

L'Épopée du Moine Guerrier

Volume 1 – Lutin & catin sur le chemin de croix

B.B Wismerhill



Direction de projet par Mikaël Louys

Couverture par Megara Entertainment

Illustrations Intérieures par Dean Spencer,

Sylvain Levesque, Marine Sourisseau, Marine Bonaille

L'auteur remercie les personnes qui ont participé à cet ouvrage, en particulier son éditeur Megara Entertainment, les illustrateurs mais aussi les fans rencontrés sur les forums "La taverne des aventuriers" et "Rendez-vous au 1" pour leurs conseils avisés et l'aide à la rédaction.

Publié en mars 2017 par Megara Entertainment

Première édition

Texte copyright © 2017 B. B. Wismerhill (Benjamin Berget)

Tous droits réservés

ISBN 979-10-93943-24-4

À Jonathan, plus moine que guerrier

L'épopée



du Moine Guerrier

[Small signature or logo]

Avant-propos

En me plongeant dans la littérature de mes vertes années, je me suis demandé à quoi ressemblerait un "livre dont vous êtes le héros" pour adultes avec son lot de sexe, de violence, d'humour noir et d'intrigues politiques. J'écris les histoires que j'aimerais lire, j'assume les influences des œuvres qui accompagnaient mes lectures juvéniles, notamment le film "Deux heures moins le quart avant Jésus-Christ".

LES RÈGLES DU JEU

Bienvenue dans ce livre dont VOUS êtes le héros. Deux dés à six faces et un crayon suffisent pour jouer. Mais avant de vous lancer dans l'aventure, il faut d'abord déterminer vos chances de survie dans le monde d'Ulyssia à travers les caractéristiques de Vitalité, Force et Noirceur, choisir un Talent parmi ceux proposés, appréhender les règles concernant le sac d'Équipement et les Combats. La Feuille de route rassemble toutes les informations dont vous aurez besoin pour mener à bien votre quête. Comme les caractéristiques doivent être régulièrement mises à jour, il est préférable d'en faire une copie afin de préserver l'intégrité du livre et de pouvoir rejouer une partie. Il est aussi conseillé de garder dans un coin de la Feuille de route vos points de départ, et de ne jamais les effacer.





Feuille de route du Moine Guerrier



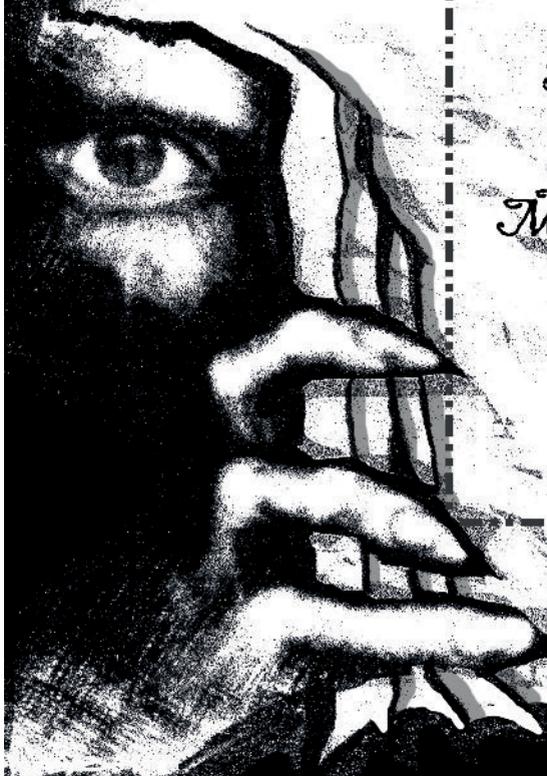
Points de Vitalité

Points de Force

Points de Noirceur

Maléfices & Maladies

Talent





✦ IN VINO VERITAS ✦

Arme Actuelle

Bourse & Bijoux

Notes & Codes

Compagnons

Inventaire



La Vitalité

Votre niveau de Vitalité correspond à votre forme physique. Plus vous affrontez d'ennemis ou tombez dans des pièges, plus ce niveau baisse. Arrivé à 0, c'est la fin du jeu et vous devrez recommencer une partie au paragraphe 1. Pour regagner des points de Vitalité, il faut selon les circonstances se reposer à l'abri ou utiliser un objet spécial pour se soigner. En cas de baisse de forme, il est surtout conseillé de manger l'une des rations disponibles dans votre inventaire.

Lancez un dé, ajoutez 14 au nombre obtenu et inscrivez le total dans la case Vitalité de la Feuille de route. Votre niveau de Vitalité ne peut en aucun cas excéder celui de départ.



La Force

Votre niveau de Force reflète votre adresse au combat. Il peut vous arriver de perdre des points de Force suite à différents handicaps temporaires : perte de votre arme, terrain qui ralentit vos mouvements, combat contre un adversaire de taille exceptionnelle... Ou au contraire d'en regagner suivant un avantage stratégique, une amélioration de la qualité de votre arsenal offensif ou défensif.

Inscrivez le chiffre 10 dans la case Force de la Feuille de route, il s'agit de votre total de départ. Votre niveau de Force peut excéder celui de départ sous certaines conditions. Quand le gain d'un point de Force n'est accompagné d'aucune restriction temporaire, le point est acquis définitivement.



La Noirceur

Votre niveau de Noirceur indique le degré de pureté de votre cœur. Au départ de votre aventure, vous menez une vie convenable de Moine à l'Abbaye de Calebotte, si bien que votre compteur de Noirceur est égal à 0. Mais à l'extérieur, vous serez confronté à la tentation de faire le mal, de tuer une créature sans défense par exemple. Chaque mauvaise action compte ; aussi, réfléchissez bien avant d'agir. Notez qu'une action particulièrement héroïque peut vous faire regagner de la pureté, et donc vous faire perdre des points de Noirceur.

Une fois votre niveau de Noirceur arrivé à 10, vous serez corrompu et devrez vous rendre au paragraphe 66.



La Chance

Il vaut mieux être un homme chanceux dans le monde d'Ulyssia. Certaines situations requièrent de vous sortir d'un mauvais pas, il vous sera alors demandé de « Tenter votre Chance » en lançant un ou deux dés. Il n'y a aucune certitude quant aux résultats, chaque cas étant différent. Les plus malchanceux peuvent tomber dans des pièges aux conséquences désastreuses.

Lorsqu'un paragraphe se termine par « c'est la fin de votre aventure », cela signifie que vous êtes très probablement mort dans d'atroces souffrances et que vous devez repartir au paragraphe 1.

Les Talents

Au cours de vos apprentissages et rencontres, vous avez été amené à développer un Talent en particulier, à choisir parmi la liste suivante. Une fois votre choix fait, inscrivez votre Talent dans la case dédiée sur votre Feuille de route. Choisissez soigneusement, car il est interdit de changer de Talent en cours de partie.



Le Bonimenteur

Durant votre jeunesse, vous avez essayé toutes sortes de métiers pour échapper à la ferme familiale. Celui dans lequel vous avez le plus excellé est sans aucun doute le métier de commerçant. Le Talent du Bonimenteur est particulièrement utile lors des négociations pour faire baisser les prix, mais pas seulement : il confère un fort pouvoir de séduction et permet d'éviter de combattre certaines créatures douées de compréhension ou des rudiments de diplomatie.

Le Cercle Carré

Kawashi Mage a effectué un séjour qui vous a été profitable à l'Abbaye de Calebotte. Il vous a montré nombre de ficelles de magicien, et vous a enseigné les bases de la science logique afin de résoudre des énigmes. Le Talent du Cercle Carré est primordial dans les situations qui font appel à la magie. Veuillez vous référer à la section « L'équipement » pour obtenir plus de détails concernant les objets magiques.





Le Caméléon

La vie à l'Abbaye étant monotone et très stricte, vous avez découvert un Talent bien utile pour échapper aux corvées de ménage ou à la toilette. En étudiant votre environnement, le Talent du Caméléon vous permet de vous fondre dans le décor, d'être pour ainsi dire invisible aux yeux des nuisibles. Vous pourrez ainsi éviter certaines confrontations, mais ce pour une courte durée à chaque fois. Veuillez vous référer à la section « Les Combats » pour bénéficier d'un bonus.



L'Angélu

Depuis votre arrivée à l'Abbaye, vous ne faites quasiment plus qu'une chose : prier. Vous n'êtes jamais entré en contact avec Dieu, et êtes arrivé à la conclusion qu'il n'existe pas. Mais grâce à votre sensibilité exceptionnelle, il vous est arrivé de communiquer avec Sainte Hure, l'emblème de votre Ordre de la Stricte Observance. Le Talent de l'Angélu vous permet de comprendre le langage de certaines entités prises pour des dieux par le commun des mortels. Vous pouvez les appeler à l'aide en cas de besoin. Toutefois, le prix à payer pour s'attirer les faveurs de certaines entités peut être lourd de conséquences. Veuillez vous référer à la section « Les Combats » pour bénéficier d'un bonus.



L'Équipement

Une fois investi d'une mission à l'extérieur, une indication précisera que vous disposerez d'un sac. Il est essentiel pour entreposer les rations de provision et les outils accumulés tout au long de votre aventure. Chaque nouvel objet est accompagné de la place occupée dans l'inventaire, comme suit : objet x (x case). Un petit objet peut n'occuper que la moitié d'une case, tandis qu'un très volumineux peut prendre 2 cases. Attention, la capacité de stockage du sac dépend entièrement de votre endurance à le porter, c'est-à-dire de vos forces. Votre total de départ est de 10 points de Force, donc votre sac est divisé en 10 cases. Plus vos forces augmenteront, plus vous pourrez emporter d'objets par la suite. Cette règle s'applique également en cas de perte de points de Force. Si vous accumulez plus d'objets que vous n'avez de points de Force, il faudra alors procéder aux échanges adéquats, et jeter le superflu.

Sauf indication contraire, 1 repas occupe 0,5 case et vous redonne 2 points de Vitalité. Vous pouvez manger où bon vous semble, pourvu que ce ne soit pas le lieu d'un combat. Chaque repas consommé doit être immédiatement rayé de votre inventaire.

Noter que seuls ceux qui maîtrisent le Talent du Cercle Carré peuvent se servir des objets magiques (parchemins de sort et autres potions mystiques). Ces objets n'étant pas utilisables à l'infini, vous devrez les rayer de votre équipement une fois leur pouvoir consommé. Si vous disposez d'un autre Talent, vous êtes incapables de comprendre le fonctionnement des objets magiques et vous les laissez sur place afin de ne pas encombrer votre sac.

Les armes, les Compagnons, les pièces de monnaie & Bijoux rentrent dans des cases dédiées. Votre bourse en cuir est cachée à l'abri dans un repli de votre bure. Si le nombre de pièces tombe à 0, il vous sera impossible d'en dépenser pour acheter quoi que ce soit.

Vous ne pouvez porter qu'une arme à la fois, si bien qu'il faudra procéder à des échanges pour améliorer votre force de frappe. Les points de Force gagnés successivement par chaque type d'arme se cumulent, puisque vous agrandissez votre maîtrise générale des armes.

Enfin, la nature de votre comportement à l'égard des autres personnes conditionne votre capacité à rallier des Compagnons à votre cause. Adopter une attitude bienveillante plutôt qu'agressive augmente vos chances de nouer des relations amoureuses ou d'amitié. Le Talent de Bonimenteur est particulièrement utile durant les interactions sociales.





Les Combats

Pour survivre dans le monde effrayant d'Ulyssia, vous serez amené à vous défendre contre toute sorte de créatures. Chacune dispose de rangs de Vitalité et de Force précisés lors des altercations.

Combat contre une créature

1) Lancez deux dés. Ajoutez au résultat votre score de Force, ce qui détermine votre force de frappe.

Noter que si vous maîtrisez le Talent de l'Angélus et que lors du jet de dés déterminant votre force de frappe, vous obtenez un score double, le dieu de la destruction Arès est avec vous et tue tous les adversaires présents de façon instantanée. Dans ce cas, vous continuez votre route sans vous soucier davantage de l'issue du combat.

Si vous maîtrisez le Talent du Caméléon et que lors du jet de dés déterminant votre force de frappe, vous obtenez un 7, vous avez la possibilité de prendre la fuite. Cependant, la créature vous aura automatiquement infligé une blessure tandis que vous vous échappez. Le prix de la couardise est 1 point de Vitalité. La fuite est impossible dans le cas d'un combat avec plus d'une créature. Si vous parvenez à prendre la fuite, vous continuez votre route sans vous soucier davantage de l'issue du combat.

2) Lancez deux dés et ajoutez le score de Force de votre opposant, ce qui détermine sa force de frappe.

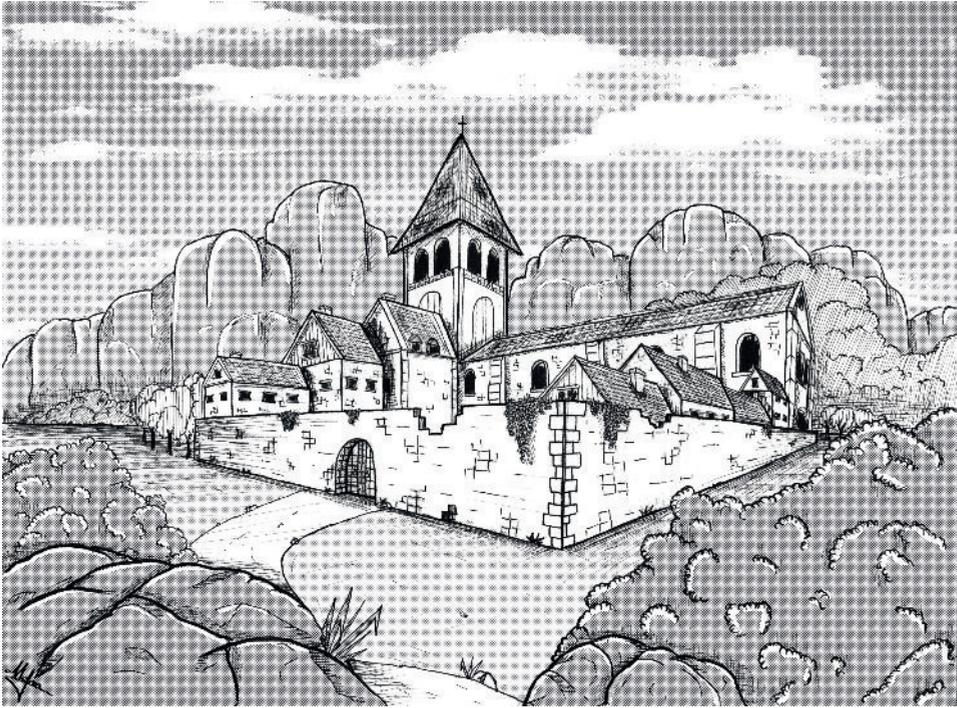
3) Celui qui a la force de frappe la plus élevée blesse l'autre, qui perd 2 points de Vitalité en conséquence. En cas d'égalité, chacun évite partiellement le coup de l'autre, et tout le monde perd 1 point de Vitalité.

4) Modifiez votre total de Vitalité (et de Force dans certains cas) ou celui de la créature après chaque assaut.

5) Une fois le premier assaut terminé, il faut répéter l'ordre des opérations jusqu'à ce que vos points de Vitalité ou ceux de l'ennemi aient été réduits à 0, ce qui signifie la mort. Si vous perdez la vie au cours d'un combat, vous devez repartir au paragraphe 1.

Lorsque vous êtes confronté à plus d'un adversaire, vous devez les affronter dans l'ordre d'apparition, jusqu'à leur annihilation complète.





Cinq coups de cloche. Il est l'heure de se lever. Déjà...

À cet instant, vous vous frottez les yeux en maudissant le jour où vous avez décidé d'entrer dans les ordres. Vous étiez trop fragile pour une vie de paysan, et avez quitté tôt la ferme familiale. Les marques des seaux d'eau qui lacéraient vos mains alors que vous saviez à peine marcher ont fait office de vocation religieuse.

Ici, vous avez une écuelle à heures fixes et un toit sur la tête sans fournir trop d'efforts. Et surtout, vous êtes à l'abri de la fureur du monde. Qu'y a-t-il, en effet, de plus ignoble, de plus révoltant que de perdre la vie pour avoir fait une mauvaise rencontre ?

Au moins à l'Abbaye il ne peut rien vous arriver. Et il n'arrive jamais rien d'ailleurs. Les Moines s'efforcent de produire tout ce dont ils ont besoin au quotidien pour éviter de mettre le nez hors des enceintes et d'être soumis à la tentation. Les revenus tirés de la production de cervoise artisanale financent des achats parcimonieux auprès des marchands ambulants, qui viennent compléter les ressources disponibles. Vous en êtes là de vos réflexions existentielles quand frère Plantain frappe lourdement la porte. Il l'ouvre à peine qu'elle vient taper contre votre lit, le mur en tremble et la croix du Christ tombe sur votre tête. Vous pestez :

— Faites attention, nom de dieu, c'est pareil tous les matins !

Dieu sait pourquoi, vous logez dans la chambre la plus exigüe de l'Abbaye, et c'est là votre plus grand tracas depuis votre arrivée.

— Un blasphème, de si bon matin ! J'ose croire que j'ai mal entendu ? Allons, dépêchons ! On attend plus que vous au réfectoire.

Vous grommelez à Frère Plantain de se faire pendre ailleurs. Quand il vous demande de bien vouloir répéter, vous énoncez à haute voix que vous allez quitter la chambre le plus vite possible. Il vous quitte sur un dernier sermon.

Une fois le visage débarbouillé et la bure ajustée, vous déambulez dans le long corridor, une chandelle à la main. Un bâillement plus tard, vous passez devant la coupole renfermant la dent de Sainte Hure, et vous exécutez distraitement un signe de croix. Vous murmurez en songeant à elle :

— *Ad Patres.*

La Sainte n'a jamais eu de chance : elle s'est fait enlever et violer par des barbares alors qu'elle était en pèlerinage. Cependant, il y eut un miracle : au bout de cinq jours, elle mit au monde trois garçons sur un rocher qui devint malléable comme de la cire pour former un berceau aux nouveau-nés. Les chroniques sacrées racontent que pour nourrir ses trois enfants, dieu lui accorda un troisième sein, et sa statue exposée à la Basilique Saint Just la représente effectivement en train d'allaiter ses trois fils à la fois. Mais ce n'est pas tout, la pauvre s'est fait arracher la mâchoire inférieure puis brûlée vive quelques années plus tard, simplement pour avoir croisé le chemin de païens mal embouchés. Voilà pourquoi la servitude volontaire, la vie en quasi captivité ne vous gêne guère. Vous avez troqué votre liberté et la fougue de la jeunesse contre une étouffante sécurité, et vous en avez pris votre parti depuis longtemps.

Vous descendez l'escalier en serpentin sans trébucher dans les plis de votre bure, ce qui est un exploit, puis gagnez le réfectoire pour collationner en compagnie des Moines.

Rendez-vous au 1

§1

Le réfectoire de l'Abbaye est une salle spacieuse possédant une dizaine de fenêtres hautes et étroites qui dispensent d'habitude un

éclairage mystérieux. Mais à cette heure-ci, la faible lueur donne des visages blafards aux joues creusées par les ombres. Les tables sont réparties en deux rangées de chaque côté de la salle, la chaire du lecteur semainier des textes sacrés se trouvant au centre.

L'odeur de la chicorée émanant des bols vous donne le sourire. Mais il faut, avant d'en goûter le contenu, passer par la prière. Toujours la prière. Vous donneriez cher pour qu'à cet instant, il se passe quelque chose, un événement qui brise cette interminable lecture matinale. Un chandelier qui enflammerait la nappe, une comète qui s'écraserait au beau milieu de l'Abbaye, n'importe quoi, pourvu que cela vous laisse le temps d'avalier le déjeuner.

À peine y avez-vous songé qu'une effroyable déflagration se fait entendre en provenance du jardin. Les Moines se sont levés comme un seul homme, leur attention étant dirigée vers la porte de sortie. Vous lisez la terreur sur leurs visages. Certains psalmodient :

— C'est le jour du jugement !

D'autres évoquent l'Armageddon :

— Les dernières plaies qui mènent à son terme la fureur de dieu !

Et alors ? Si le jugement dernier est arrivé, qu'ont à craindre ces pauvres bougres ? N'ont-ils pas passé leurs saintes journées à avouer leurs fautes et dénoncer celles des autres ? Ils devraient au contraire être heureux de rencontrer leur créateur, et par là même valider le fait de n'avoir pas loué pour rien son nom au cours de leurs longues vies. Mais non, manifestement, ils ne sont pas pressés de le voir. Frère Canis se flagelle le dos avec un torchon en criant :

— Seigneur, j'avoue tout ! C'est moi qui répands ma semence dans la cuve de chicorée ! Ô Satan !

Voilà que frère Luc se met à l'imiter en se frappant la poitrine avec une louche en bois. En voilà des péchés étonnants ! Mais votre joie retombe en regardant le bol fumant. Cette série de confessions improvisées, en particulier celle sur la collation, vous a coupé l'appétit.

Les Moines se reprennent en constatant que l'apocalypse n'arrive pas jusqu'au réfectoire. Ils discutent avec véhémence de la marche à suivre. L'Abbé Chamel dit alors de sa voix molle :

— Quelle âme charitable va se dévouer pour constater ce qu'il s'est passé au dehors ?

Tous les regards se tournent vers vous. D'abord, parce que vous êtes de loin le plus jeune, et donc supposément le plus valide. Ensuite, parce que vous manifestez un détachement exemplaire à toute cette agitation. Certes, vous n'êtes pas un croyant typique, mais votre temps passé ici, à glorifier la canine de Sainte Hure matin, midi et soir, ça devrait compter.

Allez-vous repousser le bol de chicorée et passer la porte sous les ovations, puisqu'ils vous prennent pour un héros ?

Rendez-vous au 64

Ou bien terminer de déjeuner, comme si de rien n'était, puis vous rebeller. L'Abbé Chamel n'a qu'à envoyer quelqu'un d'autre après tout.

Rendez-vous au 104

§2

Les yeux brillants, vous placez à la hâte des couronnes étrangères dans votre capuche. Lancez deux dés pour déterminer combien de pièces d'or vous arrivez à voler.

Vous en profitez aussi pour décrocher du mur une masse d'arme usagée. Constituée d'une tête en fer, armée de courtes et épaisses pointes triangulaires émoussées, la masse est insérée dans un manche en bois. Vous la faites presque tomber au moment de la prendre tant son poids vous surprend. Bien que son allonge soit réduite, sa force de frappe est pratique pour briser les os sous la cotte de mailles. C'est une arme parfaite pour un homme de foi, puisqu'en principe, il vous est interdit de faire couler le sang. Il y a une inscription sur le manche, cette arme a appartenu à un « Grand Maître Caille », ce qui justifie sa présence en ce lieu de culte païen. Ajoutez 1 point à votre total de Force grâce à l'acquisition de cette nouvelle arme.

Ce n'est pas tout, piller un temple vous fait gagner 1 point Noirceur. Vous tournez la tête à gauche et à droite par une cavité du Monastère Caille pour vérifier que la voie est libre, puis vous détalez.

Rendez-vous au 215

§3

Vous gagnez 1 point de Noirceur pour provocation au suicide. Le Marchand pleure abondamment, mais vous ne ralentissez pas votre marche funèbre. Il lève alors son poignard, mais au lieu de se l'enfoncer dans le thorax comme vous vous y attendiez, il crie :

— De la part de Rufus !

Il retourne le couteau dans votre direction, et la lame vient se ficher dans votre cuisse gauche, ce qui vous fait perdre 1 point de Vitalité. Le temps que vous compreniez ce qu'il se passe, le Marchand détache une mule de l'attelage et disparaît à l'horizon. Par quel prodige a-t-il réussi ce tour de passe-passe ? Vous extirperez la lame et observez le manche abandonné. En actionnant un bouton, un puissant ressort caché dans le manche a fait jaillir la lame toute légère jusqu'à votre cuisse. La colère monte sourdement, et vous grimpez sur le mulet restant à la recherche de ce brocanteur et ses larmes de crocodile. Dans la précipitation de la course poursuite, vous n'avez pas vu que la bête est trop vieille pour aller bien loin.

Voulez-vous continuer de traquer le Marchand malgré l'état pitoyable de cette monture ?

Rendez-vous au 238

Ou abandonner le mulet et reprendre la route initiale ?

Rendez-vous au 48

§4

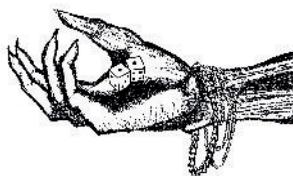
Vous repoussez le Marchand et en profitez pour lui prélever un cheveu sur son uniforme. Lui expliquer que faire commerce de frères humains est insupportable serait trop long à lui expliquer, aussi entreprenez-vous de ruiner son affaire. Vous cherchez dans votre sac la

recette de la décoction de Dominationem et partez faire des emplettes. D'abord, chez l'apothicaire pour chercher les ustensiles nécessaires et la poudre de scarabées pilés, ensuite chez le boucher pour les yeux de chèvre, la viande de hérisson et les testicules de chat. Vous mélangez le tout en introduisant le cheveu, et attendez la pause méridienne. Vous proposez alors au Marchand de vous rejoindre pour déguster un ragoût de hérisson bouilli. Tous ces préparatifs vous coûtent 7 pièces d'or.

Noter que si vous n'avez pas de quoi payer, vous devez retourner à la Grand-Place pour tenter votre chance au quartier des jeux ou vendre des bijoux sur le marché, puis revenir ici.

Rendez-vous au 290

Le Marchand est ravi par cette aubaine, il avale le ragoût sans poser de question. Après un rot, il vous serre la main et déclare qu'il doit retourner à son travail. Vous lui tenez alors fermement le bras, et lui ordonnez de libérer définitivement tous les esclaves. Son regard devient trouble et il répète machinalement vos paroles. Il part chez le prévôt avec une démarche de somnambule et revient les bras chargés de papiers qui attestent que chaque esclave a payé le prix de sa liberté. Comme la potion de Dominationem a un effet limité dans le temps, vous demandez aux esclaves de fuir le plus loin possible. Ils n'en croient pas leurs oreilles, mais l'avis stipulant qu'ils sont libres les transporte de joie. Le Marchand sort de sa torpeur et découvre l'estrade déserte. La situation est critique.



Tentez votre chance

Lancez un dé, si vous faites 3 ou moins

Rendez-vous au 69

Si vous faites 4 ou plus

Rendez-vous au 342

§5

Vous placez d'abord vos deux mains à plat sur la table pour l'empêcher de savoir laquelle va frapper. Puis, dans un geste vif, vous arrachez le couteau en vous levant... Mais le couteau n'est qu'une illusion ! Salazar regarde avec dégoût votre poing refermé sur du vide plaqué sur son poitrail.

Rendez-vous au 327

§6

Vous savez pertinemment qu'au corps à corps vous n'avez que peu de chance de le vaincre. Vous lancez alors de toutes vos forces votre arme, qui atterrit sur le pied droit du Demi-Orc. Sous le coup de la surprise, il lâche son gourdin en hurlant, et vous en profitez pour le ramasser. En le saisissant, vous réalisez que le gourdin est un épais morceau de bois dont l'extrémité contondante est une souche grossièrement taillée. Ajoutez 1 point à votre total de Force grâce à cette nouvelle arme.

Voyant son homme de main en difficulté, le Marchand lance un Cube noir à vos pieds. Le Cube s'ouvre sur lui-même et se met à aspirer tout ce qui l'entoure dans un tourbillon irrésistible. Vous vous dépêchez de vous placer à l'abri derrière la forte carrure du Demi-Orc. La force d'attraction du Cube commence à lui décoller les vêtements, puis la peau et enfin des poches de chair. Tandis que vous vous plaquez au sol, les os de sa cage thoracique s'écartent et filent droit sur le Cube. Quand vous rouvrez les yeux, le piège s'est refermé et le Demi-Orc a disparu.

Rendez-vous au 44

§7

Il est hors de question de supporter la présence du Lutin farceur une minute de plus. Vous le plaquez contre le tronc du Séquoia géant... mais au moment de lui enfoncer une pierre pointue dans le crâne, de fines épines sortent de sa peau et vous percent la main. Vous perdez 1 point de Vitalité et gagnez 1 point de Noirceur pour envie de meurtre. Le Lutin profite de cette blessure pour s'enfuir. Vous reprenez la route en vous massant la main endolorie.

Rendez-vous au 53

§8

Vous vous égosillez :

— Pour l'amour de dieu, ouvrez-moi la porte !

Aucune réponse. Vous tambourinez la cloison et redoublez les cris. La porte s'ouvre enfin, sur la tête éberluée de Frère Bonus ! Incontinent et à moitié sourd, il ignore tout de la situation critique dans laquelle vous vous trouvez.

— Mais enfin, j'étais là en premier...

Vous lui répondez du tac-au-tac :

— Les premiers seront les derniers ! Il y a des créatures monstrueuses dans le jardin !

— Des coulures de menstrues tueuses dans le jardin ? Comment ?!

— Moins fort ! Si vous ne faites pas silence immédiatement, c'est la fin pour nous deux.

Après dix minutes de messe basse qui vous paraissent une éternité, vos paroles terrorisent frère Bonus, qui est toujours penché sur le banc des latrines. Les yeux fixés aux intervalles de bois, vous observez les Griffons se poser en hâte, et leurs cavaliers écumer les allées de bégoniacées. Ils prononcent le mot « Lumos » et de la lumière jaillit de leur index. De la magie noire, il ne manquait plus que ça !

Il est évident que s'ils vous trouvent, qui plus est dans un lieu clos comme les latrines, vous n'avez aucune chance de survie. Le pessimisme vous gagne quand vous sentez frère Bonus tirer sur un pan de votre bure. Qu'a-t-il à dire, cet impotent, dans un moment pareil ?! Vous comprenez avec effroi que frère Bonus se retient d'évacuer un gaz importun. De la sueur ruisselle le long de ses sourcils froncés, ses mâchoires garnies d'une douzaine de dents s'entrechoquent. Il souffle de plus en plus fort, et son sphincter déjà âgé ne va guère pouvoir tenir plus longtemps...

Maîtrisez-vous le talent de l'Angélu ?

Si oui

Rendez-vous au 370



12/6/15