

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Long John Silver

7



Bienvenue dans cette nouvelle histoire dont vous êtes le héros très librement inspirée des personnages créés en 1940 par C. C. Beck et Bill Parker et propriété de DC Comics.

Les liens à la fin des paragraphes ne sont pas numérotés mais apparaissent soulignés et sont bien entendu cliquables.

Pour arriver au terme de votre aventure vous devrez remplir un certain nombre d'objectifs. Vous avez pour ce faire certains objets et talents à usage unique.

Vous avez donc à votre disposition une Feuille d'Aventure qu'il faudra tenir à jour avec précision.

J'espère que vous passerez un agréable moment entre ces lignes. C'était le seul et unique but de cette production.



Vous pouvez maintenant [vous rendre au paragraphe 0.](#)

0

« ... Ouais, mon prof de philo, Monsieur Parqueur, est absent depuis lundi ! J'ai déjà terminé ma journée. Plutôt que de glander au fond de la classe comme d'habitude, je vais m'éclater sur la Play... Non, pas trop... Sûr... Mais c'est pas pour ça que je t'appelle : ce soir, je fête mes dix-huit ans en boîte de nuit... Oui, comme d'hab... J'aimerais bien que tu viennes... Cool ! On se retrouve au... Allo ! T'es toujours là ? »

C'était vraiment un après-midi qui s'annonçait des plus agréables jusqu'à ce que ce métro de cauchemar tombe en panne et s'arrête brusquement entre deux stations. Pour couronner le tout, vous êtes dans le noir absolu et loin de tout réseau. C'en est limite flippant. En fait, c'est carrément flippant lorsque vous remarquez que vous ne percevez plus la présence de vos compagnons d'infortune. C'est tout bonnement incroyable que personne ne brise ce silence de cathédrale en rallant ou en lâchant un bon gros soupir exaspéré. Mince, vous sentez vraiment l'angoisse monter là. Vous mettez un petit coup de coude style « *oh excusez moi* » à votre voisin de droite. Mais votre bras ne rencontre aucun obstacle. Pourtant vous êtes certain qu'il n'a pas quitté son siège depuis que vous vous êtes installé à côté de lui. Vous tressautez involontairement de surprise et peut être un peu de peur. Mais l'instant d'après certaines lumières se rallument enfin. Elles clignotent de façon anarchique. La luminosité revenue vous permet de constater que vous êtes bien maintenant tout seul dans la rame.

Qu'est-ce que c'est que cette histoire ! Je suis en train de rêver et c'est un mauvais trip ! C'est la première explication qui vous vient à l'esprit. Mais vous n'avez pas le temps de réfléchir aux autres hypothèses auxquelles que vous pourriez échafauder. Le métro redémarre dans un clignotement de néon. Il repart rapidement, bien trop rapidement. Sa vitesse est telle que vous êtes plaqué sur l'accoudoir qui vous meurtrit les côtes.

Aussi soudainement qu'il était reparti, le métro stoppe brutalement. Ce qui vous envoie traverser l'ensemble de la banquette et percuter l'autre accoudoir. Vous rebondissez violemment sur ce dernier qui vous projette au sol sans ménagement. Votre chute est amortie par votre sac de cours que vous portez sur le dos mais votre tête heurte tout de même la surface dure du sol. En vous relevant vous entendez Big Ben retentir dans votre crâne. Cela vous semble un peu trop douloureux pour n'être qu'un rêve. Vous constatez alors que les portes de la rame sont ouvertes. Vous n'hésitez pas une seconde et sortez prestement de ce métro hors de contrôle.

Le métro est enveloppé d'une brume grisâtre complètement opaque et froide, sans que vous ne compreniez quelle en est l'origine. Une fois extirpé de ce rideau de fumée vous découvrez que vous n'êtes pas du tout dans une station. Mais alors pas du tout ! Le délire continue de plus belle. La pièce dans laquelle vous vous trouvez ne dépareillerait pas dans un épisode de *Games of Thrones*. Les murs sont constitués de pierres taillées, le plafond que vous apercevez à peine est soutenu par deux colonnes massives autour desquelles s'enroule une sculpture représentant une sorte de dragon longiligne. Les gueules ouvertes des sauriens figés font office de braséros et éclairent la salle d'une lumière semblant venir d'un autre monde.



« Bon maintenant c'est clair, je suis en plein cauchemar. Pas de panique je vais me réveiller. » Vous avez beau essayer de vous rassurer pas ces pensées, votre cœur tambourine dans votre cage thoracique presque aussi fort que la cloche dans votre tête. Votre bouche est aussi sèche qu'un désert et vous n'arrivez pas à déglutir pour reprendre un peu de contenance. A part le métro dernière vous... Ah non tiens, il a disparu ! Seul un mur se trouve dans votre dos, pas de métro pas de fumée, rien d'anormal en quelque sorte, si ce n'est votre présence ici. Pour un rêve ça ressemble quand même beaucoup à la réalité. Du moins à quelque chose de réel. Bon, ben, puisqu'il n'y a qu'une seule issue à cette pièce autant la prendre.

Vous passez donc l'immense arche rectangulaire suffisamment grande pour permettre le passage à un pachyderme et découvrez une volée de larges marches semblant construites avec les mêmes blocs de pierres que les murs. L'escalier vous mène jusqu'à une pièce plus vaste et surtout beaucoup plus longue que la précédente. Sur votre gauche une succession de piédestaux vides entourés de quelques gravats vous semblent tout aussi improbables que tout ce qui vous entoure. Soudain vous croyez entendre une voix. Une sorte d'appel. Le problème c'est ce ronronnement que vous entendiez déjà dans l'escalier et qui est vraiment très fort dans ce vaste lieu. Il vous empêche de comprendre quoi que ce soit de ce mystérieux message. Avec un effort de concentration extrême vous finissez par déterminer que la voix semble venir de devant vous. Vous poursuivez donc votre chemin à travers la pièce.

En avançant vous constatez que vous parcourez ce qui ressemble à une immense galerie qui débouche finalement sur une grande pièce circulaire encore plus vaste. Elle est percée de plusieurs entrées presque toutes aussi majestueuses que celle que vous avez empruntée tout à l'heure. Au fond de la salle, derrière quelques marches, vous distinguez plusieurs sièges de pierres dont certains sont fortement abimés. Sur l'un d'eux un vieillard est assis. Sa barbe et ses cheveux blanc n'ont pas croisé de ciseaux depuis fort longtemps et certainement de savon depuis tout autant de temps. Vêtu d'une longue robe rouge, il arbore un éclair jaune lumineux sur son torse. Il tient dans sa main droite un bâton dont le sommet englobe une sphère blanche de lumière prisonnière de petites branches sculptées entrelacées. Lorsqu'il vous voit, vue il se lève et s'adresse à vous :



« Approche Champion ! »

A ces mots vous ne pouvez réfréner l'envie de jeter un coup d'œil derrière vous. Mais, non, il n'y a personne d'autre. C'est bien à vous que l'étrange personnage s'adresse. Peut-être avez vous mal compris à cause des bruits venant de toute part. En effet il n'y a pas que l'espèce de ronronnement ressemblant à une tronçonneuse en pleine action qui perturbe votre ouïe. De différentes directions vous parviennent des grondements, des grognements et d'autres sons plus discrets et difficilement identifiables. Vous décidez donc de vous approcher du vieil homme en gravissant les sept marches et la dizaine de mètres qui vous séparent de lui.

« Pourquoi m'appellez-vous champion, monsieur ? »

– Je suis le Sorcier Shazam, gardien du Rocher de l'Éternité ainsi que de la magie de ce monde. Le multivers est aux prises avec une menace encore jamais égalée. Tous les champions de cette Terre et des cinquante et une autres Terres ont été appelés pour déjouer cette menace. Mais nos ennemis complotent dans l'ombre. Ils se sont également attaqués au Rocher de l'Éternité et j'ai besoin d'un Champion pour me venir en aide. Ce sera toi mon jeune ami !

– Oh là ! Oh là ! Oh là ! Qu'est ce que c'est que cette histoire ? Cinquante autres Terres ? Multivers ? Rocher de Maternité ! D'abord c'est quoi ce Rocher ?

– Le Rocher d'ÉTERNITÉ se trouve au centre de l'espace et du temps et c'est là que nous nous trouvons toi et moi, ici même. Il importe peu que tu comprennes tout ce que je viens de te t'apprendre. Il faut juste que tu saches qu'une grande menace pour ton monde y réside. Ici se trouve la geôle de l'incarnation des sept Péchés capitaux. Ils étaient jusqu'à ce jour statufiés. Mais ils ont été libérés de leur prison de pierre par une force qui même pour moi reste mystérieuse. Ils sont donc désormais libres. Pour le moment, j'arrive à les contenir dans l'enceinte du Rocher et je les empêche d'accéder à des ressources qui les rendraient plus puissants. Mais seul, je ne puis les contenir et les emprisonner de nouveau. Il me faut de l'aide, ton aide. S'ils s'échappent et qu'il s'abattent sur ton monde l'humanité s'enfoncera dans une ère de ténèbres.

– Ah ouais carrément ! Et il y a pas un super-zéro pour s'occuper de ça mieux qu'un lycéen ?

– Non puisque je viens de te dire que tous s'attèlent à déjouer la Grande Crise qui menace le multivers ! Même mon Champion ne peut revenir m'aider au risque d'affaiblir les forces du bien !

– Votre Champion ! Ça y est j'ai compris, le grand mec baraqué en collants rouges avec le même éclair que vous sur le torse ! Vous voulez que je devienne comme lui ? C'est trop ouf !

– Oui... Non... Enfin presque... Je ne te propose qu'une mission... disons... temporaire. Une fois remplie, tu pourras revenir à une existence normale.

– Ah, c'est tout de suite beaucoup moins exaltant. Mais pourquoi moi ?

– Car tu as le cœur pur !

– Ah bon ?

– Oui, sinon tu ne serais pas ici ! Acceptes-tu de me venir en aide ?

– Oui mais concrètement ça me rapporte quoi tout ça ?

– La joie de vivre une aventure sans pareille et la satisfaction de sauver le monde !

– Bon, ben, si l'avenir du monde est en jeu, je veux bien donner un coup de main. »

Le Sorcier plante alors son bâton entre vous et lui et de sa voix forte vous interpelle :

« Mets ta main sur mon gourdin et dit mon nom ! »

Vous placez, non sans quelques craintes, votre main sur le morceau de bois et vous vous exécutez. Un petit éclair discret frappe alors le sommet du bâton et vous êtes parcouru par de brefs picotements électriques sur l'ensemble de votre corps. Cela vous rappelle ce que vous ressentiez petit lorsque vous placiez une pile sur votre langue. Une fois le phénomène atténué vous ne pouvez réfréner une certaine déception.

« Je ne me transforme pas en grand mec *badass* ?

– Euh... Non, je ne peux partager trop de mon pouvoir. Avoir deux Champions permanents m'affaiblirait trop et je ne pourrais plus retenir les sept Péchés dans le Rocher.

– Ah bon. Mais au moins j’espère que je suis devenu aussi fort que l’autre Dieu là... celui qui est quasiment à poil... Recule !

– Euh... Non... Je ne peux te donner la Force d’Hercule pour les raisons que je viens de t’exposer. Je ne pouvais t’offrir les talents que de héros mineurs. Mais tu pourras tout de même recourir au Courage de Siegfried !

– Ah... cool... C’est qui ?

– C’est un grand héros qui terrassa un Dragon !

– Ah, c’est pas si mal, et j’ai la force de qui ?

– Tu pourras utiliser la Force de Mohamed Ali !

– Ah oui, lui, je le connais, j’ai vu le film avec Will Smith ! J’ai quoi d’autre ?

– La Sagesse de Marc-Aurèle !

– Connais pas !

– C’était un empereur romain fort sage. On ne vous enseigne donc plus rien sur ton monde ?

– Ben, je sais pas vraiment ce qu’on enseigne, vu que j’écoute pas trop. Si vous voyez ce que je veux dire...

– Non, je ne vois pas... Tu auras l’Endurance d’Emil Zátopek et la Vitesse de Jim Hines !

– Encore deux mecs inconnus au bataillon !

– Ce sont de grands athlètes... Enfin tu disposeras de la puissance d’André Marie Ampère.

– Ah ouais, celui là je crois qu’on en a parlé quand j’étais en quatrième avec madame Becque. Je me souviens bien d’elle parce qu’elle avait de gros...

– Oui, bref, sache que tu ne pourras utiliser le talent de chacun de ces héros qu’une seule et unique fois. Il faut donc que tu retiennes bien leurs noms afin de les invoquer à bon escient. Redis-les moi. »

Vous vous exécutez en tendant un doigt à chaque nom que vous en citez un.

« Le Courage de Siegfried, la Vitesse de Ketchup... Euh... Non, la Vitesse de Hines, la Force d’Ali, l’Endurance de Popeck, la...

– L’Endurance de Zátopek !

– Euh... Oui, c’est ce que je voulais dire l’Endurance de Zátopek , la Puissance d’Ampère et la Sagesse de Marc-Aurèle... Hé ! Si on prend la première lettre de chaque nom ça fait le votre !

– Exactement, c’est ainsi que mon pouvoir se transmet. Je vois que tu es intelligent, je commençais à en douter.

– Comment ça vous en doutiez ?

– Peu importe, le temps presse. Comme tu ne peux utiliser leurs talents qu’une seule fois, tu n’auras pas droit à l’erreur. Mon but n’est pas de t’envoyer à la mort, j’ai donc également inscrit une formule

magique basique dans ton esprit. Si jamais tu te retrouves dans une situation désespérée, tu pourras utiliser la formule PFA qui te renverra dans le passé au début de ta mission. Mais sache qu'il te faudra tout recommencer à zéro. C'est à dire combattre de nouveau les Péchés que tu auras déjà emprisonnés. Tu seras de nouveau en possession des talents que je t'ai attribués. De plus tu te souviendras de tes précédents choix afin de ne pas prendre de nouveau de mauvaises décisions. Si tu veux revenir dans ton passé, il te suffira de penser à ces trois lettres pour déclencher le sort.

– PF...

– Pas tout de suite ! La formule ne sera active que lorsque tu auras redescendu les marches.

– Ok, et comment j'emprisonne les Péchés ? »

Le Sorcier détache un morceau de son bâton.

« A l'aide de cette baguette ! En les touchant avec celle-ci ils se trouveront de nouveau statufiés. Il te faudra juste les atteindre sans te faire tuer ou posséder par ces démons. Maintenant va, il faut que je reprenne ma méditation afin que les Péchés ne puissent fuir le Rocher et que j'aide mon autre Champion à terminer sa quête sans encombre.

– Attendez ! Comment je les trouve ?

– Cherche-les à travers les salles et les mille recoins de mon domaine. Tu ne devrais pas tarder à les croiser. Je te serai fort reconnaissant de commencer par faire taire ces bruits infernaux qui nuisent à ma concentration. Je suis certain que c'est à dessin qu'ils produisent ce capharnaüm. »

Sur ces paroles le sorcier retourne sur son trône de pierre et ferme les yeux vous laissant avec des mots comme « démon, tuer, désespéré, possession, » qui s'entrechoquent dans votre esprit. Au bout d'un moment vous vous sentez ridicule et empoté avec votre baguette à la Harry Potter à la main. Vous la glissez dans votre ceinture en regardant le Sorcier immobile qui semble ne plus vous voir malgré ses yeux maintenant entrouverts. Vous n'avez d'autre choix que de redescendre les marches et de choisir lequel de ces bruits désagréables vous allez suivre. [Rendez-vous en bas des marches.](#)

11

Vous reprenez donc le chemin qui vous a mené jusqu'ici en essayant d'identifier l'origine de ce qui ressemble vaguement à des ronronnements. Ceci n'est pas aisé car la salle est fort haute, d'ailleurs vous constatez qu'en fait c'est une immense grotte. Seul ce qui se trouve à votre niveau est aménagé avec un sol et des murs. Les colonnes sont donc plus là pour décorer que pour soutenir quoi que ce soit puisque le plafond se trouve à une bonne dizaine de mètres. Agencement qui provoque de nombreuses réflexions des bruits sur les parois et rend difficile d'une part de distinguer les sons et d'autre part de suivre la piste de ceux qui vous intéressent pour le moment. Vous redoublez donc d'attention alors que vous atteignez le premier piédestal et vous réalisez que tout compte fait ce que vous appeliez des ronronnements seraient plutôt des ronflements.

En effet vous finissez par découvrir derrière le troisième socle dépourvu de statue, une créature semblable au mélange d'un humanoïde et d'un grand félin. Le démon dort à poing fermé en ronflant bruyamment. Vous supposez que vous avez déniché la Paresse et ce sans grande difficulté. Qu'allez vous faire ?

Invoyer [la Rapidité de Hines.](#)

Utiliser [la Sagesse de Marc-Aurèle](#).

Prendre [la baguette du Sorcier](#).

12

La fille qui se tient devant vous dans le plus simple appareil et qui s'approche d'un pas léger est tout simplement magnifique. Elle correspond en tous points à ce qui vous attire chez une femme : les yeux, les cheveux, la taille, les formes, le charisme... Tout semble être parfait chez elle et vous ressentez une très vive attirance physique et psychique. Vous espérez que votre mâchoire ne va pas se décrocher à sa vue et que vous ne bavez pas comme un pervers sorti de l'asile d'Akham. Vous ne voudriez faire mauvaise impression devant une telle beauté.

Elle n'est plus maintenant qu'à un mètre de vous. Elle ferme légèrement les yeux et tend sa bouche pulpeuse vers vous. Il n'y a aucun doute sur ses intentions... Qu'allez vous faire ?

Tendre vous aussi vos lèvres afin d'[embrasser la fille de vos rêves](#).

Utilisez [le Courage de Siegfried](#).

Invoquez [la Sagesse de Marc-Aurèle](#).

13

Le jeune homme qui se tient devant vous, nu comme Adam, est tout simplement magnifique. Il correspond en tous points à ce qui vous attire chez un homme : les yeux, les cheveux, la taille, les formes, le charisme... Tout semble être parfait chez lui et vous ressentez une très vive attirance physique et psychique. Au vu de ce qu'il arbore fièrement, vous lui plaisez également énormément. Vous n'arrivez plus à cligner des paupières tellement vos yeux sont écarquillés devant l'adonis qui s'approche de vous. Qui aurait imaginé que l'on puisse rencontrer une telle merveille en ces lieux.

Il n'est plus maintenant qu'à un mètre de vous. Il ouvre en grand ses bras à la musculature parfaite tout en tendant ses lèvres vers vous. Ses intentions ne font aucun doute... Qu'allez vous faire ?

Tendre vous aussi vos lèvres afin d'[embrasser l'homme de vos rêves](#).

Utilisez [le Courage de Siegfried](#).

Invoquez [la Sagesse de Marc-Aurèle](#).

14

Le silence règne enfin dans le cœur du Rocher de l'Éternité. Vous pouvez apercevoir un peu plus loin les sept Péchés qui ont retrouvé leurs places. Vous remarquez d'ailleurs, du moins pour les statues suffisamment proches de vous, qu'ils occupent à peu près la posture dans laquelle vous les avez transformés en fumées. Ce qui n'est pas toujours à leur avantage. Tout à votre observation de vos anciens adversaires vous ne percevez pas la présence derrière vous avant que l'homme ne pose sa main sur votre épaule.

« Bravo Champion, tu as œuvré pour le bien de tous. Tu peux être fier de ton exploit. Je t'en serai éternellement reconnaissant, » dit le Sorcier de sa voie grave et profonde.

Après avoir entendu ces mots, votre vue se brouille. Vous voyez de moins en moins distinctement la grande salle des trônes. Puis elle disparaît complètement pour vous laisser dans le noir absolu. Vous vous sentez perdu privé de toute sensation jusqu'à ce qu'une sonnerie désagréable retentisse. Un son strident que vous ne reconnaissez que trop bien. C'est l'alarme qui annonce la fermeture des portes du métro. Cette dernière vous tire sans ménagement de votre sommeil.

Vous sous seriez endormi ? Non c'est impossible ! Ce que vous avez vécu était bien trop réel pour que ce ne soit qu'un songe. Vous regardez l'heure sur votre portable pour constatez qu'à peine une demi-heure est passée depuis que vous avez pris le métro. Bien moins que ce qui vous a été... ce qui aurait été nécessaire pour réaliser les aventures que vous croyez avoir vécues. Perdu dans vos pensées vous ratez votre station et vous êtes contraint de prendre un autre métro en sens inverse pour y retourner.

Une fois de retour à votre demeure, vous vous sentez déchiré. par le sentiment d'avoir créé tout cela de toutes pièces dans un rêve et par la certitude que justement vous êtes incapable d'imaginer pareille histoire. Une fois réfugié dans votre chambre vous êtes plus désappointé que jamais. Perturbé, vous sortez vos affaires de cours de votre sac machinalement et les balancez sur votre bureau comme à votre habitude. Soudain vous sentez dans le sac un objet qui ne devrait pas s'y trouver. Une forme fine cylindrique. Le cœur palpitant vous l'extirpez lentement de votre sac que vous laissez tomber à terre. C'est la baguette que le Sorcier vous a confiée !

Vous n'êtes pas fou ! Toute cette aventure extraordinaire était bien réelle ! Soulagé et ému vous vous laissez choir dans votre fauteuil et jouez avec le petit morceau de bois. Faisant rouler la baguette sur le plat de votre main vous remarquez alors une chose étrange. Comme une inscription près de la base de l'artéfact. Vous allumez la lampe de votre bureau et l'approchez de l'objet. C'est bien cela, il y a quelque chose d'écrit sur le bois. Mais c'est bien trop petit. Heureusement vous possédez une loupe dans le tiroir de gauche. Vous l'ouvrez et fouillez dedans, n'hésitant pas à jeter au sol ce qui vous empêche de la retrouver. Vous finissez enfin par mettre la main dessus. Vous la frottez vigoureusement sur votre chemise car elle est couverte de traces de doigts. Une fois redevenue presque transparente vous placez la lentille entre vous et la baguette que vous maintenez sous la lumière. Vous parvenez ainsi à déchiffrer avec quelques difficultés ce qui est inscrit à l'encre noire sur le bois :

Made in China.



Là où vous avez touché l'Envie, un point rougeoyant apparaît. La créature hurle de douleur alors que la zone devient incandescente et s'étend. Son cri vous vrille les tympons. C'est à la limite du

supportable. Elle commence à se recroqueviller sur elle même comme une feuille de papier qu'une gigantesque main invisible serait en train de chiffonner. Cette chose devient de plus en plus compacte et complètement méconnaissable. Progressivement la créature se consume intérieurement ne laissant échapper qu'un mince filet de fumée orangée qui remonte la profonde caverne. Finalement, une fois que toute trace du démon a disparu, [vous quittez la salle](#). Non sans avoir au passage essayé sans succès d'ouvrir deux ou trois portes.

16

Vous prononcez à voix basse le nom d'Ampère pour que la créature ne vous entende pas. Vous ressentez alors une pression à l'intérieur de votre poing droit fermé. Vous l'ouvrez pour y découvrir une pile rectangulaire de neuf volts. Qu'allez-vous bien pouvoir faire avec cette pile ! Après un long moment d'hésitation vous décidez de la jeter sur le démon aux beaux atours en espérant que cette dernière est magique. Vous visez soigneusement son torse et lancez avec force l'objet. Hélas le Sorcier ne vous a pas doté de la précision de Robin des Bois, vous ratez complètement votre coup. La pile termine sa course sur le manche du miroir que tient le bellâtre. Ce dernier surpris le lâche en s'insurgeant.

« Mais ! Euh !!!! »

Heureusement le miroir n'est pas cassé. Jusqu'à aujourd'hui vous n'étiez pas superstitieux, mais, ici au cœur de la magie, vous craignez que sept ans de malheurs pour un miroir brisé ne soient possibles. Le beau gosse se penche alors pour ramasser son miroir en faisant de grands gestes inutiles. N'hésitant pas une seule seconde, vous bondissez la baguette magique à la main et vous piquez promptement la fesse droite de votre adversaire avec le morceau de bois. La créature s'immobilise alors dans cette position compromettante.

Au bout de quelques secondes, son enveloppe se craquèle comme la coquille d'un œuf dur que l'on roule sous sa main. Des milliers d'interstices ainsi formés jaillit violemment de la fumée verdâtre accompagnée d'un sifflement aigu. En moins d'une minute il ne reste de l'Orgueil qu'un nuage compact qui redescend vers le bas de la grotte sans prendre la peine d'emprunter les escaliers. Ce qui hélas ne sera pas le cas pour vous ! Après une courte pause et moult soupirs [vous reprenez en sens inverse la multitude de marches](#).

17

Vous sortez délicatement la baguette du Sorcier de peur de réveiller le dormeur en faisant trop de bruit. Puis vous le touchez sur l'épaule gauche de la pointe du petit bâton. Des cercles apparaissent alors sur la peau du démon au niveau du point de contact et s'agrandissent jusqu'à couvrir l'ensemble de son corps. Tout son corps se volatilise alors en une fumée dense et opaque. Les volutes se regroupent ensuite sur le piédestal et forment une statue ressemblant trait pour trait à la créature endormie. Vous jureriez que la position du corps est la même que lorsque vous l'avez découverte.

Vous ne pourrez pas dire que ce Pêché vous aura donné du fil à retordre. Vous rebroussez encore une fois votre chemin pour retourner vers le centre de la salle et [continuer votre quête](#).

21

Vous prononcer à voix basse le nom de Marc-Aurèle pour ne pas réveiller la créature et vous vous sentez immédiatement plus intelligent. D'ailleurs grâce à ce gain de jugeote vous réalisez que ce n'est pas très malin d'utiliser les pouvoirs que vous a confié le Sorcier pour vaincre une créature immobile et encore plus si elle est endormie. Non, vraiment pas très malin.

Vous pouvez tout de même à l'aide de la baguette [toucher la créature](#).

Ou bien utiliser la formule magique [PFA](#) afin de reprendre votre quête à son départ (et donc recapturer les péchés que vous auriez déjà éventuellement vaincus).

22

Les bruits de masse martelant un bloc de marbre sont certainement les plus faciles à suivre. En effet de tous ceux que vous entendez ce sont les plus forts. Vous prenez donc un petit couloir attendant à la salle du Sorcier dans lequel résonnent les grondements. Le couloir semble avoir été creusé à même la roche et est à peine plus haut qu'un homme mais suffisamment large pour en laisser passer deux. Vous devez faire attention où vous mettez les pieds les aspérités et les pierres au sol étant fort nombreuses.



Au bout d'un bon quart d'heure de marche à ce rythme prudent vous finissez par apercevoir quelque chose. La lumière du dernier braséro suspendu au plafond, à une dizaine de mètres derrière vous, permet de distinguer une masse mouvante qui couvre presque tout l'espace du passage. Une créature humanoïde rouge vif, hérissée de cornes sur la tête mais également en d'autres endroits de son corps, semble bouger dans tous les sens. A l'extrémité de ses bras musculeux chacun de ses poings gros comme votre tête frappe violemment les parois arrachant des morceaux de roche à chaque impact. Il semblerait que la créature s'adonne à cette activité depuis un moment ce qui explique que votre chemin soit ainsi jonché d'obstacles.

Vous stoppez votre progression vous demandant bien comment vaincre une telle monstruosité. Mais alors que vous étiez en pleine réflexion et quasi sûr de n'avoir fait aucun bruit, soudain la créature se retourne et s'immobilise. Elle réalise un volte-face qui vous semblait impossible à une telle masse dans un volume aussi restreint. Sa face vous fait penser à celle d'un taureau furieux, d'ailleurs vous avez l'impression de voir de la vapeur sortir de ses naseaux. La créature au regard menaçant avance lentement vers vous. En vous monte immédiatement une peur tout à fait justifiée de votre point de vue. Vous avez la désagréable impression que votre fin est proche. Qu'allez vous faire ?

En appeler à [la Vitesse de Hine](#) ?

Utilisez [la Force d'Ali](#) ?

Invoquer [la Puissance d'Ampère](#) ?

23

Effectivement des sons bien plus discrets que les précédents se font entendre cette fois encore venant de divers endroits de la citadelle du Sorcier. Mais avant d'arriver à les identifier vous entendez dans votre esprit la voie de Shazam.

« Bravo Champion, tu as déjà vaincu trois Péchés ! Je vais donc modifier la formule qui te permet de revenir dans le temps afin que tu puisses reprendre ta quête sans nécessairement devoir vaincre de nouveau ces trois là. »

Il fait une courte pause pendant laquelle vous avez la désagréable sensation que quelqu'un, en l'occurrence lui, trifouille dans votre cerveau.

« Maintenant si tu prononces les lettres PAF tu reviendras à cet instant ! Bonne chance Champion ! »

Attention si vous utilisez cette formule vous reviendrez à ce moment de votre aventure et donc votre feuille d'aventure sera celle actuelle.

Vous lui auriez bien demandé un truc ou deux mais vous pouvez percevoir qu'il n'est déjà plus là. Du moins dans votre esprit, car son corps est toujours immobile à quelques mètres de vous. Faute de mieux, [vous tendez l'oreille](#).

24

Puisque clairement cette monstruosité lorgne sur la baguette magique que vous a confiée le Sorcier, il vous faut ruser. Vous sortez prestement, de votre poche intérieure, votre smartphone. Immédiatement les yeux de l'Envie se fixent sur l'objet. Vous l'allumez et le tendez ostensiblement vers la créature tout en vous approchant lentement. Le démon méfiant s'écarte un peu mais sans vraiment s'éloigner de vous. A chacun de vos pas vous vous trouvez donc plus proche de lui.

Arrivé presque à portée de ses grands bras vous lancez votre portable en l'air dans sa direction. Il l'attrape au vol de ses deux mains laissant son torse à découvert. Sans aucune hésitation vous plongez vers la créature la petite tige de bois que vous teniez dans votre main gauche. Vous la touchez au niveau du nombril qui d'ailleurs est absent chez elle. De surprise elle laisse échapper votre téléphone. Vous le rattrapez avec adresse de la main droite et jetez machinalement un œil sur l'écran.

Pas de réseau ! [Par contre ça chauffe !](#)

25

En appelant le Courage de Siegfried vous voici prêt à passer à l'attaque. En même temps vous l'étiez déjà avant d'invoquer le nom du héros. Vous voilà juste deux fois plus courageux et prêt à en découdre plus que jamais. L'affronter, certes, mais comment s'y prendre pour se débarrasser de ce Narcisse d'opérette ?

Peut être en utilisant [la Puissance d'Ampère](#).

Ou éventuellement [la Sagesse de Marc-Aurèle](#).

26

Discrètement vous saisissez la poignée de bronze de la porte et la tournez lentement. Vous poussez sur la porte qui semble ne pas vouloir bouger. Vous insistez en y mettant plus de force mais il n'y a rien à faire, on la dirait scellée.

Comme vous ne vous voyez pas taper comme une brute à la porte ou la griffer de vos ongles, vous relâchez délicatement la poignée. Vous l'accompagnez jusqu'à ce qu'elle retrouve sa position originelle afin, toujours, de faire le moins de bruit possible. Votre curiosité ne sera, hélas, pas satisfaite.

Il ne vous reste donc plus qu'à [vous approcher de la créature](#).

27

Vous invoquez la Force d'Ali en criant son nom d'une voix bien plus ténue que vous le souhaitez. Vous sentez vos muscles parcourus par des fourmillements et vous avez l'impression que vos avant bras grossissent sous vos yeux. Vous vous mettez en garde comme sur un ring alors que vous n'y avez jamais mis les pieds. La créature est rapidement sur vous grâce à ses grandes enjambées mais vous avez eu le temps d'étudier son déplacement. Elle manque de souplesse contrairement à vous qui sautillez sur place sans vraiment savoir pourquoi. Vous décidez donc de l'attaquer sans attendre dès qu'elle se trouve à votre portée.

D'un bond vous passez sous sa garde, qu'elle n'a pas levée de toute façon. Vous lui assénez un crochet du gauche et un violent uppercut en y mettant toute la force dont vous disposez. Vous ressentez une vive douleur dans vos poings lorsque ces derniers rencontrent le cuir rugueux du démon. Vos coups ne semblent guère l'ébranler mais son visage est maintenant tourné vers le plafond. Vous en profitez alors pour dégainer votre baguette telle une dague et de sa pointe vous tracez un large arc de cercle sur le torse musculeux de la bête. Là où le petit morceau de bois touche la peau du monstre se forme une fine ouverture. Les deux cotés de la fente ainsi formée s'écartent comme des rideaux que l'on ouvrirait. Une fumée rouge s'échappe alors du corps massif qui disparaît progressivement.

Les émanations rubis prennent le chemin du couloir qui vous a amené jusqu'ici et bientôt plus rien ne subsiste de la Colère. Seuls les débris de roches sur le sol attestent encore de son passage. [Vous retournez donc dans la grande salle du Sorcier](#).

31

Vous criez le nom de Hines. Ce qui ne fait même pas sursauter la créature qui continue de dormir comme un loir. Vous sortez prestement la baguette du Sorcier et touchez le dos de la créature de sa pointe. Le démon est parcouru d'une onde concentrique partant de la zone de contact. Il se transforme alors subitement en une fumée épaisse et opaque. Les volutes se regroupent ensuite sur le piédestal et s'agglomèrent jusqu'à former une statue ressemblant fortement à la créature endormie. Vous jureriez que la position du corps est identique à celle dans laquelle vous l'avez découvert.

Voilà certainement celui des péchés qui vous aura donné le moins de mal à neutraliser. Vous retournez vers le centre de la salle pour [poursuivre votre mission](#).

32

Les bruits sont beaucoup plus ténus que ceux que vous aviez suivis jusque là. Pour les précédents il s'avérait difficile de trouver leurs provenances car ils raisonnaient énormément. Ceux-ci sont plus difficile à entendre. Toutefois une fois repérés, la direction dont ils émanent laisse peu de place au doute.

Vous en identifiez quatre. Lequel allez vous tenter de suivre cette fois ?

Les cliquetis ressemblant à un xylophone joué par un gamin de deux ans : [Tic plie pic tic tac tic poc ...](#)

Les soupirs continus qui ressemblent à de la satisfaction : [Hummm haaaaa hummmm ...](#)

Les courtes exclamations incessantes : [Haa ! Haaaaa ! Hoo !! Ha !!!](#)

Le bruit d'un vent répétitif à travers les coursives : [Pfuuuuuuu, ... Pfuuuuu, ... Pfuuuuuuuuu, ...](#)

Si tous ces sons se sont tus et qu'il règne maintenant un silence religieux en ce lieu, vous ne voyez pas [ce qu'il vous reste à faire](#).

33

Vous suivez les grognement étouffés et pourtant si bruyants en pénétrant dans une petite antichambre attenante à la salle des trônes. Autant la pièce que vous venez de quitter avait des dimensions incroyables avec son plafond à plusieurs dizaines de mètres, autant là vous retrouvez un format à taille humaine. Vous vous demandez si vous n'entrez pas dans les appartements du Sorcier constitués d'un agencement de salles et de couloirs. Mais le mobilier plus que succinct et les objets étranges et impossibles à identifier qui s'y trouvent vous en font douter. Vous concentrant plus sur les sons que sur votre environnement vous finissez par trouver leur origine dans ce dédale.

Dans une pièce aux dimensions légèrement plus grandes que celles que vous venez de traverser siège à même le sol une créature étrange entourée de détritibus parmi lesquels figurent plusieurs ossements d'animaux. L'occupant de la salle a une étrange forme conique semblant constituée de couches de chairs rosâtres empilées les unes sur les autres. Au sommet de l'empilement se trouve une tête rappelant vaguement celle d'un porc qui serait muni d'une bouche démesurée. De cette gueule emplie de nourriture s'échappe les bâfrements bruyants qui sont la raison de votre présence en ce lieu. De ce corps à la forme improbable sortent quatre bras gras à souhait. Deux d'entre eux maintiennent devant le groin du monstre une tête de veau aux naseaux emplis de persil. Un troisième tient un cuisseau de gibier dégoulinant de sauce brune et le troisième est plongé dans un étrange objet ressemblant à une sorte de corne. Il en extirpe brusquement une tarte au citron meringuée. Vous réalisez alors que vous avez devant vous ce que l'on appelle, dans les contes, une corne d'abondance.

La créature croque alternativement dans la tarte, la tête ou le cuisseau sans prendre le soin de terminer la bouchée précédente avant d'en prendre une nouvelle. Vous n'aviez pas très faim mais l'envie de consommer une quelconque nourriture semble vous quitter à tout jamais devant ce spectacle passablement dégoutant.

Alors que vous refrérez un haut le cœur quand la créature ramasse à même le sol un morceau de la tarte qui vient de lui échapper pour se l'enfourner dans le gouffre qui lui tient lieu de bouche, elle vous remarque enfin. A votre vue, elle émet un grognement qui ne serait aucunement surprenant s'il venait d'un sanglier. Tout en croquant dans la tête de veau, elle vous menace de son cuisseau et plonge de

nouveau sa quatrième main dans la corne d'abondance. Mais elle ne bouge pas de l'endroit où elle se trouve. Il semblerait que sa masse l'empêche de se déplacer. D'ailleurs nulles jambes ou pattes postérieures n'émergent de ce blob. Qu'allez vous faire pour neutraliser ce monceau de graisse ?

Invoquer [la Rapidité de Hines](#).

En appeler à [la Sagesse de Marc-Aurèle](#).

Utiliser [l'un de vos objets](#).

34

Trouvez l'origine des exclamations depuis la grande salle du Sorcier n'est pas chose aisée car leur volume se révèle bien faible. A force de persévérance vous finissez par comprendre qu'elles proviennent de derrière les trônes de pierre. Vous contournez donc l'espèce d'estrade circulaire sur laquelle sont posés les sièges de granit et découvrez une petite ouverture. A peine plus grande que vous le passage cache un escalier qui semble être construit en colimaçon. Toutefois l'envergure est fort large puisque, si c'est bien le cas, il tourne autour de l'extérieur de la grande salle. Vous entamez donc patiemment la longue escalade des marches qui vous mènent jusqu'à une structure incroyable.



Essoufflé par les centaines de pas que vous venez d'accumuler, vous vous arrêtez sur un petit palier. Le spectacle qui s'offre à vos yeux est époustoufflant. Dans un vaste espace, dont vous ne pouvez voir les limites, se déploient des centaines, peut être des milliers d'escaliers de formes diverses et variées. Ils se dirigent dans toutes les directions semblant tenir comme par magie dans le vide. Enfin, vu le lieu où vous vous trouvez c'est certainement la magie qui les maintient en place. Une fois la surprise passée, vous revenez à la réalité et analysez votre situation. Trois choses sont certaines. Premièrement les bruits que vous suivez depuis plusieurs minutes viennent de bien au-dessus de votre tête. Deuxièmement des escaliers, disposés de façon symétrique, quittent tout deux la plateforme où vous vous tenez. L'un légèrement sur la droite l'autre sur votre gauche. Tous deux permettent de monter. Troisièmement cela va vous prendre un temps fou d'arriver là-haut ! Comment allez vous aborder cette épreuve ?

Vous pouvez éventuellement, avant de faire votre choix entre les deux escaliers, décider d'utiliser l'un des talents dont vous a doté le Sorcier. Vous pouvez pour vous aider appelez la Vitesse de Hines, l'Endurance de Zátópek ou la Sagesse de Marc-Aurèle. Une fois votre choix fait (si toutefois vous décidez d'y avoir recours) vous pouvez poursuivre votre route.

En prenant [l'escalier de droite](#).

En gravissant [l'escalier de gauche](#).

35

Vous prenez le petit morceau de bois magique et vous lui faites faire des petits cercles devant vous en narguant la créature. « C'est ça que tu veux ma grosse bête ? Tiens, attrapes-la ! »

Le démon tend sa main tremblotante vers la tige de bois et subitement dans un mouvement vif vous attrape l'ensemble de la main. Il vous retourne alors le bras sans ménagement changeant ainsi la direction de la baguette magique. Maintenant, c'est vers vous qu'elle pointe ! Avec son autre main, il pousse brutalement cette dernière dans votre poitrine. La pression de l'impact vous fait sursauter mais n'est guère douloureuse. Par contre vous sentez très bien la décharge électrique qui, trois secondes plus tard, vous parcourt tout le corps.

Vous ne savez pas si vous perdez conscience mais vous éprouvez comme une sorte d'absence. Lorsque vous reprenez vos esprits c'est pour découvrir que vous êtes complètement paralysé. Il vous faut de longues minutes pour comprendre que vous avez pris place sur l'un des piédestaux où devrait normalement se trouver un des sept Péchés. Vous occupez certainement le lieu et place de l'Envie. Vous finissez par vous rendre à l'évidence, il ne vous reste plus qu'à avoir recourt à la formule magique [PAF](#).

36

Vous n'êtes pas sujet au vertige mais ces marches qui semblent soutenues par aucune structure ne vous rassurent guère. Heureusement les dalles constituant l'escalier sont très larges et vous ne voyez pratiquement pas le vide sur ses bords. L'ascension est aisée mais longue jusqu'à une plateforme circulaire qui elle aussi tient suspendue dans le vide comme par magie. De cette zone partent deux autres escaliers. Un en face de vous qui pourrait presque être le prolongement de celui que vous venez de quitter et un autre sur votre droite qui est moins abrupte que le premier. Quel chemin choisissez-vous ?

[L'escalier qui vous fait face ?](#)

[Celui à votre droite ?](#)

[Celui que votre intuition vous conseille ?](#) (Si vous avez fait appel à la Sagesse de Marc-Aurèle avant d'entamer votre ascension).

37

Puisque sans conteste vous faites face à l'incarnation de la Gourmandise, une petite idée germe dans votre cerveau. Il vous reste du repas de ce midi une pomme qui ne vous avait point séduit une fois repu. Elle enfle depuis la poche de votre veste de façon disgracieuse. Vous la sortez de votre main gauche tout en plaçant la droite sur la baguette magique. Vous vous déplacez latéralement afin que la créature puisse bien voir le fruit que vous tenez à bout bras. Quand elle aperçoit la pomme rouge et verte, la Gourmandise tend à son tour sa main pleine de résidus de la tarte qui n'a pas fait long feu. Vous avancez prudemment agitant légèrement la pomme que la créature ne quitte plus des yeux. Oui, vraiment, la gourmandise n'a aucune limite !

Lorsque le démon pose sa main sur le fruit vous ne le lâchez pas immobilisant ainsi son bras un court moment. Un bref instant qui est suffisant pour toucher du bout de la baguette le poignet du

goinfre. Il se met alors à trembler en faisant le bruit d'une gourde à moitié pleine que l'on secoue. Au bout d'un court moment, de son groin, tel un autocuiseur, s'échappe une épaisse vapeur. La créature rapetisse progressivement jusqu'à n'être plus que fumée. Le gros nuage ainsi formé prend alors la direction de la salle des trônes. Vous abandonnez derrière vous la pomme et l'envie d'en manger une autre un jour et [vous prenez la même direction.](#)

41

Vous invoquez la Puissance d'Ampère le poing levé devant votre visage en hurlant son nom d'une voix de fausset que vous ne vous connaissiez pas jusqu'alors. Vous sentez alors dans votre main un objet solide et rectangulaire. Vous regardez ce qu'enserrent vos doigts repliés et découvrez une pile de neuf volts. Une pile ! Non mais il se moque de moi ce Sorcier ! Qu'est ce que je pourrai bien faire d'une pile dans des conditions pareilles !

Soudain vous êtes tiré de la fureur qu'à fait naître en vous ce petit objet par un violent coup. Alors que vous étiez distrait le démon s'est suffisamment rapproché de vous. Il vous assène un coup de poing magistral en plein visage. La puissance du choc vous projette en arrière et vous vous effondrez à peine conscient. Vous pensez avoir les os du visage brisés. Votre nez s'est transformé en une fontaine de sang. Une chose molle se balance sur votre joue, c'est sûrement votre œil gauche. Des morceaux solides se promènent dans votre bouche. A part vos dents vous ne voyez pas ce que cela pourrait être d'autre. De votre œil encore valide vous apercevez la bête s'approcher pour terminer le travail. Avant d'arriver à ce désagréable rendez-vous ou simplement de vous évanouir vous pensez le plus fort possible à la formule [PFA.](#)



42

Quelle source de ces sons inquiétants allez vous essayer de dénicher dans cette forteresse aux dimension astronomiques ?

L'espèce de ronronnement, en revenant sur vos pas : [RRRRRRZZZZRRRRZZ...](#)

Suivre le chant cacophonique de marteau piqueur : [BRROOMMMMM, BBRROO MMM, ...](#)

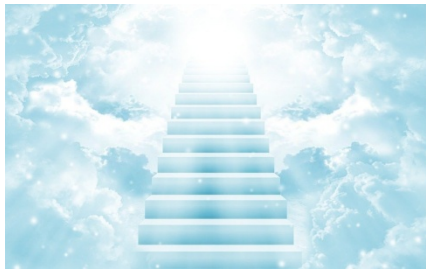
Les grognements vous faisant furieusement penser à un cochon : [GROUMF, GRONF, GRRONFF, ...](#)

Mais si vous avez déjà fait cesser tous ces bruits assourdissants, vous pouvez constater que vous en entendez d'autres plus faibles. Mais si ! Mais si ! [Écoutez bien !](#)

43

Vous vous adossez au mur de la grotte épuisé par toutes ces marches gravies les unes après les autres. Vous fermez les yeux dans le but de vous reposer quelques minutes. Mais la fatigue est telle que vous sombrez rapidement dans les bras de Morphée. Cela ne devrait pas vous faire de mal bien au contraire.

Vous errez dans les méandres de vos rêves et vous finissez par vous retrouver, dans un ciel d'azur, à gravir des marches. Ce n'est pas prévu dans le scénario qu'écrit votre subconscient mais vous en



pleureriez. Même au pays des songes vous voilà contraint de monter et monter encore des escaliers interminables. Ah, non, tiens, il n'y a plus d'escalier pourtant vous continuez de poser vos pieds sur des marches invisibles. Vous apercevez plus bas les nuages qui gambadent dans les cieux tels des moutons dans une prairie. Soudain, comme si le fait de réaliser que les marches sont invisibles leur enlevait toute magie, vous vous mettez à chuter à une vitesse vertigineuse. Vous hurlez de peur alors que vous traversez les nuages à la vitesse de l'éclair. Vous voyez le sol se rapprocher de vous bien plus vite que vous ne le souhaitez. Vous fermez les yeux avant l'impact et [PAF](#) ! Zut ! La formule magique du Sorcier fonctionne aussi dans les rêves.

44

Vous suivez les *tac*, les *toc*, les *ping* et d'autres petits bruits très variés qui vous amènent jusque dans une grande pièce rectangulaire au plafond tout aussi élevé que la salle du Sorcier. Les murs sont maçonnés sur près de dix mètres et contiennent des alcôves de tailles diverses et variés mais aucune n'est plus grande qu'un panneau de pub quatre par trois. Tous ces renforcements sont complètement vides. Au bout de ce qui ressemble à une galerie, vous apercevez un amoncellement d'objets hétéroclites. Vous identifiez une dague d'or et d'argent, un tableau représentant une scène champêtre, une espèce d'aquarium empli de pierres précieuses ainsi que d'autre artefacts rutilants aux formes biscornues et mystérieuses. Sur cette pyramide instable se tient une étrange créature. Presque couchée sur les objets, elle les déplace, les examine, les réarrange ce qui engendre ces petits sons qui vous ont guidés jusque là.

La créature a une allure presque humaine mais elle semble plus grande qu'un basketteur de NBA. Ses bras surtout sont interminables et munis de larges mains aux doigts griffus démesurément longs. Son visage oblong et grimaçant est pourvu de deux yeux dont les paupières tirées à l'extrême ne laissent apercevoir que deux fines fentes blanches. Le monstre vous fixe tout en ne cessant de promener ses grandes mains sur son butin. Sa bouche pourvue de dents acérées ne laisse aucun doute sur le sentiment que votre présence inspire à ce démon. Il n'a aucune envie de vous voir ici et grogne comme un chien qui craint qu'on ne lui dérobe son os. Qu'allez vous entreprendre pour neutraliser l'incarnation de l'Avarice ?

Invoquer [la Puissance d'Ampère](#).

En appeler à [la Sagesse de Marc-Aurèle](#).

Utiliser l'[un de vos objets](#).

45

Les larges marches que vous gravissez ont au moins un mérite. Elles cachent le vide qui vous entoure. Rien que de penser que le seul support de l'escalier est l'air vous donnerait presque le vertige alors que cela ne vous arrive jamais. Au bout d'une ascension fastidieuse vous débouchez sur une marche beaucoup plus longue. Une sorte de palier qui toutefois n'est pas bien large. Un autre escalier

sur votre gauche part du palier mais semble descendre contrairement à celui dans lequel vous êtes pour le moment. Que décidez vous ?

[Vous poursuivez votre ascension.](#)

[Vous prenez l'escalier qui descend.](#)

[Vous écoutez votre intuition.](#) (A condition d'avoir fait appel à la Sagesse de Marc-Aurèle avant de gravir vos premières marches).

46

Alors que vous prenez moult précautions pour ne pas faire le moindre bruit, la créature fait volte face lorsque vous vous trouvez à environ cinq mètres d'elle. Son visage est à l'image de son corps, émacié et ridé. Grimaçante, elle donne le sentiment de souffrir. Sa bouche étirée à l'extrême laisse apercevoir des rangées de dents fines et acérées. La bave qui dégouline de ses babines retroussées ne vous rassure guère. Mais ce qui est le plus dérangentant sur cette face de film d'horreur, ce sont ses yeux. Ils sont grands, beaucoup trop grands par rapport à la tête. Exorbités, ils dépassent même de l'ovale du visage dissimulant les oreilles du monstre. De plus ils bougent beaucoup, vous étudiant de pied en cap, ce qui vous met passablement mal à l'aise. Après vous être jaugés l'un l'autre pendant de longues secondes vous remarquez que ses yeux toujours en mouvement reviennent régulièrement au niveau de votre ceinture et s'attardent sur l'objet qui s'y trouve coincé. Comment allez vous aborder cette situation ?

En vous servant de [la Vitesse de Hines](#).

En invoquant le [Sagesse de Marc-Aurèle](#).

En [tendant la baguette](#) vers le démon pour qu'il la touche de lui même.

En utilisant l'[un de vos Objet](#).

47

Vous souriez en pensant au plan qui vient de germer dans votre tête vous plongez votre main dans votre poche et en sortez les quinze euros que vous conserviez précieusement pour votre soirée d'anniversaire avec vos potes. Vous dépliez très lentement le billet de cinq puis vous faites de même avec celui de dix. La créature tend alors son cou grêle et ouvre grand ses yeux. Ces derniers sans pupilles et laiteux vous impressionnent et un frisson vous parcourt l'échine.

« Ah ! Ça t'intéresse ? » dites vous d'un ton moqueur tout en tripotant ostensiblement les morceaux de papier. « Et bien va chercher ! » Vous chiffonnez les deux billets ensemble et les lancez par dessus votre épaule. La créature se détend alors comme un ressort comprimé et saute au dessus de vous. Vous plantez un genou au sol, sortez prestement la baguette du Sorcier de votre ceinture et la brandissez en l'air. Le morceau de bois frotte alors sur la peau opalescente de la Cupidité sur toute la longueur de son buste. Elle n'a même pas le temps de terminer sa course avant que son corps ne se divise en deux. Chaque partie retombe sur le sol en libérant des gerbes d'étincelles qui consomment sa chair. Au bout de quelques minutes, il ne reste de la créature qu'une fumée argenté qui comme toujours prend la direction de la grande salle du Sorcier. [Tout comme vous](#) d'ailleurs une fois redressé sur vos deux jambes et après avoir récupéré vous quinze euros. On ne sait jamais...

51

Vous appelez la Vitesse de Hines en prononçant son nom. Avant que la bête n'arrive sur vous, vous faites demi-tour et remontez au pas de course le couloir. Vous n'avez jamais couru aussi vite de toute votre vie, porté par la peur et les talents du champion olympique. De retour dans la salle du Sorcier vous reprenez votre souffle en vous disant que vous l'avez échappé belle. Affronter une telle créature dans ce couloir vous semblait complètement suicidaire. Du coup, qu'allez vous faire maintenant pour vous débarrasser de ce minotaure de cauchemar ?

Mais avant d'avoir trouvé une réponse à cette question vous êtes tiré de vos pensées par un bruit venant du couloir. La créature monstrueuse surgit soudainement de l'ouverture. Lancé à pleine vitesse, elle vous percute de plein fouet sans que vous n'ayez eu le temps de n'esquisser le moindre geste. Vous sentez ses cornes acérées s'enfoncer dans votre abdomen. Mais elles ne restent pas longtemps plantées dans votre ventre car le choc vous envoie voler à travers la grande salle très loin et très haut. Avant que vous ne retombiez au sol ou que vous ne vous évanouissez, il vous semble adéquat d'utiliser la formule magique [PFA](#).

52

Vous dite le nom de Marc-Aurèle à haute voix et vous vous sentez immédiatement plus sage que vous ne l'avez jamais été. Vous stoppez net votre progression vers le démon qui après tout pourrait bien se comporter comme un chien sauvage et vous sauter à la gorge pour défendre son butin. Il vous faut un plan et celui qui peut fonctionner contre ce monstre est fort simple, [il ne nécessite qu'un accessoire](#).

53

L'escalier que vous empruntez vous donne une étrange impression. Vous avez beau toujours monter, vous avez le sentiment qu'il tourne sous vos pieds. Comme s'il se trouvait dans une immense roue. Au bout d'un moment vous décidez de faire une pause pour en avoir le cœur net et par la même occasion recouvrer un peu d'énergie. Mais, non, il bien immobile ! Par contre en regardant de part et d'autre vous constatez qu'effectivement il dessine une large courbe circulaire. Comme un vaste escalier en colimaçon horizontal. Vous réalisez qu'en le suivant vous vous êtes retrouvé, à un moment ou un autre, la tête en bas par rapport à votre position de départ. Pourtant vos pieds restent bien rivés au sol quel que soit l'endroit où vous vous trouvez dans cette aberration gravitationnelle. Il faut vous rendre à l'évidence, vous faites désormais confiance à la magie plus qu'à tout autre chose.

Vous reprenez donc votre chemin qui finit par déboucher sur une longue bande de pierre. De cet endroit partent trois escaliers mais le troisième n'est constitué que de deux marches. Il semblerait qu'il se soit effondré. Ce qui n'est pas très rassurant. Les deux autres descendent tous les deux et démarrent de façon rigoureusement parallèle. Si vous avez fait appel à la Sagesse de Marc-Aurèle, avant de vous engager dans ce labyrinthe, votre intuition reste muette devant ce choix. Sur quel escalier allez-vous vous engager ?

[Celui de droite](#).

[Celui de gauche](#).

54

Tout en vous approchant prudemment de la créature vous prononcez distinctement le nom d'Ampère. Vous sentez alors que votre main renferme un objet. En l'occurrence une pile rectangulaire de neuf volts ! Si vous aviez le Sorcier à vos côtés vous lui expliqueriez bien que c'est plutôt Volta qu'il faudrait invoquer pour se retrouver avec ce genre de truc dans les mains ! Comme vous ne risquez pas de tirer grand chose de cette pile sans appareil pour l'y placer, vous l'agitez devant la créature espérant attiser sa convoitise. Mais le démon ne se laisse pas prendre à ce pitoyable stratagème. Il la regarde à peine et vous fixe de ses yeux plissés et menaçants. Il vous semble d'ailleurs qu'il se met à grogner plus fort. Qu'aller vous décider maintenant ?

Vous lui [lancez la pile](#) en espérant une réaction quelconque. Après tout elle est peut-être magique.

Vous laissez tomber la pile et appelez [la Sagesse de Marc-Aurèle](#) à votre rescousse ?

Vous la ranger dans votre poche et tentez d'[utiliser un autre de vos objets](#) ?

55

Les gémissements vous entraînent vers les sous-sols de la forteresse du Sorcier. Du moins si ce sont des sous-sols car vous devinez mal à quoi servent ces cavités creusées à même la roche. En tout cas elles se trouvent placées en dessous de la grande salle des trônes. Ces pièces qui sont plutôt des grottes sont très variées. Vous y croisez de la végétation et même de l'eau courante. De ce côté un ruisseau, de celui là une fine cascade, ailleurs des arbres, ici un gazon non entretenu... L'ensemble baigne dans une lumière diffuse crépusculaire dont vous seriez bien en mal de déterminer la source.



Une fois que vous vous êtes suffisamment éloigné de la petite mais néanmoins bruyante cascade, vous déterminez clairement la direction que vous devez suivre pour trouver l'auteur de ces petits cris. Au bout d'un moment vous finissez par déboucher sur une nouvelle caverne où la végétation a prospéré. Une vigne vierge couvre l'ensemble des parois de la grotte et

retombe de-ci, de-là, à la recherche de supports à coloniser. Dans un recoin de la grotte sur une souche d'arbre, vous apercevez dans la pénombre ambiante une forme humanoïde. La créature est allongée et semble se frotter sur l'écorce en poussant des soupirs langoureux peu discrets.

Un peu gêné vous vous approchez afin d'identifier l'individu. Vous marchez alors par inadvertance sur une branche dissimulée par la végétation au sol. Un craquement qui ne peut passer inaperçu s'ensuit. Ce qui met fin immédiatement à l'activité embarrassante de la créature. Elle relève la tête puis tout son corps et se dirige d'une démarche élégante vers vous. Vous constatez alors qu'elle est complètement nue et d'apparence humaine. A tel point que vous doutez que cela soit l'un des démons que vous recherchez tant son aspect serait alors différent de ceux de ses congénères.

Sans vouloir être indiscret, au niveau de l'attraction physique, vous préférez [les demoiselles](#) ou [les garçons](#) ? Si votre cœur balance entre les deux, en ce moment aimeriez-vous avoir à vos côtés [une jeune fille](#) ou [un jeune homme](#) ?

56

Vous commencez à vous tenir suffisamment haut pour apercevoir un peu mieux les limites de la zone où vous vous trouvez. Mais les murs de cette gigantesque grotte sont tout de même bien loin. Vous faites une brève halte pour tentez de vous repérer et par la même occasion reprendre un peu votre souffle. Tous ces escaliers qui montent, descendent et tournent en tout sens vous donnent le tournis. Vous fermez les yeux avant de perdre pied et de risquer la chute. Quelques minutes plus tard vous les rouvrez et reprenez votre route qui vous conduit jusqu'à une nouvelle plate forme assez large. Une fois de plus deux escaliers se présentent devant vous, l'un à droite, l'autre à gauche. Lequel choisissez-vous ?

[Celui de droite.](#)

[Celui de gauche.](#)

[Celui que votre intuition vous dicte.](#) (A condition d'avoir avez fait appel à la Sagesse de Marc-Aurèle avant de vous perdre ici).

57

Vous nommez Siegfried afin de trouver le courage de résister à la Luxure. Vous vous sentez immédiatement envahi d'une force morale sans précédent. Vous regardez ces superbes lèvres s'approcher de votre visage et prenez une grande inspiration. Vous repoussez la créature en écrasant son visage parfait de votre main gauche pendant que vous enfoncez votre baguette magique sur son magnifique torse. Le démon perd alors toute substance solide se mettant à tourbillonner sur lui même tel une petite tornade. Petite mais d'une force suffisante pour vous attirez vers elle à tel point que vous glissez sur le sol humide. Heureusement pour vous la tornade s'envole rapidement à travers la grotte vous laissant seul avec des sentiments antagonistes de satisfaction et de déception. Une fois vos esprits retrouvés, ce qui vous prend un bon moment, [vous reprenez le cours de votre quête.](#)

61

Vous prononcer distinctement le nom de Marc-Aurèle pour en appeler à sa Sagesse et vous vous sentez effectivement immédiatement plus intelligent. D'ailleurs vous réalisez que ce n'est peut-être pas très malin d'utiliser les dons du Sorcier pour vaincre une créature presque immobilisée. Non vraiment, votre QI basique n'était pas suffisant pour trouver une ruse tout seul sans le renfort d'un empereur romain ?

Vous ne savez pas si c'est le résultat de ce surplus de jugeote mais en tout cas une idée vous vient à l'esprit. Souhaitez vous [la mettre en œuvre](#) ?

Ou bien préférez-vous utiliser la formule magique [PFA](#) afin de reprendre votre quête à son départ et ainsi ne pas gâcher une aptitude qui pourrait se révéler utile plus tard (et devoir re-capturer les péchés que vous auriez déjà éventuellement vaincus).

62

Vous lancez de toutes vos forces la pile sur la créature. Hélas le Sorcier ne vous a pas doté de la précision de Guillaume Tell. Alors que vous visiez la tête l'objet atteint la créature sur l'avant bras gauche et rebondit vers vous. Il trace dans un large arc de cercle pour terminer sa course à moins d'un mètre de vos pieds. Vous le regardez choir tout autant désolé que penaud. Vous redressez la tête au moment où le démon se jette sur vous toutes griffes dehors. Vous pouvez constater qu'il vise beaucoup mieux que vous. Ses mains se referme sur vous enfonçant profondément ses griffes dans vos chairs. A la cuisante douleur que vous ressentez s'ajoute le choc dû à votre chute qui fait suite à la collision avec le monstre. Ce dernier vous accompagne au sol ouvrant sa large gueule. Il semblerait qu'il veuille vous mordre au visage. Vous fermez les yeux et pensez fortement aux lettres du mot [PAF](#).



63

La Sagesse de Marc-Aurèle, qui influe en vous lorsque vous prononcez son nom, vous indique qu'il faut rapidement trouver une ruse pour détourner l'attention de votre ennemi qui visiblement bouillonne d'envie. De plus il convoite la baguette que vous a remise le Sorcier. L'artéfact qui vous permet de vous débarrasser des péchés. Ce ne serait certainement pas une très bonne chose si l'un d'eux s'en emparait. Heureusement vous avez une petite idée de ce qui pourrait distraire son attention. [Vous plongez donc votre main dans votre poche.](#)

64

Vous vous abandonnez corps et âme dans un baiser langoureux et interminable. Vous vous trouvez à deux doigts de l'évanouissement tant vous ressentez de plaisir au contact de ces lèvres divines. Vous avez l'impression d'entrouvrir les portes du septième ciel. Mais cela s'arrête là ! Derrière les portes du Nirvana, il n'y a rien. Bien au contraire vous avez une drôle d'impression. Comme si vous étiez spectateur dans votre propre corps. Ah ! Mais non, ce n'est pas une sensation vous êtes bel et bien devenu un observateur impuissant de ce que fait votre enveloppe corporelle. C'est quelqu'un d'autre qui la dirige maintenant. La Luxure est entrée en possession de votre corps et elle en fait déjà bon usage en le caressant langoureusement avec vos propres mains.

Vous réalisez bien entendu que vous venez, en restant poli, de commettre une grosse bêtise et décidez donc d'utiliser la formule magique [PAF](#).

65

L'escalier où vous vous trouvez descend pendant une bonne demie heure puis fait un angle à trente degrés et se met à monter. Puis cela se répète ainsi de suite un nombre incalculable de fois. Vous monter, puis descendez, puis remontez et encore et encore... A tel point que vous ne savez plus au bout d'un moment si vous êtes plus haut ou plus bas qu'au début de cette interminable succession de zigzags. Passablement désorienté, vous finissez même par faire une halte pour vous reposer physiquement et psychologiquement. Puis vous reprenez l'interminable enchaînement de hauts et bas jusqu'à

une plateforme rectangulaire que vous accueillez avec soulagement. Toutefois vous ne pouvez stationner sur cette aire salvatrice en raison de la pente qu'elle forme avec l'horizontale. En effet, elle penche et vous glissez lentement si vous avez le malheur de vous tenir immobile. Deux nouveaux escaliers vous font face. Tout deux prennent la direction des hauteurs. Le premier présente une courbure sur la droite, le second sur la gauche. Sur lequel se porte votre choix ?

[Sur celui qui tourne vers la droite.](#)

[Sur celui qui s'incurve vers la gauche.](#)

[Sur celui que votre intuition vous dicte.](#) (Si vous avez fait appel à la Sagesse de Marc-Aurèle avant de vous lancer dans cette ascension).

66

L'Endurance de Zátpek vous a permis d'économiser votre énergie. Vous ressentez de la fatigue, bien sûr, mais vous pouvez poursuivre votre escalade. D'ailleurs au bout de la corniche vous apercevez un escalier quelque peu différent des précédents. Ses marches semblent sorties du mur de la grotte. Elles sont moins larges que celles que vous avez utilisées jusqu'à maintenant. Toutefois la présence du mur vous rassure et vous pouvez maintenir un rythme régulier pour attaquer cette nouvelle montée. Au bout d'un certain temps l'escalier débouche sur une autre corniche similaire à la précédente pourvue du même type d'escalier. Sans hésitation vous empruntez celui ci également et, oh surprise, vous arrivez sur une autre plateforme puis à un autre escalier et ainsi de suite. Vous comptez en tout sept plateformes avant d'atteindre le haut de la grotte qui ressemble à l'intérieur du sommet d'une pyramide creuse. Juste avant d'arriver sur la plateforme vous réalisez que vous ne faisiez plus attention aux exclamations qui sont la raison de votre présence ici. Pourtant vous les entendez bel et bien toujours. Elles sont même maintenant parfaitement perceptibles sans aucun effort. Celui qui les produits se trouve juste devant vous.

Vous montez donc les dernières marches plus lentement afin de découvrir l'objet de votre quête. Au centre de la corniche se tient un homme où tout du moins ce qui ressemble à un homme. L'individu mesure plus de deux mètres et possède une musculature fort développée. C'est du moins ce que laissent deviner ses vêtements de bonne facture. Il vous semble reconnaître leur marque. Détail incongru et qui tranche avec son costume, il porte une cape blanche à liseré doré. Son visage hâlé pourrait être celui d'une statue grecque. Il est encadré par une chevelure blanche aux reflets argentés qui s'accorde parfaitement avec ses traits. Malgré tout cela le personnage est un paradoxe vivant. Il est proche de la perfection et en même temps ridicule. Pour couronner le tout, il tient dans sa main droite un large miroir dans lequel il ne cesse de se regarder en poussant des exclamations de satisfaction. Vous décidez d'agir avant qu'il ne vous repère. Que pensez vous faire ?

Utilisez [le Courage de Siegfried](#).

Ou bien [la Puissance d'Ampère](#).

Ou éventuellement [la Sagesse de Marc-Aurèle](#).

67

Vous prononcez le nom de Hines tout en prenant la baguette à pleine main. « C'est ça que tu veux salle bête ! » Lancez vous à la créature avant de tourner les talons et de piquer un sprint dans l'immense grotte. Comme vous le soupçonniez la créature se met immédiatement à vous poursuivre en feulant comme un animal enragé. Vous slalomez entre les portes qui se trouvent sur votre chemin jusqu'à une large porte en fer forgé qui vous avait impressionné à l'allée. Attrapant le chambranle de la porte pour ne pas dérapier vous amorcez un virage à trois-cent-soixante degrés autour du porche métallique. Ce qui vous permet de vous retrouver juste derrière votre poursuivant. Sans l'ombre d'une hésitation [vous enfoncez la baguette](#) entre les omoplates de votre adversaire.

71

Vous citez le nom de Hines à haute voix et vous vous sentez immédiatement en meilleure forme physique. Vous courez alors autour de la créature pour la désorienter. Vous êtes un peu déçu lorsque vous constatez que son attention se reporte sur la corne d'abondance dont elle tire une barbe à papa. Vous vous arrêtez de courir stoppant juste derrière elle. Puis vous touchez du bout de votre baguette magique ce qui pourrait être sa nuque si elle avait un cou. L'incarnation de la Gourmandise se met alors à trembler en faisant des *floc-floc* immondes. Au bout d'un bref moment, de son groin s'échappe une épaisse vapeur comme le ferait une cocote minute. La créature rapetisse progressivement jusqu'à complètement disparaître. Les volutes prennent alors la direction de la grande salle du Sorcier. N'ayant plus rien à faire ici, [vous leurs emboitez le pas](#).

72

Vous chuchotez le nom de Marc-Aurèle afin de ne pas vous faire repérer par la créature. Investi de la sagesse de l'empereur romain vous avez tôt fait d'ourdir un plan afin de vous débarrasser de l'incarnation de l'Orgueil. Vous souriez en repensant à votre instituteur de CE2. Monsieur Baston était, à votre idée, loin d'imaginer qu'il contribuerait à sauver le monde en vous donnant une récitation à apprendre. Vous dévoilant sans crainte, vous vous dirigez vers la créature en déclamant lentement avec le ton quelques vers.

« Et bonjour, mon bon Monsieur.
Que vous êtes joli ! que vous me semblez beau !
Sans mentir, si votre bravoure
Se rapporte à vos atours,
Vous êtes le Phénix des hôtes de ces lieux. »

Au départ surpris, le démon rapidement se met à s'éventer avec le miroir, penchant la tête en arrière légèrement sur la droite les yeux mis clos. Ce qui vous laisse tout le loisir d'arriver jusqu'à lui et de lui décocher une petite tape sur la main à l'aide de la baguette magique du Sorcier. La créature s'immobilise alors comme pétrifiée. Au bout de quelques seconde, son enveloppe se craquèle comme la coquille d'un œuf dur que l'on roule sous sa main. De ces milliers d'interstices jaillit violemment de la fumée verdâtre accompagnée d'un sifflement strident. En moins d'une minute il ne reste de l'Orgueil qu'un nuage compact qui redescend vers le bas de la grotte sans avoir besoin d'emprunter les escaliers. Ce qui à votre grand désespoir ne sera pas le cas pour vous ! Après une très longue pause et beaucoup de soupirs [vous reprenez en sens inverse la multitude de marches](#).

73

Le défilé incessant de marches que vous ingurgitez depuis des heures est d'une monotonie soporifique. A plus d'une reprise vous surprenez vos paupières qui tentent de se refermer. Vous vous contraignez donc à maintenir un rythme soutenu afin de ne pas vous assoupir et risquer la dégringolade dans le vide. Vous désespérez de voir quelque chose changer dans votre champ de vision dans lequel ne défile qu'un enchainement de pierres qui vous semblent toutes identiques. Mais heureusement, le décor se modifie enfin avec l'arrivée d'une paroi verticale. Vous accueillez cette dernière comme votre sauveur. L'escalier arrive à une protubérance du mur de la caverne qui forme une vaste corniche sur laquelle on pourrait garer deux semi-remorques.

Si au début de l'escalade des marches vous avez eu recours à la Vitesse de Hines, [vous poursuivez votre route](#).

Si c'est à l'Endurance de Zátopak que vous avez fait appel, [vous pouvez faire de même](#).

Si ce n'est pas le cas, [vous faite une pause bien méritée](#).

74

Vous susurrez le nom de Marc-Aurèle entre vos lèvres qui semblent vouloir prendre la direction de celles de la divine créature. Vous êtes alors submergé par la clairvoyance. C'est l'incarnation de la Luxure qui vous fait face. La tentation est grande de succomber aux charmes d'une telle créature. Mais il ne faut pas oublier qu'elle est de la même origine que les autres monstres que vous avez croisés dans le Rocher d'Éternité. L'emballage à beau être fort séduisant, l'intérieur risque d'être d'une laideur sans nom. Cela va nécessiter tout de même une bonne dose de courage pour résister à l'attrance que vous ressentez pour cette créature. Heureusement le Sorcier dans ses dons y a pourvu.

Souhaitez vous utilisez [le Courage de Siegfried](#) ?

Si vous ne pouvez plus l'utiliser, il ne vous reste que la formule magique [PAF](#) pour lui échapper.

75

Avoir bénéficié de la Vitesse de Hines vous a permis de gagner du temps et d'économiser votre énergie. Vous êtes fatigué mais vous pouvez encore gravir quelques degrés. D'ailleurs au bout de la corniche vous pouvez apercevoir un escalier un peu différent des précédents. Ses marches sont accrochées au mur de la grotte. Elles sont un peu plus courtes que celles que vous avez prises jusqu'à maintenant. Toutefois la présence du mur est rassurante et vous arrivez à maintenir votre rythme même si vous pouvez sentir que la Vitesse de Hines vous a désormais quitté.

Au bout d'un certain temps l'escalier débouche sur une nouvelle corniche similaire à la précédente pourvue du même type d'escalier. Sans hésitation vous empruntez celui ci également et, Ô surprise, vous arrivez sur une autre plateforme. Mais, là, vous n'en pouvez plus [il faut vous reposer](#) avant de vous effondrer de fatigue.

Mais rien ne se passe ! Vous réessayez plusieurs fois en y mettant un maximum de conviction et vous tentez même [PFA](#). Rien ne marche ! Il semblerait que le Sorcier ait omis de vous préciser qu'en cas de possession par l'un des péchés vous seriez coincé sur un strapontin alors que ce dernier vous utiliserait comme une marionnette.

Pendant que vous tentez vainement de vous libérer, la Luxure ne perd pas de temps. Elle gagne la grande salle du Sorcier et se jette sur lui en frappant sa tête à plusieurs reprises avec une pierre ramassée sur le chemin. Elle lui dérobe son bâton le laissant se vider de son sang à ses pieds. La créature utilise ensuite l'artéfact afin d'ouvrir un portail vers la Terre qu'elle franchit une fois que ses congénères l'ont rejointe. Ils se déversent alors tous les sept sur votre monde tels des calamités bibliques. Vous en déduisez que la mort du Sorcier a libéré définitivement ces démons.

Bientôt, vous êtes contraint d'assister aux pires exactions sexuelles que vous n'auriez jamais imaginées. Comble de l'horreur, c'est à l'aide de votre corps que le démon les réalise. Vous passez vos journées dans des productions pornographiques et vos nuits sur les trottoirs des rues de la prostitution ou les clubs sadomasochistes. Ses partenaires sont de tous sexe, souvent nombreux, éventuellement équipés d'objets en tout genres et parfois issus d'autres espèces. Au bout de quelques jours de ce régime, le sexe ne vous inspire plus que dégoût tout autant que votre propre corps. Mais ce n'est pas pour ça que cela cesse bien au contraire vous continuez à vous enfoncer dans des expériences de plus en plus glauques et horribles.

Quelques mois plus tard votre corps est ravagé par ce rythme effréné de rapports sexuels. La luxure vous abandonne sur un bord d'un lit souillé de toute part par divers fluides corporels. Elle jette son dévolu sur un autre humain et en prend possession à son tour. Elle quitte alors la pièce avec ses partenaires du moment vous laissant agoniser seul. Vos muscles et vos organes ne sont plus que douleur et vous n'êtes même pas capable de vous relever. Tout ce que vous pouvez faire c'est tenter une ultime fois la formule [PAF](#) qui heureusement pour vous fonctionne de nouveau maintenant que l'immonde créature vous a quitté.



Les soupirs exaspérés que vous entendez ne sont pas très difficiles à localiser. Leur volume sonore n'est pas bien élevé mais leur durée vous laisse le temps de repérer la direction dont ils proviennent. Parfois il vous faut attendre un petit moment avant qu'un nouveau soupir soit émis et que vous puissiez reprendre votre recherche. Ainsi de souffle en plainte vous trouvez votre chemin jusqu'à une étrange grotte. Toute en longueur et en hauteur cette immense caverne renferme une multitude de

portes. Des portes de types et de tailles diverses sont posées là et ne débouchent sur rien. Au sol se trouve des dizaines d'huis mais dans le reste de la grotte flotte une bonne centaine d'autres seuils qui tous semblent avoir été arraché à leurs demeures par un collectionneur fou. Cela vous rappelle un film que vous aviez vu lorsque vous étiez petit. Un dessin animé avec des monstres gentils. D'ailleurs parlant de monstre, vous en apercevez un, mais celui là risque de ne pas être très sympathique.

De forme humanoïde, la créature vous tourne le dos. Mais vous pouvez voir clairement son corps étriqué complètement vouté. Ses longs bras maigrelets se terminent par des mains tremblantes sur lesquels vous pouvez apercevoir des ongles qui ressemblent plutôt aux serres d'un oiseau de proie. Le démon s'adonne à un étrange manège. Se tenant devant une porte de bois brut, il essaye de l'ouvrir. Tout d'abord avec précaution, mais cette dernière reste close. Il se met alors à secouer la poignée violemment comme si elle était coincée. Il tambourine ensuite sur le panneau de bois et le laboure violemment de ses griffes. Cessant enfin, il lâche alors un bruyant et énorme soupir de déception. Puis il se traîne lentement vers une autre porte et recommence sur celle ci avant de s'attaquer à une autre et ainsi de suite.

La tentation est grande d'une part de vérifier si les portes sont bloquées pour vous également et d'autre part de découvrir sur quoi elles pourraient bien déboucher. Il se trouve justement qu'une superbe porte à moulures se trouve juste à votre droite. Sa peinture blanche arrachée par endroits atteste que la créature s'est déjà vue refuser son accès.

Allez vous tenter d'[ouvrir cette porte](#) ?

Ou bien préférez vous profiter du fait que le monstre est occupé pour [vous en approcher](#) ?

Un grand merci à Vador59 pour le thème du mini Yaz 2020. Excellent choix !

Un énorme merci à Dagonides pour sa relecture et ses précieux conseils !

Au sujet des images utilisées.

couverture : le logo est une création d'Arthur Lambillotte (kapow.pics)

préambule : FelixMittermeier (Pixabay.com)

0 : Gary Franck (Justice League © DC Comics)

22 : kobitriki (Pixabay.com)

34 : dofe 88 (Pixabay.com)

43 : jeffjacobs1990 (Pixabay.com)

55 : Jakibekr (Pixabay.com)

Éclair ci-dessous : png guru

Image de fond de la Feuille d'Aventure : png guru

