

L'USAGE DE L'AMOUR N'EST PAS
AUTORISÉ.

Une romance dont vous êtes le héros

1

Depuis leur rencontre il y a quelques mois au bal des bouliers, le beau Casio et la douce Théi sont fous amoureux l'un de l'autre. Seulement entre leurs familles respectives : les Anglaigu et les Calculet, cours une inimitié qui dure depuis plusieurs générations.

Incarner le beau Casio.
Rendez-vous au numéro **2**

Incarner la douce Théi.
Rendez-vous au numéro **3**

2

À la clarté de la lune, poussé par votre passion pour la charmante Théi et en vous aidant de la vigne vierge qui cours le long du château des Calculet vous êtes monté jusqu'à son balcon pour lui déclamer le sonnet que ses yeux vous ont inspiré. Au bord de ses mêmes yeux vous voyez d'ailleurs maintenant comme des perles qui reflètent l'éclat de la lune.

Soudain un grand fracas se fait entendre dans la chambre de Théi. « On vient, pars vite, il ne faut pas qu'on nous voit ensemble! » vous supplie la belle.

« Je n'ai pas honte de t'aimer, je reste! »
Rendez-vous au numéro **4**

Vous partez en faisant le moins de bruit possible.
Rendez-vous au numéro **6**

3

Les nuits sont douce cet été et alors que vous étiez allongée sur votre lit vous avez entendu la douce voix de Casio vous parvenir depuis le balcon. En ouvrant vous le trouvez accroché à la vigne vierge. Il vous regarde amoureusement et avant même que vous ayez pu dire un mot il vous déclame un poème écrit pour vous. Les vers ne sont pas très originaux mais cela n'empêche pas votre cœur de soulever votre poitrine.

Soudain vous entendez la porte de votre chambre qui s'ouvre.

« Quelqu'un est là Casio, vite, vas t'en ! »

Rendez-vous au numéro **5**

« Quelqu'un est là Casio, c'est le moment ou jamais de montrer ta bravoure ! »

Rendez-vous au numéro **7**

4

La porte fenêtre s'ouvre et entre Tibalt, le frère aîné de Théi. Il est visiblement très énervé et vous ordonne de partir sur le champ.

« J'aime votre sœur, maraud, et ce n'est pas un bougre comme vous qui m'en empêchera. »

Rendez-vous au numéro **8**

Vous partez en hâte.

Rendez-vous au numéro **10**

Vous vous hissez sur le balcon pour embrasser par surprise Théi avant de vous enfuir en vitesse.

Rendez-vous au numéro **12**

5

Non sans vous avoir gratifié de son plus beau sourire votre cher Casio se laisse glisser le long de la vigne vierge et disparaît dans la nuit.

Votre frère Tibalt entre dans la chambre et vous demande ce que vous faites sur le balcon.

« Je prenais simplement l'air »

Rendez-vous au numéro **9**

« Et vous mon cher frère, qu'est ce qui vous pousse à venir visiter votre pauvre sœur ? »

Rendez-vous au numéro **11**

6

Vous laissant glisser le long de la vigne vierge vous parvenez sans encombre en bas et vous enfoncez dans la nuit sans un bruit.

Vous rentrez chez vous.

Rendez-vous au numéro **14**

Vous allez en ville boire un coup.

Rendez-vous au numéro **16**

7

À vos parole Casio se redresse et se hisse jusqu'au balcon. En le voyant, votre frère Tibalt qui vient d'entrer dans la chambre devient rouge de colère. Il lui ordonne de descendre immédiatement et lui interdit de s'approcher à nouveau de vous. Puisant dans son amour votre Casio lui répond :

« J'aime votre sœur, et je suis prêt à tout pour l'épouser. Comment puis-je gagner vos faveurs ? »

Votre frère est de plus en plus rouge.

« Vous aimez ma sœur faquin ? Comment un Anglaigu sans aucun honneur peut prétendre aimer un objet si doux ! Et que faites vous au balcon, voulez vous la déshonorer ? »

D'un regard vous indiquez à Casio qu'il devrait partir.

Rendez-vous au numéro **13**

Du regard vous encouragez Casio à continuer.

Rendez-vous au numéro **15**

8

En entendant vos paroles Théi fond en larme et vous demande de partir.

Vous rentrez chez vous.

Rendez-vous au numéro **14**

Vous allez en ville boire un coup.

Rendez-vous au numéro **16**

9

« Rentre sœur, en te voyant au balcon de mauvaises langues pourraient croire que tu attends un amant. »

En petite sœur bien élevée vous rentrez et allez vous coucher la tête encore pleine du poème de Casio.

Vous êtes réveillée à l'aube par une grande agitation qui semble venir des cuisines.

Vous allez jeter un coup d'œil aux cuisines.

Rendez-vous au numéro **17**

Vous vous installez à votre écritoire pour composer un mot doux à Casio.

Rendez-vous au numéro **19**

Vous allez en ville pour visiter le magasin de bougie dont on vous a dit tant de bien.

Rendez-vous au numéro **21**

10

Vous laissant glisser le long de la vigne vierge vous parvenez sans encombre en bas et vous enfoncez tout honteux dans la nuit.

Vous rentrez chez vous.

Rendez-vous au numéro **14**

Vous allez en ville boire un coup.

Rendez-vous au numéro **16**

11

« J'ai entendu de bien tristes rumeurs ma chère sœur, on me dit que vous laissez un faquin d'Anglaigu vous faire la cour. Je ne veux pas y croire mais soyez en avertie ma sœur et à l'avenir évitez de vous trouver à votre balcon à ces heures de la nuit ! »

En petite sœur bien élevée vous rentrez et allez vous coucher la tête encore pleine du poème de Casio.

Vous êtes réveillée à l'aube par une grande agitation qui semble venir des cuisines.

Vous allez jeter un coup d'œil aux cuisines.

Rendez-vous au numéro **17**

Vous vous installez à votre écritoire pour composer un mot doux à Casio.

Rendez-vous au numéro **19**

Vous allez en ville pour visiter le magasin de bougie dont on vous a dit tant de bien.

Rendez-vous au numéro **21**

12

Avant de vous enfuir vous avez pu voir un grand sourire succéder à la surprise sur le visage de votre bien aimée.

Le cœur joyeux vous vous laissez glisser le long de la vigne vierge et vous parvenez sans encombre en bas. Vous partez en courant sous les éclats complices de la lune et les menaces de Tibalt.

Rentrer chez vous.
Rendez-vous au numéro **18**

Aller vous promener un peu pour vous calmer.
Rendez-vous au numéro **20**

13

Lisant dans votre regard votre inconfort Casio ravale son orgueil et descend du balcon. Votre frère Tibalt se tourne vers vous très en colère : « Ainsi les rumeurs étaient vraie, tu laisses ce maraud te faire la cour ! Ah ma sœur, soyez certaine que je ne laisserai pas faire ça ! Dès demain j'en parlerai avec Père et je suis convaincu qu'il vous fera envoyer au couvent jusqu'à ce qu'il vous ai trouvé un mari qui soit digne de votre main. »

Après vous avoir jeté un regard où perce toute sa déception il quitte votre chambre et en ferme la porte à clé.

Vous vous enfuyez par le balcon.
Rendez-vous au numéro **23**

Vous allez vous coucher en espérant que votre père se montrera
compréhensif.
Rendez-vous au numéro **25**

14

Vous rentrez chez vous et vous endormez avec le beau visage de votre aimée dans la tête.

Alors qu'il fait encore nuit vous êtes réveillé par un cri qui semble venir de la porte de la propriété de vos parents.

Vous vous levez pour aller voir ce qui se passe.
Rendez-vous au numéro **22**

Vous mettez votre tête sous l'édredon et vous rendormez.
Rendez-vous au numéro **24**

15

Encouragé par votre regard Casio plonge son regard dans celui de votre frère et répond :

« Quoi que vous fassiez vous ne pourrez pas nous séparer. Je souhaite être en bon terme avec vous par amour pour elle mais si vous ne nous l'accordez pas nous nous passerons bien de votre consentement ! »

fou de rage votre frère saisi son gant et en gifle Casio.
« Soyez demain à midi dans le champ scalaire, amenez un témoin. Vous verrez bien si je peux faire quelque chose pour vous empêcher de déshonorer ma sœur ! »

Le visage marqué par la surprise et la peur Casio descend sans dire un mot et s'éloigne. Votre frère se tourne vers vous :

« Vous me décevez petite sœur. Maintenant priez pour que ce triste sire n'ai pas le courage de se présenter demain. »

Vous vous endormez en larme pour vous réveiller le lendemain matin un peu avant l'aurore, la gorge sèche.

Vous allez à la chapelle prier pour que Casio ne vienne pas au duel.
Rendez-vous au numéro **27**

Vous allez dans le jardin chercher quelques herbes pour altérer les réflexes de Tibalt.

Rendez-vous au numéro **29**

Vous vous recouchez, après tout le duel n'est qu'à midi.
Rendez-vous au numéro **31**

16

Rien de mieux qu'un petit tour à la taverne de la Matrice Diagonale pour se changer les idées. D'ailleurs vous n'êtes pas le seul à avoir eu l'idée semblerait-il. À une grande table un bourgeois rougeaud harangue son auditoire avec véhémence. Plus loin trois personnes encapuchonnées discutent par chuchotements et au comptoir la tavernière joue aux dés avec un homme qui tapote le sol à intervalle régulier avec sa jambe de bois.

Vous rejoignez la table du bourgeois.
Rendez-vous au numéro **26**

Vous écoutez discrètement la conversation des encapuchonnées.
Rendez-vous au numéro **28**

Vous jouez aux dés avec l'unijambiste et la tavernière.
Rendez-vous au numéro **30**

17

Dans les cuisines c'est la pagaille. Il semblerait qu'un fruit exotique que M. Calculet avait fait venir spécialement d'Inde ait été volé. La fenêtre a été forcée. En vous penchant vous apercevez des traces bien étranges dans le sol : sur le coté droit les traces sont celle d'un pied normal mais sur le coté gauche la trace est carrée. La piste continue jusqu'au chemin qui mène en ville mais là les traces se perdent dans celles des nombreux passants.

Vous expliquez ce que vous avez trouvé à la cuisinière en espérant qu'elle vous donnera quelque chose à grignoter pour votre peine.

Rendez-vous au numéro **33**

Vous allez à la taverne vous renseigner sur un homme avec une jambe de bois.

Rendez-vous au numéro **35**

18

Vous rentrez chez vous et vous endormez avec le beau visage de votre aimée dans la tête.

Le lendemain matin vous êtes réveillé par un serviteur qui frappe à votre porte :

« Messire, une lettre pour vous, elle vient des chez les Calcullet messire ! »

Curieux vous ouvrez la lettre et lisez :

Votre baiser de la nuit dernière a porté à ma sœur un affront qu'un frère ne saurait tolérer. Aussi je vous prie de bien vouloir vous rendre au champ scalaire ce jour à midi en compagnie d'un témoin afin que nous réglions cette affaire dans l'honneur.

La coutume veut que vous ayez le choix des armes.

Dieu vous vienne en aide.

Tibalt Calcullet

Vous demandez au serviteur de vous servir de témoin et vous présentez à midi pour le duel.

Rendez-vous au numéro **32**

Vous décidez d'aller vous cacher quelques temps à l'auberge de la
Coordonnée Polaire.

Rendez-vous au numéro **34**

Il vous viens une idée splendide, vous allez voir Pascal, le gérant de la
ménagerie de votre père pour lui expliquer.

Rendez-vous au numéro **36**

19

Qu'il est facile d'écrire à celui qu'on aime, les mots se pressent dans votre tête plus vite que la plume ne peut les coucher sur le papier. Une fois votre lettre écrite il ne manque plus que de la faire parvenir. Vous allez donc aux étables pour y trouver le petit Pil qui porte régulièrement votre courrier en échange d'une petite pièce.

Mais en entrant dans l'étable vous trouvez le petit Pil inconscient, les jambes écrasées sous un lourd tonneau.

Vous faites rouler le tonneau plus loin et amenez Pil voire la guérisseuse.

Rendez-vous au numéro **37**

De toutes façons sans ses jambes il ne pourra pas porter votre lettre. Vous allez en cuisine chercher un petit commis dont les jambes fonctionnent.

Rendez-vous au numéro **39**

20

La nuit est fraîche et ça vous fait du bien. Mais il n'est pas si facile d'oublier le doux contact des lèvres de Théi. Ne pensant qu'à elle, son visage sans cesse devant les yeux, vous marchez à travers champs sans vous rendre compte

des merveilles qui vous entourent, ces biches qui broutent innocemment et ces ours qui mangent ces biches innocemment.

Vous rentrez chez vous.
Rendez-vous au numéro **18**

Vous dormez à la belle étoile.
Rendez-vous au numéro **38**

21

Dans la boutique règne une odeur tout a fait enchanteresse. La vendeuse ne vous a pas entendu. Depuis son escabeau elle range consciencieusement les bougies à la rose qu'elle a dans les bras.

Vous saluez la vendeuse et lui demandez de visiter son atelier.
Rendez-vous au numéro **41**

Vous observez les produits sur les étagères.
Rendez-vous au numéro **43**

22

Devant le portail de votre propriété vous trouvez un homme âgé. Il porte une coupure au bras et hurle « au voleur ! » Lorsque vous l'interrogez il vous explique que des bandits lui ont donné le choix entre mourir, donner sa bourse et donner une primitive de la fonction logarithme népérien. N'ayant su leur donner une réponse correct ils l'ont dépouillé avec violence.

Vous retournez vous coucher.
Rendez-vous au numéro **40**

« $x \ln(x) - x$ garçon, c'est la base et ça peut te sauver la vie. »
Rendez-vous au numéro **42**

Vous décidez d'enquêter.
Rendez-vous au numéro **44**

23

Vous courez dans la nuit sans trop savoir où vous allez et vous vous retrouvez devant la taverne de la Matrice Diagonale. Vous vous décidez à entrer pour vous remettre les idées au clair.

La salle commence peu à peu à se vider et il ne reste plus qu'un vieux tzigane qui accorde son violon dans un coin et la tavernière qui nettoie ses verres.

Vous allez vous asseoir près du vieux tzigane.
Rendez-vous au numéro **45**

Vous allez parler à la tavernière.
Rendez-vous au numéro **47**

24

Quand vous vous réveillez le jour est déjà bien avancé. Il est l'heure pour votre leçon d'escrime. Vous vous dirigez donc vers la cour où votre maître d'arme attend déjà. Sans dire un mot il vous lance une rapière et commence à vous faire réviser vos parades.

Vous vous entraînez sérieusement.

Rendez-vous au numéro **46**

Tout en enchaînant machinalement les passes vous composez votre prochain sonnet.

Rendez-vous au numéro **48**

25

Le lendemain matin vous êtes réveillée par une servante qui vous annonce que votre père vous attend.

En poussant la porte du bureau vous découvrez votre père une plume à la main en train d'écrire une longue lettre. Il relève la tête et vous dit d'une voix grave :

« Ce que votre frère m'a raconté me trouble ma chère fille, j'avais une plus haute image de vous. Mais là où je vous envoie les nonnes seront vous tenir dans le droit chemin, du moins assez longtemps pour que le bruit de vos batifolages ai cessé et que je puisse vous trouver un mari. »

« Bien père. »

Rendez-vous au numéro **49**

« Mais père, je l'aime ! Et j'aime mieux mourir que d'en être séparé. »

Rendez-vous au numéro **51**

26

Tous les auditeurs semblent boire les mots du gros bourgeois rougeaud alors que celui-ci, avec une verve inimitable, explique pourquoi le Roi Ibéhem est la cause de tout les maux du royaume et comment le peuple en s'unissant derrière un chef charismatique pourrait le renverser et enfin être heureux. Le peuple semble doublement intéressé d'apprendre qu'il est malheureux et qu'il est possible de ne l'être plus.

Vous prenez la parole pour défendre le bon Roi.

Rendez-vous au numéro **50**

Vous applaudissez avec la foule.

Rendez-vous au numéro **52**

Prenant la parole à votre tour vous expliquez que c'est la reine Hulette de Paquard la vrai responsable de la misère du petit peuple.

Rendez-vous au numéro **54**

27

Vous restez en prière jusqu'à l'heure du duel. En entrant sur le champ scalaire vous voyez que Casio n'est pas là. Vous êtes soulagée mais un peu déçue toutefois. Plus qu'a rentrer chez vous alors.

Vous rentrez dans votre chambre réfléchir à vos sentiments.

Rendez-vous au numéro **53**

28

En écoutant la conversation des trois types louches vous apprenez qu'ils comptent s'emparer des fonds que vient de recevoir l'orphelinat et qui devaient servir à réparer la toiture qui menace de s'écrouler depuis plusieurs années. Après avoir échangé ces quelques mots les malfrats se lèvent pour mettre en œuvre leur sinistre projet.

Ce ne sont pas vos affaires, vous préférez rentrer chez vous.
Rendez-vous au numéro **14**

Vous décidez de les suivre discrètement.
Rendez-vous au numéro **56**

29

Et hop un peu de cette jolie petite fleur dans le thé de votre frère bien aimé et votre beau Casio ne devrait pas avoir grand chose à craindre !

A midi Casio et Tibalt se saluent comme le veut la tradition. Casio a choisi d'utiliser les sabres et vous observez que celui de votre frère tremble très légèrement dans sa main. Les coups commencent à être échangés et alors que le fer cogne contre le fer votre cœur bat à tout rompre. Mais tout d'un coup le sabre de Tibalt s'échappe de sa main et celui de Casio que plus rien n'arrête descend inexorablement et coupe net le bras de votre frère.

Vous vous précipitez vers votre frère pour bander son bras avec le tissu de votre robe.

Rendez-vous au numéro **55**

Vous vous jetez dans les bras de Casio.
Rendez-vous au numéro **57**

30

Au bout de quelques parties de dés vous avez perdu la moitié de votre bourse au profit de l'unijambiste qui semble bien rigoler. Voyant votre colère qui pointe, il se penche vers vous et vous donne une petite fiole contenant un liquide orange d'aspect gluant.

« Prends ça pour te consoler petit gars. Cette potion te garantie le retour de l'être aimé! essaye tu verra! »

Puis remettant les dés dans sa poche il quitte la taverne en vous souriant.

Vous buvez la potion en pensant fort à Théo.
Rendez-vous au numéro **58**

Vous mettez la potion dans sa poche.
Rendez-vous au numéro **60**

31

Le duel va bientôt commencer. Casio a choisi d'utiliser les sabres. Vous n'êtes pas sûre qu'il ait bien fait, votre frère est très doué au sabre.

Heureusement après quelques passes il apparaît que Casio aussi est très doué. Le combat s'éternise alors qu'aucun des deux combattants n'arrive à prendre l'ascendant sur l'autre.

Vous jetez votre mouchoir à Casio pour l'encourager.
Rendez-vous au numéro **59**

Vous observez en silence.
Rendez-vous au numéro **61**

32

Il est l'heure pour le duel. Avec votre témoin vous vous rendez au champ scalaire.

Tibalt vous demande quelle arme vous avez choisie.

Les pistolets.

Rendez-vous au numéro **62**

Les sabres.

Rendez-vous au numéro **64**

33

Bien joué! Très intéressée par vos découvertes la cuisinière vous offre une part de tourte à la viande de bébé panda, c'est délicieux! Vous vous sentez prête pour une belle journée au service de l'amour.

Vous allez à la bibliothèque se renseigner sur la haine entre Calculet et Anglaigu.

Rendez-vous au numéro **63**

Vous faites une bonne grosse sieste.

Rendez-vous au numéro **65**

Vous allez vous promener près du puits de potentiel en espérant y croiser Casio.

Rendez-vous au numéro **67**

34

Après quelques jours passés à vous cacher dans l'auberge et alors que vous êtes dans votre chambre en train de rempailler une chaise pour le compte de l'aubergiste (c'est votre passion depuis la petite enfance) vous entendez frapper à votre porte. Vous ouvrez et découvrez Théi qui vous a retrouvé et vous supplie de vous enfuir avec elle.

Vous vous enfuyez avec Théi.
Rendez-vous au numéro **66**

Poussé par la vue de ses beaux yeux vous décidez de prendre votre courage à deux mains et d'aller parler à son père.
Rendez-vous au numéro **68**

35

À la taverne on vous apprend qu'un homme avec une jambe de bois était bien là la veille et qu'il a plumé la moitié des clients en jouant aux dés.

Tandis que vous parlez encore le voilà qui apparaît derrière vous sans que vous puissiez deviner d'où il est venu.

« Vous venez pour le fruit j'imagine ? Je suis désolé, je l'ai déjà mangé. Mais prenez ceci pour vous dédommager, cette potion fera revenir l'être aimé. »

Il vous tend une petite fiole contenant un liquide gluant orangé et s'éloigne, vous laissant trop perplexe pour que vous pensiez à l'arrêter.

Vous buvez la potion.
Rendez-vous au numéro **69**

Vous rangez la potion dans votre poche.
Rendez-vous au numéro **71**

36

Alors que vous poussez la lourde porte de la ménagerie vous entendez le cri de Pascal le maître des bêtes :

« Non, n'entrez pas ! Le tigre s'est échappé ! »

Mais avant que vous ayez pu faire un pas il est déjà trop tard, de la caisse où il était à l'affût le tigre a bondit sur vous et a refermé sa lourde gueule sur votre petit cou.

La pauvre Théi aura bien du chagrin en apprenant votre mort !

37

Lorsque vous entrez chez la guérisseuse en portant le pauvre Pil celle-ci se lève d'un bond pour le prendre dans ses bras et l'examiner. Les larmes aux yeux elle s'affaire du mieux qu'elle peut pour panser les plaies de l'innocent enfant et lui immobiliser les jambes. Quand elle a fini elle vous assure que le brave garçon pourra marcher à nouveau dans quelques mois. Vous apprenez que Pil est son fils et elle vous est très reconnaissante. Elle vous demande s'il y a quelque chose qu'elle peut faire pour vous remercier.

Vous lui souriez en lui assurant que vous n'avez rien fait d'exceptionnel et que vous ne méritez pas d'autre récompense que de voir le petit Pil vite guéri.

Rendez-vous au numéro **73**

Vous lui expliquez votre amour pour Casio et lui demandez de l'aide.
Rendez-vous au numéro **75**

38

Au milieu de la nuit vous êtes réveillé par un bruit étrange. Observant autour de vous vous ne voyez rien et après quelques instants de doute vous décidez de vous recoucher. Seulement à ce moment là vous apercevez deux yeux jaunes qui vous fixent intensément en se rapprochant. Un éclat de lune, perçant à travers les nuages éclaire la bête assez longtemps pour que vous puissiez reconnaître Le Tuxon, la bête libre dont vous aviez toujours pensé qu'elle n'existait que dans les histoires que les mamans comptent à leur petits enfants le soir à la veillée.

Soudain le manchot immense fond sur vous et de son bec puissant il vous picore à mort.

Pauvre Théi, combien elle sera triste quand demain on retrouvera votre corps sans vie étendu sur l'herbe.

39

Dans la cuisine c'est ébullition, une histoire de fruit disparu mais à vrai dire ce ne sont pas vos oignons. Mais justement voilà un petit commis qui passe à coté de vous avec un plateau de tartelette à l'oignon !

« Hé petit gars, est ce que tu as envie de gagner une petite pièce ? Vas porter ça à Casio Anglaigu et elle est à toi. Ne t'inquiète pas pour ton plateau, je m'en occupe. »

Vous confier votre message au jeune commis et contente de vous, avec votre plateau de tartelette vous allez vous installer au jardin.

Vous comptez les alouettes qui passent en vous régaland de tartelette.

Rendez-vous au numéro **77**

Vous faites une courte sieste.

Rendez-vous au numéro **79**

40

C'est fou ce qu'on dort bien quand on sait qu'il y a plus malheureux que soit ! Quand vous vous réveillez le jour est déjà bien avancé. Il est l'heure pour votre leçon d'escrime. Vous dirigez donc vers la cour ou votre maître d'arme attend déjà. Sans dire un mot il vous lance une rapière et commence à vous faire réviser vos parades.

Vous vous entraînez sérieusement.

Rendez-vous au numéro **46**

Tout en enchaînant machinalement les passes vous composez votre prochain sonnet.

Rendez-vous au numéro **48**

41

La vendeuse est un peu surprise de vous voir mais poliment elle descend de son escabeau et vous invite à la suivre dans son atelier situé dans l'arrière boutique. La pièce est encombrée de bougie de toutes sortes qu'elle vous présente avec passion :

« Celle-ci sent la violette, celle-là sent l'origan et attire les insectes, et celle-là qui sent le sapin est conçu pour brûler très vite avec une flamme intense ! »

Au fond de la pièce un chaudron est posé sur un réchaud et exhale une odeur agréable qui vous rappelle étrangement Casio.

Vous allez voir ce qu'il y a dans le chaudron.

Rendez-vous au numéro **81**

Vous achetez la bougie à la violette.

Rendez-vous au numéro **83**

42

Reconnaissant, le pauvre hère vous révèle qu'il était en fait un ange descendu du ciel pour éprouver les mortels. Il vous communique la réponse à la grande question sur la vie l'univers et le reste. Grâce à votre toute nouvelle compréhension du monde vous n'avez aucun soucis à réconcilier votre famille avec celle de Théi. Vous vivez heureux et avez beaucoup d'enfants. De temps en temps la reine de Saba passe à la maison profiter de votre sagesse mais Théi n'est pas jalouse, elle vous fait confiance.

43

Vous observez sans mot dire les nombreuses bougies qui ornent les étagères mais à vrai dire vous n'avez pas vraiment envie d'une bougie. Vous décidez donc de sortir de la boutique.

Vous rentrez faire une bonne grosse sieste.

Rendez-vous au numéro **65**

Vous allez vous promener près du puits de Potentiel en espérant y croiser Casio.

Rendez-vous au numéro **67**

44

En suivant les indications du vieil homme et grâce à votre talent inné de détective vous parvenez à découvrir la cachette des voleurs amateurs de calcul intégral. Il s'agit d'une modeste mansarde perdue dans la forêt. Il n'y a pas de lumière à l'intérieur mais un filet de fumée sort de la petite cheminée de taule.

Votre rapière à la main vous enfoncez la porte d'un coup de pied et entrez dans la mansarde.

Rendez-vous au numéro **70**

Vous regardez par la fenêtre.

Rendez-vous au numéro **72**

Tout ça à l'air bien dangereux, vous allez chercher du renfort.

Rendez-vous au numéro **74**

45

Le vieux tzigane vous explique qu'il est violoniste pour un cirque ambulante et vous raconte les merveilles qu'il a vues pendant ses voyages, les sensations uniques que procurent les acrobaties à cheval, il vous rassure en expliquant les accidents de trapèze ne sont pas plus courants que ceux de jokari et vous vous mettez à rêver.

Vous demandez au vieux tzigane de vous emporter avec lui pour sa prochaine tournée.

Rendez-vous au numéro **85**

Vous remerciez le violoniste pour ses belles histoires et aller prendre une chambre à l'auberge de la Coordonnée Polaire.

Rendez-vous au numéro **87**

46

Le fer cogne contre le fer et une à une vous parez les attaques de plus en plus subtile de votre maître d'arme. Après une heure d'entraînement celui-ci se déclare content de vous et annonce qu'il vantera vos mérites auprès de votre père et de tous ceux qui voudront bien l'écouter.

Aller vous promener près du puits de Potentiel en espérant y trouver Théi.
Rendez-vous au numéro **76**

Écrire une lettre au père de Théi.
Rendez-vous au numéro **78**

47

Vous racontez vos malheurs à la tavernière et celle-ci en est toute émue. Elle vous propose de dormir dans un lit à l'étage et vous promets d'aller parler à Casio le lendemain.

Le lendemain vous êtes réveillée par des coups sur votre porte. Lorsque vous ouvrez vous découvrez Casio que la tavernière est allé chercher dès l'aurore.

Vous lui demandez de s'enfuir avec vous.
Rendez-vous au numéro **89**

Vous lui demandez d'aller parler à votre père.
Rendez-vous au numéro **91**

48

Et voilà un deuxième quatrain de composé, vous êtes certain qu'elle va aimer ce sonnet là, il sonne tellement bien !

Mais soudain, alors que votre regard était ailleurs votre maître d'arme a porté un coup d'estoc que vous n'avez pas su parer. Vous voilà borgne !

Vous vous rendez à la taverne noyer dans l'alcool la peine d'avoir perdu un
œil.

Rendez-vous au numéro **80**

Vous écrivez un sonnet expliquant à Théi que certes vous êtes moche mais
qu'elle le sera un jour aussi et que c'est toujours chouette d'épouser un
poète.

Rendez-vous au numéro **82**

49

Après un voyage de plusieurs heures en calèche vous voilà arrivée au couvent
des sœurs hermitiennes. Vous êtes confiée à une brave sœur âgée qui vous
fait visiter le couvent en faisant son possible pour que vous vous y sentiez
chez vous.

Une fois la visite finie elle vous dépose devant votre cellule et vous indique
que le repas sera servi après les vêpres.

allerdeuxVous ouvrez une biographie de sainte Hilberte.⁹³Vous essayez
de vous enfuir.⁹⁵

50

Les villageois vous écoutent d'abord avec colère puis avec intérêt. Quand
votre discours est fini il ne savent plus tellement quoi penser et préfèrent
rentrer chez eux. Vous aussi d'ailleurs.

Vous rentrez chez vous.

Rendez-vous au numéro **24**

51

« Seulement ma fille ce que vous préférez n'a ici aucune importance. Il ne me plaît pas que vous fréquentiez ce vilain et il ne me plaît pas que vous mourriez. En revanche il me plaît que vous alliez au couvent dès aujourd'hui. »

Résignée vous allez préparer vos affaires
Rendez-vous au numéro 49

52

Tout le monde à l'air content et personne ne fait attention à vous. Tant mieux !

Après quelques heures de discours enfiévrés vous rentrez chez vous.
Rendez-vous au numéro 24

53

Avant le duel vous espériez de tout votre cœur que Casio ne se montrera pas et qu'ainsi vous ne risquiez pas de perdre un frère ou un amour. Seulement maintenant qu'il ne s'est effectivement pas montré au duel vous vous demandez si son amour pour vous est si fort que ça, après tout il n'a pas l'air de vouloir risquer sa peau pour votre main !

Vous pardonnez à Casio et décidez d'aller à la bibliothèque vous renseigner sur la haine entre Calculet et Anglaigu.

Rendez-vous au numéro **63**

Vous oubliez Casio un moment et vous rendez dans le bureau de votre frère pour voir dans quel humeur il est.

Rendez-vous au numéro **97**

54

Positivement mis en transe par votre discours le peuple vous met à sa tête. Alors que vous acceptez ils vous font sortir de la taverne et vous découvrez une foule armée de pique réunis par quelques villageois qui sont allés porter votre discours aux quatre coins de la ville. On vous assure d'ailleurs que bientôt les autres villes de la contrée et sans doute du pays entier se soulèveront pour confier entre vos mains leur destin.

Porté par l'euphorie de commander à une si grande foule et fort de vos talents guerriers vous ne tardez pas à devenir une grande menace pour le royaume et bientôt le Roi Ibéhem envoie contre vous son armée entière. Une grande bataille se prépare.

Attaquer par l'Est.

Rendez-vous au numéro **84**

Attaquer par l'Ouest.

Rendez-vous au numéro **86**

55

Alors que vous vous occupez de ses blessures votre frère qui ne semble pas avoir toute sa tête vous déclare :

« Ton Casio est un brave, il a détourné son épée pour qu'elle ne tombe pas sur mon cou, demain j'en parlerai à Père et je me fais fort de le convaincre d'accepter votre union. »

Vous craigniez qu'il n'oublie ses paroles sitôt sur pied mais pourtant quelques jours plus tard votre père vous convoque dans son bureau. À l'intérieur vous avez la surprise de voir Casio et son père. Votre père vous annonce qu'il consent à votre union et qu'en en discutant les termes avec M. Anglaigu ils se sont réconcilié.

Quelques mois plus tard votre mariage est célébré et vous vivez heureuse pour le restant de vos jours, avec toutefois quelques douleurs passagères à l'occasion des neuf accouchements.

56

Vous les suivez jusqu'à l'orphelinat en essayant de trouver un moyen subtil de les empêcher de commettre leur forfait. Mais il devient vite évident que le seul moyen sera de vous opposer à eux. Alors que vous étiez sur le point de dégainer votre rapière vous apercevez un homme vêtu de noir et masqué qui saute de son cheval et attaque de son fleuret les malfrats. D'un geste souple il en désarme un mais alors qu'il s'apprêtait à s'occuper du second le malfrat qu'il vient de désarmer a saisi un pistolet et lui a tiré dans l'épaule.

Sans réfléchir vous fondez sur les malfaiteurs et en quelques passes vous en êtes débarrassé.

L'homme masqué vous regarde et vous dit :

« On dirait bien que je suis trop vieux pour ces choses là. Tu as du talent mon garçon, veux tu reprendre le masque ? C'est un travail dangereux, réfléchis y bien ! »

Vous reprenez le masque.
Rendez-vous au numéro **88**

« Je ne peux pas accepter : j'aime une femme et je ne veux pas être séparé
d'elle même pour la justice. »
Rendez-vous au numéro **90**

57

Alors que vous vous jetez dans les bras de Casio, le témoin de votre frère, choqué par la blessure que celui-ci a reçu et outré par votre comportement, a saisi un des pistolets et a tiré sur Casio. Dans vos bras celui-ci utilise son dernier souffle pour vous dire :

« Théi, je vous aime. »

58

La potion a un bon goût, un mélange de miel et de melon. Seulement dès que vous en avalez la dernière goutte vous vous sentez étrange. Vous regardez vos mains et vous rendez compte que vous n'en avez plus. Plus de jambes non plus et votre corps se couvre de gros boutons carrés. Mais rapidement tout ça n'a plus d'importance pour vous, ce qui importe c'est le coefficient de corrélation et la méthode des moindres carrés.

59

Vous jetez votre mouchoir à Casio seulement le mouchoir se prend dans la lame de son sabre alors que Casio porte un coup puissant à votre frère. Celui ci est jeté au sol mais votre mouchoir l'a sauvé du tranchant du sabre.

Tibalt s'avoue vaincu et il comprend qu'il doit la vie à votre affection pour Casio. Il décide donc de prendre votre parti et d'essayer de convaincre

votre père.

quelques jours plus tard votre père vous convoque dans son bureau. À l'intérieur vous avez la surprise de voir Casio et son propre père. Votre père vous annonce qu'il consent à votre union et qu'en en discutant les termes avec M. Anglaigu ils se sont réconcilié.

Quelques mois plus tard votre mariage est célébré et vous vivez heureuse pour le restant de vos jours, avec toutefois quelques douleurs passagères à l'occasion de vos neufs accouchements.

60

Vous mettez la potion dans votre poche et vous rentrez. Sur le chemin vous trébuchez sur une pierre et la potion s'échappe de votre poche et se brise.

Dépité vous rentrez chez vous.
Rendez-vous au numéro **24**

61

Le combat s'éternise jusqu'à ce que Casio, marqué par la fatigue trébuché sur une motte de terre et s'empale contre l'épée de votre frère. Dans son dernier râle il vous assure de son amour.

62

Armé chacun d'un pistolet vous prenez position à quarante pas de distance et vous tirez.

Votre épaule est transpercée par une balle alors que Tibalt n'a rien. Il vous regarde avec dédain et s'en va.

Théi s'approche de vous et utilise un pan de sa robe pour panser vos blessures.

Vous lui proposez de s'enfuir avec vous.
Rendez-vous au numéro **92**

Vous vous relevez et marchez d'un pas décidé vers la maison des Calculet pour demander sa main à son père.
Rendez-vous au numéro **68**

63

Vous découvrez que la haine entre vos deux familles remonte à six générations. Les chroniques de votre famille expliquent qu'un ancêtre de Casio aurait triché lors du grand concours royal de récitation des décimales de π , volant à votre ancêtre la place d'académicien qui lui revenait de droit. Vous ne voyez pas vraiment ce que vous allez pouvoir faire de cette information.

Vous vous rendez au puits de Potentiel dans l'espoir d'y rencontrer Casio
Rendez-vous au numéro **67**

Vous allez vous entraîner à la harpe
Rendez-vous au numéro **99**

64

Vos sabres s'entrechoquent dans une danse mortelle. Il semble qu'aucun d'entre vous n'ai la main haute sur le combat. Théi vous observe avec appréhension.

Vous utilisez votre Botte secrète : le coup du bousier prétentieux.
Rendez-vous au numéro **96**

Vous tentez de raisonner Tibalt tout en combattant.
Rendez-vous au numéro **98**

65

Lorsque vous émergez de votre sieste vous avez grand faim. Vous décidez donc d'aller voir en cuisine ce que vous pourriez vous mettre sous la dent.

Mais au milieu de la cuisine vous voyez votre père tout rouge les bras autour du cou. Sans une seconde d'hésitation vous l'enserrez de vos bras et lui appuyez sur le sternum jusqu'à ce qu'il recrache le noyau d'olive qu'il avait coincé dans la gorge. Pour vous remercier votre père vous demande ce qui vous ferai plaisir en vous promettant qu'il vous donnera tout ce qui est en son pouvoir.

Après avoir un temps hésité avec un poney, vous lui demandez la permission d'épouser Casio. Tenu par sa parole votre père accepte.

Quelques mois plus tard vous épousez Casio et vivez heureux jusqu'à la fin de vos jour. Sans poney toutefois.

66

Pour vivre heureux vivons caché. Et pour vivre caché fuyons dans les Balkans.

Vous vous installez avec la douce Théi dans un village modeste mais sympathique où vous vous installez votre atelier de rempaillage de chaise.

67

Quel chance, Casio est là ! Il a ceuilli pour vous des fleurs des champs et vous en a fait un bouquet.

Vous cherchez ensemble un moyen de réconcilier vos familles. Deux idées retiennent votre attention :

Vous vous arrangez pour enfermer vos parents ensemble dans une petite pièce en espérant que l'adversité les réconcilie.

Rendez-vous au numéro **101**

Vous offrez à chacun un cadeau précieux en prétendant qu'il vient de l'autre famille.

Rendez-vous au numéro **103**

68

Le père de Théi vous accorde une entrevue mais il est très froid avec vous et ne semble pas disposé à vous accorder la main de sa fille. La discussion s'envenime et M. Calculet saisi un chandelier sur son bureau, pour vous menacer avec. Vous prenez sa main pour le calmer mais dès que sa peau entre en contact avec l'anneau que vous portez au doigt, le père de votre bien aimée est pris de convulsions. Après quelques secondes à le regarder sans savoir quoi faire vous apercevez quelque chose de sombre qui semble sortir de sa bouche,

comme deux petites mains qui écartent sa mâchoire pour laisser passer le corps sombre et couvert d'écaille d'une horrible créature.

A peine sortie de la carcasse désormais inerte de celui qui vous auriez aimé avoir pour beau père, la bestiole se jette sur vous. Saisissant un coupe papier sur le bureau vous lui percez le ventre d'où sort un liquide verdâtre à l'odeur répugnante.

Reprenant vos esprit vous parcourez la pièce du regard en espérant y trouver un élément pour comprendre ce qui viens de se produire. Vos yeux s'arrêtent sur une lourde malle d'où sort un bruit sourd. Vous en brisez le cadenas et y trouvez le père de Théi. Une inspection rapide de sa mâchoire vous permet de confirmer que cette fois ci c'est le bon.

Reconnaissant, il vous accorde avec joie la main de sa fille. Vous vivez heureux jusqu'à aujourd'hui où vous vous réveillez enfermé dans une malle alors qu'à l'extérieur vous entendez votre voix qui refuse la main de votre fille à un brave garçon.

69

La potion a un bon goût, un mélange de miel et de melon. Seulement dès que vous en avalez la dernière goutte vous vous sentez étrange. Vous regardez vos mains et vous rendez compte que vous n'en avez plus. Plus de jambes non plus et votre corps se couvre de gros boutons carrés. Mais rapidement tout ça n'a plus d'importance pour vous, ce qui importe c'est le coefficient de corrélation et la méthode des moindres carrés.

70

Dans un immense fracas la porte arrachée de ses gonds va s'écraser contre le mur d'en face. Des voix s'élèvent :

« Tu as dis quelque chose chérie ? » « Qu'est ce que tu dis ? » « Répète ! »

Entrant dans la mansarde vous apercevez un couple âgé qui émerge de sous une couverture. Vous pensez vous être trompé en suivant la piste et

commencez à chercher comment vous allez bien pouvoir formuler vos excuses quand le vieux attrape son antique tromblon et vous envoie une volée de plombs. Les poumons perforés vous avez juste le temps de l'entendre dire :

« Regarde voir ce qu'il a dans les poches, Mimine »

71

Vous mettez la potion dans votre poche et vous rentrez. Sur le chemin vous trébuchez sur une pierre et la potion s'échappe de votre poche et se brise.

Vous allez à la bibliothèque vous renseigner sur la haine entre Calculet et Anglaigu.

Rendez-vous au numéro **63**

Vous faites une bonne grosse sieste.

Rendez-vous au numéro **65**

Vous allez vous promener près du puits de potentiel en espérant y croiser Casio.

Rendez-vous au numéro **67**

72

Par la fenêtre vous apercevez deux personnes âgés qui dorment sous une couverture. Mais une inspection plus détaillée vous fait remarquer le tromblon posé à coté du vieux, les quatre dagues au pied de la vieille, les deux haches et le fléau d'arme entreposés sur un râtelier dans un coin. Pour confirmer votre suspicion vous observez aussi, brodé dans un petit cadre ces quelques symboles étranges :

$$e^{i\pi} + 1 = 0$$

Vous portez à nouveau votre regard sur les vieux et soudain vous les reconnaissez : ce sont les époux canoniques, le couple criminel le plus dangereux

du siècle.

Poussé par votre courage et encouragé par leur grand age vous entrez discrètement dans la mansarde, éloignez sans un bruit toutes les armes de la portée des criminels du quatrième age et puisqu'ils semblent dormir d'un sommeil lourd vous leur liez les mains. Tirant votre rapière vous les réveillez et les forcez à vous suivre chez le chef de la garde. La mort de vieillesse de madame vous ralenti quelque peu mais bientôt les voilà derrière les barreaux et entre les planches respectivement.

Leur capture fait de vous un héros et convainc M. Calculet de vous accorder la main de sa fille. Vous vivez heureux et avez beaucoup d'enfants qui sont très fiers de vous.

73

Encore émue la guérisseuse vous laisse partir en vous assurant de sa reconnaissance éternelle.

Vous allez à la bibliothèque vous renseigner sur la haine entre Calculet et Anglaigu.

Rendez-vous au numéro **63**

Vous faites une bonne grosse sieste.

Rendez-vous au numéro **65**

Vous allez vous promener près du puits de potentiel en espérant y croiser Casio.

Rendez-vous au numéro **67**

74

Alors que vous courriez vers la ville pour chercher du renfort vous apercevez une étrange lueur sur le coté droit de la route. Intrigué, vous faites un détour pour voir ce dont il s'agit. La petite lueur semble danser doucement dans l'obscurité en émettant une lumière apaisante. Sans prêter la moindre attention à votre entourage vous avancez de plus en plus vite en poursuivant la lueur espiègle.

Vous êtes sur le point de l'atteindre quand soudain vous tombez dans un marais. Vous vous enfoncez irrémédiablement dans la vase épaisse et servirez bientôt de repas aux créatures qui hantent ces eaux.

75

Touchée par votre histoire la guérisseuse décide d'aller voir votre père. Vous la laissez faire sans trop d'espoir en vous disant que vous n'avez de toutes façon rien à perdre. L'entrevue est étonnamment longue. Quand la porte s'ouvre enfin vous voyez la guérisseuse sortir rayonnante, la main dans celle de votre père. Celui ci vous déclare :

« Ma fille j'ai deux grandes nouvelles à vous annoncer : premièrement je consens à votre union avec le jeune Anglaigu et deuxièmement et c'est le plus important : vous allez avoir une nouvelle maman ! »

76

Vous aviez vu juste, en arrivant au puits de potentiel vous reconnaissez la silhouette de celle qui fait battre votre cœur, assise sur la margelle. Quand vous être assez près vous lui criez :

« Théi ! Je t'aime »

Mais la surprise fait sursauter votre bien aimée et la voilà qui tombe dans le puits. Vous vous précipitez pour la secourir mais c'est déjà trop tard, elle s'est rompu le coup en cognant contre la paroi. Peut être que vous n'auriez pas dû dire non à l'excellent parti que votre père avait trouvé pour vous la semaine dernière ...

77

Les tartelettes sont vraiment délicieuses et leur fumet est exquis. Malheureusement pour vous c'est aussi l'avis de l'ours échappé d'un cirque qui passait à quelques kilomètres de là (et oui, les ours ont un super odorat qui compense leur vue médiocre. À ce moment de l'histoire vous sentez bien que c'est mal barré pour vous alors autant en profiter pour ce cultiver).

Après une trentaine de minutes de course épique pendant lesquelles, insouciant, vous grignotez ces fameuses tartelettes et regardez niaisement les alouettes en louant les beautés de la nature, l'ours arrive enfin jusqu'à vous, passablement fatigué.

À ce moment de l'histoire trois facteurs se cumulent pour jouer contre vous : la vue de l'ours est médiocre, sa culture gastronomique, notamment en ce qui concerne les tartelettes est lacunaire et enfin il faut le reconnaître vous avez un peu l'air tarte à le regarder la bouche grande ouverte. Attiré par l'odeur de votre collation c'est finalement vous que l'ours choisira pour la sienne.

78

« Combien de "f" déjà dans endofoncteur ?
- Un seul messire. »

Une fois votre lettre écrite vous la confiez à votre fidèle serviteur qui va lui même la porter à M. Calculet. À peine celui-ci l'a t'il lu que, touché jusqu'au tréfonds de son âme, notamment par votre vibrante métaphore filée avec la préparation du cassoulet, il selle son cheval et se rend chez vous en toute hâte. Là il vous prend dans ses bras et vous promet de vous donner sa fille en mariage avant la fin de la semaine.

79

Le sommeil porte conseil et, dans votre cas, un message divin. Vous êtes visité en songe par l'archange Saint Michel, accompagné de Sainte Marguerite et de Sainte Catherine. De sa belle voix angélique il vous dit :

« Jeanne, Jeanne, lève toi, prends les armes et vas bouter les anglais hors du royaume de France »

Vous lui expliquez qu'il doit sans doute faire erreur et que les quelques anglais présents en France en ce moment n'ont pas l'air bien gênant. Un moment perplexe :

« Donc tu n'es pas Jeanne ? Mince on a du se gourer dans les couloirs du temps, ça doit être la faute du gars de Montmirail, il m'a fait rigoler et j'ai pris la mauvaise sortie. Bon tant que j'y suis je peux faire un truc pour toi ? »

Vous lui confiez vos peines de cœur et il vous promet d'aller parler à votre père. Celui-ci est fortement impressionné par la vue de l'archange et consent à votre mariage.

80

Le coude posé sur le comptoir vous sifflez votre bière la tête basse. Un homme souriant à la barbe rousse s'approche de vous et vous propose d'abandonner votre bière et de partager avec lui l'excellente bouteille de rhum qu'il a sur lui. Vous acceptez l'invitation et découvrez que ce qu'il entend par bouteille s'apparente plus à la citerne qu'à autre chose.

Quand vous vous réveillez vous avez une horrible gueule de bois et le sol tangué bien plus que d'habitude. Votre ami de la nuit dernière penche sa grosse tête hirsute sur vous :

« Ça y est matelot ? On est réveillé ? C'est pas trop tôt ! Allez debout, vas donner un coup de main pour souquer les artimuses ! »

Il va falloir vous y faire, vous êtes maintenant pirate !

81

Alors que vous vous approchiez du chaudron vous trébuchez contre une jolie petite chandelle à la genièvre et tombez la tête la première dans le chaudron de cire liquide. Rassurez vous, vous n'en mourrez pas, vous êtes encore en vie pour profiter de l'incendie qui se déclare à cause du réchaud que vous avez aussi renversé. Là en revanche vous mourrez.

82

Votre lettre est bien écrite, de beaux vers expliquant que si votre visage a quelques traits disgracieux il viendra un age où elle ne vaudra guère mieux, vous êtes particulièrement fier de votre dernier quatrain :

Pensez-y, belle marquise.
Quoiqu'un borgne fasse effroi,
Il vaut bien qu'on le courtise
Quand il est fait comme moi.

Seulement, pas de chance, Théi n'est pas tout à fait de votre avis. Elle vous fait dire qu'elle aurait pu supporter votre œil manquant mais certainement pas votre arrogance. Elle ajoute qu'elle a accepté la demande en mariage d'un jeune comte et qu'elle préférerait ne plus entendre parler de vous.

83

Voilà une jolie bougie qui parfamera agréablement votre chambre.

Vous rentrez faire une bonne grosse sieste.
Rendez-vous au numéro **65**

Vous allez vous promener près du puits de Potentiel en espérant y croiser Casio.
Rendez-vous au numéro **67**

84

La manœuvre est habile, en attaquant par l'Est vous profitez avantageusement de la pente et vous combattez avec le soleil dans le dos (les plus habiles de nos lecteurs en auront déduits à quel moment de la journée se situe la bataille). Seulement pas de chance pour vous c'est aussi à l'Est que se situe le marais Naustroume où votre armée s'embourbe.

Vous devez rendre les armes et vous êtes exécuté pour l'exemple.

85

Le vieux tzigane vous regarde un instant puis se décide.

« On part ce soir, tu es prête ? »

Vous hochez la tête et le suivez. Il vous mène à la sortie du village où sont garées les roulotte. Avisant une femme d'âge mure :

« Voici la mère Itocrassie, elle t'apprendra les ficelles du métier. »

C'est ainsi que débutèrent vos longues et belles années de cirque qui vous verront devenir la plus célèbre dompteuse de clown de tout les temps.

86

Le soleil dans les yeux vous chargez sur les troupes du roi Ibéhem. Seul le son de votre voix puissante guide vos troupes. Bientôt le fracas des armes retenti et dans le chaos il tombe des dizaines de soldats sous votre épée.

Quand enfin le combat cesse, vous constatez que l'armée du roi a été décimé. Vous voilà chef du monde libre, épouser Théi ne devrait plus poser de problème maintenant !

87

Vous prenez une chambre à l'auberge. Vous vous endormez et vous ne vous réveillez pas.

88

D'un hochement de tête vous signifiez au vieux héros que vous êtes prêt à assumer la lourde tâche qu'il vous propose. De son sac il tire un second masque et vous le tend.

« Le masque n'est qu'un bout de tissu mais pour les gens que tu devras protéger il signifie la liberté, la sécurité et la justice. »

Sur ces mots il s'éloigne dans la pénombre. C'est maintenant vous la nouvelle figure du justicier masqué. Tant pis pour Théi, votre mission est plus importante que vos sentiments.

89

Vous avez toujours su trouver les mots pour convaincre Casio. Aussi a-t'il accepté de fuir avec vous et vous voilà sur la route pour les Balkans où vous comptez commencer une nouvelle vie de dompteurs de pélicans.

90

Vos paroles ont visiblement ému le justicier. Il retire son masque et vous reconnaissez le père de Théi.

« Je vois que votre amour pour ma fille est véritable et que vous ferrez un bon mari pour elle, je consens donc à votre mariage. »

91

Cela fait maintenant deux heures que Casio est dans le bureau de votre père et vous commencez à vous inquiéter. Alors que vous vous apprêtez à pousser la porte pour voir ce qu'il se passe, la porte s'ouvre et vous voyez votre père sortir de la pièce en boitant. La partie gauche de sa chevelure a été totalement rasé. Il est bras dessus bras dessous avec Casio qui est pied nu et dont le visage et la main gauche sont peints en bleu.

Votre père vous annonce avec un grand sourire qu'il consent à votre mariage.

Vous vivez heureuse jusqu'à la fin de vos jours mais jamais ni votre père ni votre mari n'acceptera de vous révéler ce qui c'est passé dans le bureau.

92

« Théi mon amour, fuyons ensemble ! Nous pourrions nous installer dans les Balkans, nous pourrions nous y aimer en paix ! »

Théi vous regarde avec un sourire gêné, elle regarde votre plaie et vous répond :

« Je vais y réfléchir »

Elle s'éloigne alors et vous ne la revoyez plus jamais.

93

Ah ! sainte Hilberte, une sainte d'une dimension exceptionnelle !

Transportée par votre lecture vous décidez d'aller voir la mère supérieure et de demander à recevoir l'habit.

Quelques années plus tard, les foules se pressent aux portes du monastère pour voir la sainte religieuse dont une simple imposition des mains rend intégrable toute les fonctions.

94

Vous avez triché ou vous ne savez pas lire les nombres, c'est mal. Vous mourrez dans d'atroces souffrances.

Pas très loin de là un petit lutin cueille des champignons, il en trouve un joli tout rouge.

Il le cueille et le met dans son panier pour le partager avec tous les petits lutins.

Rendez-vous au numéro **100**

Il en goûte un morceau.

Rendez-vous au numéro **102**

Il préfère éviter d'y toucher.

Rendez-vous au numéro **104**

95

Vous nouez vos draps pour en faire une corde dont vous vous servez pour vous échapper par la petite lucarne de votre cellule. Mais alors que vous descendiez, votre pied se prend dans votre corde rudimentaire et vous vous retrouvez suspendue par le pied le long du mur du monastère.

Tandis que vous vous débattez pour vous libérer, deux enfants, les yeux bandés et armés de bâton, s'approchent de vous en agitant dans le vide leurs bout de bois. Rapidement c'est vous qu'ils frappent et prenant vos cris pour des encouragements ils frappent toujours plus fort, espérant sans doute que vous vous ouvriez et que jaillisse une pluie de bonbons.

Peut-être que c'est ce qui s'est passé d'ailleurs, mais vous ne le savez pas puisque vous êtes morte avant.

96

Le bousier prétentieux ne manque jamais sa cible ! Pris dans sa mécanique subtile Tibalt est comme une marionnette guidée par votre lame. Encore un moulinet et le voilà le cul par terre, le sabre hors de portée et l'air somme toute assez ridicule. Théi vous saute dans les bras, ravie que vous ayez gagné et soulagée que son frère n'ai rien de plus qu'une douleur à l'amour propre et au coccyx.

Poussé par l'honneur et reconnaissant en vous un brave, Tibalt ne s'oppose plus à votre mariage. Il vous reste encore à convaincre le père de Théi ce qui s'avère étonnamment facile.

97

Votre frère semble en grande conversation avec un homme richement vêtu. Quand il vous entend arriver celui-ci se retourne et saisi votre main pour la baiser d'un geste plein de grâce et de douceur. Il est très beau et semble vous trouvez vous aussi très belle.

« Voici Intel, duc de Rolle. Il a demandé à vous rencontrer. »

Encore déçu de la couardise de Casio vous acceptez. Le duc vous fait passer une délicieuse après-midi, vous déclamant des poèmes, vous comptant ses aventures fantastiques dans des contrées non-euclidiennes et cueillant pour vous des campanules des Carpates qui vont si bien avec vos cheveux.

À la fin de la journée vous êtes folle amoureuse et un mois plus tard vous voilà mariée avec le bel Intel.

98

Pris d'une inspiration poétique vous vous lancez dans une superbe tirade. Seulement vous êtes coupé au milieu, littéralement.

99

Vos doigts agiles glissent sur les cordes et une musique divine envahit le domaine de votre famille. Vous vous sentez portée par la musique comme par un sortilège et vous jouez, jouez pendant des heures. Par la fenêtre vous voyez le soleil se coucher et se lever à nouveau (pas par la même fenêtre, il se lève de l'autre côté). Des jours passent sans que vous ne vous arrêtiez de jouer, la musique vous tiens lieu de nourriture et vous vous sentez bien.

Une année passe, puis deux, puis trois. Autour de vous la pièce a commencée à se dégrader, une couche de poussière épaisse couvre tous les meubles, les carreaux des fenêtres sont cassés et la végétation envahie la pièce.

Quand vous arrêtez enfin de jouer vous vous rendez compte que vous êtes la seule humaine encore en vie sur la terre.

100

Attiré par la couleur rouge du champignon, un aigle fond sur le lutin et lui vole son panier. Le lutin rentre chez lui les mains vides et les autres lutins sont très déçus.

101

Grâce à un astucieux mensonge évoquant un lapin, une contrebasse et un endomorphisme vous avez réussi à enfermer vos deux familles dans la grange de Paul Lynome un de vos fermiers.

Seulement après quelques heures vous remarquez qu'une épaisse fumée sort de la grange. Des flammes sortent des lucarnes et bientôt la grange n'est plus qu'un immense brasier. Alors que vous courez vers les portes pleines de remords, celles-ci s'ouvrent avec fracas et vous voyez votre père sortir en tenant dans les bras la mère de Casio qui s'est cassé une jambe pendant que le père de Casio dégage un passage et les protège du mieux qu'il peut.

Alors que tout le monde est conduit à l'infirmierie des Anglaigus pour y être soigné vous apprenez de Paul Lynome que l'incendie est dû à son genre. C'est lui que vos parents blâmeront, oubliant votre légère part de responsabilité dans leur drame. Les familles réconciliées approuvent enfin votre mariage : joie !

102

Quelques secondes après avoir avalé le champignon le lutin est secoué par d'horribles tremblements, ces yeux semblent vouloir sortir de ses orbites et il ressent des démangeaisons dans tout le corps. Toutefois après quelques secondes la douleur et les tremblements passent et le lutin s'aperçoit qu'il est devenu grand. Il se sent une irrésistible envie de gouverner le monde mais se dit qu'il va commencer par fabriquer des anneaux.

103

La joie est visible dans les yeux de votre père quand vous lui apportez le cadeau dont il a toujours rêvé : des chaussons en forme de pingouin. Quand vous lui expliquez que cela provient des Anglaigu il se sent près à oublier son différent. Toutefois en réfléchissant il trouve curieux que ses vieux ennemis connaissent sa passion pourtant bien dissimulée pour les pingouins. Son esprit s'emballe et le voilà bientôt persuadé que les Anglaigu l'espionnent et que le cadeau est un piège. Fou de colère il se rend chez les parents de Casio et provoque monsieur Anglaigu en duel.

Le duel a lieu le lendemain. L'arme choisie est le pistolet et malheureusement vos parents se tuent mutuellement d'une balle dans la poitrine. Votre mariage semble bien compromis.

104

Ce champignon a l'air bizarre et le lutin préfère ne pas y toucher. Sa cueillette terminée, il rentre chez lui et partage avec ses amis lutins sa collecte.