Adaptation télévisée d'après la bande-dessinée **Les Petits Hommes**
de SERON Editions DUPUIS

Voix-off sur générique :

Un jour, nos vies ont été transformées.

Nous vivions tranquillement quand...
je ne peux pas me souvenir exactement...
le produit étrange nous a miniaturisés.

Nous nous sommes réfugiés dans une cave et nous avons construit Espalion 2, notre village secret.

Depuis, notre vie est une suite d'aventures extraordinaires.

Jusqu'à ce que nous trouvions le moyen de redevenir grands, nous avons décidé de rester cachés.

Car vous ignorez notre présence, pourtant nous existons.

Nous... les Petits Hommes.

LES PETITS HOMMES

Les **Petits Hommes** sont des êtres humains miniaturisés **à la taille de dix centimètres** qui vivent dans le mini village secret d'**Espalion 2**, à la suite d'un contact avec le **produit étrange**.

Les Petits Hommes

Il y a quelques temps, d'étranges disparitions ont eu lieu dans la ville d'Espalion. Les "disparus" sont devenus des petits hommes, regroupés en secret dans une cave du château d'Espalion où ils ont reconstruit un village à leur taille: Espalion 2. Les petits hommes sont des gens ordinaires vivant des aventures extraordinaires puisque chaque action quotidienne pour les grands est pour eux un exploit. Chacun met au service de la communauté ses qualités et ses aptitudes, mais aussi ses défauts (voir Personnages). Le but des Espalionnais est de garder leur existence secrète et d'éviter à des "grands" de subir leur sort ou d'utiliser la miniaturisation à des fins malhonnêtes en dissimulant le produit étrange jusqu'à ce qu'ils aient trouver le moyen d'annihiler ses pouvoirs dangereux.

Le produit étrange

Le produit étrange est une substance mystérieuse dont on ne connait pas l'origine, ni les effets précis. Une seule chose est sûre: il réduit les êtres humains à une taille minuscule; les objets et les plantes ne subissent pas de transformation; les animaux n'y survivent pas (Il existe quand même des objets à la taille des petits hommes, par exemple des modèles réduits: Espalion 2 possède trois avions, un bateau, des véhicules). La miniaturisation s'accompagne d'amnésie sur la période plus ou moins longue précédant les circonstances du contact avec le produit étrange. L'effet est irréversible tant que les petits hommes n'auront pas trouvé eux même le moyen de redevenir grands. Il agit par contact, pas par onde ni radiation. Un petit morceau (une pépite) de produit étrange suffit à transformer un être humain de taille normale en petit homme, mais alors, son énergie s'épuise et il ne reste qu'un petit caillou inoffensif. Enfin, le produit étrange lui même, une grosse roche luminescente capable vu sa taille et son énergie réductrice de miniaturiser toute l'espèce humaine, est secrètement et profondément enterré sous Espalion 2, à l'abri des regards et du contact des grands.

Espalion 2

Espalion 2 est le village secret des petits hommes, construit au fond d'une cave du château abandonné d'Espalion. Le village est composé d'objets récupérés pour leur habitabilité: boite à chaussure, meuble à tiroirs (comme immeuble avec terrasses), etc... mais son aspect est agréable à voir, propre et coloré. Espalion 2 possède plusieurs sorties vers le château: par des fissures dans les murs, les canalisations, les petits hommes entrent et sortent de la cave à leur volonté. D'autres issues secrètes aboutissent à l'extérieur du château. Un vieux monte-plat rouillé permet d'emporter les avions des petits hommes de la cave à une salle du château où ils peuvent décoller discrètement par une fenêtre ouverte.

Le concept de la série repose sur un fait très simple: tous les jouets traînant dans une chambre d'enfant sont à l'échelle des petits hommes: les voiturettes, les playmobils, les maquettes, etc... et sont sources de beaucoup plus d'aventures imaginaires qu'il n'y en a d'écrites dans ce dossier. Allongés à plat ventre sur le sol, à cette hauteur où une chaussure devient un obstacle infranchissable et un meuble, un gratte-ciel vertigineux, les enfants rêvent de héros à leur taille.

Les Petits Hommes est un projet qui n'existe pas encore sur les écrans mais dans l'imagination des enfants, les petits hommes existent déjà.

Une vraie série d'aventures fantastiques pour les jeunes téléspectateurs, rapide et drôle, avec du suspens et des rebondissements, et qui a l'ambition d'être tout à fait innovatrice et différente, voila ce que veut être **les Petits Hommes**.

Les scénarios font l'objet d'un soin particulier. Un seul épisode développe une histoire complète (situation de départ, rebondissements, résolution) mettant en scène des personnages récurrents partageant les premiers et seconds rôles de l'intrigue. Et chaque épisode constitue au fil de la série un assemblage cohérent d'indices pour percer le secret du produit étrange au trentième chapitre, étape finale provisoire de leurs aventures.

LES PERSONNAGES

VICTOR
Personnage principal: incarnation du courage et de la détermination des petits hommes à vivre dignement et intelligemment leur condition sans jamais perdre espoir. Il est astucieux et déterminé, prêt à partir dans toutes les aventures et trouve la solution de bon nombres de situations désespérées. Il pilote l'un des trois avions espalionnais: un "jet" modèle réduit emprunté aux grands. Sa phrase fétiche est: "Qui ne risque rien, n'a rien."

LE PROFESSEUR
Sorte de Géo Trouvetou ou Professeur Nimbus, inventeur des plus folles machines qui parfois sauvent Espalion 2 du désastre, parfois l'y précipitent. Dès qu'une aventure dérape vers l'invraisemblable, c'est qu'une de ses expériences lui a échappé.

ALICE
La jeune et belle scientifique du village. Elle concentre toute sa grande intelligence à percer le secret du produit étrange. Victor et elle partagent des sentiments amoureux qu'ils n'osent pas s'avouer.

JEFF
Expert pilote de l'hélicoptère d'Espalion 2, un autre modèle réduit. Ami et bras droit de Victor, sérieux et volontaire pour toutes les missions sur terre et dans le ciel.

VINCENT
Pilote du second avion (un avion à hélice modèle réduit), "bras gauche" de Victor: gaffeur, maladroit, toujours à se disputer avec Jeff mais prêt à se serrer les coudes derrière Victor.

MONSIEUR JEAN
Ancien propriétaire du château d'Espalion où se sont réfugiés les petits hommes. A ce titre, il a la désagréable habitude de se prendre pour un roi sans royaume et de parler comme si il faisait un discours. Bête mais pas méchant.

PAULINE
(femme de Monsieur Jean) Son opposé: sensée et gentille. Capable de soutenir inconditionnellement son mari ou de lui rabattre le caquet.

ALPHA
Jeune fille mystérieuse, amnésique, muette, fragile et récemment miniaturisée (épisode n° 5). Le produit étrange exerce sur elle une fascinante attraction. Même parmi les petits hommes, elle est encore plus... différente.

ISABELLE
Journaliste quand elle était grande. Elle est la spécialiste des enquêtes, déductions astucieuses, élucidations de mystère en tous genres. Rusée et intrépide.

LES ESPALIONNAIS
Les autres habitants d'Espalion 2 participent individuellement ou en groupe aux aventures des petits hommes. Le village secret compte une trentaine d'habitants mais seule une dizaine de seconds rôles importants apparaissent régulièrement.

LES GRANDS
Les hommes (épisodes n° 1 - 2 -12 - 14 - 16 - 21 - 23 - 24 - 28) ignorent l'existence des petits hommes. Leur voisinage est souvent volontairement ou involontairement dangereux pour les Espalionnais.

CARBONE
Double maléfique du professeur créé artificiellement (épisode n° 20), fourbe, méchant, complotant sans cesse à la perte des petits hommes (épisodes n° 22 - 24 - 26 - 28).

MICRO EVOLUTION INC.
Cette mystérieuse firme connait sans doute le secret de la miniaturisation (épisode n° 2) et ses dangereux agents sans scrupule cherchent à récupérer le produit étrange pour l'utiliser à des fins malveillantes (épisodes n° 7 - 20 - 24).

LES EPISODES

Episode n° 1 Espalion 2
La tension monte à Espalion 2, le village secret sous le château d'Espalion où les petits hommes se sont réfugiés après leur mystérieuse miniaturisation. Les Espalionnais vivaient en bonne intelligence jusqu'à aujourd'hui.
L'arrivée envahissante et menaçante d'une équipe de dératisation dans le château devrait permettre aux petits hommes de retrouver leur confiance mutuelle. En espionnant les "grands", Victor découvre qu'ils ne représentent pas un grand danger si les Espalionnais organisent une défense suffisante contre les produits toxiques. Mais chacun préfère prétendre être le seul à pouvoir agir pour sauver Espalion 2. Furieux, Victor décide de donner une leçon à ses compagnons. Il invente de toutes pièces une seconde visite surprise des dératiseurs qui provoque la panique dans le village indifférent aux recommandations de Victor.
Son stratagème est vite découvert mais **Victor obtient des petits hommes qu'ils agissent ensemble** à l'avenir pour assurer leur survie et protéger leur secret.

Episode n° 2 Micro Evolution Inc.
Lors d'un vol de reconnaissance, l'**un des pilotes d'Espalion 2 aperçoit un camion**. Le nom figurant sur le côté du camion frappe sa mémoire ainsi que celle des petits hommes: **Micro Evolution Inc.**
Les Espalionnais décident d'explorer les locaux de cette mystérieuse société spécialisée dans la recherche scientifique hypersophistiquée. Ils y découvrent un ordinateur qui leur livre quelques secrets à propos du produit étrange mais ils sont rapidement découverts par un homme qui tente de les capturer. Cet homme est à son tour surpris devant l'ordinateur allumé par les patrons de la société. Soupçonné d'être un espion, il est miniaturisé sans pitié et meurt écrasé par l'arme dont il menaçait les petits hommes. Ceux ci s'enfuient à l'insu des meurtriers.
Quand les Espalionnais décident de retourner percer le secret de la Micro Evolution Inc., les locaux sont vides, **la société a disparu et le mystère reste entier**.

Episode n° 3 Mini croisière de rêve
Alice, la belle scientifique d'Espalion 2 **veut réaliser une expérience** en observant les propriétés du produit étrange plongé dans l'eau.
Victor, secrètement amoureux d'Alice, décide de l'aider. Ils traversent l'étang derrière le château d'Espalion à bord d'un bateau modèle réduit. Une pépite de produit étrange est envoyé par dessus bord au bout d'un fil. Malheureusement, un énorme poisson la prenant pour un appât, l'avale et traîne le bateau jusqu'à l'autre rive où il s'échoue. Les deux naufragés doivent attendre les secours en tête à tête... au milieu des grenouilles. L'hélico d'Espalion les repère et ramène le bateau en remorque au village.
L'expérience semble avoir échoué mais Alice a prouvé que **l'eau ralentit les effets du produit étrange** puisque le poisson n'a pas été miniaturisé. C'est un espoir pour l'avenir des petits hommes.

Episode n° 4 Elections lilliputiennes

Emotion chez les petits hommes. **Monsieur Jean a décidé de devenir maire d'Espalion 2**.
Victor en rirait si Monsieur Jean, sûr de sa victoire, ne proposait un programme démagogique aberrant (Les petits hommes sont libres et égaux... en taille; faire redevenir grands tous les petits hommes; etc..). **Victor est obligé de se présenter contre Monsieur Jean** pour ramener un peu de bon sens dans le débat mais sa campagne est peu convaincante. Son adversaire décide de frapper un grand coup: lors de la projection d'un film (de vacance quand il était grand) à la gloire de sa propre personne, la pellicule s'enflamme et menace de détruire Espalion 2. Furieux, Victor exhorte les Espalionnais à plus de sagesse. Son discours a tant d'effet qu'il est à deux doigts d'être élu mais il se désiste astucieusement en faveur de Monsieur Jean à la dernière seconde.
Ainsi, le nouveau maire est submergé de paperasse dont l'accable Victor et est rendu inoffensif. **Victor peut continuer à agir librement**.

Episode n° 5 Alpha

Le professeur invente une nouvelle machine bizarre: un détecteur de miniaturisation. Sitôt branché, l'appareil s'affole. Le professeur est formel: **quelqu'un vient de rejoindre le monde des petits hommes**.
Tout Espalion 2 recherche ce nouvel arrivant. Aux alentours du château, **on découvre une jeune femme muette, amnésique et apeurée**. Qui est elle? Où a-t-elle été en contact avec le produit étrange? Les petits hommes font le point sur ce qu'ils savent: perte de mémoire due à la miniaturisation, irréversibilité du phénomène. Victor trouve une pépite de produit étrange qui a perdu son pouvoir de réduction. Ramenée dans le village, la jeune femme baptisée Alpha par les Espalionnais, s'enfuit vers la cachette du produit étrange, profondément et secrètement enterrée sous Espalion 2, en emportant la pépite. Au contact du reste du produit étrange, la pépite se régénère, prête à miniaturiser à nouveau un être humain.
Alpha, mystérieusement attirée par le produit étrange, n'a pas fourni aux petits hommes les réponses à leurs questions. **Elle fait partie désormais de leur village** et de son secret soigneusement gardé.

Episode n° 6 Le ver est dans le fruit

Les petits hommes font la cueillette des pommes qui assurent une bonne partie de leur approvisionnement. Malheureusement, **tous les fruits sont infestés de vers**.
Pour traiter les pommes et éviter la famine, **le professeur injecte dans chaque fruit une substance de son invention**. Le résultat dépasse les espérances: les vers disparaissent et on observe une croissance accélérée des pommes. Des racines leur poussent, des branches et même des fleurs apparaissent. Plus grave, elles semblent animées d'une vie propre... plutôt agressive. Victor échappe de peu à une fleur vorace. La situation devient alarmante quand les pommes poursuivent les petits hommes sur la pointe de leurs racines. C'est un combat difficile pour leur administrer l'antidote concoctée par le professeur. Les pommes meurent et on décide de recourir au traitement naturel contre les vers.
Le professeur se débarrasse de la substance. Par inadvertance, il en verse un peu dans le pot de son cactus, qui se venge en projetant ses piquants vengeurs sur le vieil homme affolé.

Episode n° 7 Le robot

Le professeur quitte le village. Très déprimé, il se demande si il n'a pas lui même inventé le produit étrange avec toutes ses folles machines quand il était grand. Tous les Espalionnais acceptent cette version idiote sauf Victor.
Dans le parc du château, **un étrange engin téléguidé s'approche dangereusement des entrées secrètes d'Espalion 2**. Seul le professeur pourrait découvrir à quoi sert ce robot mais les petits hommes hésitent encore à lui faire confiance. En secret, Victor, aidé du professeur qui vit désormais en ermite, prennent d'assaut la machine et découvrent à l'intérieur un appareillage pour détecter le produit étrange et signaler l'endroit où il est caché. Le professeur sabote le robot et Victor se débarrasse de la carcasse en l'accrochant à l'arrière d'un camion passant sur la route derrière le parc.
Il était temps: **un véhicule de la Micro Evolution Inc. s'arrête près du château puis s'éloigne à toute vitesse**, à la poursuite du robot détruit.

Episode n° 8 Bonne nuit, les petits!

Les réveils ont sonné depuis longtemps mais **Espalion 2 est profondément endormi**. Victor parvient à se lever et à réveiller avec beaucoup de mal Jeff et Isabelle.
Tant bien que mal, ils essayent d'élucider ce mystère. Entre deux siestes forcées, ils explorent Espalion 2 et le château. Soudain, Isabelle a une intuition avant de se rendormir définitivement: un somnifère. Victor découvre que le placard à pharmacie s'est décroché au dessus du lavabo qui sert de réserve d'eau potable aux Espalionnais. **Un flacon de somnifère s'est écoulé et a contaminé l'eau**. Malgré ses efforts, Victor ne peut tourner le robinet. Il croque un petit morceau de vitamine C, qui fait plus que le réveiller, le rend super-surexcité. Il pousse le reste du cachet dans le lavabo et fait couler de l'eau. De retour au village, il fait boire chaque habitant.
Quelques minutes plus tard, **les petits hommes sont bel et bien réveillés**, énervés, faisant des bonds ou montrant une force surhumaine le temps qu'agit la vitamine. Sauf Monsieur Jean que l'on s'est bien gardé de réveiller.

Episode n° 9 Ah, l'amour...

Le pilote Vincent est à cran. Il refuse de partager son secret avec son ami Victor.
A bout d'argument, Victor espionne Vincent. Celui-ci travaille la nuit sur son propre avion. Au matin, il décolle sans prévenir personne. En fait, **il a aménagé une seconde place dans le cockpit pour offrir un baptême de l'air à Alpha** dont il est amoureux. Mais l'avion n'est pas fait pour supporter cette surcharge de poids. Il se pose en catastrophe au delà des limites du château d'Espalion. Alpha disparait à la recherche d'un joli cadeau de remerciement à lui offrir. Vincent part à sa recherche et doit la sauver de deux ou trois dangers avant de la ramener vers l'avion. Il rentre péniblement à Espalion 2 et avoue qu'il n'est pas encore prêt à s'occuper d'une "femme" avec tous les problèmes que ça comporte, surtout pour une "petite" femme.
Pour se faire pardonner, **Vincent est obligé d'emmener tous les Espalionnais en baptême de l'air**. Le nom de code de son avion est désormais... Roméo.

Episode n° 10 Alerte aux baveux

Espalion 2 est soudain envahi par de nombreux escargots.
Comment ces animaux si lents ont ils pu apparaître si vite?
Le village des petits hommes est bientôt paralysé. Les escargots se glissent partout et les Espalionnais glissent partout sur leurs traces. Victor mène une enquête infructueuse dans la bave gluante et collante. Dans le labo du professeur obnubilé par son travail et indifférent à l'invasion des gastéropodes, **Victor découvre une machine censée faire pleuvoir à volont**é. Le professeur refuse de détruire ou déplacer son invention. Victor le convainc en détraquant la machine et provoquant un orage à l'intérieur même du labo. Le vieil homme trempé cède. La machine est emportée au loin, suivi des escargots, et détruite.
Le professeur invente une autre machine... qui imite à la perfection le chant d'amour des cafards. Victor la sabote juste à temps.

Episode n° 11 Robinsonnade

Alice cherche un Robinson Crusoe volontaire pour tester les réactions d'un petit homme si il s'éloigne suffisamment pour ne plus être affecté par les effets du produit étrange .
Antoine, **le plus grand et le plus fort des petits hommes**, complexé par sa "grande" taille et cherchant à rendre service, **s'exile loin d'Espalion**, trop loin d'après Victor. Antoine se construit une cabane en feuilles d'arbre qui s'effondre au premier coup de vent. Sa seconde cabane en bout de bois est détruite par un monticule de taupe, puis, menacé par une couleuvre, il s'enfuit sans provision. Les autres petits hommes perdent sa trace. Les pilotes d'Espalion 2 patrouillent en vain pour le retrouver. Transi, perdu, Antoine construit son troisième abri en pierre qui s'effondre sur lui en le coinçant. Grâce à sa force, il réussit à bouger une pierre et à se faire repérer. L'hélico vient le sauver.
Soigné, il retrouve avec joie la compagnie des Espalionnais.

Episode n° 12 King-Bébé-Kong

Une famille installe sa caravane devant le château d'Espalion.
Les petits hommes cherchent à les faire déménager en subtilisant dans la nuit des panneaux "Propriété Interdite" et "Camping Interdit" et en les installant près de la caravane. Les campeurs sont prêts à partir mais **le bébé de la famille s'est perdu** hors de portée de la voix de ses parents inquiets. Victor et ses compagnons retrouvent l'enfant et le surveillent comme des baby-sitters dépassés par la situation. Ils forcent le bébé à revenir vers la caravane en empruntant sa tétine. Il faut lui faire traverser la route dangereuse sillonnée par les voitures. Alors que le bébé est à quatre pattes au milieu de la chaussée, un véhicule surgit et manque de l'écraser: c'est le père de l'enfant qui l'emporte avec soulagement.
Les campeurs s'en vont enfin. La tétine rejoint les objets dans le musée espalionnais retraçant les aventures des petits hommes.

Episode n° 13 La ruche

Un essaim d'abeille s'est installé près d'une sortie secrète d'Espalion 2. Jeff se fait piquer et tombe gravement malade.
Le professeur se prend de passion pour l'apiculture et refuse de collaborer avec Victor pour déloger les insectes. Les diverses tentatives imaginées par les petits hommes échouent. Alice prend la direction des opérations. Lors d'une mission dangereuse, **Victor et elle s'introduisent dans la ruche** après avoir endormi les abeilles, kidnappent la reine juste avant leur réveil. La reine est finalement transporté loin d'Espalion, suivit de tout l'essaim.
Dans le village secret, **les Espalionnais font un festin de miel**, sauf Jeff, tout juste guéri mais dégoûté à jamais de tout ce qui se rapporte aux abeilles.

Episode n° 14 Espalion à vendre

Une nuit, **une ombre s'introduit dans le château d'Espalion**. Surveillée par les petits hommes alertés, la silhouette visite toutes les pièces, y compris la cave tout près d'Espalion 2 puis s'en va discrètement.
Le village secret est en alerte. Le lendemain, trois personnes investissent le château. Les petits hommes comprennent rapidement qu'**il s'agit d'un agent immobilier véreux cherchant à vendre le domaine** à des clients. Pour sauver Espalion, il faut faire échouer cette escroquerie. Tandis qu'une équipe retarde les clients qui doivent se rendre à Espalion signer l'acte d'achat, les autres petits hommes enferment l'escroc à l'intérieur du château et "hantent" celui-ci à l'aide d'astucieux stratagèmes jusqu'à ce que l'homme s'enfuit épouvanté.
Pour célébrer cette victoire, **le village organise une joyeuse fête de l'horreur**. Non prévenu, le professeur manque d'en mourir de peur.

Episode n° 15 Alpha a disparu

Alpha a disparu. Espalion 2 part à sa recherche.
On la retrouve à l'extérieur du château, dans le même état d'esprit, amnésique, muette et... **"grande"**. Alpha ne reconnait pas ses amis espalionnais et semble encore plus fragile et vulnérable que quand elle était en compagnie des petits hommes. Isabelle parvient à recréer un lien d'amitié avec Alpha mais celle-ci dépérit rapidement et tombe malade. Parmi les petits hommes, certains pensent qu'il faut rendre Alpha à la vie normale chez les grands. Pour la sauver et protéger le secret, ils décident malgré tout de la reminiaturiser en la mettant en contact avec le produit étrange, qui lui rend sa petite taille et la santé.
Alpha reprend sa vie quotidienne dans le village secret avec l'amitié et l'affection de tous les Espalionnais. Elle porte désormais une pépite de produit étrange en pendentif autour du cou.

Episode n° 16 Le fantôme

Vincent décolle d'Espalion 2 pour une mission de routine. En plein ciel, **il est rejoint par un autre avion de la même taille** (un Phantom de la dernière guerre), piloté par un squelette. Affolé, il crash son avion.

Parmi les petits hommes, personne ne croit à sa rencontre avec un petit-mort-vivant. Victor décolle à son tour pour s'en assurer. Stupéfaction! I**l rencontre une escadrille entière de petits avions** autour de celui du "fantôme". Sans paniquer, il élucide le mystère. Une réunion de "grands" modéliste se tient tout près d'Espalion. Pour remplacer son avion détruit, Vincent décide de voler l'avion fantôme. Victor est obligé de l'aider en distrayant le modéliste avec son propre appareil (comme dans la scène de l'avion au dessus des champs de maïs de La mort aux trousses). Vincent réussit à rejoindre le village secret à bord de son nouvel avion.

Quelques temps plus tard, le Fantôme remis en état est prêt à décoller. Mais non loin de là, le modéliste manipule distraitement son boîtier de commande avant de quitter définitivement le voisinage d'Espalion. **L'avion de Vincent est embarqué dans une effroyable série d'acrobaties** heureusement sans gravité.

Episode n° 17 La foire aux monstres

Une nuit, **un étrange éclair illumine le village secret**.

Le lendemain matin, bien des choses ont changé. Victor est désintégré et peut traverser les murs, Monsieur Jean et sa femme ont échangé leurs corps, la belle Alice est devenue très laide, le professeur a quatre bras, etc, mais ce dernier affirme n'avoir tenté aucune expérience bizarre. L'explication est ailleurs: sous la terre, **le produit étrange a changé de couleur et au dessus d'Espalion, les "petits monstres" observent une éclipse de Lune**. Après bien des péripéties (les nouvelles personnalités des Espalionnais menacent la sérénité du village) tout redevient normal à la fin de l'éclipse lunaire. Victor, le seul qui soit resté sensé pendant cette aventure, peut enfin serrer la belle Alice dans ses bras sans passer à travers.

Immédiatement, **le professeur envisage de construire un engin pour aller sur la Lune** et étudier ses effets sur le produit étrange.

Episode n° 18 Espalion 3

Un groupe de petits hommes fait de la spéléologie dans une grotte près d'Espalion.

De retour au village secret, la nouvelle de la découverte de la grotte enthousiasme les Espalionnais. **Monsieur Jean envisage de construire Espalion 3**, le nouveau village secret des petits hommes, avec tout le confort moderne. La spéculation se dispute à la folie des grandeurs. La disposition de la grotte inquiète Victor: elle est trop propre pour être "inhabitée" mais ses arguments n'empêchent pas Espalion 2 de se vider de ses habitants et de devenir un triste village abandonné. Peu après, les Espalionnais fêtent bruyamment l'inauguration de la grotte, ce qui a pour effet... d'attirer un putois qui regagne son logis. Panique et évacuation désordonnée de la grotte.

Monsieur Jean décrète que ce jour deviendra **"Jour Officiel à la gloire d'Espalion 2** et que..." Son discours est le plus sûr moyen de faire fuir les habitants du village.

Episode n° 19 La décharge interdite 1/2

Le professeur met au point les plans de son engin spatial. La construction commence.

La décharge municipale semble le meilleur endroit pour récupérer le matériel nécessaire. Mais elle recèle aussi bien des dangers: insalubrité, effondrements, rats et produits toxiques qui menacent bientôt les petits hommes d'un plus grand danger. Toute la décharge risque d'exploser. Victor réussit à convaincre ses compagnons d'évacuer la décharge à la dernière seconde. Ils échappent de peu à la déflagration.

La construction de l'engin spatial est interrompue mais **l'explosion a déterré du matériel et des documents provenant de la Micro Evolution Inc.**

Episode n° 20 Projet Carbone 2/2

Un étrange appareil de la Micro Evolution Inc. trouvé dans la décharge intrigue les Espalionnais. Malgré les réticences de Victor, il **est rapporté dans le village secret**.

Le professeur cherche à découvrir comment fonctionne cet appareil. Une étrange lueur bleue apparait, projetant l'ombre du professeur sur le mur du labo. Soudain, cette ombre se met à bouger indépendamment du professeur. Travaillant à la finition de l'engin spatial, Victor reçoit la visite du professeur qui lui recommande des modifications qui ressemblent fort à une tentative de sabotage. Intrigué, **Victor se rend au labo et sa propre ombre lui échappe** elle aussi. Peu après, Victor et le professeur apprennent la terrible vérité: la machine a fabriqué des doubles d'eux-mêmes, mais des doubles (en noir et blanc) maléfiques et dangereux. Victor a l'avantage sur son sosie tandis que le professeur laisse échapper le sien.

Le méchant double de Victor disparait quand la machine est détruite. Mais dans un recoin du village secret, **une ombre ressemblant au professeur rumine sa vengeance**.

Episode n° 21 L'Amoco Bananas

A bord du Fantôme, **Victor et Vincent tentent le record de durée de vol** d'un petit avion. Ils survolent la mer.

Soudain, une tempête éclate. L'avion incontrôlable plonge vers les vagues... et se pose sur une surface solide: le pont d'un cargo bousculé dans la tempête. Le bateau semble se diriger tout droit vers la côte car il n'y a personne à la barre. Pas un membre d'équipage à bord. **Victor et Vincent explorent ce vaisseau fantôme**. La cargaison du cargo est: des bananes. Pas assez dangereuses pour abandonner le bateau mais assez bonnes pour fabriquer un tord-boyau que l'équipage, ivre mort à fond de cale, a bu plus que de raison. Victor parvient à alerter les gardes-côtes. Ayant refait le plein avec l'alcool de banane, les petits hommes profitent d'une accalmie pour décoller.

Retour très hésitant et zigzagant à Espalion 2. Les vapeurs d'alcool ont envahi le cockpit. **Les deux pilotes descendent de l'avion en chantant des chansons d'ivrognes**, devant les Espalionnais étonnés et réprobateurs.

Episode n° 22 Objectif Clair de Lune

Gulliver, la fusée des petits hommes, est prête (c'est une invraisemblable agglomération d'objets hétéroclites). La Lune brille dans la nuit. Les moteurs grondent.

A Espalion 2, l'équipage attend anxieusement pour décoller: Victor, Vincent, Alice, le professeur et Antoine. Quelque part ver Espalion, un feu d'artifice commence. Gulliver profite de cette diversion pour s'envoler et passer inaperçue des grands. Dès le début du vol, **un passager clandestin se révèle**: c'est Carbone, le double maléfique du professeur qui détourne la fusée. Sous la menace, Victor est obligé de changer de trajectoire mais il frôle un satellite en orbite, terrorisant le terroriste. Il réduit Carbone à l'impuissance. Malheureusement, sa manœuvre a déréglé Gulliver. Un retour d'urgence est nécessaire. L'engin atterrit en catastrophe, emboutissant une meule de foin. Carbone en profite pour s'échapper mais il est rattrapé et emporté par un rapace.

Le lendemain, **les Espalionnais lisent avec intérêt trois articles dans un journal des grands**: un article sur le feu d'artifice à Espalion, l'autre sur des témoins affirmant avoir vu un OVNI, le troisième sur le satellite qui a quitté son orbite.

Episode n° 23 Coup de soleil

Il fait un temps magnifique. **Farniente, plage et baignades sur le bord de l'étang du château sont au programme des Espalionnais**. Victor en profite pour bronzer et passer du temps avec Alice.

Au milieu de l'après-midi, il doit rentrer et se remettre au travail sur son avion. A minuit, il s'arrête enfin et va prendre un peu l'air. Les petits hommes sont toujours là à bronzer sous un soleil de plomb, bien qu'un peu fatigués. **Victor décolle immédiatement et quelques secondes plus tard, il vole... en pleine nuit**. Un énorme projecteur est braqué sur le bord de l'étang derrière un grand écran blanc et des chasseurs de papillon agitent leurs épuisettes tout autour. Victor donne l'alerte à Espalion 2. Mais il es trop tard pour l'un des baigneurs qu'une épuisette vient de pêcher dans l'eau. Le chasseur de papillon est interloqué par sa découverte: un petit homme à moitié nu, crachant et suffoquant. Sans réfléchir, Victor lance son avion contre le projecteur qu'il heurte violemment en le faisant pivoter. Le grand reçoit la lumière dans les yeux et lâche l'épuisette. Le petit homme s'enfuit.

Victor répare son avion très endommagé. Pourtant, il est de très bonne humeur. **Il éclate même de rire chaque fois qu'il aperçoit des Espalionnais couverts de coups de soleil**, tous aussi rouges que des homards.

Episode n° 24 Echec au Ratafia

Pendant leur cueillette de pollen, **des petits hommes découvrent une tente de camouflage abritant d'étranges individus**.

Certains portent des uniformes et parlent un étrange langage. Les autres sont des agents de la Micro Evolution Inc. Grâce au professeur qui parle une centaine de langues, les petits hommes apprennent que **la Micro Evolution Inc. essaye de vendre les secrets de la miniaturisation au Généralissime Ratafian**, chef d'un petit état autoritaire. Heureusement, les tractations traînent en longueur car le Généralissime adore parler pour ne rien dire (c'est pourquoi Monsieur Jean l'admire beaucoup). Le professeur a le temps de préparer une contre-attaque sous la forme d'un cachet aux effets immédiats qu'il faut faire avaler aux hommes de la Micro Evolution Inc. Victor y parvient avec ingéniosité. Les négociateurs se mettent à débiter des phrases sans queux ni têtes sans pouvoir s'arrêter, à la grande fureur du Généralissime qui croit qu'on se moque de lui. Il quitte la table des négociations.

Pendant que Monsieur Jean prononce l'éloge du grand homme ratafian, **Victor supplie le professeur de lui donner le dernier cachet**. Celui-ci refuse dignement... mais par contre, un cachet qui lui ferait perdre la voix...

Episode n° 25 Le voyage de Gulliver

Seconde mission pour Gulliver, l'engin spatial des petits hommes. Le décollage et la mise sur orbite se passent sans problème.

Soudain, Gulliver devient incontrôlable et plonge vers la Terre. Les vibrations sont si fortes que Victor perd connaissance. Il se réveille juste à temps pour poser correctement la fusée dans un endroit inconnu. **Le paysage est bizarrement réduit et peuplé de "petits hommes"** qui s'enfuient épouvantés à leur vue. Par un étrange phénomène, les Espalionnais sont devenus des géants. Ils explorent les alentours et découvrent Espalion minuscule. Ils s'aperçoivent que le monde entier a la taille des petits hommes et qu'ils sont toujours aussi anormaux avec leurs immenses dimensions. Rapidement, ils sont repérés et attaqués par des petits avions de chasse mais réellement armés. La fusée est touchée, un signal d'alarme retentit... et réveille Victor, là-haut, en orbite, endormi aux commandes de Gulliver. La panne d'un circuit oblige la mission à abandonner son objectif. Retour vers la Terre et Espalion 2, à la même taille qu'au départ.

Victor est troublé en regardant la Lune. Alice aussi est perdue dans ses pensées. Elle avoue avoir fait un rêve étrange...

Episode n° 26 Jeu truqué

Le professeur se rend comme chaque jour dans le salon du château d'Espalion pour jouer aux échecs en solitaire, sur un échiquier de taille normale. **Mais le soir, il ne revient pas**.

Les recherches de Victor ne donnent rien, à part une pièce du jeu renversée sur le plateau. Le lendemain, Jeff chargé de surveiller les alentours de l'échiquier, disparait lui aussi et un nouveau pion est renversé. Puis c'est le tour de Vincent et d'Isabelle venus mener leur propre enquête. **Quatre autres Espalionnais disparaissent mystérieusement** et à chaque fois, une pièce du jeu est à terre. Victor soupçonne l'échiquier d'avoir un rôle important dans cette énigme. Alice lui apprend les rudiments du jeu et se volatilise presque sous ses yeux. Il joue à son tour. La case noire sur laquelle il poussait son pion s'ouvre sous ses pieds. Le maléfique Carbone apparait alors et renverse le pion. Mais Victor avait évité le piège et assomme Carbone, puis il libère ses compagnons prisonniers dans le tiroir où on range les pièces du jeu. Carbone réussit à s'échapper.

Victor continue à apprendre les règles des échecs avec Alice. On dirait bien que le Fou noir ressemble à Carbone.

Episode n° 27 Chasse à l'ours

Les petits hommes organisent une mission de ravitaillement dans la cuisine du château. Alpha se promène dans le salon, près de la peau d'ours en descente de lit. **Elle laisse tomber la pépite de produit étrange**.

Tandis que les Espalionnais transportent tout ce qui est comestible de la cuisine vers Espalion 2, la peau d'ours subit des transformations: ses griffes grattent le plancher, sa gueule s'entrouvre, ses yeux s'illuminent. **Elle prend vie et terrorise les petits hommes**. L'un d'eux se fait avaler et ressort sain et sauf de l'autre côté du crâne évidé. Mais un coup de griffe assomme Alpha pour de bon. L'ours rode dans les pièces du château, traque les Espalionnais qui s'en sortent de justesse car la peau, sans corps, se déplace maladroitement. Pendant qu'un petit homme attire l'attention de la bête féroce, Victor escalade son dos dans l'épaisse fourrure, déniche la pépite de produit étrange et la rend à Alpha. La peau d'ours redevient aussi inerte que d'habitude.

En revenant à Espalion 2, Alpha s'arrête devant le trophée d'un buffle. Victor l'entraîne bien vite au loin. **La tête de buffle rumine une ou deux fois, meugle puis s'immobilise**.

Episode n° 28 Le Roi Carbone XIV

Bien loin d'Espalion 2, au Ratafia, **les habitants de ce pays sacrent leur roi... le maléfique Carbone**. La photo fait le tour du monde.

Peu de temps après, les petits hommes atterrissent en secret à Macération, capitale du Ratafia. **Ils s'introduisent dans le palais royal et tentent de kidnapper le roi Carbone XIV**. Celui ci donne l'alerte et fait emprisonner les petits hommes, à côté du Généralissime tombé en disgrâce. Les Espalionnais s'échappent facilement par un petit trou et parviennent à libérer le ratafian qui organise aussitôt la révolution. Ses troupes investissent le palais et menacent de couper la tête du roi. Carbone n'a qu'une solution pour s'en sortir: se faire prisonnier et quitter le pays avec les petits hommes. Ils mettent à sa place une poupée de chiffon. Le généralissime reprend le pouvoir en exhibant fièrement le pantin inanimé.

La photo fait le tour du monde. Au village secret, **Carbone la regarde tristement de derrière les barreaux de la nouvelle prison espalionnaise**.

Episode n° 29 Alice au pays des trouvailles

Le professeur a inventé une poudre qui rend intelligent mais il est déjà trop savant pour que le produit fasse de l'effet sur lui. Alice en absorbe un peu.

Peu après, elle a des idées tellement géniales (E=MC2 est faux, si, si.) qu'elle ne pense plus qu'à travailler sans cesse, refusant d'accompagner Victor dans le voyage qu'ils avaient prévu ensemble. Elle améliore la fusée des petits hommes mais devient irritable et intolérante. Enfin, elle tombe dans un monde irréel de formules mathématiques pures. **Victor avale juste un grain de la poudre et se retrouve propulsé dans la dimension parallèle avec Alice**, un endroit où les symboles chimiques sont aussi dangereux que les produits qu'ils représentent (par exemple: l'acide). L'effet de la poudre s'estompe chez Victor, il revient à la réalité en entraînant Alice par la force.

A Espalion 2, Alice médite sur son expérience: **il ne faut pas tenter de modifier sa personnalité avec des produits artificiels**. Pourtant, elle était si proche de découvrir le secret du produit étrange.

Episode n° 30 Le premier petit homme sur la Lune

A Espalion 2, tous les regards sont tournés vers le ciel. Là-haut, **la fusée des petits hommes fonce vers la Lune**.

L'approche se passe bien. **Gulliver atterrit doucement au milieu d'un cratère**. Soudain, une tempête se lève, la poussière tourbillonne, le sol tremble, la lumière se cache. Un engin lunaire des grands atterrit au même endroit. Gulliver décolle en catastrophe à la stupéfaction des astronautes et se pose plus loin. Les petits hommes se préparent à descendre quand le professeur aperçoit de petits impacts sur le sol lunaire: de la pluie... de météorites. La fusée s'échappe une seconde fois. Victor est excédé (Mer de Tranquillité, mon œil!). Troisième atterrissage. C'est le bon. Dans sa combinaison bricolée, Victor descend sur la Lune (c'est vraiment un "petit" pas pour l'homme, etc...). Il fait un pas, deux pas et tombe dans un trou: une empreinte de pas d'un grand. Le professeur fait une extraordinaire découverte: la poussière lunaire est de la poudre de... produit étrange.

Tous les petits astronautes rejoignent Victor sur le sol de la Lune. **Ils plantent fièrement le petit drapeau d'Espalion au milieu de l'empreinte de pas.**