

UNE AVENTURE DONT VOUS ETES LE HEROS

FredPurple

# Le Temple du Faune



tau ceti

# FredPurple

# Le Temple du Faune

Livre Jeux  
Concours Mini-Yaz 2020



Licence creativecommons BY NC ND  
Attribution - pas d'utilisation commerciale - pas de modification

Tau-Ceti.org

# Periple en Italie

A l'automne 1781, les vents de la Raison et des Lumières balayent violemment toute l'Europe. Tout juste arrivé au pouvoir, Joseph II, Empereur du Saint-Empire, entend désormais soumettre l'Eglise aux lois de l'Etat. Ses réformes révolutionnaires s'imposent sur de larges territoires : de la Pologne aux Pays-Bas, de l'Allemagne à l'Autriche, ainsi qu'une parcelle nord de l'Italie. Bientôt toutes les congrégations et ordres religieux contemplatifs sont dissous car considérés comme inutiles.

Vous appartenez vous-même à l'Ordre du Mont-Carmel, un ordre mendiant désormais voué à la vie monastique et à la prière silencieuse, soudainement devenu hors-la-loi. Vous incarnez Gianluca Avogadro, un jeune carmel plongé sur les routes d'Italie suite à la fermeture de son monastère. Vous avez cherché refuge régulièrement dans les couvents des autres ordres pour éviter l'expulsion pure et simple, mais la pratique de l'oraison, ou prière silencieuse, est mal connue. Surtout mal vue, ce qui vous a obligé à changer régulièrement de lieux de retraite. Vous avez déjà parcouru une longue route, vous le jeune mal-dégrossi, inconscient du vaste monde, vous menant de Florence à La Spezia en passant par Lucques.

Votre dernier espoir repose désormais sur vos soeurs les Carmélites. Vous avez en effet eu vent que leur monastère de Reggio-Emilia demeure ouvert malgré l'interdiction. Vous avez donc quitté sans regret au petit matin les rivages de la mer Ligurienne pour vous diriger droit vers les Apennins et votre nouvelle destination. Vous savez qu'un long trajet vous attend avant de pouvoir traverser la chaîne de montagne à proximité de son point culminant : le Mont-Prado et de rejoindre ainsi le col de Pradarena qui vous permettra de quitter la Toscane et de rentrer en Emilie-Romagne, lieu, vous l'espérez, de votre salut. Plein d'optimisme, vous vous lancez dans ce dernier périple à travers l'Italie.

## Comment Jouer

### Caracteristiques

Avant de commencer votre aventure, vous devrez déterminer vos forces et vos faiblesses en vous munissant de 1D6. Les caractéristiques de votre personnage sont divisées en trois : le Physique, la Volonté et les Points de Vie.

**Physique** : jetez 1D6, le résultat représente votre score final. Vous utiliserez votre Physique lors des combats ou lors de certaines situations particulières qui vous seront précisées.

**Volonté** : jetez 1D6, le résultat représente votre score final. Vous utiliserez votre Volonté lorsque votre force morale sera testée dans certaines situations de votre aventure.

**Points de Vie** : jetez 1D6+1, le résultat représente votre score final. Si vous êtes réduit à zéro Points de Vie durant votre aventure, c'est que vous êtes mort.

## Combat

Pour résoudre les combats, procéder de la façon suivante

- Chacun des adversaires jette 1D6 et y ajoute son score en Physique. Le résultat le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité, c'est vous qui l'emportez.

- Le perdant perd 1 Point de Vie.

Recommencer le processus jusqu'à ce que l'un ou l'autre des combattants soit réduit à zéro Point de Vie.

## But Du Jeu

Durant votre aventure, votre intégrité morale sera constamment testée. Votre âme sera jugée en fonction de votre résistance aux 7 péchés capitaux. Soit vos choix prouveront et conforteront votre piété, soit ils révéleront votre attirance pour le Malin et vous condamneront aux pires affres de l'Enfer.

Pour réussir, le score final de **chacun** de vos péchés devra être **nul** ou **néгатif**. Si le score final d'**un seul** de vos péchés est **positif**, vous avez échoué et votre âme damnée subira le châtement qu'elle mérite.

Avant de vous lancer, vous devez calculer la moralité de votre jeune carmel, Gianluca Avogadro.

Pour certains des 7 péchés capitaux inscrits sur votre feuille d'aventure, vous devez jeter 1D6 et reportez le résultat selon le barème suivant :

Résultat du dé : 1 = -1 / 2 = -0.5 / 3-4 = 0 / 5 = +0.5 / 6 = +1

Vous débutez à zéro concernant les péchés de Gourmandise, Envie et Orgueil.

En vous rendant à certains paragraphes, vous gagnerez ou vous perdrez automatiquement des points dans un ou plusieurs de vos péchés capitaux. Ces indications apparaîtront avant même la lecture du paragraphe en question.

Le texte vous indiquera sinon directement quelles sont les conséquences positives ou négatives de vos actes. Vous voilà fin prêt pour relever le défi proposé par " Le temple du faune".

	SCORE DE DEPART	
PHYSIQUE (1D6)		
VOLONTE (1D6)		SCORE ACTUEL
POINTS DE VIE (1D6+1)		

**Resultats du jet de De**  
 1= -1 / 2= -0.5 / 3-4= 0 / 5= +0.5 / 6= +1

	SCORE DE DEPART	AVENTURE	SCORE FINAL
Luxure			
Courmandise	○		
Avarice			
Colere			
Orgueil	○		
Acedie/Paresse			
Envie	○		

**INVENTAIRE**

2 Thalers

---



---



---

**ADVERSAIRES**

Adversaire	
Physique	
Points de vie	

Adversaire	
Physique	
Points de vie	

# Les Apennins

Les derniers jours ont été difficiles, vous avez épuisé depuis longtemps vos réserves de provisions et il ne reste pas grand-chose des valeurs que vous avez emportées. Seuls deux thalers en argent, frappés du portrait de l'Impératrice Marie-Thérèse d'Autriche tout juste défunte côté face, et du blason des Habsbourg côté pile, reposent désormais au fond de votre bourse. Le bruit qu'ils produisent en s'entrechoquant vous rassure toutefois et rythme votre lente et laborieuse progression le long des sentiers escarpés des Apennins. Le Mont-Prado vous toise de toute sa hauteur vous défiant, tel un rempart infranchissable, d'atteindre l'autre côté du massif et de quitter la Toscane. Les jours précédents votre inexpérience vous a joué des tours et surtout valu quelques détours sans croiser âme qui vive.

Après deux jours d'errance, vous avez enfin rencontré une bergère ce matin. Votre souvenir en est vivace. Elle est apparue juste après l'aube, fraîche comme la rosée, les yeux aussi vifs que deux soleils. Vous avez pu vous rafraîchir à sa gourde et ensuite elle vous a conduit sur un sentier passant au plus proche du Mont-Prado. Au bout, vous-a-t-elle signalé, se trouve un refuge pour les voyageurs. Le seul abri dans cette partie des montagnes. Vous avez repris votre ascension, sans omettre de jeter un dernier regard à la jeune bergère dont le visage s'éclaira en retour d'un sourire malicieux, ravivant en vous le feu d'un douloureux brasier difficilement contenu.

Encore maintenant, son souvenir vous obsède tandis que la nuit tombe abruptement sur le paysage montagneux qui vous entoure. Mais comme à votre plus grande habitude, vous faites fi des tentations de la chair et poursuivez votre route en priant silencieusement Dieu. Vos prières semblent enfin exaucées, vous avez même craint ne jamais atteindre ce refuge tant espéré, lorsque votre regard se pose sur un édifice incongru.

Complètement intégré au flanc du Mont Prado, apparaît dans toute sa splendeur un imposant temple gréco-romain de forme rectangulaire, entièrement entouré d'une double rangée de colonnes ouvragées. Vous apercevez une faible lumière provenir de l'intérieur, tandis que vous êtes irrémédiablement attiré par les colonnades de son entrée. Les ornements extérieurs semblent se mouvoir avec lenteur sous vos yeux. A peine arrivez-vous à distinguer une silhouette humaine velue, pourvue de deux cornes et de deux sabots, apparaît plusieurs fois sur les frises et autres sculptures qui semblent se déplacer et suivre chacun de vos mouvements. Sans trop réaliser comment, vous vous retrouvez déjà au seuil du temple. Miné par la faim, la fatigue, et saisi d'une impulsion soudaine, vous décidez d'entrer.

Rendez-vous au maintenant au §1.

Vos premiers pas sont hésitants, mais à votre plus grande stupéfaction la configuration intérieure du temple vous apparaît comme très familière et ce pour une bonne raison, vous avez la nette impression de pénétrer dans une petite église. A quelques mètres devant vous se dresse en effet un large autel de pierre surplombé par une croix de Jésus au visage extatique. Vous vous signez instinctivement sans pouvoir vous empêcher de porter une main rapide à votre tonsure pas irréprochable et d'épousseter votre scapulaire noir et blanc tout crotté, confronté à la fixité de Son regard. La salle est faiblement éclairée par des cierges dispersés favorisant les poches d'ombres mais vous discernez tout de même le lourd rideau de velours pourpre qui camoufle le mur du fond, situé juste derrière la croix du Sauveur. A votre gauche, dissimulé dans l'obscurité, vous reconnaissez la forme familière d'un confessionnal en bois patiné par les âges. Sur votre droite, se tient une haute bibliothèque instable dont les étagères regorgent de volumes théologiques, en plus des Saintes Ecritures.

Vous pouvez profiter de votre arrivée, pour prier silencieusement devant la croix de Jésus §11.

Vous rapprocher de l'isoloir afin de confesser vos dernières tentations §20.

Vous intéresser aux écrits empilés sur la bibliothèque §31.

Vous diriger directement vers l'autel §39.



## **AVARICE : -1**

Vous déposez délicatement vos deux derniers thalers contre les orbites décharnées du pauvre homme. Encore plus délicatement, vous le prenez dans vos bras et le déposez au fond du trou. Sous l'oeil amusé du grotesque Goap, toujours nimbé de son auréole d'or, vous replacez ensuite, dans un silence de mort, les pierres une à une dans leurs cavités. Une fois fait, vous vous sentez bien las. La proximité de l'être démoniaque et de l'aura de malignité qui l'accompagne, malgré le déguisement de sa lumière angélique, commence à vous hérissier le poil. Devinant votre ressentiment, le Démon de midi vous annonce dans un ricanement qu'il va disparaître.

Vous pouvez, le laisser s'évaporer et tirer l'épais rideau de velours rouge qui donne accès à la prochaine salle §32.

Vous retourner contre Goap et renvoyer vous-même ce vil démon dans les Enfers §18.

Votre choix se porte donc sur le crâne humain reposant encore à terre. Un peu circonspect face à l'énigme proposée par Diogène, vous vous demandez comment procéder avec ce dernier.

Vous en saisissez, et pareille à une réponse francophone à la célèbre réplique existentielle de Shakespeare, proclamer théâtralement : “ Cogito ergo sum “ , l'idée fondatrice de Descartes : “Je pense, donc je suis” §4.

Vous en saisissez afin de le briser non moins théâtralement au sol §48.



Confronté à votre piètre tentative, Diogène se tord hilare et ne tarde pas à se moquer de vous.

- Que les Dieux m'en soient témoins, on ne m'a jamais offert une réponse aussi ridicule. Tu es encore trop ignorant, jeune Gianluca. Dans ton propre intérêt, il est préférable que je conserve l'objet que tu convoites. Tu n'es absolument pas préparé aux événements qui t'attendent, une fois passée la prochaine porte.

Sur ce, il se désintéresse complètement de votre sort et retourne à l'activité qui était la sienne avant que ne vous l'interrompiez. Le sale cabot émet quant à lui un dernier grognement qui semble vous intimer de déguerpir.

Vous pouvez partir sans l'objet en question, et passer la lourde porte en bois menant à la dernière salle du temple §26.

Vous jeter sur lui, pour vous venger de ses moqueries et récupérer l'objet par la force. Dans ce cas, les caractéristiques de Diogène de Sinope sont les suivantes :

### **ADIOENE : PHYSIQUE : 2      POINTS DE VIE : 2**

Si vous êtes vainqueur, vous retirez de l'unique poche de son manteau élimé une petite coquille d'escargot, de laquelle dépasse mystérieusement un petit bout de ficelle. Vraisemblablement l'objet que vous souhaitiez obtenir. Vous gagnez aussi en :



**ENVIE : +0.5**  
**COLERE : +0.5**  
**ORGUEIL : +0.5**

Rendez-vous maintenant au §26 pour accéder à la dernière salle du temple.

## 5

Plus facile à dire qu'à faire. Les deux femmes sont aguicheuses en plus d'être sublimes, et pour tout dire, malgré votre tonsure, vous demeurez un homme.

Jetez maintenant **2D6** auquel vous ajoutez votre **score en Volonté**. Le résultat final doit être **égal ou supérieur à 12**, le degré de la tentation.

Un succès vous conduit au §14.

Si vous avez échoué, choisissez l'une des deux femmes : Aemilia la vierge, ou Dalila la sauvageonne. Ensuite, rendez-vous au §24.



## 6

Si vous n'avez pas succombé aux mets du banquet, vous perdez **-0.5 en GOURMANDISE**.

Vous avancez à pas mesurés à travers l'immense salle transformée en orgie, lorsque, comme répondant à un signal inaudible, l'ensemble des festivités s'estompent d'un coup. Vous vous trouvez présentement au centre de la pièce et, contrairement à votre arrivée, tous les regards se tournent désormais vers vous. Une multitude de corps nus, que vous trouvez pour la plupart, à votre esprit défendant, extrêmement lascifs, se meuvent lentement dans votre direction. Les musiciens répartis un peu partout sur les estrades ont eux aussi cessé de jouer. Et le silence soudain qui s'est encore appesanti, ressemble désormais à un silence de mort. Outre les deux délicieuses jeunes femmes qui se rapprochent peu à peu, vous êtes frappé par l'apparence de la créature qui se tient, bras dessus bras dessous entre elles deux. Elle ressemble en tout point à un faune, ou à un satyre de l'Antiquité. Vous êtes encore plus stupéfait lorsque le faune s'adresse à vous d'une voix de miel mais tonnante comme l'orage au coeur de cette assemblée dénudée et muette, vrillant ses yeux jaunes dans les vôtres comme pour sonder votre âme.

- Voyez-vous donc, ce que la nuit sans lune nous apporte. Un voyageur égaré !

L'ensemble des convives, jusqu'à maintenant silencieux, explosent soudainement en un rire moqueur qui rebondit à travers toute la salle, prolongeant ainsi l'écho de votre infamie. Mais sur l'instant, vous n'en avez cure, vous êtes complètement hypnotisé par le regard ardent de la jeune nymphe se tenant devant vous. Si vous avez confessé vos péchés dans l'isoloir de la première salle, rendez-vous immédiatement au §15.

Sinon, le satyre reprend la parole de sa voix forte et douce à la fois :

- Sois le bienvenu étranger. Je remercie les voies pernicieuses qui t'ont conduites jusqu'ici. Sache que je t'accueille volontiers dans ma demeure. Mon nom est Marsyas. La sublime créature à ma gauche est ma favorite, Dalila.

Vous tournez rapidement la tête en direction de la rousse incendiaire à la peau d'albâtre qu'il vient de vous désigner. Mais votre intérêt se reporte aussitôt sur la beauté qui a réussi à vous subjuguier.

- La jeune femme qui te dévore des yeux, et glabre comme un ver, se prénomme quant à elle Aemilia. Quelque chose me dit qu'elle te plaît bien, jeune moine.

Vous ne pouvez que déglutir, à défaut d'acquiescer. Vous décidez ensuite de vous présenter à votre tour, d'une voix un peu bredouillante.

- Tu es donc mon invité, Gianluca. Navré pour l'interruption vous autres, les festivités vont maintenant reprendre !

Et la musique de retentir aussitôt, et les convives de se jeter joyeusement les uns sur les autres, dans une reprise encore plus frénétique, si c'était possible, de cette bacchanale interrompue. Des cruches de vins passent rapidement sous vos yeux et le bruit des coupes qui s'entrechoquent ne tarde pas à retentir de nouveau tout autour de vous. Au milieu du brouhaha qui ne cesse de monter en volume, Marsyas s'adresse plus intimement à vous.

- Alors jeune moine, souhaites-tu participer à nos propres agapes et profiter de notre compagnie ? Aemilia est vierge comme tu peux t'en douter. Elle n'a pas encore trouvé de compagnon satisfaisant ce soir. Souhaites-tu devenir celui qui va la guider dans sa nouvelle vie, sa vie de femme ? Ou peut-être désires-tu, trouver le réconfort auprès de Dalila, ma favorite ? Tu ne trouveras pas plus experte pour satisfaire un homme, des portes d'Orient aux portes de l'Occident. Ca, je te le garantis ! Alors, quel est ton désir ? Dis-moi tout, Gianluca.

Les deux femmes dardent leur regard vers le vôtre, et tous trois semblent suspendus à vos lèvres et à votre réponse.

Vous pouvez porter votre choix sur Aemilia, la vierge §16.

Sa favorite, Dalila §35.

Refuser l'offre de Marsyas §5.

## 7

**LUXURE : +1** (si vous copulez avec l'une des deux femmes)

**LUXURE : +1.5** (si vous copulez avec Aemilia sur la table de banquet, au vu et au su de tous)

Vous vous souviendrez longtemps de cette soirée, de cette bacchanale et surtout de cette fornication sauvage, au sein de ce temple païen reclus au coeur des Apennins reculés et mystérieux. Bientôt vos râles de plaisirs retentissent à travers toute la pièce, pareils à des cris d'orfraies, tandis que vous succombez aux caresses expertes ou innocentes qui vous conduisent au 7ème ciel, plus proche que vous ne l'aurez jamais été de votre Seigneur et Créateur.

Rendez-vous maintenant au §34.

## 8

**ORGUEIL : +0.5**

Vous vous accroupissez pour atteindre le trou ventral pratiqué dans la réplique en bois et rentrez à l'intérieur de la vache creuse. Vous avez beau vous agiter dans tous les sens et pratiquer les meilleures imitations de cris de vache de votre cru, mais rien n'y fait. Le glorieux taureau blanc reste stoïque devant vos piètres tentatives d'éveiller son intérêt.

Vous pouvez céder la place à Pasiphaé §9.

Vous diriger vers le taureau blanc et le déplacer vous-même §50.



9

Pasiphaé se coule facilement à l'intérieur de la vache en bois en passant par le trou aménagé dans son ventre. Elle se cale au niveau de l'arrière-train de l'ersatz, y ouvre une nouvelle petite trappe et vous l'entendez ensuite s'affairer et se contorsionner à l'intérieur. Des bruits de froufrous dérangés se glissent jusqu'à vos oreilles et aussitôt ses préparatifs terminés, elle se met à beugler telle une vache en rut. D'une façon si convaincante que cela vous perturbe et agit comme un appel irrésistible auprès du taureau qui s'avance instantanément, bondit au-dessus de l'enclos et se positionne sur le large plateau en or. Ce dernier bascule lentement et les tortueux mécanismes qui y sont reliés se déclenchent. Dans un nouveau vacarme de tous les diables, la grille de la cellule se soulève lentement. Vous en profitez pour examiner la prochaine et dernière salle. Vous constatez que le système de poulies et d'engrenages en déverrouille aussi l'unique porte. Cette dernière est une immense porte en bronze à deux battants, un verrou en forme de tête de Minotaure menaçante, composé de quatre éléments en condamne l'ouverture. Sous vos yeux, sa bajoue gauche se sépare de l'ensemble et rejoint une position similaire à celle de la bajoue droite. Ceci vous amène à penser que ces deux parties sont désormais déverrouillées. Pasiphaé vous a enfin rejoint, délaissant le pauvre taureau qui soumet toujours aveuglément la pathétique réplique en bois à ses assauts frénétiques. Vous vous glissez tous deux sous la grille toujours en mouvement. La dernière salle du temple gréco-romain est à la fois la plus spacieuse, la plus dénudée et la plus solennelle. Trois grands plateaux toujours en or reliés à la démoniaque machinerie, sont disposés en arc de cercle autour de la porte en bronze. Dernier détail intrigant, deux boules de pierre sont posées à côté des deux plateaux les plus extérieurs.

- Prends garde, jeune moine ! Cette porte est ensorcelée. Il nous faut trouver la bonne combinaison, si tu souhaites rejoindre la destination que tu désires. Mais ceci à nos risques et périls. L'ultime épreuve nous attend au-delà. Si nous échouons, la porte se scelle et ne s'ouvrira de nouveau qu'aux premières lueurs de l'aube. Ce que tu trouveras à la sortie alors, je te laisse le soin de le découvrir.

Ces paroles sont un peu énigmatiques, mais vous déduisez qu'il vous reste deux plateaux en or à occuper afin de débloquent les deux derniers éléments du verrou : le crâne et les cornes du Minotaure, séparés au niveau de la ligne médiane cérébrale. Deux alors que vous faites face à trois balances. L'une d'entre elles condamne certainement le mécanisme.

- Je connais une partie de la combinaison, laisse-moi me placer la première.

Vous réfléchissez à toute vitesse, tandis que Pasiphaé s'avance déjà vers les gigantesques plateaux dorés.

Vous pouvez, lui faire confiance et la laisser se placer sur une première balance §22.

Ne pas lui faire confiance, régler ça vous-même et utiliser les boules de pierre comme poids §49.

Ne rien faire, attendre que le jour se lève et passer la porte de bronze à cet instant §13.

## 10

Elle glisse toute seule et vous découvrez s'agiter, attachée au bout du fil, une minuscule fourmi tout aussi étonnée que vous. Le plateau en or bascule légèrement sous vos yeux et vous entendez ensuite distinctement un bruit de mécanisme se débloquent. Vous assistez alors à toute une chorégraphie de poids, rouages et autres contrepoids, faisant un foin du Diable, se mettre en branle et dont le résultat final est l'ouverture de la grille de séparation.

Vous entrez dans la cellule suivante §23.

## 11

### **ACEDIE/PARESSE : - 0.5**

Vous prenez quelques instants pour vous recueillir face à la représentation saisissante du Sauveur. Sa croix trône au centre du mur recouvert de tissu rouge sombre, surplombant du même coup, en son centre, l'autel de pierre. Ses plaies ou stigmates dégoulinent d'un sang poisseux et sombre, son regard pénétrant traduit quant à lui une grande douleur, soit les premières visions des portes du Paradis. Le résultat final imprègne en tout cas le lieu d'une ambiance fortement théâtrale qui vous dérange un peu. Ce qui ne vous empêche pas de répéter plusieurs *Pater Noster* et autres *Credo*, avant de terminer par un *Te Deum* vibrant qui vous reconforte un peu.

Vous pouvez désormais, vous intéresser aux écrits empilés sur la bibliothèque §31.

Vous diriger directement vers l'autel §39.



## 12

### **ENVIE : +0.5**

- Exact, ingénieux Gianluca. A quelqu'un qui cherche un *maître*.

Sur ce, il tire de l'unique poche de son manteau élimé une petite coquille d'escargot, de laquelle dépasse mystérieusement un petit bout de ficelle. Vous vous apprêtez à le tirer, lorsque Diogène vous met en garde.

- Non ! Ne tire la ficelle qu'en dernier recours. Je dois aussi te prévenir. Il faut être prêt avant de s'engager dans la prochaine salle. Les conséquences en sont irrémédiables. Si tu t'avances, aucun retour en arrière n'est possible. Pour ma part, je me considère loin d'être prêt ou irréprochable. Mais si telle est ta volonté.

Accompagné de Diogène, l'ermite à vos yeux débauché, et muni de l'objet de votre convoitise, vous passez ensuite, seul, la lourde porte en bois donnant accès à la dernière salle du temple §26.

## 13

### **ACEDIE/PARESSE : +1** (si vous avez attendu que le jour se lève dans la dernière salle du temple).

Vous avez fait le mauvais choix ou décidé de ne rien faire. Le résultat est identique : le verrou en tête de Minotaure est resté verrouillé jusqu'au petit matin. Les premières lueurs de l'aube se devinent maintenant par les rares interstices qui parsèment le temple. Un mécanisme se met soudainement à tirer des chaînes invisibles, dont le vacarme assourdissant vous tire immédiatement de votre torpeur. Les deux battants de la porte en bronze s'ouvrent lentement, dans un grincement strident qui vous vrille les nerfs. Une fois fait, vous apercevez la lumière du jour au bout d'un couloir étroit, long d'une douzaine de mètres, plongé dans l'obscurité. Vous vous précipitez à l'intérieur, non sans un dernier regard à Pasiphaé, vous observant elle-même d'un regard malicieux, qui vous décontenance. Vous courez jusqu'à la sortie et vous êtes instantanément ébloui. Vous sentez aussi immédiatement qu'un étrange phénomène se produit.

Vous pouvez maintenant calculer et faire le choix de conserver vos scores actuels dans les 7 péchés capitaux. Soit de reprendre vos scores déterminés au hasard au début de l'aventure. Ensuite, retournez au §1 avec l'intégralité de vos Points de Vie.

## 14

Face à votre refus, Dalila part d'un rire dément qui vous vrille les tympans, avant de vous désigner dédaigneusement du doigt.

- Regardez-moi cet avorton de moine. Voyez comme il rougit. Je suis sûre qu'il a peur. Il est effrayé de montrer ce dont la Nature l'a pourvu. Son chibre ressemble sûrement davantage à celui d'un nouveau-né que d'un étalon.

Comme vous pouvez vous y attendre, sa remarque fait mouche. Toute l'assemblée retient sa respiration, en l'attente de votre réaction. Vous êtes un peu piqué dans votre orgueil et, il faut le dire, dans votre virilité également.

Vous pouvez, lui donner tort et l'étreindre sur le champ, en l'amenant à part dans un endroit plus discret §7.

La corriger, pour avoir bafoué votre amour-propre et votre réputation en public §45.

Sinon, vous devez réaliser un test de Volonté pour ne pas craquer. Jetez **2D6** auquel vous ajoutez votre **score en Volonté**. Le résultat final doit être **égal ou supérieur à 10**, le degré de la tentation ou de votre colère.

Une réussite vous conduit au §34.

Un échec, indique que vous succombez à vos plus bas instincts: forniquer §24, ou la corriger §45.

## 15

Vous n'en croyez pas vos yeux, la jeune femme se tenant devant vous ressemble trait pour trait à la fermière responsable de votre fuite de Florence. Elle est encore plus magnifique que dans vos souvenirs. Son regard, tandis qu'elle vous dévore des yeux, est particulièrement mutin et vous lui découvrez un air farouche qui met tous vos sens en ébullition. Elle tend déjà sa main délicate pour saisir la vôtre. Le faune prend la parole d'une voix claire qui s'adresse à toute l'assemblée.

- Que vois-je ? Il semblerait qu'un nouveau couple vienne de se former, et que nous ayons un nouvel invité !

Tous les convives se mettent à rugir ou à applaudir, certains, ivres, éructent bruyamment pour montrer leur assentiment. Le satyre, toujours pendu au bras des deux femmes, fait les présentations : la fille de vos rêves se nomme en définitive Aemilia, la rousse à la plastique indécente à ses côtés, répond au nom de Dalila, et est sa favorite. Pour sa part, il est le maître des lieux : Marsyas. Après vous être vous-même présenté, il ajoute d'une voix de miel.

- Ne te fais pas prier jeune Gianluca. Aemilia brûle de désir pour toi, tu vas avoir l'insigne honneur d'être le premier à déflorer son délicat petit bourgeon d'amour.

Et la jeune vierge de s'étendre sur la table de banquet, offrant à votre regard et à tous les convives, la vision de sa chaste intimité.

Vous pouvez accepter l'invitation d'Aemilia et unir vos corps dès à présent devant les autres épicuriens §7.

Refuser. Dans ce cas, jetez maintenant **2D6** auquel vous ajoutez votre **score en Volonté avec un malus de 2**. Le résultat final doit être **égal ou supérieur à 11**, le degré de la tentation.

Une réussite vous conduit au §14.

Un échec au §24.



16

**LUXURE : +0.5**

Le visage de la jeune vierge, Aemilia, s'illumine. Elle vous tire bientôt délicatement à l'écart. Protégés désormais des regards par les rideaux sombres d'une alcôve, elle vous retire prestement votre scapulaire devenu bien encombrant.

Rendez-vous au §7.

17

**LUXURE : - 0.5**

Vous vous installez dans la position du pénitent, votre regard tourné vers le portrait réconfortant du Christ. Les ombres sont épaisses à l'intérieur de l'isoloir clos et vous distinguez principalement les yeux dorés de Jésus qui brillent légèrement dans l'obscurité. Après quelques courtes prières, vous soufflez un grand coup et entamez le récit de vos dernières tentations. Vous confessez principalement votre dernière mésaventure. Celle qui vous a obligé à quitter précipitamment Florence, pour avoir un peu trop réconforté, un jour d'orage, une jeune fermière qui accompagnait son père en livraison au monastère au sein duquel vous aviez trouvé refuge. Vous avez été le premier surpris par les réactions de votre corps, mais malheureusement l'affaire fit scandale. Avec le recul, vous estimez que le jeu en méritait la chandelle, cette jeune femme a éveillé en vous une passion que vous ne pensiez réservée qu'à Dieu et à votre vie monastique, vous faisant même douter un instant de votre vocation. A l'image du Créateur, elle était parfaite. Vous vous confessez derechef après avoir eu de nouveau à l'esprit ces mauvaises pensées, récitant à toute vitesse plusieurs *Confiteor Deo* et autres prières faisant acte de contrition pour soulager votre conscience. Vous vous sentez aussi coupable de vous être éloigné de Dieu, en cette période trouble où les germes de la Raison se



dispersent dans toute l'Europe et remettent en cause son existence même. Après quelques dernières prières silencieuses, vous vous relevez prestement, et le haut de votre crâne cogne subitement contre le bois de l'isoloir. Aussitôt, le crucifix du grillage de séparation bascule et la croix se retrouve inversée. Saisi par ce mauvais présage, vous la redressez maladroitement avant de quitter l'isoloir sous le regard de Jésus qui semble vous juger, et dont l'or des yeux se distingue davantage désormais dans la noirceur ambiante.

Vous pouvez maintenant prier devant la croix du Christ extatique §11.

Vous intéresser aux écrits empilés sur la bibliothèque §31.

Vous diriger directement vers l'autel §39.

## 18

**COLERE : +2** (si vous ne connaissez pas le nom du Démon)

**COLERE : +1** (si vous connaissez son nom)

Révu au plus profond de votre être par ce suppôt de Satan, vous vous jetez sur l'ignoble petite créature qui réagit plutôt promptement à votre assaut.

## DEMON DE MIDI : PHYSIQUE : 4    POINTS DE VIE : 5

Si vous êtes vainqueur de ce combat entre le Bien et le Mal, vous en ressortez exténué et n'avez qu'une seule envie : quitter au plus vite cette sinistre petite église. Vous passez derrière la croix et tirez le lourd rideau de velours rouge §32.

## 19

**ENVIE : +0.5**

Diogène rayonne et s'extasie devant votre réponse.

- Bravo, jeune Gianluca. Ton esprit est avisé et heureusement la valeur n'attend pas le nombre des années. Tu as également remarqué la faille dans le raisonnement simpliste de Platon.

Il s'empare rapidement du coq pendu à votre main, toujours vivant, et le brandit fièrement.

- Voici l'Homme Véritable de Platon : un bipède sans plume et sans corne.

Il semble prendre beaucoup de plaisir à son petit numéro, mais se retourne toutefois au bout d'un moment vers vous. Il tire de l'unique poche de son manteau élimé une petite coquille d'escargot, de laquelle dépasse mystérieusement un petit bout de ficelle, qu'il vous remet. Vous vous apprêtez à tirer dessus, lorsque Diogène intervient.

- Non ! Ne la tire qu'en dernier recours. Je dois aussi te prévenir. Il faut être prêt avant de s'engager dans la prochaine salle. Les conséquences en sont irrémédiables. Si tu t'avances, aucun retour en arrière n'est possible. Pour ma part, je me considère loin d'être prêt ou irréprochable. Mais si telle est ta volonté.

Accompagné de Diogène et muni de l'objet de votre convoitise, vous passez ensuite, seul, la lourde porte en bois donnant accès à la dernière salle du temple §26.

## 20

Le confessionnal est composé de deux loges, naturellement vous vous dirigez vers l'isoloir du pénitent, qui au contraire de la loge du confesseur est désormais dépourvue de rideaux. L'agenouilloir ainsi que la tablette de pénitence portent les stigmates du temps et révèlent qu'une multitude d'âmes pécheresses se sont agenouillées ici, tout comme vous. Le grillage de séparation entre les deux compartiments est orné d'un crucifix branlant, et malgré l'obscurité, vous discernez un petit portrait de Jésus épinglé à l'intérieur du second isoloir.

Vous pouvez décider, de faire pénitence et vous confesser auprès de Jésus §17.

Avancer jusqu'à l'autel en pierre à l'autre bout de la petite église §39.

## 21

### **GOURMANDISE : +0.5**

Vous vous précipitez sur les plats les plus proches, comme si vous ne pouviez manger qu'à la dérobée et que, dès l'instant, où vous seriez repéré, toute cette nourriture disparaîtrait en un instant. Les plats sont délicieux, mais vous n'y prenez aucun plaisir, tellement occupé que vous êtes à en enfourner le plus possible dans votre estomac. Personne ne vous a remarqué et vous pouvez même décider d'emporter un peu de nourriture avec vous, en la fourrant maladroitement dans les poches de votre scapulaire bicolore et en la reportant dans votre inventaire.

Vous rejoignez maintenant le centre de la salle §6.

## 22

### **ORGUEIL : -0.5**

Pasiphaé se dirige vers le plateau le plus à droite de la menaçante porte. Elle sautille dessus et instantanément le contrepoids et le système de balance se mettent à fonctionner, entraînant un nombre de rouages et dévidant des mètres de corde qui ont pour résultat de soulever, à votre grand soulagement, la partie gauche du crâne du Minotaure. Il ne reste plus qu'un seul élément au verrou.

Pour le débloquer, allez-vous, vous placer sur le premier plateau en or, le plus à gauche §13, ou le deuxième, celui du milieu §40.

## 23

Celle-ci est plus grande que la précédente. Les mêmes braseros mourants qui y sont répartis vous permettent de distinguer votre environnement, ce que vous apercevez vous stupéfie sur l'instant. Vous ne savez pas

quel est le plus étonnant : le colossal taureau faisant les cent pas dans son petit enclos, la réplique d'une vache en bois à proximité d'un gigantesque plateau en or, ou la sublime femme vous fixant du regard, recluse à l'opposé de la pièce et de l'imposant bovidé. Elle se lève prestement et se dirige rapidement vers vous, tandis qu'elle braque toujours ses yeux dans les vôtres, vous percevez fugacement la diffuse phosphorescence lumineuse qui s'en dégage et les font briller dans le noir, pareils à ceux des félins.

- Louanges en soient rendues à Sélééné ! Enfin une présence humaine ! Tu ne peux pas imaginer, ô étranger, combien j'ai espéré ta venue. Mais laisse-moi me présenter. Je suis Pasiphaé, fille d'Hélios et de Persé, soeur d'Étès et de Circé, et épouse de Minos. Je cherche, sûrement tout comme toi, à quitter cet horrible endroit dans lequel je suis enfermée. M'aideras-tu, jeune moine ?

Vous ne savez que penser. Vous avez du mal à croire que vous retrouvez en présence d'un personnage mythologique, mais ce temple maudit n'en est pas à un maléfice près. Ce qui vous revient aussi en mémoire, et ce qu'elle a tu, c'est la suite de son arbre généalogique. Pasiphaé est en effet la mère du Minotaure, et certains des éléments que vous connaissez du mythe se retrouvent dans cette étrange cellule, notamment un fier et magnifique taureau blanc.

- Il faut réussir à attirer le taureau sur le plateau en or, afin que ce dernier bascule et ouvre la grille. Je connais un moyen, mais j'ai besoin de ton aide.

Vous pouvez lui faire confiance et l'aider §36.

Ne pas lui faire confiance, vous diriger vers le taureau blanc et le déplacer vous-même §50.



24

**LUXURE : +1.5** (si vous avez cédé à Dalila ou qu'elle vous a légèrement forcé la main)

**LUXURE : +2** (si vous avez succombé aux charmes de la vierge Aemilia)

Malgré une petite voix intérieure, sûrement votre conscience, qui vous alarme sur votre comportement bestial, vous vous retrouvez à forniquer sauvagement à même la table du banquet. Le tout sous le regard des convives, rassemblés autour de vos deux corps étroitement enlacés, poussant des vivats d'encouragements et commentant vos prouesses. Galvanisé par la foule, vous redoublez d'ardeur et bientôt ce sont deux rôles de plaisirs qui s'élèvent à l'unisson, clôturant en une dernière apothéose sonore, cette courte étreinte passionnée dont vous ressortez exsangue.

Rendez-vous maintenant au §34.

Le démon vous salue par votre prénom : Gianluca et vous invite à ne pas demeurer effrayé. Pour preuve de sa bonne foi, son apparence se modifie radicalement : sa peau malade se couvre peu à peu d'un nimbe d'or qui n'est pas sans rappeler la couleur de ses yeux pareils à deux feux crépitants.

- Te voilà rassuré Gianluca ? Ah je vois à ton visage, que tu trouves la situation injuste. Pourquoi connaîtrais-je ton nom alors que tu ignores le mien ? Sache alors jeune carmel que je réponds au nom de Goap, mais peut-être me connais-tu davantage sous l'appellation que me donne tes semblables : le Démon de midi ?

Vous ne pouvez retenir un soupir d'effarement, le Démon de midi est bien connu des moines. Il mine le moral des âmes charitables confrontées à la répétition des journées et des tâches, il étire les heures en ralentissant la course du soleil, provoquant ainsi le désir de fuite, le désir de vivre une vie moins recluse, plus uniquement consacrée à la spiritualité et à la méditation.

- Bien ! Je vois que tu sais à qui tu as affaire. Ecoute-moi, Gianluca ! Loin de moi l'idée de te faire un sermon, tu me connais ! Mais ne penses-tu pas que le pauvre homme mérite une sépulture décente ?

Il vous indique le vieillard allongé en forme de croix au sol.

- Et cette mise en scène, c'est d'un malsain ! Je me demande qui a bien pu faire cela ? Ou si c'est naturel ? Qu'en penses-tu, jeune Avogadro ?

Sur l'instant, vous ne trouvez rien à répondre à l'être démoniaque, mais la situation vous incite à prendre une décision.

Vous pouvez, accéder à la requête du démon et trouver un moyen d'enterrer le mort §43.

Vous jeter sur lui afin de le renvoyer dans les royaumes infernaux dont il est issu §18.

Planter le Démon de midi ainsi que le cadavre, en quittant la petite église et en tirant le lourd rideau de velours rouge du fond §32.

Si vous n'avez pas récupéré d'objet dans la salle précédente, vous perdez **-0.5 en ENVIE**.

Ce qui vous frappe en entrant dans cette nouvelle pièce, c'est le fort remugle animal qui s'en dégage. De rares braseros aux braises mourantes dispersent une lueur rouge macabre sur les murs qui vous entourent. Vous êtes dans une petite cellule, davantage un capharnaüm, fermée par une lourde grille encastrée dans une épaisse maçonnerie et au centre de laquelle est creusée une petite rigole. Cette dernière court, elle, tout le long de la salle, composée de trois compartiments identiques au vôtre. Une seconde grille vous attend dans la prochaine cellule que vous inspectez rapidement. Vos sens vous indiquent aussi que l'animal responsable de l'odeur fortement musquée, se tient certainement dans cette dernière, des bruits de respiration n'ayant rien d'humain s'y faisant entendre. Vous faites ensuite l'examen rapide de votre propre cellule, lorsque

vous découvrez enfin tout le système de poulies, de cordes et de rouages qui s'étend du sol au plafond, et qui intègre même la rigole creusée au sol. Tout ceci ressemble à une mécanique bien huilée et répond à une logique, sûrement perverse, qu'il va vous falloir démêler. Vos yeux se posent à cet instant, sur un minuscule plateau en or qui semble relié à ce gigantesque engrenage. Vous exercez une pression dessus mais rien ne se produit. Vous avez la nette impression, que le plateau fonctionne comme une balance, et que seul le poids exact attendu enclenchera l'obscur mécanisme, vous permettant sans doute de quitter cette première cellule. Dépité, vous constatez que tout autour de vous se retrouve mêlée dans le plus grand fatras, la collection la plus impressionnante de bibelots divers et variés qu'il vous été donné d'observer. Retrouver l'objet adéquat, s'apparente à une gageure.

Si Diogène vous a remis un objet, vous pouvez décider de l'utiliser §33.

Sinon, vous devez fouiller la salle §44.



27

Vous décidez de signaler votre présence par un bref toussotement. Le vieillard accroupi s'interrompt sur l'instant et lève un regard ahuri dans votre direction. Au premier abord, son apparence dépareillée et son odeur méphitique ne vous incite pas à la confiance. Mais vous vous souvenez bien vite, que vous appartenez vous même à un ordre religieux, passé de la vie érémitique, celle d'ermite, à la vie monastique. Le mendiant est sûrement un grand sage, un anachorète antique, consacré tout comme vous à la prière et à la méditation, aimez-vous à vous convaincre. Vous décidez donc de lui demander, malgré votre première impression, si vous pouvez faire quelque chose pour lui.

- Oui, ôte-toi de ma lumière !

Vous constatez effectivement que votre arrivée a plongé la jarre et ses alentours dans la pénombre. Vous faites deux pas en arrière, le vieil homme réapparaît aussitôt dans sa nue crudité, le sexe toujours dressé. Il ne semble pas s'en incommoder et ne fait aucun effort pour camoufler son érection.

- Que recherches-tu, étranger, auprès de Diogène de Sinope ?

Tandis que vous déployez des trésors de diplomatie afin de lui expliquer qu'il détient probablement un objet qui pourrait grandement vous aider, le chien errant ne vous quitte pas du regard, poussant des grognements toujours aussi sourds et menaçants. Vous êtes aussi brièvement interrompu, par l'envolée d'un coq s'extirpant de l'intérieur de la jarre, passant à un cheveu de votre tête, pour aller se déposer maladroitement

trois pas plus loin. Le dénommé Diogène vous interrompt subitement, non sans avoir auparavant saisi frénétiquement la lanterne et l'avoir allumée. Il se lève ensuite d'un bond et tend sa lanterne à deux doigts de votre visage.

- Je recherche également quelque chose, étranger. Je cherche un homme. Si tu m'aides à le trouver, je te céderai l'objet que tu convoites.

Il s'engouffre aussitôt dans la jarre, en ressort muni d'un crâne qu'il dépose rapidement à terre. Il se redresse ensuite comme un ressort dans votre direction, vous distinguez pour la première fois parfaitement ses yeux tirant sur le miel, mais l'effet qu'ils produisent en roulant dans leurs orbites, vous décontenance grandement.

- Je cherche l'Homme Véritable, l'Homme de Platon. Il le définit comme un bipède sans cornes et sans plumes. Je pense l'avoir trouvé ici. Qu'en penses-tu ? Es-tu de mon avis, étranger ?

Vous êtes un peu interloqué par sa question, surtout qu'il vous désigne du chef le peu qui vous entoure : le crâne humain, le coq qui s'égaye et le chien rongeur son os.

Afin de lui répondre, sur lequel des trois, allez-vous porter votre choix.

Le crâne §3.

Le coq §42.

Le chien §41.

## 28

Vous ne pouvez vous empêcher de lancer un dernier coup d'oeil en direction de toute cette nourriture alléchante. La tentation est trop grande et vous devez faire appel à toute votre volonté.

Jetez maintenant **2D6** auquel vous ajoutez votre **score en Volonté**. Le résultat final doit être **égal ou supérieur à 10**, le degré de la tentation.

Un échec vous conduit au §21.

Un succès au §6.

## 29

Vous avez ramassé et testé plusieurs objets différents, allant des dents de requin, aux têtes réduites des jivaros en passant par une bourse de poudre noire, mais rien n'y fait. Le mécanisme relié au plateau en or refuse de se mettre en marche.

Retournez au §44 pour voir si vous avez plus de chance.

## 30

Votre choix s'est porté sur une minuscule conque, un coquillage aux propriétés acoustiques reconnues, et dont les formes harmonieuses ont ravi votre oeil. Vous le posez délicatement sur le petit plateau en or, à peine plus grand. Ce dernier bascule sous vos yeux et vous entendez ensuite distinctement un bruit de mécanisme se débloquent. Vous assistez alors à toute une chorégraphie de poids, rouages et autres contrepoids, faisant un foin du Diable, se mettre en branle, et dont le résultat final est l'ouverture de la grille de séparation.

Vous entrez dans la cellule suivante §23.

## 31

### ACEDIE/PARESSE : - 0.5

Vos yeux parcourent les rayons et surtout les dos de couverture aux titres évocateurs. De nombreux ouvrages théologiques sont regroupés ici, en sus des principales Saintes Ecritures. Vous êtes fier de retrouver le *Castillo interior ou La moradas* de Thérèse d'Avila, une sainte canonisée en 1622 et à l'origine de la branche féminine de votre ordre du Mont Carmel. De nombreux écrits proviennent de docteurs de l'Église et notamment de ceux récemment proclamés, tels les 176 serments de Pierre de Ravenne dit le Chrysologue, le *De casu diaboli* d'Anselme de Cantorbéry, qui malgré son nom, était bien originaire d'Italie, ou encore, l'intégralité des vingt tomes des *Etymologies* d'Isidore de Séville. Vous en saisissez le livre XI : *De homine et portentis*, pour en feuilleter le contenu que l'on vous a souvent décrit comme impressionnant. Votre soif de connaissance assouvie, vous pouvez désormais.

Prier devant la croix du Jésus extatique §11.

Vous diriger directement vers l'autel §39.

## 32

Si vous n'avez pas pris le temps de déplacer et d'enterrer le vieillard dans la salle précédente, vous gagnez **+1 en ACEDIE/PARESSE**.

Si vous avez conservé vos deux thalers en argent malgré l'occasion qui vous a été donnée de vous en défaire, vous gagnez **+1 en AVARICE**.

Si vous ne vous êtes pas combattu contre le Démon de midi, vous perdez **-1 en COLERE**.

Une fois la lourde étoffe soulevée et une petite porte en bois entrouverte, vous vous retrouvez dans une salle pleine de festivités. Dans une pièce bien plus large que la précédente, vous voyez en effet s'égayer plusieurs dizaines de personnes dans le plus simple appareil. Leur nudité vous choque tout autant que la profusion de mets et plats disposés sur les larges tables de banquet traversant la salle de part en part. Certains convives mêlent, à même le buffet, les jeux érotiques aux plaisirs de la chair, et aucun de ces drôles d'épicuriens ne semblent remarquer votre présence, ou même s'intéresser à votre irruption. Vous détonnez pourtant dans cette assemblée par votre accoutrement, qui plus est, des plus austère. Votre ventre gargouille violemment et se rappelle soudainement à votre bon souvenir. Vous avez du mal à résister à toutes ces victuailles regroupées en une telle profusion, elles évoquent instantanément en vous les anciennes offrandes votives, consacrées à certains dieux païens désormais oubliés, déposées pendant les orgies ou autres bacchanales

antiques. La tentation est grande et puisque personne ne vous regarde.

Vous pouvez, vous servir au buffet §21.

Vous en éloigner §28.

### 33

Vous posez la coquille d'escargot sur le plateau mais rien ne se passe. Peut-être, vous sera-t-elle utile dans l'une des prochaines cellules, mais vous restez intrigué par ce petit bout de ficelle qui en dépasse.

Vous pouvez tirer sur la ficelle §10.

Fouiller la salle pour trouver un autre objet §44.

### 34

Si vous n'avez pas participé sexuellement à l'orgie, vous perdez **-1 en LUXURE**.

Si vous n'avez pas participé alors qu'Aemilia, la vierge, était le sosie de la fermière occupant vos songes, vous perdez à la place **-1.5 en LUXURE**.

Si vous avez refusé Dalila comme partenaire, vous perdez **-0.5 en ENVIE**.

Si vous avez subi et n'avez pas répondu aux attaques de Dalila concernant votre virilité, vous perdez **-0.5 en ORGUEIL et -0.5 en COLÈRE**.

Marsyas, le faune, vous toise, de ses yeux dorés comme la lune pleine, d'un air énigmatique.

- Tu sembles t'être bien amusé, jeune carmel. En tout cas, tu nous as bien divertis. Oh ! Ne fais pas cette tête, je ne fais que plaisanter avec toi. Suis-moi, maintenant !

Ce que vous faites avec plus ou moins de bonne volonté. Tout en devisant avec vous, il vous conduit vers la sortie située à l'opposé de celle que vous avez empruntée à votre arrivée.

- Dans la pièce suivante, tu trouveras un homme aux moeurs excentriques. Je te conseille de rentrer dans ses bonnes grâces. Il détient un menu trésor qui facilitera ta progression à l'entrée de la dernière salle. Et n'oublie pas, jeune Gianluca ! Je me suis présenté à toi, entouré de deux femmes. Deux, c'est toujours le mieux !

Arrivés au seuil, Marsyas vous laisse poursuivre votre route seul et retourne en sautillant auprès des autres épicuriens. Vous avancez lentement parmi les poches d'ombres qui vous accueillent dans cette nouvelle salle aux dimensions impressionnantes et désespérément vide. Des torches à la fumée âcre et poisseuse produisent une lumière chiche, quoique régulière, à travers cet espace rectangulaire au sein duquel vos pas résonnent bruyamment. Vous vous faites pour la première fois la réflexion que les dimensions intérieures du temple gréco-romain sont largement supérieures à ce que vous avez pu en juger depuis l'extérieur. Mais est-ce si étonnant ? Ce lieu semble n'être traversé par aucune logique. Les colonnes grecques si particulières, ornées de vingt fines cannelures, défilent unes à unes, lorsque vous percevez enfin un léger bruit, pareil à un frottement ou une friction, se répéter et provenir de derrière une immense jarre reposant au sol. Tandis que vous vous rapprochez, vous distinguez finalement de dos, un homme d'âge mûr s'adonner à ce qui semble



être une séance d'onanisme frénétique. Il porte un manteau sale, pareil à des guenilles, une lanterne éteinte, un vieux bâton ainsi qu'un chien errant reposent à ses pieds. Le mendiant semble pour l'instant ne pas vous avoir remarqué, au contraire du chien qui grogne sourdement pour protéger le vieil os qu'il tient entre ses pattes.

Vous pouvez, vous adresser directement au vieil homme et l'interrompre dans la satisfaction de son plaisir §27.

Lui faire l'aumône en pièce ou en nourriture, si vous détenez l'une ou l'autre §46.

Vous intéresser plutôt au chien qui, lui, est conscient de votre présence §47.

## 35

### **ENVIE : +1**

Vous convoitez la favorite du satyre, Dalila, et elle ne se fait pas prier. Répondant à un appel sauvage, elle bondit littéralement sur vous. Étouffé par ses baisers langoureux et aveuglé dans vos déplacements par son étreinte passionnée, vous roulez, plus qu'autre chose, derrière une colonne dorique qui vous dissimule aux regards.

Rendez-vous au §7.

## 36

### **ORGUEIL : -0.5**

### **ACEDIE/PARESSE : -0.5**

Vous comprenez qu'à vous deux, vous serez suffisamment forts pour pouvoir déplacer la vache en bois. Ce à quoi vous vous attelez, non sans rechigner sous l'effort, et bientôt la réplique est amenée à proximité du plateau faisant office de balance, sa croupe en bois tournée en direction du fier taureau. Tel le cheval de Troie, la vache est creuse et une personne peut se tenir à l'intérieur. Pasiphaé suggère justement que l'un de vous deux y prenne place pour attirer le mâle.

Vous pouvez la laissez faire §9.

Glisser à l'intérieur et servir d'appât pour le taureau §8.

## 37

Votre choix s'avère judicieux. La pierre fait basculer la balance qui entraîne dans son mouvement tout un tas de rouages et fait se dévider des mètres de cordes qui ont pour résultat de soulever la partie gauche du crâne du Minotaure. Pasiphaé, vous toise de ses yeux, également d'or vous le remarquez distinctement maintenant, sans que vous puissiez vraiment déterminer ses motivations à votre égard. Elle ne perd en tout cas, pas une miette, de vos faits et gestes. Il ne reste plus qu'un seul élément au verrou et deux plateaux.

Pour le débloquer, vous pouvez vous placer sur le premier plateau en or, le plus à gauche §13, ou le deuxième, celui du milieu §40.

## 38

### ENVIE : +0.5

Vous saisissez les deux pattes avant du clébard tout en le maintenant au sol. Le mendiant, triomphant, en profite pour voler promptement son os au pauvre cabot. Une lueur d'extase dans les yeux, il se met instantanément à le ronger. Ses yeux fous, aux nuances chaudes de miel, se pointent ensuite dans votre direction.

- Merci, jeune étranger. On me nomme Diogène de Sinope, ou Diogène le Chien selon certains. Tu m'as rendu un fier service, cela fait des jours que ce bâtard me nargue avec cet os que j'avais préalablement récupéré.

Il tend fièrement l'os en question dans votre direction, tel un trophée. A l'inverse de son sexe qui n'est lui, à votre grand soulagement, plus dressé vers le ciel.

- Que puis-je faire en retour pour te remercier ?

Après vous êtes vous-même présenté, vous lui expliquez simplement qu'on vous a assuré qu'il détenait un objet pouvant faciliter votre progression à l'intérieur de la prochaine salle.

- Ah ! Cette babiole ? Il tire de l'unique poche de son manteau élimé une petite coquille d'escargot. Juste un conseil, Gianluca, fais attention au bout de ficelle et ne le tire qu'en dernier recours !

Il vous remet la coquille d'escargot, dont le premier contact dans votre main est froid. Vous la disposez à hauteur de vos yeux et constatez effectivement qu'un petit bout de ficelle en ressort.

Pourvu de l'objet de votre convoitise, vous quittez l'ermite et passez la porte en bois donnant accès à la salle suivante §26.



39

Si vous avez à la fois, **ni prié** devant la croix du Christ, **ni consulté les écrits** théologiques de la bibliothèque vous gagnez + **0.5 en ACEDIE/PARESSE**.

Quelques pas rapides, vous font traverser les bancs réservés aux fidèles et en approchant de l'autel, vous contemplez une scène d'horreur. Camouflé jusqu'ici par la pierre liturgique, le cadavre d'un vieillard livide en robe de bure repose tragiquement au sol. Ce qui vous frappe le plus est la mise en scène macabre réalisée par la disposition de son corps. Le vieillard est en effet étendu en forme de croix, les pieds en direction du mur et du Christ, son cadavre représentant la parfaite image inversée de la crucifixion, ne manque que la croix en elle-même. Vous la cherchez nerveusement des yeux tandis que vos nerfs lâchent subitement, la longue barbe du vieil homme ne vous aide pas non plus à chasser de votre esprit cette analogie dérangeante. Vous en êtes encore à vous signer de façon compulsive et à réciter des *Ave Maria*, telle une litanie réconfortante ou une comptine enfantine, qu'un bruit assourdissant, comparable à un gros pétard, vous fait sursauter. L'explosion s'accompagne d'une désagréable odeur de soufre qui vous révulse sur l'instant. Vous cherchez l'origine de tout ce remue-ménage et la réponse vous laisse bouche bée. A votre grand déplaisir, se tient maintenant à quelques pas derrière vous, une créature démoniaque, si vous devez en juger par le halo de noirceur qui accompagne son apparition soudaine. Son apparence est hideuse et grotesque : une grosse tête sur un petit corps décharné, et sa peau ressemble à du sang maladif mêlé d'ecchymoses noirâtres. Seuls ses yeux brillent comme deux brasiers pointés dans votre direction et révèlent, dans votre esprit, des signes évidents de malignité. Son visage démoniaque commence à s'éclairer d'un sourire qui ne vous dit rien qui vaille.

Vous pouvez, vous jeter sur cette apparition maléfique §18.

Attendre de voir ce qu'elle vous veut §25.



Vous avez fait de nouveau le bon choix. Le verrou en forme de tête de Minotaure se déverrouille totalement. Des chaînes métalliques sont bientôt tirées avec fracas par des mécanismes invisibles et la porte commence à s'ouvrir solennellement. Dans une lenteur irréaliste, ses deux battants grincent de tous leurs gonds, ce qui vous fait, vous-même, grincer des dents. Vous apercevez les flammes tremblantes de flambeaux éclairer une grande alcôve au bout d'un long couloir, pas plus large que la porte en bronze elle-même. Un peu anxieux, vous cherchez du réconfort dans le regard de Pasiphaé. Stupéfait, vous constatez que Marsyas se tient à sa place, une lueur, à la fois, dorée et maligne dans les yeux.

- Bravo, jeune Gianluca ! Tu es parvenu au bout du chemin. Ou presque ! Je te souhaite bon vent et bonne fortune, tu en auras sûrement besoin. Je te dis aussi adieu. C'est maintenant à ton tour de jouer, jeune moine.

D'une élégante courbette, il vous invite à passer l'impressionnante porte de bronze, aux sculptures et autres éléments décoratifs torturés qui, tout comme lors de votre entrée dans le temple, suivent votre progression du regard. Au moment de passer le seuil, vous voyez son fronton s'illuminer de lettres de sang.

### **Lasciate Ogni Speranza, Voi Ch'intrate**

Vous reconnaissez sans mal, un vers de Dante Alighieri, votre célèbre compatriote, utilisé au chant III de la première partie de la *Divine comédie*, intitulée *L'Enfer*. Malgré l'avertissement préconisé : "Vous qui entrez, abandonnez toute espérance", vous vous engagez dans le sombre couloir, en direction des flammes qui projettent des ombres menaçantes sur la grande alcôve qui vous attend.

Les murs du couloir sont noirs comme la nuit, il vous semble que ses parois rétrécissent au fur et à mesure de votre progression. Vous avez la désagréable impression que des mains fantomatiques se tendent dans votre direction et vous frôlent de leurs doigts glacés. Des plaintes lugubres s'élèvent aussi de toute part, et lorsque vous vous risquez à observer les murs, de noires billes abyssales, allant toujours par paire, vous renvoient votre regard effrayé. Vous êtes soulagé de déboucher enfin sur l'imposante alcôve circulaire éclairée par les flambeaux épars. Encore plus impressionnante, se tient une énorme statue en or et en ivoire de douze mètres de haut, représentant un vieil homme barbu ; qui pourrait être majestueux, s'il n'était ceint autour de la taille par une queue de serpent, et pourvu de deux énormes cornes de taureau ; assis sur un trône.

Vous cherchez une sortie à cette impasse lorsque la voix de la statue gronde comme le tonnerre et vous fait sursauter.

- Qui ose se présenter devant Minos, doit en subir le jugement !

La statue, ou plutôt Minos, se penche vers vous et vous saisit de ses mains puissantes. Vous devez maintenant calculer vos scores dans les 7 péchés capitaux.

Si le score final d'**un seul** de vos péchés est **positif**, vous avez échoué et votre âme damnée subit le châtement qu'elle mérite. Prenez le péché le plus haut pour lequel vous êtes condamné, et rendez-vous à l'appendice correspondante. Si les scores sont identiques dans plusieurs péchés, choisissez celui pour lequel vous avez le plus d'affinités.

- Luxure : appendice A
- Gourmandise : appendice B
- Avarice : appendice C
- Colère : appendice D
- Orgueil : appendice E
- Acédie/Paresse : appendice F
- Envie : appendice G

Si **aucun** des 7 péchés n'est en **positif**, bravo ! Vous avez vaincu les épreuves du temple du faune.

Notre jeune Gianluca sort sain et sauf de cette aventure, Minos relâche son étreinte et il peut gagner librement la sortie. Nul doute, que son âme dévote sera bientôt de nouveau testée. De nombreuses tentations l'attendent en effet dans sa prochaine destination ; connaissant, vous et moi, la petite faiblesse du carmel envers le péché de luxure.

En attendant, il dévale comme un fier gai-luron les sentiers escarpés en sautillant, et s'éloigne définitivement du Mont Prado et de la Toscane.

## 41

Votre choix se porte donc sur le chien errant. Il garde un oeil mauvais dans votre direction, semblant deviner vos mauvaises intentions à son égard. Ce n'est pas qu'il soit particulièrement grand ou impressionnant, mais la vision menaçante de ses babines retroussées, vous invite à agir avec prudence. Un peu circonspect face à l'énigme proposée par Diogène, vous vous demandez comment procéder avec ce satané cabot.

Le forcer à se redresser sur ses pattes postérieures et accomplir quelques pas avec lui §4.

Le caresser et le cajoler de douces paroles, afin de tenter de récupérer son précieux os à moelle §48.

Votre choix se porte donc sur le coq, encore inconscient de toute l'attention qui lui est portée, et qui préfère marcher fièrement autour de vous, tel le roi de la basse-cour qu'il est censé être. Un peu circonspect face à l'énigme proposée par Diogène, vous vous demandez comment procéder avec ce pauvre galliforme.

Le saisir et lui broyer la nuque §48.

Le saisir afin de le déplumer et de couper ses ergots de pattes §19.

### ACEDIE/PARESSE : -1

Vous vous rapprochez du corps afin de le déplacer, aussitôt Goap attire votre attention. Il se met à déceler certaines pierres du sol, à proximité de la face de l'autel tourné vers le Christ. Vous vous joignez à lui et assez rapidement, vous libérez un espace courant tout le long de la pierre. Profond de plus d'un mètre, vous discernez avec étonnement un tas d'ossements déjà éparpillés au fond de ce trou. Sans ciller, le Démon de midi vous adresse un signe de tête, vous vous saisissez alors du cadavre du vieil homme pour l'étendre au bord de cette tombe improvisée. L'être grotesque vous fixe intensément, semblant attendre une initiative de votre part.

- N'oublies-tu pas une chose jeune carmel ? Le prix pour que son âme s'envole en paix. Le prix du Passeur !

Vous savez effectivement qu'il est de coutume de déposer deux pièces sur les orbites caves des défunts. Le prix exigé par Charon pour faire traverser le Styx aux âmes errantes. Il reste justement dans votre bourse deux thalers en argent. Que décidez-vous ?

Vous pouvez, accéder à la requête de Goap et déposer vos dernières pièces sur les yeux vides du vieillard §2.

Refuser et enterrer le mort tel quel, vous quittez ensuite la pièce en tirant le rideau de velours rouge §32.

Vous retourner contre Goap car vous ne supportez plus sa présence et ses recommandations §18.

## 44

Vous ne savez par quoi commencer, les étagères et autres bibliothèques regorgent de bocaux opaques, plumes, dents, griffes, statuettes et autres effigies indigènes, de divers minuscules insectes prisonniers dans l'ambre, de parures de pacotille et autres bibelots insignifiants de nature exotique. C'est un véritable cabinet de curiosités dans lequel vous vous tenez.

Jetez maintenant **2D6** auquel vous ajoutez votre **score en Volonté**. Le résultat final doit être **égal ou supérieur à 12**, le degré de patience que vous allez devoir déployer pour trouver le bon objet.

Une réussite, vous conduit au §30.

Un échec au §29.

## 45

**COLERE : +0.5**

**ORGUEIL : +0.5**

Avant que vous ne puissiez véritablement vous en rendre compte, votre main gauche s'élève à toute vitesse et vous giflez de rage Dalila, dont la joue se colore instantanément de rouge. Pour ajouter à votre désarroi présent, votre geste violent semble avoir réveillé la sauvageonne dissimulée à la surface. Folle de passion et de désir, Dalila se jette sur vous. Pourvue de la force des déments, vous avez bien du mal à repousser ses assauts frénétiques en plein cœur des autres convives.

Jetez maintenant **2D6** auquel vous ajoutez votre **score en Physique**. Le résultat final doit être **égal ou supérieur à 11**, la force de la passion de Dalila.

Un échec, vous conduit à copuler avec elle devant tous §24.

Une réussite, vous permet de la repousser et de conserver ce qui vous reste d'honneur §34.

## 46

**AVARICE : -0.5**

Vous vous agenouillez pour déposer votre don dans son écuelle sale, non sans remarquer les multiples tâches poisseuses qui clairsement l'entrée de la gigantesque jarre. Sans doute les vestiges d'anciens épanchements à mettre au crédit du mendiant, afin de satisfaire ses besoins naturels. Au bruit de votre obole, il s'interrompt tout net dans sa tentative actuelle et tourne sa tête de dément vers vous. Ses yeux, évoquant pourtant le miel d'été, le sont tout autant.

- Que les Dieux de l'Olympe te rendent Grâce, étranger ! Plût au ciel qu'il suffît aussi de se frotter le ventre pour ne plus avoir faim ! Je me présente. On m'appelle Diogène de Sinope, et plus fréquemment Diogène le Cynique. Que puis-je faire pour toi, en retour ?

Après vous êtes présenté, vous lui expliquez simplement qu'on vous a assuré qu'il détenait un objet pouvant

faciliter votre progression à l'intérieur de la prochaine salle. Vos paroles semblent avoir réveillé sa morosité, ses sourcils se froncent, tandis qu'il observe la porte en bois, située à plusieurs dizaine de mètres, y donnant accès.

- Hhmm... La prochaine salle, évidemment. Avant d'accéder à ta requête, jeune Gianluca. Je dois savoir à quelle sorte d'homme j'ai affaire. Regarde-moi ! Je me considère comme un homme libre. Au marchand d'esclave de Corinthe qui cherchait à me vendre et me demandait ce que je savais faire, mon indépendance d'esprit fut telle, qu'on me restitua aussitôt ma liberté. Je lui répondis : " Je sais gouverner les hommes, il faut donc me vendre à quelqu'un qui cherche un... "

Si vous pensez avoir deviné quel mot de six lettres termine sa phrase, procédez ainsi. Faites la somme des six lettres qui le composent selon leur place dans l'alphabet. Additionnez de nouveau les deux chiffres composant le nombre obtenu. Le résultat final représente le numéro du paragraphe (§) auquel vous devez vous rendre.

Si vous n'avez pas la bonne réponse, rendez-vous au §48.

## 47

Vous vous penchez en direction du chien dont les grognements s'intensifient, interrompant le vieil homme dans sa tentative de jouissance. Enfin conscient de votre présence, il se lève d'un bond.

- Oui ! C'est ça, étranger ! Maintenez ce satané cabot afin que je lui arrache enfin mon os.

Vous pouvez satisfaire à sa demande, et immobiliser le chien §38.

Refuser, et le laisser se débrouiller §48.

## 48

Face à votre refus ou devant votre mauvaise réponse, le vieil homme en guenilles se ferme complètement. Il n'y a plus rien à en tirer. Il retourne à l'activité qui était la sienne avant que ne vous l'interrompiez. Le sale cabot émet quant à lui un dernier grognement qui semble vous intimer de déguerpir.

Ce que vous faites, vous empruntez donc la lourde porte en bois menant à la prochaine salle §26.

## 49

### **ORGUEIL : +0.5**

Vous interrompez Pasiphaé dans sa tentative et vous la rangez à vos arguments. Vous préférez décider vous seul, de la bonne stratégie à adopter et sur quels plateaux se placer. Vous pouvez déjà déplacer l'une des boules de pierre à proximité du premier plateau, celui de gauche §13, ou du troisième, celui de droite §37.





50

### **ORGUEIL : +1**

Le taureau arrête son manège, dès que vous en approchez. Il s'immobilise et ses naseaux se dilatant par intermittence lui donnent désormais un air fulminant. Vous enjambez l'enclos d'un calme olympien, que vous êtes pourtant loin d'éprouver, lorsque le taureau fonce dans votre direction.

Jetez maintenant **2D6** auquel vous ajoutez votre **score en Physique**. Le résultat final doit être **égal ou supérieur à 14**, la puissance du taureau blanc.

Une réussite, vous permet d'esquiver son assaut. Vous décidez en définitive d'aider Pasiphaé §36.

Un échec indique que vous vous êtes fait embrocher. Jetez **1D6** pour connaître la gravité de vos blessures. Si vous êtes toujours vivant, vous décidez en définitive d'aider Pasiphaé §36.

# APPENDICES

## Appendice A : Luxure (II) :

Minos enserre deux fois votre taille de sa queue reptilienne, le cercle de l'Enfer auquel vous condamne vos principaux péchés. Aussitôt, votre âme est arrachée de votre corps et vous faites la saisissante expérience d'un voyage astral à toute vitesse. Votre route s'arrêtant au 2ème cercle, lieu désormais de votre éternelle souffrance.

Vous êtes condamné à être balayé par une infernale bourrasque, réunis, telle une volée d'étourneaux hors de contrôle, en une nuée compacte avec les autres âmes libidineuses condamnées au même supplice. Vos propres plaintes mugissent, comme des vents contraires lors de la tempête, dans ce maelstrom immuable, votre seul réconfort étant de partager le même destin que certains personnages historiques, tels Cléopâtre, Hélène ou Pâris. Vous regrettez amèrement vos péchés : avoir soumis la Raison à la Passion.

## Appendice B : Gourmandise (Γ) :

Minos enserre trois fois votre taille de sa queue reptilienne, le cercle de l'Enfer auquel vous condamne vos principaux péchés. Aussitôt, votre âme est arrachée de votre corps et vous faites la saisissante expérience d'un voyage astral à toute vitesse. Votre route s'arrêtant au 3ème cercle, lieu désormais de votre éternelle souffrance.

Vous êtes condamné à souffrir éternellement sous une pluie mauvaise, froide comme la tombe et accompagnée de grêlons qui vous martyrisent les flancs. Cerbère veille sans discontinuer sur les âmes pécheresses réunies ici-bas, n'hésitant pas à pourfendre et étripper celles qui seraient assez malheureuses pour croiser son chemin funeste. Vous regrettez amèrement vos péchés : la démesure dans votre glotonnerie.

## Appendice C : Avarice (Φ) :

Minos enserre quatre fois votre taille de sa queue reptilienne, le cercle de l'Enfer auquel vous condamne vos principaux péchés. Aussitôt, votre âme est arrachée de votre corps et vous faites la saisissante expérience d'un voyage astral à toute vitesse. Votre route s'arrêtant au 4ème cercle, lieu désormais de votre éternelle souffrance.

Vous êtes condamné à faire rouler un rocher à la force de votre poitrine jusqu'au faite d'une colline. Une fois en haut, les prodigues qui en font de même de leur versant, vous empêchent de faire rouler votre pierre et vous devez redescendre avec elle. Vous recommencez cet éternel manège sous la plainte assourdissante des milliers d'âmes qui partagent le même châtime. Vous regrettez amèrement vos péchés : votre cupidité qui vous a empêché de vous séparer de vos biens.

## Appendice D : Colère (O) :

Minos enserre cinq fois votre taille de sa queue reptilienne, le cercle de l'Enfer auquel vous condamne vos principaux péchés. Aussitôt, votre âme est arrachée de votre corps et vous faites la saisissante expérience d'un voyage astral à toute vitesse. Votre route s'arrêtant au 5ème cercle, lieu désormais de votre éternelle souffrance.

Vous êtes condamné à demeurer plongé dans les eaux noirâtres et stagnantes du Styx. Entouré d'âmes

colériques, desquelles vous devez vous défendre éternellement bec et ongles. Les âmes damnées se déchirent lambeau par lambeau avec les dents quand elles ne sont pas frappées par la lourde perche de Charon, le nocher de ce sombre marais. Vous regrettez amèrement vos péchés : avoir cédé aveuglément à la frustration, aux excès en paroles ou en actes et à la vengeance.

## **Appendice E : Orgueil (Y) :**

Minos enserre six fois votre taille de sa queue reptilienne, le cercle de l'Enfer auquel vous condamne vos principaux péchés. Aussitôt, votre âme est arrachée de votre corps et vous faites la saisissante expérience d'un voyage astral à toute vitesse. Votre route s'arrêtant au 6ème cercle, lieu désormais de votre éternelle souffrance.

Vous êtes condamné à reposer éternellement dans une sépulture ardente qui vous consomme l'âme, au sein de la cité de Dité et de ses démoniaques gardiens appartenant aux Bas-Enfer. Partageant un sort identique aux hérétiques, vous regrettez amèrement vos péchés : l'opinion exagérée de votre propre personne et votre absence d'humilité, notamment face à Dieu, votre Père et Créateur.

## **Appendice F : Acédie/Paresse (A) :**

Minos enserre huit fois votre taille de sa queue reptilienne, le cercle de l'Enfer auquel vous condamne vos principaux péchés. Aussitôt, votre âme est arrachée de votre corps et vous faites la saisissante expérience d'un voyage astral à toute vitesse. Votre route s'arrêtant au 8ème cercle, lieu désormais de votre éternelle souffrance.

Vous êtes condamné aux tourments de la 5ème fosse du Malebolge. Plongé pour l'éternité dans une nuit profondément obscure, et votre âme damnée se débattant, elle, dans un lac de poix épaisse portée à ébullition. Une légion entière de démons malveillants se tiennent sur les rives, et embrochent tous ceux assez téméraires pour soulager leur martyr à la surface. Vous regrettez amèrement vos péchés : votre oisiveté, votre ennui ou votre faiblesse tout simplement, qui vous ont éloigné de la pénitence, des prières et de votre amour de Dieu.

## **Appendice G : Envie (A) :**

Minos enserre huit fois votre taille de sa queue reptilienne, le cercle de l'Enfer auquel vous condamne vos principaux péchés. Aussitôt, votre âme est arrachée de votre corps et vous faites la saisissante expérience d'un voyage astral à toute vitesse. Votre route s'arrêtant au 8ème cercle, lieu désormais de votre éternelle souffrance.

Vous êtes condamné aux tourments de la 7ème fosse du Malebolge. Enfermé dans une grotte souterraine, les mains liées derrière le dos par l'étreinte d'un serpent, vous subissez éternellement ses morsures cruelles qui vous réduisent, à terme, en cendres. Mais tel le phénix, vous ressuscitez bientôt afin de souffrir encore et toujours le même châtement. Vous regrettez amèrement vos péchés : ce ressentiment qui vous a conduit à vous approprier le bien d'autrui.



# tau ceti

Association de Podcasts

Tau-Ceti vous présente le podcast **PDVELH:**  
**Le Podcast Dont Vous Êtes Le Héros.**

Une émission qui parle de livres jeux bien connus depuis les années 80 et qui continuent d'être publiés à ce jour.

Retrouvez nos émissions sur:  
[tau-ceti.org](http://tau-ceti.org)