE MADAME, VOUS NE CONNAISSEZ SÛREMENT PAS LES COMMERÇANTS DU QUARTIER. CE SERA UN HONNEUR POUR MOI DE FAIRE VOS COURSES... DITES-MOI QUE VOUS ACCEPTEZ!

IL SE MÉFIE DES MICROS QUI POURRAIENT ÊTRE DISSIMULÉS À PROXIMITÉ... ILS SE SONT ENFIN DÉCIDÉS À M'ENVOYER QUELQU'UN DE COMPÉTENT!

MAIS BIEN ENTENDU! TENEZ, VOICI LA LISTE DE CE DONT NOUS AVONS BESOIN...

1. SUPER-BOMBE "Z"
2. HYPER BOMBE BIOLOGIQUE
3. FORMULE CHIMIQUE ULTRA-ABSOLUE

PÂÂÂRFAIT! COMPTEZ SUR MOI, JE ME CHARGE DE TOUT!

PAR SAINT GEORGES! CES JEUNES GENS SE NOURRISSENT COMME DES OISEAUX!

AAAH, JEUNESSE!

ON VOIT TOUT DE SUITE QUE CES CHARMANTS ENFANTS N'ONT PAS LES MOYENS DE FAIRE DES FOLIES GASTRONOMIQUES !.. LAISSONS CELA ! JE LEUR CHOISIRAI MOI-MÊME CE QU'IL Y A DE MIEUX AU SUPERMARCHÉ...

ET ÇA, C'EST L'USINE D'ARMEMENTS, ÇA...

USINE SECRÈTE

PAR SAINT GEORGES ! QUELLE DÉBAUCHE DE PUBLICITÉ POUR UN SIMPLE SUPERMARCHÉ...

HALTE

STOP !

DANGER

DÉFENSE ABSOLUE D'ENTRER ICI

PAS UN PAS DE PLUS

ACHTUNG !

COMPRENONS-NOUS BIEN, C'EST COMME QUI DIRAIT INTERDIT QUOI !

TIENS ! EST-CE QU'IL N'Y AURAIT PAS UN PEU DE BROUILLARD, TOUT D'UN COUP ?

NON. CE N'ÉTAIT QU'UNE SIMPLE BRUME MATINALE... UN PEU TARDIVE, PEUT-ÊTRE...

TEUF

TEUF

TEUF

ÇA PAR EXEMPLE ! CHOISIR JUSTEMENT LE CHAMP D'ENFOUISSEMENT DES DÉCHETS RADIOACTIFS POUR S'INTRODUIRE DANS LA PLACE ! LE SEUL ENDROIT DE L'USINE OÙ PERSONNE N'OSE JAMAIS S'AVENTURER...

QUELLE VIRTUOSITÉ ! QUEL GÉNIE ! QUEL COURAGE ! QUELLE AUDACE !

QUEL ESPION !

ATTENTION, ATTENTION !

DES DÉCHETS RADIO-EXTRÊMEMENT-ACTIFS VONT ÊTRE ÉVACUÉS ! QUE CHACUN SE TIENNE À L'ÉCART, TOURNE LE DOS, FERME LES YEUX, SE BOUCHE LES OREILLES ET PRENNE SES JAMBES À SON COU SI CE N'EST DÉJÀ FAIT !

TU DIEU ! LES SLOGANS PUBLICITAIRES DEVIENNENT DE PLUS EN PLUS DÉMENTS, DE NOS JOURS, NE TROUVEZ-VOUS PAS ?

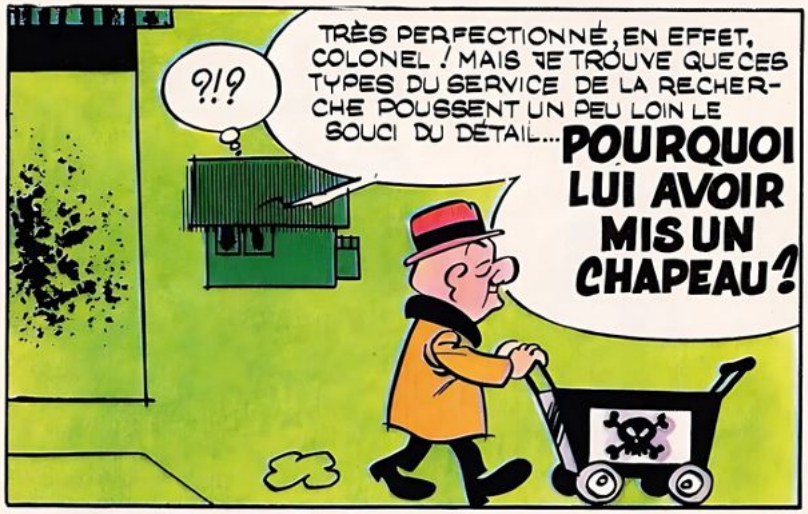
ZIIIIIII

KLONG


MON GÉNÉRAL! VOUS ALLEZ POUVOIR CONSTATER L'EFFICACITÉ DE NOTRE SYSTÈME! DÉSORMAIS, L'ÉVACUATION DES DÉCHETS DANGEREUX JUSQU'À LA FOSSE D'ENFOUISSEMENT EST ENTIÈREMENT EXÉCUTÉE SANS AUCUNE INTERVENTION HUMAINE, GRÂCE À NOTRE NOUVEAU ROBOT PERFECTIONNÉ...
RONGNON GNON...


BON! ALORS, J'Y VAIS!
LA POISSE! C'EST COINCÉ!


TIENS! UN CHARIOT DE SHOPPING!


?!?
TRÈS PERFECTIONNÉ, EN EFFET, COLONEL! MAIS JE TROUVE QUE CES TYPES DU SERVICE DE LA RECHERCHE POUSSENT UN PEU LOIN LE SOUCI DU DÉTAIL...
POURQUOI LUI AVOIR MIS UN CHAPEAU?


ATTENTION DANGER
CONSIGNES GÉNÉRALES
SANS DISTINCTION D'ÂGES, DE GRADES, NI DE SEXES
- AVANCEZ PRUDEMMENT_
- REGARDEZ OÙ VOUS METTEZ LES PIEDS_
- ÉVITEZ DE VOUS COGNER QUELQUE PART_
- N'ÉTERNUEZ SOUS AUCUN PRÉTEXTE_
- NE TOUSSEZ PAS_
- RETENEZ VOTRE RESPIRATION_
SUR CE, BONNE CHANCE!
CES DEUX ENFANTS ONT BESOIN DE PRODUITS RECONSTITUANTS SOIGNEUSEMENT SÉLECTIONNÉS... HEUREUSEMENT, CE MAGASIN A LA RÉPUTATION DE NE VENDRE QUE DES PRODUITS SAINS, PURS, ET FACILES À DIGÉRER...


CES MELONS SONT JUSTE COMME IL FAUT: FRAIS, LOURDS, DURS, ET COMME PRÊTS À ÉCLATER...


CES LÉGUMES FRAIS EN BOCAUX SONT CERTAINEMENT CE QUI SE FAIT DE PLUS HYGIÉNIQUE EN MATIÈRE DE CONSERVE...
PESTE BUBONIQUE
CHOLÉRA EXTRA
BACILLES


QUELQUES DOUCEURS ET QUELQUES GÂTERIES POUR TERMINER...
DÉTONATEURS


...ET UN ASSORTIMENT DE JUS DE FRUITS NATURELS POUR ARROSER LE TOUT!


BREF! DE QUOI FAIRE UN VRAI REPAS D'AMOUREUX!
PONG
KLING
KLONG
BANG
TONG

COLONEL! VOTRE ROBOT PERFECTIONNÉ S'EST COMPLÈTEMENT ÉGARÉ DANS L'USINE, ET IL EN RESSORT AVEC UN PLEIN CHARGEMENT DE BOMBES Z, D'ARMES BIOLOGIQUES ET DE FORMULE ABSOLUE! ALORS, MAINTENANT, IL Y A UNE CHOSE QUE J'AIMERAIS SAVOIR! QU'EST-CE QUE VOUS COMPTEZ FAIRE?

JE COMPTE, EUH...

JE COMPTE FICHER LE CAMP D'ICI!

WHOUHOUHOUHOUH

QUEL ESPION! NON, MAIS, QUEL ESPION!

MERVEILLEUX! FANTASTIQUE COUP DE FILET!

C'EST VRAI, JE L'AVOUE. JE N'AI PAS MON PAREIL, PAR SAINT GEORGES! POUR REMPLIR MON FILET À UN COÛT DÉFIANT TOUTE CONCURRENCE!

ET MÊME LA FAMEUSE **FORMULE CHIMIQUE!**

QU'EST-CE QUE VOUS AVEZ DIT? FORMULE CHIMIQUE?... ALORS, COMME ÇA, ON M'A REFILÉ UN COMPOSÉ CHIMIQUE EN GUISE DE JUS DE FRUITS NATUREL?!

PAR SAINT GEORGES! ALORS LÀ, JE VOUS PROMETS QU'ILS VONT M'ENTENDRE, AU BUREAU DES RÉCLAMATIONS!

ET IL Y RETOURNE!!!... SANS AUCUN DOUTE POUR DÉTOURNER L'ATTENTION... NON, MAIS... **QUEL ESPION!**

C'EST UN SCANDALE, JEUNE HOMME! ME FAIRE ÇA, À MOI, LE PLUS VIEUX CLIENT DU MAGASIN! PUISQUE C'EST AINSI, DORÉNAVANT, J'IRAI ME FOURNIR CHEZ VOTRE CONCURRENT DIRECT: LE SUPER MARCHÉ LE PLUS PROCHE!

À QUELQUES KILOMÈTRES DE LÀ, DANS L'USINE D'ARMEMENTS LA PLUS PROCHE...

OH, NON! PAR PITIÉ!... TOUT, MAIS **PAS ÇA!**


ET, BIEN ENTENDU, IL EST TOUT À FAIT INUTILE DE PORTER VOTRE SALETÉ CHIMIQUE EN RÉCLAME À 1 $40 SUR MA CARTE DE CRÉDIT,
JE NE PAIERAI PAS !
SOUVENEZ-VOUS !
L'ARME ULTRA-ABSOLUE À COÛTÉ
140.000.000.000 DE DOLLARS
PANG


INCROYABLE ! JE L'ENTENDS HURLER D'ICI ! QUELLE AUTORITÉ ! QUELLE FOUGUE ! QUELLE INTRÉPIDITÉ ! QUELLE...
WHRRRRZZZZ...

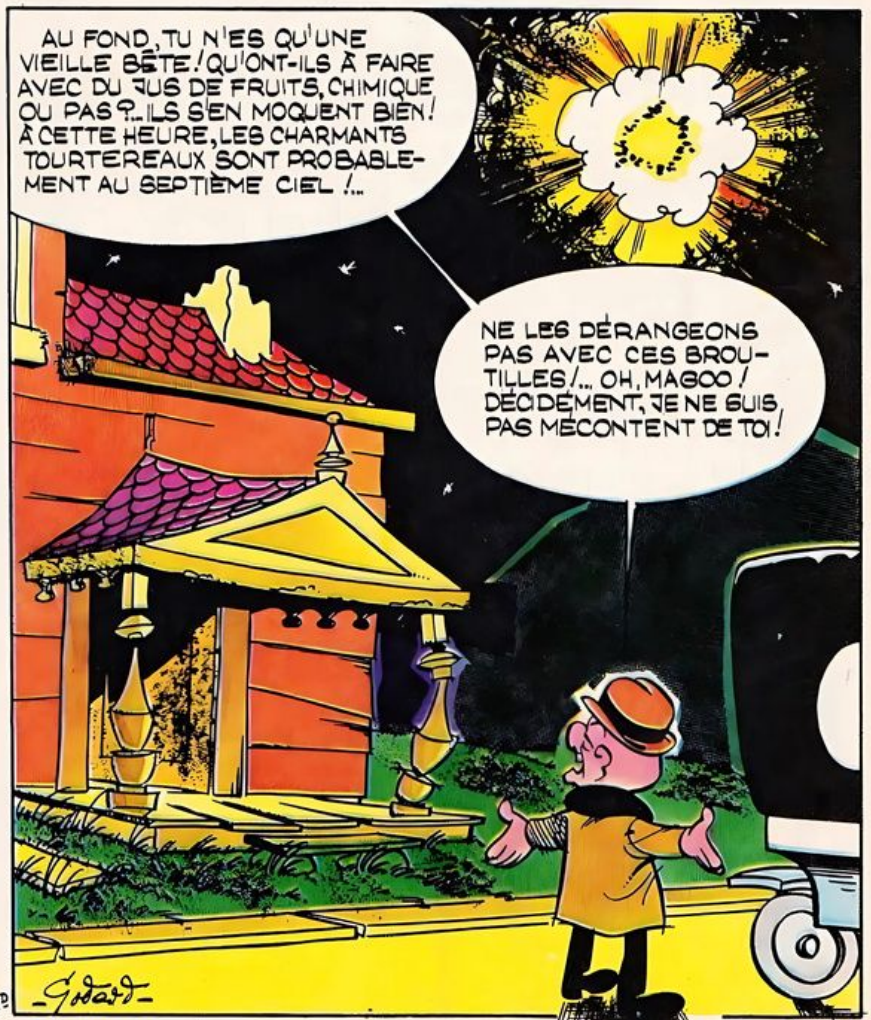

PATAPANG


KLONG


KRAAACHHH


Le Grenier de la télé
ET IL A MÊME PRÉVU UNE FUSÉE POUR LE RETOUR !
NON MAIS, QUEL ESPION !


BADOOM
TU DIEU, LE DÉLICIEUX CLAIR DE LUNE !
AAAH... IL N'Y A RIEN DE TEL QU'UN CLAIR DE LUNE POUR ATTENDRIR LE COEUR DE MAGOO...


AU FOND, TU N'ES QU'UNE VIEILLE BÊTE ! QU'ONT-ILS À FAIRE AVEC DU JUS DE FRUITS, CHIMIQUE OU PAS ?... ILS S'EN MOQUENT BIEN ! À CETTE HEURE, LES CHARMANTS TOURTEREAUX SONT PROBABLEMENT AU SEPTIÈME CIEL !...
NE LES DÉRANGEONS PAS AVEC CES BROUTILLES !... OH, MAGOO ! DÉCIDÉMENT, JE NE SUIS PAS MÉCONTENT DE TOI !
Gaad

JAYCE ET LES CONQUERANT DE LA LUMIÈRE

L'HISTOIRE

Lors d'expériences destinées à trouver de nouvelles plantes capables de vaincre la famine dans l'univers, le biologiste Audric crée par erreur les Monstroplantes, espèces mi-végétales, mi-animales, dotées d'intelligence et habitées par la Lumière Noire.

Afin de les exterminer, deux racines doivent être réunies : l'une est en sa possession, l'autre détenue par son fils Jayce. Ce dernier, aidé de ses amis, les Conquérants de la lumière (Flora, Oon l'écuyer, Gillian le magicien, Herc le navigateur, Brock le poisson volant), part à la recherche de son père qui s'est enfui, tout en combattant les Monstroplantes et leur chef, Diskor.





VOIX OFF

Gilles Laurent : Jayce

Gilles Tamiz : Oon

Daniel Gall dans les premiers épisodes puis ***Gilles Guillot*** : Herc

René Bériard : Gillian

Pierre Garin : Diskor

Jean-Claude Balard : Audric

Séverine Morisot : Flora
Isabelle Ganz (trois épisodes) : Flora
Barbara Tissier (trois épisodes) : Flora

Roger Lumont : Vantu

Christian Pelissier : voix additionnelles

UNE SERIE NEE POUR VENDRE DES JOUETS… MAIS QUI A TRANSCENDÉ SON OBJECTIF

La série a été créée à la demande de Mattel, le géant du jouet, pour promouvoir une gamme appelée Wheeled Warriors. Pourtant, contrairement à d'autres séries purement commerciales, Jayce et les Conquérants de la Lumière a su développer un univers riche, des personnages attachants et une mythologie originale. Ironiquement, les jouets ne correspondaient pas aux véhicules de la série, ce qui a nui aux ventes et empêché la production d'une seconde saison.



UNE FIN JAMAIS PRODUITE

La série compte 65 épisodes, mais ne propose aucune véritable conclusion. Jayce ne retrouve jamais son père Audric, et les Monstroplantes ne sont pas vaincues. Une suite ou un film de clôture était envisagé, mais l'échec commercial des jouets a mis fin au projet. Ce cliffhanger non résolu est devenu l'un des regrets les plus marquants des fans.





UN GENERIQUE DEVENU CULTE

Le générique français, interprété par Nick Carr et produit par Haim Saban, a connu un succès phénoménal. Il est resté 10 semaines dans le Top 50 en 1986, atteignant la 29e place. Sa mélodie épique et ses paroles inspirantes ont marqué toute une génération. Fait amusant : la voix off du début est celle du créateur Jean Chalopin lui-même, faute d'avoir trouvé un comédien avec la bonne intonation.

UNE COPRODUCTION INTERNATIONALE AMBITIEUSE

La série est le fruit d'une collaboration entre la France, le Canada, les États-Unis et le Japon. L'animation a été confiée à des studios japonais réputés comme Sunrise et Shaft, tandis que la production était assurée par DIC Audiovisuel. Ce mélange de cultures a donné à la série une esthétique unique, entre science-fiction occidentale et dynamisme de l'animation japonaise.

UNE BANDE ORIGINALE LONGTEMPS INTROUVABLE

Contrairement à d'autres séries comme Ulysse 31 ou Inspecteur Gadget, la bande-son de Jayce n'a jamais été éditée à l'époque. Il a fallu attendre 2020, soit 35 ans plus tard, pour qu'un CD et un vinyle regroupant le générique et les musiques d'ambiance soient produits grâce à un financement participatif.

UNE BANDE DESSINEE OUBLIEE

Une BD dérivée de la série a été publiée dans le magazine Pif Gadget en 1987, intitulée Le Sortilège d'Algora. Elle introduisait de nouveaux personnages et se terminait sur un cliffhanger… dont la suite n'a jamais été publiée. Elle a été rééditée partiellement dans Télé Poche Junior, mais reste aujourd'hui un objet rare et méconnu.







1. L'ÉVASION

Sur la planète Delos, le biologiste Audric mène des expériences pour créer des plantes capables de nourrir l'univers. Mais une mutation imprévue, amplifiée par la Lumière Noire, donne naissance aux Monstroplantes, des créatures mi-végétales mi-machines. Audric crée deux racines pures pour les vaincre, mais est contraint de fuir. Il confie l'une à son fils Jayce, qui forme la Force Lumière avec Gillian, Flora, Oon, Herc et Brock. Leur quête commence : retrouver Audric et réunir les deux racines.



2. LE VASE DE XIANG

La Force Lumière capte un signal d'Audric sur la planète Xiang, réputée pour ses artefacts antiques. Ils y trouvent un vase mystique contenant un message codé d'Audric. Diskor tente de s'en emparer pour piéger Jayce. Grâce aux pouvoirs télépathiques de Flora, le message est déchiffré, révélant une nouvelle piste vers une planète nommée Myrrh.



3. L'OMBRE METALLIQUE

Sur Karnak, Jayce cherche un casque enchanté censé contenir la sagesse d'un ancien chevalier. Mais l'esprit du Chevalier Éternel, prisonnier du casque, devient incontrôlable. Gillian tente un exorcisme magique. Jayce parvient à apaiser l'esprit en lui rappelant son serment de lumière. Le casque révèle une carte stellaire menant à un sanctuaire oublié.



4. LES CROISES D'ARGENT

La Force Lumière arrive sur Argenta, planète peuplée de géants pacifiques. Diskor libère des vignes mutantes pour détruire leur cité. Les Croisés d'Argent, anciens protecteurs, aident Jayce à repousser l'invasion. Flora découvre que les plantes géantes réagissent à sa présence, révélant un lien génétique avec la Lumière Noire.



5. LE VAISSEAU FANTOME

Un signal d'Audric mène l'équipe à un pétrolier abandonné dérivant dans l'espace. À bord, ils déclenchent accidentellement l'autodestruction du navire. Les Monstroplantes surgissent, camouflés dans les structures. Oon désactive le système à la dernière seconde. Un journal de bord révèle qu'Audric a quitté le vaisseau pour Solarus II.









6. FLORA, LA FAUNE ET LES MONSTROPLANTES

Les réserves d'eau du vaisseau sont contaminées. En cherchant une planète habitable, ils découvrent Verdalia, monde luxuriant mais corrompu. Flora entre en communion avec la faune locale, révélant que Diskor a modifié l'écosystème pour en faire une arme vivante. Elle purifie une zone, permettant aux habitants de survivre.



7. FEU ET GLACE

Attirés sur Radar IX par un faux signal, la Force Lumière découvre une planète glacée sur le point d'exploser. Diskor a gravé le symbole de la racine dans la glace pour tromper Jayce. Gillian crée un champ thermique pour permettre l'évasion. Un fragment de racine est retrouvé, mais il est corrompu.



8. LES HORS-LA-LOI DE L'ESPACE

La pirate Morgana capture le vaisseau de la Force Lumière. Elle veut vendre Jayce à Diskor. Herc, ancien allié de Morgana, utilise ses connaissances pour retourner la situation. Morgana finit par aider Jayce, révélant qu'Audric l'a autrefois sauvée. Elle offre une clé de navigation menant à un ancien repaire d'Audric.



9. LE FUTUR DU FUTUR

Jayce explore les Portes du Temps pour entrevoir son avenir. Il voit une vision où les Monstroplantes dominent l'univers. Gillian l'aide à comprendre que le futur n'est pas figé. Diskor envoie un espion temporel, mais Flora le neutralise grâce à ses pouvoirs psychiques. Un message temporel d'Audric est intercepté.



10. LA VIE SOUS-MARINE

Sur Aquaria, planète aquatique, la Force Lumière découvre une civilisation menacée par l'assèchement provoqué par Diskor. Audric y serait passé récemment. Brock communique avec les créatures marines pour localiser un sanctuaire submergé contenant un message holographique d'Audric. Il révèle que la racine doit être activée dans un lieu nommé Logos.



11. LA GALAXIE GELEE

La Force Lumière répond à l'appel de Cyrilla, dirigeante de la planète glacée Auriga, menacée par les Monstroplantes. Diskor a gelé les sources d'énergie vitale de la planète pour affaiblir ses défenses. Jayce découvre un ancien réacteur thermique enfoui sous la glace. Grâce à Gillian, ils le réactivent, sauvant Auriga. Cyrilla révèle qu'Audric est passé par là, laissant une balise cryogénique contenant des coordonnées.

12. UNE JUNGLE GALACTIQUE

En suivant les coordonnées, l'équipe atterrit sur Verdanox, une planète recouverte d'une jungle mutante. Les plantes sont sensibles à la racine de Jayce, mais aussi extrêmement hostiles. Flora découvre qu'elle peut communiquer avec les racines corrompues, révélant qu'elles sont liées à une ancienne expérience d'Audric. Diskor tente de brûler la jungle pour effacer les traces, mais la Force Lumière sauve un noyau végétal contenant un message codé.



13. LE MANUSCRIT MAUVE

Un signal de détresse les mène à Scriptoria, planète-bibliothèque protégée par les Gardiens du Savoir. Diskor veut s'emparer du Manuscrit Mauve, un grimoire contenant des secrets sur la Lumière Noire. Gillian est miniaturisé par un sort défensif. Flora, immunisée, explore les archives et découvre un sort de purification. Le manuscrit révèle qu'Audric a tenté de purifier la Lumière Noire sur une planète nommée Kyros.



14. UN PLAN MACHIAVELIQUE

Diskor propose un marché : la racine contre Audric. Jayce hésite, mais Gillian détecte une illusion magique dans le message. La Force Lumière se rend sur Nemoris, lieu de l'échange, et découvre un clone d'Audric créé par les Cerveaux du Crépuscule. Oon, par accident, déclenche une surcharge du clone, révélant la supercherie. Diskor s'enfuit, mais laisse derrière lui un fragment de mémoire artificielle contenant des données sur Kyros.



15. LA PLANETE KYROS

Sur Kyros, planète cristalline, Jayce cherche une arme censée détruire les Monstroplantes. Il découvre un cristal amplificateur qui réagit à la racine. Diskor tente de le voler, mais le cristal se brise en contact avec la Lumière Noire. Gillian reconstitue une partie du cristal, révélant une projection holographique d'Audric expliquant que seule la réunion des deux racines peut activer le pouvoir ultime.



16. LES ESCLAVES D'ALDEBARAN

La Force Lumière arrive sur Aldebaran, planète minière où les habitants sont réduits en esclavage pour extraire un minerai psychique. Diskor utilise ce minerai pour renforcer ses Monstroplantes. Jayce libère les prisonniers et détruit les installations. Flora découvre que le minerai peut amplifier ses pouvoirs mentaux, mais Gillian l'avertit du danger de dépendance. Un ancien esclave révèle qu'Audric est passé par Baz.



17. À LA CHASSE

Diskor engage Karn, un chasseur intergalactique équipé d'un caméléo-drone. Karn traque Jayce à travers plusieurs systèmes. Il infiltre le Pride of the Skies II en se faisant passer pour un marchand. Flora découvre son identité grâce à une perturbation psychique. Jayce piège Karn dans une boucle temporelle créée par Gillian. Karn s'échappe, mais laisse derrière lui un traceur dimensionnel menant à Baz.



18. LA PLANETE BAZ

Baz est une planète sphérique qui se referme sur elle-même pour se protéger. Diskor tente de la forcer à s'ouvrir pour y implanter une base. Jayce convainc les habitants de rouvrir la planète pour évacuer les civils. Oon découvre un ancien sanctuaire contenant une fresque représentant Audric et les deux racines. Gillian déchiffre un symbole indiquant que la racine doit être activée sur Myrrh.



19. LA PRINCESSE ENDORMIE

Sur Myrrh, Jayce découvre une princesse plongée dans un sommeil magique depuis des siècles. Elle détient un médaillon stellaire lié à Audric. Gillian tente de la réveiller avec un sort, mais c'est Flora qui réussit en chantant une mélodie psychique. La princesse révèle qu'Audric lui a confié un fragment de racine purifié, qu'elle remet à Jayce.



20. UNE REUNION MORTELLE

Diskor crée des clones de Jayce et de ses compagnons grâce à un réplicateur génétique. Les doubles infiltrent le vaisseau et tentent de voler la racine. Flora ressent une dissonance mentale et alerte l'équipe. Une bataille éclate entre les originaux et les clones. Gillian détruit le réplicateur avec un sort de désintégration, et Jayce récupère un échantillon génétique qui pourrait servir à localiser Audric.



21. LE ROYAUME CELESTE

La Force Lumière arrive sur Aetheria, une planète suspendue dans les airs où les lois de la gravité sont inversées. Gillian retrouve Maël, un ancien confrère magicien qui garde l'équilibre du royaume grâce à la Pierre de Lévitance. Diskor tente de voler cette pierre pour créer une arme gravitationnelle capable de broyer les planètes. Jayce doit résoudre une énigme cosmique dans un temple flottant pour empêcher l'effondrement du royaume. Flora découvre que la pierre réagit à la racine, révélant un lien énergétique entre les deux.

22. RECHERCHE OCCULTE

La Force Lumière affronte la Reine des Ténèbres, une entité spectrale qui absorbe la vie grâce à une énergie anti-vitale. Flora tombe gravement malade, affaiblie par cette force. Gillian identifie un rituel ancien nécessitant un Cristal de Vie caché dans une grotte interdite sur la planète Nocturna. Brock le récupère malgré des créatures gardiennes. Le rituel est accompli, sauvant Flora et purifiant la zone. La Reine des Ténèbres disparaît, mais laisse derrière elle un fragment d'ombre que Gillian conserve pour étude.



23. DES DIFFICULTES INATTENDUES

Sur la planète-dépotoir Scrapion, Diskor transforme les déchets métalliques en Monstroplantes via une machine appelée Forge Noire. Herc est capturé par des robots récupérateurs. Jayce et Oon infiltrent la base, découvrent que la Forge est alimentée par un noyau de fusion végétal, et la détruisent. Flora purifie les lieux, permettant aux habitants de reconstruire. Un ancien ingénieur révèle qu'Audric a laissé un plan de dérivation énergétique dans les archives de la planète.



24. LE CHASSEUR DE PRIMES

Diskor engage Zargan, un chasseur intergalactique équipé d'un camouflage moléculaire et d'un drone espion. Il infiltre le Pride of the Skies II et tente de voler la racine. Flora ressent une perturbation psychique et découvre son allergie aux ondes mentales. Elle amplifie ses pouvoirs pour le neutraliser. Zargan s'enfuit, mais laisse derrière lui un traceur dimensionnel que Gillian reprogramme pour localiser les bases secrètes de Diskor.



25. DOUBLE TROMPERIE

Un SOS provient de Teka, planète désertique. Une femme nommée Lira prétend être une alliée d'Audric. Elle manipule Jayce pour activer un portail dimensionnel menant à la base de Diskor. Gillian découvre qu'elle est un clone créé par les Cerveaux du Crépuscule. La Force Lumière détruit le laboratoire de clonage et ferme le portail. Flora récupère un échantillon génétique qui pourrait servir à identifier les clones à l'avenir.

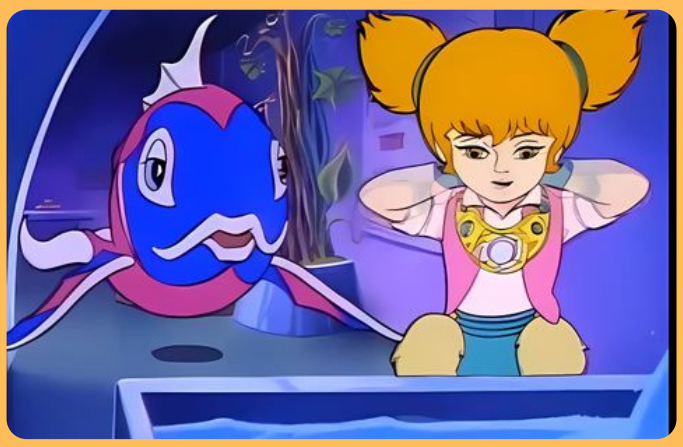


26. VOYAGE INTERGALACTIQUE

Un vortex spatial mène Jayce dans une dimension parallèle où il rencontre une version corrompue de lui-même, influencée par la Lumière Noire. Ce Jayce alternatif possède une racine noire. Le combat est autant physique que psychique. Jayce triomphe en purifiant la racine noire, révélant qu'Audric a laissé un message codé dans cette dimension, accessible uniquement par la racine originelle.

27. VOLEUR DE L'ESPACE

La planète Zoloc II risque une collision avec Vaican, envahie par les Monstroplantes. Le voleur Rax, ancien allié d'Audric, détient un dispositif de téléportation planétaire. Jayce le convainc de coopérer en lui offrant une chance de rédemption. Ensemble, ils évacuent Zoloc et détruisent les installations de Diskor sur Vaican. Rax remet à Jayce un journal de bord d'Audric, contenant des coordonnées vers une planète nommée Logos.



28. LA LUNE BLEUE

Sur la planète du Magicien, une lune bleue émet une énergie rare appelée Essence de Lumière. Diskor tente de la détourner pour alimenter ses Monstroplantes. Gillian canalise l'énergie vers la racine. Flora entre en transe et reçoit une vision d'Audric, indiquant qu'il se trouve sur une planète nommée Myrrh. La lune révèle aussi un chant ancien capable d'amplifier les pouvoirs de la racine.



29. UNE HISTOIRE D'HONNEUR

Sur la Planète Verte, Diskor lance une armée de racines mutantes. Le guerrier Tarnak, chef d'un peuple ancien, défie Jayce en duel pour l'honneur de son peuple. Jayce gagne son respect en refusant de le tuer. Tarnak révèle que son peuple garde un fragment de la racine originelle, qu'il confie à Jayce. Ensemble, ils repoussent les Monstroplantes. Flora découvre que le fragment peut fusionner avec la racine principale.



30. LA FLEUR MAUDITE

Diskor cultive une fleur géante dans une station orbitale. Elle absorbe la lumière et plonge Flora dans un sommeil profond. Gillian découvre qu'une mélodie ancienne peut briser le sort. Brock la joue grâce à un instrument trouvé dans un temple musical. Flora se réveille, et la fleur est détruite, libérant l'énergie absorbée. Jayce récupère un pollen lumineux, qui pourrait servir à purifier les racines corrompues.



31. LES CHEVAUX DE SANDINE

Sur la planète Sandine, la Force Lumière cherche de l'améthyste énergétique pour réparer le système de navigation du vaisseau. Ils rencontrent les Chevaux de Cristal, créatures mythiques capables de canaliser l'énergie pure. Diskor tente de les capturer pour alimenter ses Monstroplantes. Flora entre en résonance avec l'un d'eux, révélant que ces chevaux ont été créés par Audric pour stabiliser les flux magiques. Jayce sauve le troupeau et récupère un fragment d'améthyste vivante.



32. LA REUNION DE GENIES

La Force Lumière échappe de peu à une collision avec l'Arche de la Science, un vaisseau abritant les plus grands savants de la galaxie. Gillian y retrouve ses anciens collègues, dont Professeur Zarn, qui travaille sur une matrice de fusion racinaire. Diskor infiltre l'Arche pour voler les recherches. Jayce et Flora déjouent le sabotage, et Zarn remet à Gillian un modèle réduit de la matrice, capable d'amplifier la racine.



33. LA FORCE LUMIERE

Jayce retrouve la trace de la Force Lumière originelle, une ancienne équipe disparue. Mais ces guerriers sont en réalité des illusions psychiques créées par Diskor pour semer le doute. Flora ressent une dissonance mentale et découvre que les illusions sont alimentées par un cristal de confusion. Gillian le neutralise, et Jayce récupère un journal holographique de l'équipe originelle, contenant des indices sur la planète Logos.



34. LA PIERRE DE LA LIBERTE (1/5)

Gillian révèle l'existence de la Pierre de la Liberté, un artefact magique capable de purifier la Lumière Noire. La Force Lumière se rend sur Andarine, planète où la pierre aurait été cachée. Ils affrontent des gardiens végétaux corrompus. Flora découvre une clé florale dans une ruine ancienne, qui ouvre l'accès à la crypte de la pierre.



35. LA PIERRE DE LA LIBERTE (2/5)

La clé florale mène à une cité racinaire bâtie sur les vestiges d'un ancien sanctuaire. Diskor lance une attaque pour s'emparer de la pierre. Jayce découvre que la pierre est divisée en cinq fragments, chacun gardé par un élément naturel. Le premier fragment, lié à l'eau, est récupéré dans une cascade vivante grâce à Brock.



36. LA PIERRE DE LA LIBERTE (3/5)

La Force Lumière se rend sur Packstar, planète de feu, pour récupérer le deuxième fragment. Ils affrontent des golems de lave créés par Diskor. Flora utilise une mélodie de refroidissement apprise sur la Lune Bleue pour calmer les golems. Le fragment est extrait d'un volcan cristallin.



37. LA PIERRE DE LA LIBERTE (4/5)

Sur Zephyria, planète de vent, le troisième fragment est gardé par des spirales aériennes. Oon est emporté par une tempête magique. Jayce le sauve en utilisant le anneau de stabilisation offert par Tarnak. Le fragment est caché dans une tour flottante, accessible uniquement par une énigme musicale.

38. LA PIERRE DE LA LIBERTE (5/5)

Le dernier fragment, lié à la terre, se trouve sur Vantu, planète minérale. Diskor tente de fusionner les fragments pour corrompre la pierre. Gillian utilise un sort de liaison élémentaire pour réunir les cinq fragments. La Pierre de la Liberté est reconstituée et émet une lumière purificatrice qui repousse les Monstroplantes.



39. LA PLANETE DES JOUETS

La Force Lumière se rend sur Zéphyr, planète peuplée de jouets vivants. Diskor veut les transformer en armes. Flora découvre que les jouets sont animés par une source d'innocence, une énergie pure créée par Audric. Jayce protège la source, et les jouets aident à repousser les Monstroplantes. Un automate ancien remet à Jayce une carte menant à Malabar.



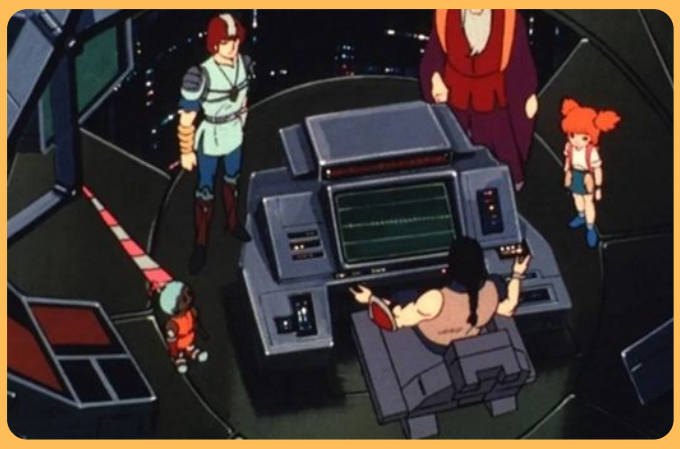
40. UNE JEUNE CHANTEUSE

Sur Malabar I, Jayce rencontre Selena, une jeune fille capable de chanter la matière. Diskor veut l'utiliser pour détruire la Force Lumière. Il capture son père pour la forcer à chanter la destruction. Mais Selena choisit une chanson de renaissance, qui restaure la planète et repousse Diskor. Elle remet à Flora une partition magique, capable d'amplifier ses pouvoirs.



41. LA SORCIERE DE LA GALAXIE

Sur Nébulae, Jayce apprend que Diskor veut capturer Algora, une puissante sorcière capable de manipuler la Lumière Noire. Elle vit recluse dans une forteresse volante. Gillian tente de la convaincre de rejoindre la Force Lumière, mais elle refuse, hantée par une ancienne trahison. Flora découvre qu'Algora a jadis aidé Audric à stabiliser une racine instable. Grâce à une pierre de mémoire, Algora revit ses souvenirs et accepte d'aider Jayce, lui offrant un grimoire de transmutation végétale.



42. LA TRAHISON INTERNE

Sur Eldor, planète technologique, la Force Lumière aide les habitants à activer un champ magnétique planétaire pour repousser les Monstroplantes. Mais un ingénieur nommé Tarnis sabote le système, manipulé par Diskor. Oon découvre la trahison en suivant des câbles anormaux. Jayce affronte Tarnis dans une salle de contrôle instable. Après avoir réparé le champ, Eldor offre à Jayce un modulateur d'énergie racinaire, capable de stabiliser les fluctuations de la racine.



43. LA NOUVELLE INVENTION D'AUDRIC

Un message crypté mène Jayce sur Sand, planète désertique où Audric aurait testé une invention appelée le Résonateur de Lumière. Diskor envoie Karnivor, un mercenaire végétal, pour intercepter l'équipe. Gillian retrouve les plans du Résonateur dans une grotte scellée. Flora active l'appareil, qui projette une carte stellaire dynamique indiquant les dernières positions connues d'Audric. Karnivor est vaincu grâce à une surcharge du Résonateur.



44. LE SIGNAL DE DETRESSE

La Force Lumière capte un signal de détresse provenant d'un vaisseau abandonné dans la Nébuleuse de Saphir. À bord, ils trouvent Drayen, un ancien assistant d'Audric, prisonnier d'un champ de stase. Diskor tente de récupérer les données du vaisseau. Jayce libère Drayen, qui révèle qu'Audric a créé un réseau de balises vivantes pour guider Jayce. Une balise est activée, pointant vers la planète Logos.



45. DISPARITION D'UNE CIVILISATION

Sur Arche de Vie, un vaisseau-monde abandonné, Jayce découvre les ruines d'une civilisation disparue. Les archives révèlent qu'Audric y a tenté de greffer la racine sur un écosystème artificiel. Diskor veut réactiver les systèmes pour créer une armée de Monstroplantes synthétiques. Flora entre en résonance avec les mémoires du vaisseau et désactive le processus. Gillian récupère un échantillon de racine hybride, potentiellement utile pour la purification.



46. LES FAISEURS DE MIRAGES

Sur Miragia, planète désertique, Diskor utilise des faiseurs de mirages pour piéger Jayce dans des illusions. Jayce croit retrouver Audric, mais Flora détecte une incohérence mentale. Gillian utilise un prisme de vérité pour dissiper les illusions. Les faiseurs de mirages sont des artefacts anciens créés pour protéger un temple racinaire, où Jayce découvre une inscription prophétique annonçant la réunion des deux racines.



47. LE SOMNAMBULE

Oon commence à agir étrangement, se déplaçant la nuit vers des lieux inconnus. Sur Somnaria, planète lunaire, il est attiré par une balise psychique laissée par Audric. Diskor tente de détourner la balise pour localiser Jayce. Flora entre dans les rêves d'Oon grâce à un chant de sommeil et découvre un message codé d'Audric. Gillian protège la balise avec un bouclier onirique, empêchant Diskor de la corrompre.

48. LE PAYS DU REVE

La Force Lumière explore Oneiria, monde onirique accessible par un portail dimensionnel. Chaque membre vit une illusion personnelle : Jayce retrouve Audric, Flora voit une planète purifiée, Herc devient roi. Diskor tente de les piéger dans leurs désirs. Gillian utilise un sort de lucidité pour les réveiller. Jayce découvre un fragment de mémoire astrale d'Audric, révélant qu'il est toujours en vie et en mouvement.



49. LES ENFANTS DE SOLARUS II

Sur Solarus II, Jayce découvre une colonie d'enfants survivants, protégés par un champ végétal créé par Audric. Diskor veut corrompre le champ pour en faire une pépinière de Monstroplantes. Flora communique avec les plantes et découvre qu'elles sont sensibles à la racine. Jayce renforce le champ avec un noyau racinaire, sauvant les enfants. L'un d'eux remet à Jayce un médaillon holographique contenant un message d'Audric.



50. LE JARDINIER

Sur Floradia, planète-jardin, Jayce rencontre Elion, un jardinier qui prétend avoir vu Audric. Il garde un arboretum sacré où pousse une plante issue de la racine originelle. Diskor veut la détruire pour empêcher la purification. Flora entre en communion avec la plante, qui révèle une vision d'Audric en train de créer un sanctuaire final. Jayce promet de le retrouver. Elion offre une graine de lumière, capable de restaurer les mondes corrompus.



51. LE JOUEUR DE LA GALAXIE

Sur Ludaris, planète dédiée aux jeux et aux compétitions, Jayce doit affronter Zarnok, un stratège intergalactique qui défie les visiteurs dans des épreuves mentales et physiques. Diskor tente de corrompre les jeux pour capturer Jayce. Grâce à Flora, qui déjoue les illusions du terrain, Jayce remporte la partie finale et gagne un médaillon de logique, contenant une carte vers un ancien laboratoire d'Audric.



52. LA PLANETE ENCERCLEE

La Force Lumière arrive sur Cyrion, planète encerclée par une barrière énergétique créée par Diskor. Les habitants sont piégés et privés de lumière. Gillian découvre que la barrière est alimentée par un noyau de lumière inversée. Jayce infiltre la station orbitale et inverse le flux, libérant Cyrion. Les anciens de la planète offrent à Jayce un fragment de racine cristallisée, purifiée par Audric.

53. RETOUR DANS LE PASSE

Un vortex temporel attire le vaisseau vers Chrona, planète où le temps s'écoule à l'envers. Jayce et ses amis revivent des événements passés, y compris la création des Monstroplantes. Flora entre en contact avec une version jeune d'Audric, qui lui transmet un message temporel codé. Gillian utilise un sablier quantique pour stabiliser le flux et permettre leur retour.



54. ZORG, AGENT DOUBLE

Sur Nemoris, Jayce retrouve Zorg, un ancien allié qui prétend avoir des informations sur Audric. Mais il travaille en secret pour Diskor. Oon découvre la trahison en analysant les transmissions. Jayce piège Zorg dans une illusion mentale créée par Flora. Avant de s'enfuir, Zorg révèle qu'Audric est en route vers Logos, planète sanctuaire.



55. DIVISER POUR MIEUX REGNER

Diskor crée une illusion qui divise la Force Lumière en deux groupes opposés. Sur Dualis, planète miroir, les héros affrontent leurs doubles psychiques. Flora parvient à rétablir l'unité grâce à une onde d'harmonie. Gillian découvre que cette planète abrite un nœud énergétique lié à la racine, qu'il stabilise pour renforcer leurs pouvoirs.



56. OON, VALEUREUSE ESCORTE

Oon est chargé d'escorter un fragment de racine vers un temple sacré sur Valoria, planète montagneuse. Il est attaqué par des Monstroplantes volants. Malgré sa peur, il fait preuve de courage et parvient à livrer le fragment. Le temple révèle une inscription prophétique : "Quand les deux racines s'uniront, la lumière renaîtra." Jayce félicite Oon, qui gagne en confiance.



57. L'ORDINATEUR DE LA PLANETE LOGOS

La Force Lumière atteint enfin Logos, planète sanctuaire où Audric aurait laissé des données vitales. Ils découvrent un ordinateur organique capable de fusionner avec la racine. Diskor tente de le corrompre. Gillian protège le système avec un sort de blindage mental. L'ordinateur révèle une carte menant à Floradia, dernier refuge d'Audric.



58. L'ARBRE MAGIQUE

Sur Floradia, Jayce découvre un arbre géant issu de la racine originelle. Il est gardé par Elion, un jardinier mystique. Diskor veut le brûler pour empêcher la purification. Flora entre en communion avec l'arbre, qui lui transmet une vision d'Audric en train de créer un sanctuaire final. Jayce promet de le retrouver. Elion offre une graine de lumière, capable de restaurer les mondes corrompus.

59. LE CARILLON DE SHARPIS

Sur Sharpis, planète musicale, un carillon cosmique est capable d'amplifier les pouvoirs de la racine. Diskor tente de le détourner pour créer une onde destructrice. Flora et Brock jouent une mélodie d'harmonie qui rétablit l'équilibre. Le carillon révèle une partition cachée composée par Audric, contenant des instructions pour activer la racine finale.



60. LA SOURCE

La Force Lumière atteint Sourcea, planète d'origine de la Lumière Noire. Jayce découvre un puits énergétique où Audric aurait tenté de purifier l'énergie corrompue. Diskor veut l'utiliser pour créer une racine noire ultime. Gillian lance un rituel de purification avec la graine de lumière. La source est stabilisée, et une projection d'Audric apparaît, annonçant que l'heure de la réunion des racines approche.



61. RETOUR DANS LE PASSE

La Force Lumière est aspirée dans un vortex temporel qui les projette sur Chrona, planète où le temps s'écoule à rebours. Jayce revit les premiers instants de la création des Monstroplantes. Flora entre en contact avec une version jeune d'Audric, qui lui transmet un message codé dissimulé dans une graine temporelle. Gillian utilise un sablier quantique pour stabiliser le flux et permettre leur retour. Ce voyage révèle que la racine originelle est liée à un événement cosmique ancien.



62. LA CAPTURE DE JAL GORDA

Sur Vantor, Jayce et ses amis retrouvent Jal Gorda, un ancien allié d'Audric devenu ermite. Il détient un fragment de mémoire végétale contenant des données sur le sanctuaire final. Diskor le capture pour accéder à ces informations. Oon infiltre la forteresse de Diskor déguisé en Monstroplante. Grâce à une diversion orchestrée par Herc, Jal Gorda est libéré. Il révèle que le sanctuaire est situé sur Circadia, planète dissimulée par un champ d'illusions.



63. LE RAID

La Force Lumière lance une opération audacieuse sur Circadia, où Diskor a établi sa base principale. Le sanctuaire d'Audric est enfoui sous une cité holographique. Jayce, Flora et Gillian pénètrent dans les souterrains, affrontant des Monstroplantes évolués. Flora découvre une chambre de résonance racinaire, où la racine s'illumine et révèle une carte finale. Diskor tente de fusionner avec la Lumière Noire, mais est repoussé par une onde de purification déclenchée par la racine.



64. VICKSAND, L'ECUYER FORGERON

Sur Forjalis, planète-forge, Jayce cherche à renforcer la racine pour le dernier affrontement. Il rencontre Vicksand, ancien écuyer devenu forgeron mystique. Ensemble, ils reforgent le noyau racinaire en utilisant un métal vivant. Diskor envoie une armée pour détruire la forge. Oon, inspiré par Vicksand, mène la défense avec bravoure. La racine reforgée émet une lumière dorée, signe qu'elle est prête pour l'activation finale.



65. LE VOYAGE FINAL

Jayce reçoit un dernier message d'Audric, l'invitant à le rejoindre sur Circadia, dans un cirque intergalactique où il se cache. La Force Lumière s'y rend, mais Diskor lance une attaque massive. Les Monstroplantes envahissent le cirque, semant le chaos. Jayce parvient à activer la racine reforgée, qui repousse les ennemis. Il aperçoit Audric au loin, mais une explosion sépare les deux. Le vaisseau décolle, laissant la réunion père-fils inachevée. La série se termine sur une note ouverte, avec Jayce jurant de poursuivre sa quête.

A NOTER

Le dernier épisode, Le Voyage Final, diffusé le 13 décembre 1985, ne conclut pas l'histoire. La réunion des deux racines et la défaite de Diskor restent en suspens, faute de saison 2. Une suite ou un film avait été envisagé, mais jamais réalisé.



LA SAISON 02 JAYCE ET LES CONQUERANTS DE LA LUMIERE

Nous avons demandé à Laurent FORELLI d'imaginer une clôture pour la série, il c'est prêté au jeu, et a créé 27 épisodes qui donnent une fin à la série en respectant tous les personnages... Découvrez cette suite, en exclusivité pour le TELE JUNIOR HEBDO...

Voici ce qu'aurait pu être une saison 2 de Jayce et les Conquérants de la Lumière, si les studios avaient eu carte blanche pour prolonger l'aventure. J'ai imaginé une trame cohérente, fidèle à l'esprit de la série, avec des arcs narratifs inédits, de nouveaux personnages, une évolution des anciens... et une conclusion digne de ce nom. Bien sûr, je suis conscient qu'elle ne peut pas plaire à tout le monde ! *Laurent*







TITRE : JAYCE – L'HERITAGE DE LA LUMIERE
EPISODE 1 A 5 : LE RETOUR D'AUDRIC

- Jayce parvient enfin à localiser son père grâce à une ancienne balise cryptée découverte par Gillian.

- Audric, isolé sur une planète-prison végétale, révèle l'existence d'une troisième racine, créée pour stabiliser le pouvoir des deux premières.

- La réunion père-fils est bouleversante, mais les retrouvailles sont rapidement interrompues par une offensive massive des Monstroplantes.



EPISODE 6 A 12 : L'ORIGINE DE DISKORER

- Une quête parallèle révèle les souvenirs perdus de Diskor, autrefois humanoïde nommé Karn, ancien collègue d'Audric corrompu par une plante expérimentale.

- Flora découvre qu'elle peut purifier certaines Monstroplantes grâce à son pouvoir, suggérant qu'une partie d'entre elles pourrait être « sauvée ».

- Oon commence à se reprogrammer émotionnellement… et développe une forme d'humour inattendue.



EPISODE 13 A 19 : LA LUMIERE NOIRE S'ETEND

- Les Monstroplantes créent des clones végétaux des héros : une unité d'élite nommée Les Reflets Sombres.

- Gillian utilise l'énergie des anciennes civilisations cosmiques pour développer un Artefact des Échos, capable d'amplifier les racines.

- Herc affronte son passé de pirate lorsqu'un ancien rival, Scarn le Despote, tente de vendre des technologies végétales aux Monstroplantes.

EPISODE 20 A 26 : LA GRANDE CONFLUENCE

- Une planète sacrée nommée Tyros révèle une convergence des trois racines, ouvrant un portail vers la dimension originelle des Monstroplantes.

- L'équipe découvre que cette espèce végétale n'était pas mauvaise à l'origine, mais manipulée par une entité parasite appelée Vornak, la vraie source de la Lumière Noire.

- Jayce, guidé par Audric et Flora, pénètre la conscience végétale collective pour rétablir l'équilibre.



DERNIER EPISODE : L'ULTIME FLORAISON

- Grâce à la fusion des trois racines, la Lumière Noire est purifiée.

- Les Monstroplantes sont « guéries » et réintégrées dans le cycle naturel.

- Jayce dit adieu à son père, qui décide de rester sur Tyros en gardien de la paix végétale.

- Le Pride of the Skies II repart dans la galaxie… mais un dernier signal énigmatique apparaît, annonçant une nouvelle menace.



ÉVOLUTION DES PERSONNAGES

- Jayce devient un leader symbolique, porteur de l'héritage cosmique, tout en restant fidèle à ses amis.
- Flora embrasse ses origines végétales et devient ambassadrice entre espèces.
- Oon gagne une conscience propre, et se sacrifie pour sauver Gillian dans l'épisode final.
- Herc devient capitaine d'une flotte interstellaire anti-Monstroplantes.
- Diskor, libéré de l'emprise de Vornak, retrouve son humanité et devient… le gardien de Tyros.

JAYCE

Leader des Conquérants de la Lumière, Jayce est un jeune homme courageux et intelligent, investi d'une mission cruciale : retrouver son père Audric et réunir les deux racines magiques pour vaincre les Monstroplantes. Sa loyauté, son instinct et son amulette rouge en font le pilier de l'équipe, guidé par un sens aigu de la justice.



GILLIAN

Vieil allié et ami fidèle d'Audric, Gillian est un magicien doté de vastes connaissances scientifiques et mystiques. Il joue le rôle de mentor auprès de Jayce, utilisant ses sorts et inventions pour aider le groupe à progresser dans sa quête. Sa sagesse est une source inestimable de conseils.



FLORA

Enfant mi-humaine mi-plante, Flora est née d'une expérimentation scientifique. Dotée de pouvoirs psychiques lui permettant de ressentir les Monstroplantes et de communiquer avec les êtres vivants, elle apporte sensibilité et intuition à l'équipe. Sa nature hybride est précieuse pour comprendre les dangers qui les menacent.



OON

Création d'Audric, Oon est une armure vivante et sensible, parfois peureuse mais profondément loyale. Porteur de la racine confiée par Audric, il veille sur Jayce et manie la "Lance Vaillante", une arme qui parle et possède une personnalité propre. Sa naïveté contraste avec la gravité de la mission.



HERC

Ancien pirate de l'espace devenu pilote du vaisseau Pride of the Skies II, Herc est d'abord motivé par l'argent, mais finit par s'attacher à la cause de Jayce. Bourru et ironique, il apporte force et expertise en navigation, tout en ajoutant une touche de sarcasme bien dosée.



DISKOR

Principal antagoniste de la série, Diskor est un être mi-plante mi-machine né d'un accident lors d'une expérience d'Audric. Il dirige les Monstroplantes avec une ambition sans limite : répandre la Lumière Noire et conquérir l'univers. Sa voix grave et son apparence terrifiante en font un ennemi emblématique.



LES MONSTROPLANTES

Armées de Diskor, ce sont des créatures végétales mutantes qui peuvent fusionner avec des machines pour devenir des engins de guerre. Elles évoluent sans cesse, animées par une intelligence collective malveillante et un objectif unique : imposer leur domination et éliminer les Conquérants de la Lumière.



UNE EQUIPE CREATIVE DE HAUT NIVEAU

La réalisation est assurée par Bernard Deyriès et Bruno Bianchi, duo déjà à l'œuvre sur MASK et Pôle Position. Le character design est supervisé par Kazuo Terada, connu pour son travail sur Gargoyles et S.O.S Fantômes. La musique, quant à elle, est composée par Haïm Saban et Shuki Levy, figures incontournables de l'animation télévisée des années 80.






Jayce
ET LES
CONQUÉRANTS
DE LA
LUMIÈRE
CLASSIC junior
CHAQUE MERCREDI

CRÉATION : Jean CHALOPIN et Haskell BARKIN
PRODUCTION : D.I.C. - I.C.C. TV
MUSIQUE : Shuki LEVI - Haim SABAN
DIRECTION ANIMATION : Kazuo TERADA
LANCEMENT : 1 septembre 1985
DERNIER EPISODE : 1 mai 1986
GÉNÉRIQUE : Nick CARR

DUREE EPISODE : 21 MINUTES
NOMBRE EPISODES : 65
NOMBRES SAISONS : 01
DIFFUSION FRANCE : T.F.1.
PREMIER EPISODE : 9 SEPTEMBRE 1985
ÉMISSION : SALUT LES PETITS LOUPS

HISTOIRE

Lors d'expériences destinées à trouver de nouvelles plantes capables de vaincre la famine dans l'univers, le biologiste Audric crée par erreur les Monstroplantes, espèces mi-végétales, mi-animales, dotées d'intelligence et habitées par la Lumière Noire.

Afin de les exterminer, deux racines doivent être réunies : l'une est en sa possession, l'autre détenue par son fils Jayce. Ce dernier, aidé de ses amis, les Conquérants de la lumière (Flora, Oon l'écuyer, Gillian le magicien, Herc le navigateur, Brock le poisson volant), part à la recherche de son père qui s'est enfui, tout en combattant les Monstroplantes et leur chef, Diskor.

COMÉDIENS DE VOIX FRANCAISE

Gilles Laurent : Jayce - ***Gilles Tamiz*** : Oon - ***Daniel Gall*** dans les premiers épisodes puis ***Gilles Guillot*** : Herc - ***René Bériard*** : Gillian - ***Pierre Garin*** : Diskor - ***Jean-Claude Balard*** : Audric - ***Séverine Morisot*** : Flora

INSPIRATION

Jayce et les Conquérants de la lumière est une série animée créée à la demande de la société Mattel pour promouvoir la vente de jouets déjà commercialisés, les Wheeled warriors.

En France, la série a connu un immense succès lors de sa diffusion. Le merchandising a suivi : textile, articles scolaires, revues, VHS, livres de la Bibliothèque Rose[4], etc.

Aux États-Unis, le succès fut plus mitigé. La vente des jouets n'atteignant pas les objectifs de Mattel, DIC ne produisit pas de seconde saison. Le 65e épisode laisse donc l'histoire en suspens car Jayce n'a pas encore retrouvé son père, ni éliminé les Monstroplantes.

PRODUIT DÉRIVÉE

Une bande dessinée de treize pages, dérivée de la série et non créditée, a été publiée dans le no 922 du magazine Pif Gadget (première série) : l'histoire met en scène de nouveaux personnages (comme Algora, une sorcière alliée de Diskor) et se termine sur un cliffhanger non résolu, la suite n'ayant jamais été publiée dans Pif Gadget. En revanche, cette BD est également publiée en plusieurs épisodes, sous le titre Le Sortilège d'Algora (incluant la suite inédite) dans le supplément Poche Junior du magazine Télé Poche.

ANECDOTES

Straczynski a souvent expliqué que DIC lui avait laissé une liberté totale pour écrire des épisodes plus complexes que la moyenne des dessins animés liés à des jouets.
Il en a profité pour glisser :

- des thèmes écologiques
- des arcs narratifs plus sérieux
- des personnages avec de vraies motivations

Lino VENTURA

UN GEANT DISPARAIT...

Lino Ventura, de son vrai nom Angiolino Giuseppe Pasquale Ventura, est né le 14 juillet 1919 à Parme, en Italie. Il a déménagé en France avec sa mère alors qu'il était enfant. Avant de devenir acteur, il a d'abord poursuivi une carrière de lutteur et de catcheur. Sa carrure imposante et son charisme l'ont rapidement rendu populaire dans le monde du sport.





Sa carrière cinématographique a débuté en 1954 lorsqu'il a été repéré par le réalisateur Jacques Becker, qui lui a offert un rôle dans le film "Touchez pas au grisbi" aux côtés de Jean Gabin. Ce film a marqué le début d'une carrière exceptionnelle au cinéma. Ventura est devenu une vedette grâce à des films comme "Le Gorille vous salue bien" et "Le fauve est lâché". Il a alterné entre comédies à succès et drames policiers, devenant l'un des acteurs les plus populaires du cinéma français. Parmi ses nombreux succès, on peut citer "Les Tontons flingueurs", "Les Grandes Gueules", "L'Armée des ombres" et "Garde à vue".

En dehors de sa carrière cinématographique, Lino Ventura était un homme de valeurs, profondément attaché à sa famille. Il a épousé Odette Ventura en 1942, et ensemble, ils ont eu quatre enfants : Mylène, Laurent, Linda et Clélia. En 1958, la naissance de sa fille Linda, atteinte d'un handicap, a profondément marqué sa vie. En réponse aux difficultés rencontrées pour offrir l'accompagnement nécessaire à Linda, il a fondé en 1966 l'association Perce-Neige, destinée à venir en aide aux personnes handicapées et à leurs familles. Son engagement dans cette cause a fait de lui une figure respectée et aimée bien au-delà du monde du cinéma.





Lino Ventura est décédé le 22 octobre 1987 à Saint-Cloud, en France, à l'âge de 68 ans. Son héritage cinématographique et son engagement humanitaire continuent d'inspirer de nombreuses personnes. Il reste une icône du cinéma français, et ses films sont toujours appréciés par des générations de cinéphiles.

Ventura a laissé une empreinte indélébile dans le cinéma, non seulement par ses performances mémorables, mais aussi par son intégrité et son dévouement à des causes qui lui tenaient à cœur. Sa vie et sa carrière sont des témoignages de l'impact que peut avoir une personne déterminée à faire une différence dans le monde.



CROISSANTS

INGRÉDIENTS :

- 10 G DE SEL
- 52 G DE SUCRE
- 15 G DE LEVURE DE BOULANGER
- 180 G DE BEURRE TENDRE
- 500 G DE FARINE TYPE 45
- 28 CL DE LAIT
- 2 CUILLÈRES A SOUPE D'EAU
- 1 OEUF



LA RECETTE

PRÉPARATION :

- Préparer la pâte feuilletée levée : Délayer la levure dans l'eau tiède. Dans un grand saladier, déposer la farine, le sel, le sucre, creuser un puits et incorporer petit à petit le lait.
- Quand le lait est entièrement incorporé, ajouter le mélange eau levure et pétrir la pâte pendant 15 minutes sur le plan de travail. Former une boule, la placer dans le saladier, couvrir d'un linge et laisser reposer deux heures.
- Au bout de deux heures, étaler la pâte sur le plan de travail en forme d'étoile à quatre branches en gardant le centre plus épais. Étaler le beurre au centre et replier les branches.
- Étaler alors ce pâton en un rectangle. Replier ce rectangle en trois et faire pivoter le rectangle d'un quart de tour sur la droite. Allonger à nouveau la pâte en rectangle, la replier en trois et tourner d'un quart de tour à droite.
- Recommencer une fois cette opération. La pâte feuilletée levée est prête.
- Les croissants : Étaler la pâte feuilletée levée finement et découper des triangles. Rouler les triangles en partant de la base pour finir par la pointe, leur donner une forme de croissant.
- Laisser reposer les croissants deux heures. Allumer le four thermostat 8 (240°C).
- Après le repos, badigeonner au pinceau les croissant d'oeuf battu en prenant soin de ne pas les faire retomber.
- Faire cuire 5 min à four chaud puis 10 à 15 min à thermostat 5/6 (160-170°C).

LA PETITE HISTOIRE

Bien qu'il soit un des symboles de l'art de vivre à la française les plus connus, le croissant est originaire de Vienne, la capitale de l'Autriche. En 1683, la ville était assiégée par l'armée ottomane, qui attendait le bon moment pour l'envahir.

FARINE TYPE 45

La farine type 45, star incontestée de la pâtisserie française, est l'héritière d'une longue quête de finesse commencée au Moyen Âge et révolutionnée au XIXe siècle avec l'arrivée des moulins à cylindres. Grâce à cette innovation, les meuniers ont enfin pu séparer très précisément l'amande du grain du son, donnant naissance à des farines d'une blancheur et d'une légèreté inédites. Au XXe siècle, la France standardise ces niveaux de raffinage avec la classification par "T", et la T45 — la plus pure et la plus fine — devient rapidement l'alliée des pâtes légères, des brioches aériennes et des gâteaux moelleux. Aujourd'hui encore, elle incarne l'excellence et le savoir-faire de la pâtisserie française.

LE + D'ALEXANDRE

Ajout inédit : la poudre de pétales de rose cristallisés
Pourquoi c'est unique

- Les pétales de rose cristallisés, réduits en poudre fine, apportent une note florale subtile, élégante et totalement inattendue dans une viennoiserie.
- Leur sucre cristallisé se caramélise légèrement pendant la cuisson, créant un parfum délicat qui se marie étonnamment bien avec le beurre.
- La poudre se mélange directement à la détrempe ou se saupoudre légèrement sur le beurre avant le tourage, ce qui parfume le croissant sans altérer son feuilletage.


DOROTHEE
LES ANNEAUX DE SATURNE

L'UNIVERS Dorothée récré

Il y a des chansons de Dorothée qui amusent, d'autres qui bercent, et puis il y a celles qui ouvrent des portes. Les anneaux de Saturne appartient à cette dernière catégorie : un titre qui ne se contente pas de raconter une histoire, mais qui invite à quitter la Terre, à lever les yeux, à rêver plus loin que l'horizon. C'est une chanson-vaisseau, une capsule de douceur cosmique où l'enfance retrouve son droit le plus précieux : celui de croire que tout est possible. Derrière son apparente simplicité, le morceau déploie une atmosphère rare, presque hypnotique. On y retrouve cette signature Dorothée : une mélodie lumineuse, un refrain qui s'accroche au cœur, et cette façon unique de transformer l'imaginaire en refuge. Saturne devient alors plus qu'une planète : un symbole. Celui d'un ailleurs où l'on peut s'échapper quand le monde devient trop bruyant, trop sérieux, trop adulte. Ce titre, c'est aussi un clin d'œil à toute une génération qui a grandi les yeux tournés vers les étoiles, bercée par les dessins animés, les génériques et les promesses d'aventures intergalactiques. Dorothée, elle, ne parle jamais vraiment d'astronomie : elle parle de nous, de nos rêves, de nos envies de légèreté. Elle nous rappelle que l'espace n'est pas seulement un lieu, mais un état d'esprit. Les anneaux de Saturne est une parenthèse suspendue, un moment où l'on respire autrement. Une chanson qui ne cherche pas à impressionner, mais à apaiser. Elle flotte, elle tourne, elle enveloppe. Elle fait partie de ces titres qu'on redécouvre en grandissant, parce qu'on comprend soudain que derrière la fantaisie se cache une vraie poésie. Dans l'univers Dorothée, chaque planète a son histoire. Saturne, elle, a la sienne : celle d'un voyage intérieur, d'une échappée belle, d'un sourire qui revient sans qu'on s'en rende compte. Et c'est peut-être ça, la magie Dorothée : transformer un simple refrain en un petit morceau d'infini.



Les anneaux de Saturne
Les lunes de Neptune
Les cratères de la Lune
Jupiter et ses brumes

Les montagnes de Vénus
Les volcans d'Uranus
Sont bien moins grands pour moi
Que mon amour pour toi

Les lumières de Sirius
Les feux de Canopus
La chaleur d'Arcturus
L'éclat de Kantarus

La froide Aldébaran
Les mondes de Deridan
Brillent bien moins pour moi
Que mon amour pour toi

Toi, tu es mon univers de joie
Le soleil qui veille sur moi
Mon infini rempli d'amour
Mon amour
Toi, tu es ma galaxie d'espoir
Mon étoile qui brille dans le noir
Pour aujourd'hui et pour toujours

Les torrents d'Altaïr
Les astres de la Lyre
Les planètes neigeuses
Du lointain Bételgeuse

Les mystérieux quasars
Les étranges trous noirs
Sont plus simples pour moi
Que mon amour pour toi

Toi, tu es mon univers de joie
Le soleil qui veille sur moi
Mon infini rempli d'amour
Pour toujours
Toi, tu es ma galaxie d'espoir
Mon étoile qui brille dans le noir
Pour aujourd'hui et pour toujours
Pour toujours
Toi, tu es mon univers de joie
Le soleil qui veille sur moi
Mon infini rempli d'amour
Pour toujours
Toi, tu es ma galaxie d'espoir
Mon étoile qui brille dans le noir
Pour aujourd'hui et pour toujours

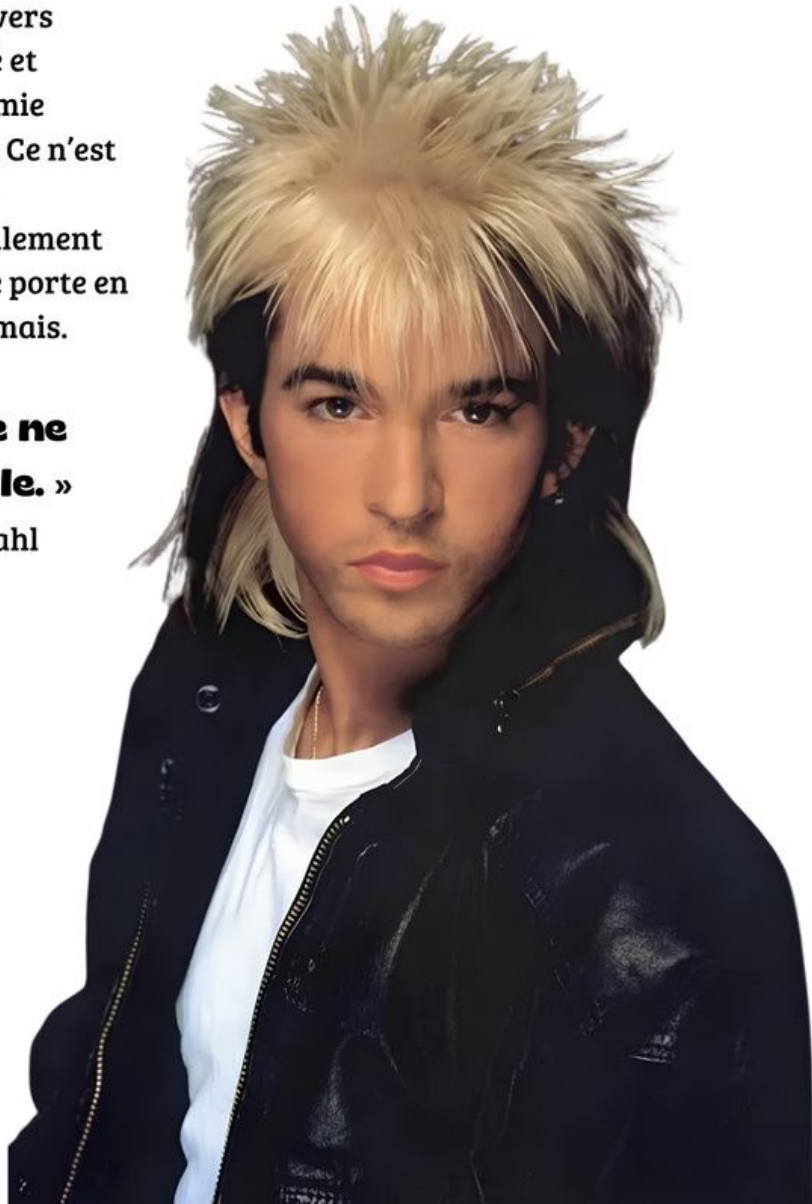
Artiste - Interprète : Dorothée
Compositeur : Jean-François Porry
Compositeur : Gérard Salesses
Album : Toutes les chansons du monde

Durée : 3 m 29s
Label : AB Disques ©
Année : 1996

LIMAHL

INTERPRÈTE : LIMAHL, BETH ANDERSEN
AUTEUR - COMPOSITEUR : KEITH FORSEY, GIORGIO MORODER
LABEL : EMI RECORDS
PAYS : ROYAUME-UNI

Il y a des chansons qui ne vieillissent pas: elles se contentent de flotter au-dessus du temps, comme si elles avaient été composées dans un espace parallèle où la nostalgie est une matière première. Never Ending Story, interprété par Limahl en 1984, appartient à cette catégorie rare. Dès les premières notes synthétiques, on a l'impression d'ouvrir une porte secrète vers les années 80, celles où l'imaginaire était roi, où les films pour enfants savaient encore parler aux adultes, et où la pop se rêvait futuriste. La voix de Limahl, douce et presque irréelle, glisse sur la mélodie comme un souffle venu d'ailleurs. Elle ne cherche pas à impressionner: elle envoûte. Elle installe une atmosphère suspendue, un entre-deux où l'on croit encore aux mondes cachés derrière les miroirs et aux héros qui se découvrent malgré eux. Car Never Ending Story, c'est aussi l'âme d'un film devenu culte, un conte initiatique qui a marqué toute une génération. La chanson en est le cœur battant, le fil d'or qui relie l'enfance à l'imaginaire. Elle capture ce moment précis où l'on comprend que grandir ne signifie pas renoncer à rêver. Sa production, signée Giorgio Moroder, est un bijou de pop électronique: minimaliste mais lumineuse, simple mais hypnotique. Chaque sonorité semble taillée pour évoquer un univers fantastique, un monde où les frontières entre réalité et fiction se dissolvent. Et c'est précisément cette alchimie qui fait de Never Ending Story un titre indémodable. Ce n'est pas seulement une chanson: c'est un passage secret vers nos propres souvenirs, un rappel que l'émerveillement n'a pas d'âge. Elle continue de résonner parce qu'elle porte en elle une promesse: celle d'une histoire qui ne finit jamais.



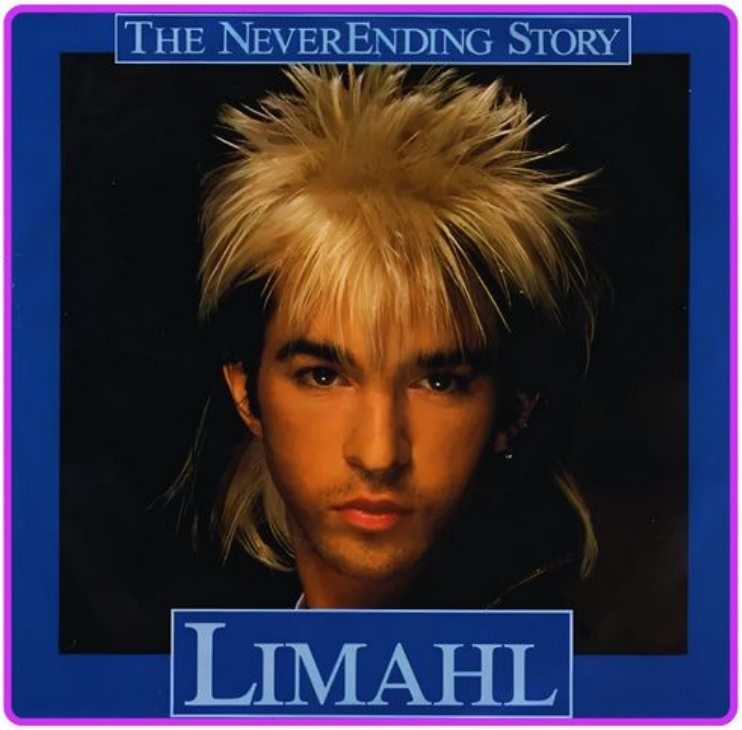
« Je voulais une chanson magique... je ne savais pas qu'elle deviendrait éternelle. »

Limahl



NEVER ENDING STORY

1984



Turn around
Look at what you see...
In her face
The mirror of your dreams...

Make believe I'm everywhere
Given in the light
Written on the pages
Is the answer to a never ending story...
Ahahah ahahah ahahah...

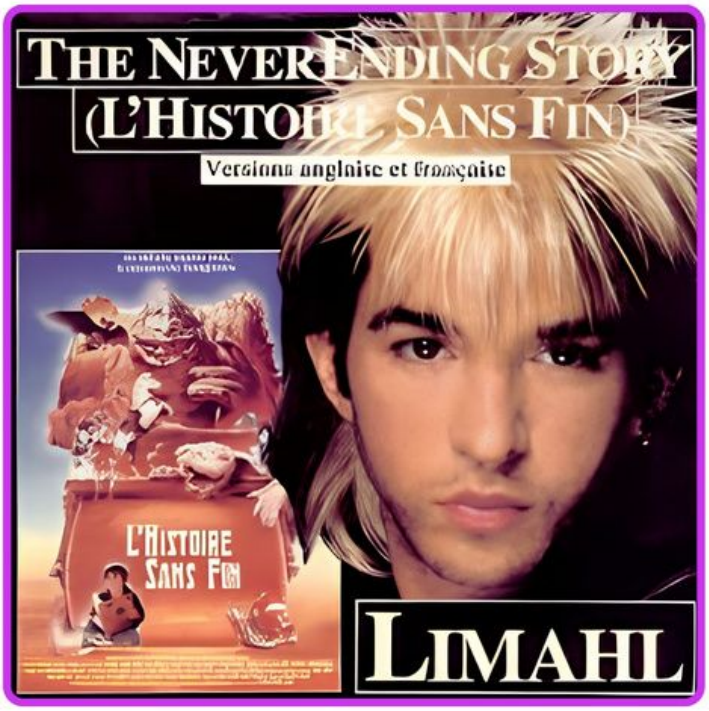
A never ending story...
Ahahah ahahah ahahah...

Reach the stars
Fly a fantasy...
Dream a dream
And what you see will be...

Rhymes that keep their secrets
Will unfold behind the clouds
And there upon a rainbow
Is the answer to a never ending story...
Ahahah ahahah ahahah...

A never ending story...
Ahahah ahahah ahahah...

Story...
Ahahah ahahah ahahah...
Ahahah ahahah ahahah...



Show no fear
For she may fade away...
In your hand
The birth of a new day...

Rhymes that keep their secrets
Will unfold behind the clouds
And there upon a rainbow
Is the answer to a never ending story...
Ahahah ahahah ahahah...

Never ending story...
Ahahah ahahah ahahah...

Never ending story...
Ahahah ahahah ahahah...

Never ending story...
Ahahah ahahah ahahah...