

L'HISTOIRE DE LUMIÈRE  
VERSION LONGUE



LE ROYAUME DES PERSONNAGES

LUMIÈRE ne s'est pas toujours appelé LUMIÈRE. Avant, il s'appelait BÂTON DE CIRE.

Grâce à MACHINE, nous allons donc remonter le temps pour découvrir toute l'histoire de LUMIÈRE, avec tous les détails. C'est parti !

BÂTON DE CIRE est un personnage brun, fait d'un seul bloc, avec deux bras, deux jambes, c'est un personnage classique, sans véritable intérêt, assez froid, et qui habite au milieu de la forêt noire, dans une maison faite en argile. Il vit seul dans la sombre forêt, entouré de chênes et de sapins d'un vert sombre. Il

Il passe ses journées dans la peur, car il est entouré de méchants personnages qui rodent dans la forêt noire. Il vit d'amour et d'eau fraîche, car il ne travaille pas. Il récolte des baies, des champignons, et fait très attention de ne pas se faire voir quand il part en chercher. Une fois sa cueillette terminée, BÂTON DE CIRE rentre vite dans sa maison pour les cuisiner et les manger. Il fait très attention de ne pas se faire voir, de n'allumer aucune lumière dans sa maison, pour ne pas que les méchants personnages le repèrent et lui fassent du mal.

- Aujourd'hui, dit BÂTON DE CIRE, la cueillette était bonne. J'ai ramassé des champignons de toutes sortes, des trompettes de la mort, des bolets, des girolles, et je vais rentrer me faire une omelette.

BÂTON DE CIRE, avec son panier rempli de champignons, sors une boussole de sa poche, pour retrouver son chemin et sa maison d'argile.

Mais en marchant, il entend des bruits étranges. Vite, vu qu'il est craintif, il se cache dans un

buisson tout plein d'épines qui viennent rayer son corps de cire.

Il voit alors débarquer un personnage tout lumineux, avec de beaux reflets jaunes et blancs. Tout son corps et son visage brillent de partout, on a l'impression qu'il est fluo !

Rassuré, BÂTON DE CIRE sort de sa cachette et se retrouve en face du personnage fluorescent.

- Bonjour, mon nom est BÂTON DE CIRE. Qui êtes-vous donc cher monsieur ?
- Je suis FLUO, je suis un gentil personnage.

BÂTON DE CIRE est très étonné de rencontrer un gentil personnage dans *La Forêt Noire*. C'est si rare qu'il se demande s'il n'est pas en train de rêver.

- Que faites-vous donc dans *La Forêt Noire*, FLUO ?
- Oh, et bien figurez-vous que comme je le disais à une de mes connaissances l'autre jour, je parcours cette terre et je m'y promène. Aujourd'hui, je flâne dans *La Forêt Noire*, et je profite de cette belle nature.

BÂTON DE CIRE prend le temps de bien observer FLUO. Ses belles dents blanches, son beau sourire et ses yeux tout lumineux.

*Quel plaisir de rencontrer un personnage lumineux,* se dit BÂTON DE CIRE dans sa tête de cire brune.

- Dîtes-moi, FLUO, j'ai entendu dire qu'une guerre avait encore éclaté entre le ROI et les méchants personnages. On entend les bombes qui explosent au loin, c'est vraiment terrifiant. Ici, ce n'est pas le territoire du ROI, mais

peut-être qu'un jour les soldats du ROI vont conquérir *La Forêt Noire*. Qu'en pensez-vous ?

- Oh, vous avez tout à fait raison, répond FLUO en tendant l'oreille. Ce n'est pas qu'une rumeur, la guerre a bel et bien éclaté à nouveau, et les deux armées s'affrontent en permanence. L'armée de l'obscurité est très bien entraînée, et les soldats du ROI ont bien du mal à avancer. Il y a des morts partout. La puissance des bombes de l'armée de la lumière, c'est-à-dire l'armée du ROI, est colossale.



BÂTON DE CIRE n'en croit pas ses oreilles.

- Comment êtes-vous au courant de ce qui se passe au front ? Avez-vous déjà été là-bas ?

FLUO fait signe à BÂTON DE CIRE de parler plus doucement.

- Chut, parlez plus bas mon ami, je suis en mission pour le ROI. Je suis un espion.
- Un espion ? Fantastique, dit BÂTON DE CIRE en chuchotant. Vous faites donc

partie de l'armée du ROI ?  
Quelle est votre mission ?

- Je suis un soldat très spécial, mon rôle est de recueillir des informations et de préparer le terrain pour que l'armée du ROI puisse prendre possession de *La Forêt Noire*. Je dois aussi m'assurer que les gentils personnages sont bien tous à l'abri avant que le ROI ne donne l'assaut. Le ROI a beau être très gentil, croyez-moi quand il envoie ses troupes, il vaut mieux être bien protégé.

BÂTON DE CIRE  
accompagne FLUO jusqu'à sa  
petite maison en argile.

- Vous voyez, dit-il, je suis bien à l'abri, quand le ROI donnera l'assaut, je serais bien planqué dans ma maison de terre.

FLUO lève un sourcil.

- Non, ce n'est absolument pas suffisant. Vous devez trouver un meilleur abri, et vous devez vous faire des amis. A plusieurs, on est plus fort.

BÂTON DE CIRE se laisse convaincre par FLUO. Il faut qu'il se mette en sécurité, et qu'il trouve des amis pour le protéger.

- Mais, je ne connais personne, et je n'ai pas assez d'argent pour m'acheter une maison plus solide, comment puis-je faire ? Pouvez-vous m'aider ?
- Bien entendu, c'est ma mission. J'ai exploré une partie de cette forêt et j'ai rencontré des personnages qui pourront t'abriter dans leurs maisons et peut-être devenir tes amis. Suis-moi immédiatement, je vais te guider jusqu'à eux.

BÂTON DE CIRE suit FLUO à travers les bois. Ensemble, ils traversent des endroits noirs et terribles : des marais, des grottes sombres et même des ravins brumeux, avec de vieux ponts suspendus qui manquent de s'écrouler. BÂTON DE CIRE est terrorisé, lui qui ne sort pratiquement jamais de sa petite maison d'argile ! Mais FLUO lui paraît vraiment courageux. Il avance, sans même regarder vraiment autour de lui. BÂTON DE CIRE à l'impression que FLUO n'a peur de rien.

- Comment faites-vous pour ne pas avoir peur?
- Soyez un peu plus sûr de vous, répond FLUO en coupant des lianes qui lui barrent le chemin, grâce à une épée lumineuse. Vous êtes une créature du ROI, tout comme moi, vous n'avez pas à avoir peur de quoi que ce soit. Vous êtes fait à l'image du ROI, vous êtes comme un mini ROI, alors cessez d'avoir peur et avancez sans vous soucier du danger !

*Quel bon conseil, se dit BÂTON DE CIRE. Je vais essayer*

*de faire ça pour avoir moins peur et ressembler à FLUO. Je ne suis pas lumineux comme lui, mais au moins je peux être aussi courageux que lui.*

Ils arrivent à une étrange chaumière verdâtre, au beau milieu d'arbres gigantesques, et très très sombres.

- Nous sommes arrivés, chuchote FLUO. Faites attention, car autour de cette chaumière se cachent d'horribles personnages.

BÂTON DE CIRE se met à marcher lentement, sur la pointe des pieds. Ils arrivent devant la chaumière verdâtre.

- Je vais te laisser ici, je te laisse faire connaissance avec le locataire de cette chaumière. C'est quelqu'un de très puissant, et il a beaucoup de connaissances. Tu verras, il est un peu étrange mais sa maison est solide. Il faut à tout prix que tu t'en fasse un ami, comme ça quand le ROI donnera l'assaut et que les bombes tomberont de tous les côtés,



toi, BÂTON DE CIRE, tu seras bien protégé ici.

- Heu... Je ne suis pas sûr que ce soit une si bonne idée que ça, dit BÂTON DE CIRE en tremblant. Cette chaumière ne me dit rien qui vaille. Elle a le même vert que le marais de l'incrédulité. Ça fait peur à voir...
- Qu'est ce que je t'ai dit tout à l'heure, répond FLUO en soufflant. Arrête d'avoir peur. Il te faut un abri pour rester en vie. Tu préfères quoi ? Vivre dans cette chaumière quelque temps ou mourir sous les bombes qui vont tomber ?

Il ne faut pas beaucoup de temps à BÂTON DE CIRE pour répondre à la question. Il fait signe à FLUO qu'il est d'accord pour rentrer.

- Je te laisse ici, dit FLUO, je vais essayer de trouver d'autres personnages qui n'ont pas d'abri pour pouvoir aussi prendre soin d'eux. J'espère qu'ils ne seront pas aussi craintifs que toi !
- C'est ça, moque toi de moi, répond BÂTON DE CIRE, un peu gêné.

Et FLUO s'en va. BÂTON DE CIRE entre dans la chaumière toute verte caca d'oie.

Un étrange personnage l'accueille. Il est enveloppé d'une longue cape noire avec une très grande capuche et ses deux yeux rouges sont les seules parties de son visage qu'on peut voir.

- C'est FLUO qui t'a déposé là, n'est ce pas, demande le personnage à la cape.
- Tout à fait, comment le savez-vous, demande BÂTON DE CIRE.
- Je sais beaucoup de choses et je peux savoir beaucoup

de choses. Je m'appelle  
CACHEUR.

- Ne me dites rien, répond  
BÂTON DE CIRE. Vous  
cachez les personnages pour  
les protéger de l'assaut du  
ROI, et de toutes ses  
bombes... On entend le bruit  
se rapprocher d'heure en  
heure.
- On ne peut rien te cacher à  
toi, répond CACHEUR en  
rigolant de toutes ses forces.

BÂTON DE CIRE a un doute.

- Rassurez-moi, vous êtes un  
gentil personnage ? Vous

êtes bien du côté du ROI,  
c'est-à-dire du côté du bien ?

- Oh, le bien, le mal... Tout cela n'est qu'une question de point de vue, répond le personnage aux yeux rouges.
- De point de vue? Que voulez-vous dire ?
- Et bien, reprend CACHEUR, j'imagine que FLUO t'a demandé d'arrêter d'avoir peur, comme il le fait à chaque fois... Et bien moi je vais te demander de réfléchir. Le ROI est quelqu'un de bien n'est ce pas ?
- Absolument, répond BÂTON DE CIRE. Quelle question ridicule.

- Donc il ne fait que du bien?
- Bien sûr, répond BÂTON DE CIRE. Il ne fait que du bien.
- Alors pourquoi envoi-t-il des bombes qui font du mal ?

BÂTON DE CIRE sent son cerveau qui chauffe.

- Mais c'est vrai, ça, pourquoi fait-il la guerre ? La guerre, c'est mal !
- Voilà, tu as compris, déclare CACHEUR. Le bien et le mal, ce n'est pas toujours aussi simple que cela. Moi par exemple, mon travail est de chercher et de donner des

informations aux  
personnages qui me visitent.

BÂTON DE CIRE ne  
comprend pas de quoi cet étrange  
personnage veut parler.

- Peux-tu être plus clair s'il te  
plaît ?
- Le mieux, c'est de te montrer  
un exemple. Demande-moi  
quelque chose d'impossible,  
par exemple, quelque chose  
sur ton avenir...

BÂTON DE CIRE se gratte sa  
tête de cire brune.

- Et bien, dit moi, quand je vais mourir, est ce que je vais souffrir?

CACHEUR ferme les yeux et semble trembler. il rentre dans un état bizarre, et il semble être en contact avec quelqu'un d'autre.

BÂTON DE CIRE à un mouvement de recul.

- Heu... Je ne suis pas sûr que ce que tu fais plaise au ROI, dit-il. Ce n'est sûrement pas bien...
- Cesse de croire que le bien est bien et que le mal est mal! Quel mal y a t-il à vouloir savoir son avenir?



Enervé, CACHEUR retourne dans son état tout bizarre en fermant les yeux.

*C'est sûrement vrai*, se dit BÂTON DE CIRE. *Il n'y a sûrement aucun mal à vouloir savoir son avenir.*

Après quelques minutes, CACHEUR redevient normal.

- Tu souffriras juste un petit peu avant de mourir, déclare CACHEUR avec un ton très calme et très autoritaire.
- Merci de l'information, dit BÂTON DE CIRE.

Soudain, BÂTON DE CIRE sent comme une corde s'enrouler autour de lui et le serrer. Il regarde son corps, mais il ne voit rien.

- Qu'est ce que c'est que cette corde invisible, demande BÂTON DE CIRE.
- Oh, ça, ce n'est rien, tu t'y habitueras ne t'inquiète pas. Rappelle-toi le conseil de FLUO : n'ai pas peur !

BÂTON DE CIRE est rassuré. Il pose pleins d'autres questions à CACHEUR : avec qui va-t-il se marier, va-t-il réussir dans la vie, sera-t-il toujours en bonne santé...

A chaque réponse, il sent une corde invisible le serrer. Mais CACHEUR a raison, il s'y habitue vite, et en plus cela ne fait pas mal.

A la fin de la journée, il pose enfin la question qui lui brûle les lèvres à CACHEUR.

- Dis-moi, CACHEUR, pourrais-tu m'héberger ici le temps de l'assaut du ROI ?
- Tu plaisantes ? Je n'ai pas la place, et je n'arrête pas de recevoir du monde ! Continue ta route, trouve un autre abri !
- Mais, enfin... Les bombes sont tout près, tu n'entends pas le bruit qu'elles font ? Si

je sors maintenant, je vais mourir !

CACHEUR fait la moue.

- Je viens de te révéler que lorsque tu mourras, tu ne souffriras pas beaucoup. Donc tu ne mourras pas sous les bombes du ROI, réfléchis un peu !

BÂTON DE CIRE se rend compte de la logique de CACHEUR.

- Tu as raison, je vais trouver un autre abri. A bientôt et

merci pour toutes ses réponses !

BÂTON DE CIRE sort de la chaumière verte, et il se retrouve face à FLUO qui a les bras croisés.

- Bon, je vois que CACHEUR ne veut pas de vous...
- Vous m'avez attendu tout ce temps?
- Non, CACHEUR m'a envoyé un SMS pour que je vous trouve un autre abri, alors j'ai fait demi-tour et je suis revenu ici.

BÂTON DE CIRE est tout étonné.

- En fait, CACHEUR est un gentil personnage ! Il me veut du bien, il a répondu à mes questions et en plus il t'a demandé par SMS de m'aider à nouveau !
- Bien sûr, répond FLUO, il ne faut pas se fier aux apparences. CACHEUR est quelqu'un de bien. Certains personnages trop rigoureux pensent qu'il ne fait pas du tout partie du peuple du ROI, mais c'est faux, il est là pour aider les personnages du *Royaume Des Personnages*.

Bon, trêve de bavardages, continuons notre chemin pour vous trouver un abri. Au moins, vous vous êtes déjà fait un ami, comme ça, quand l'armée du ROI bombardera cette forêt et qu'il n'y aura plus rien à manger, vous pourrez toujours aller manger chez CACHEUR.

Les deux personnages reprennent leur route. Ils marchent pendant des heures, et la nuit va bientôt tomber. Les bombes aussi vont bientôt tomber.

Soudain, un long sifflement retentit. Les deux personnages se

figent, et une explosion retentit juste derrière eux.

- L'assaut à commencé, hurle FLUO, vite il faut courir, nous n'avons plus le temps !

Ils se mettent à courir à toute allure. Les tirs du ROI pleuvent de tous les côtés, des arbres se font pulvériser.

*C'est horrible, pense BÂTON DE CIRE. Là où les bombes du ROI tombent, il ne reste plus que des gros trous de terre et de racines.*



Les deux personnages détalent comme des lapins au milieu du bombardement.

Par plusieurs fois, ils manquent de se faire tuer, mais ils parviennent juste à temps dans une gigantesque grotte toute noire.

- Pile poil à temps, hurle BÂTON DE CIRE. Nous sommes sauvés. Ouf !
- En effet, répond FLUO. Et ce qui est vraiment super, c'est qu'on est arrivé à l'endroit où je voulais qu'on aille.
- Dans cette horrible grotte ? Vous êtes sérieux, FLUO ?

- Préfères-tu retourner dehors avec les bombes?
- Non merci, répond BÂTON DE CIRE en rigolant. Allons voir ce qu'il y a dans cette grotte.

L'odeur qui sort de la grotte est vraiment très mauvaise. Cela sent la pourriture. Et pas n'importe quelle pourriture, ça sent la pourriture putride, nauséabonde, infecte, abominable.

FLUO et BÂTON DE CIRE avancent dans la grotte. Grâce à la lumière blanche et jaune de FLUO, ils avancent bien, sans trop trébucher sur le sol de roche.

Ils descendent dans un conduit tout noir, et là BÂTON DE CIRE se rend compte que le sol de ce tunnel est tout glissant... Mais trop tard. Ils dérappent ensemble et se retrouvent les fesses par terre, dans une sorte d'immense toboggan glissant. Ils glissent à une vitesse folle.

- Où mène ce toboggan ?
- Fais-moi confiance, répond FLUO.

Et le toboggan débouche... Dans une piscine de bonbons, avec plein d'étranges personnages à l'intérieur, qui font la fête.

BÂTON DE CIRE salue une étrange dame.

- Enchanté madame, dit poliment BÂTON DE CIRE. Qui êtes-vous ?
- Je m'appelle AMOURNIMP', répond la dame en souriant.

BÂTON DE CIRE est tout de suite séduit par la dame. Il faut dire qu'elle est très belle, et très bien maquillée.

Comprenant la situation, FLUO s'éloigne un peu et il va retrouver d'autres personnages qui mangent des bonbons, de l'autre côté de la piscine.

BÂTON DE CIRE devient un peu rouge car il est timide et AMOURNIMP' lui plaît vraiment.

- Vous êtes vraiment charmante, madame, dit BÂTON DE CIRE.
- Vous n'êtes pas mal non plus, répond AMOURNIMP'

La grotte est si profonde que plus personne n'entend les explosions du ROI qui déferlent sur *La Forêt Noire*.

BÂTON DE CIRE et AMOURNIMP' se mettent à discuter et à manger pleins de bonbons ensemble. Au bout d'un moment, vu que BÂTON DE CIRE

est timide, AMOURNIMP' finit par lui poser la fameuse question.

- Accepteriez-vous d'être mon amoureux, demande AMOURNIMP'.
- Oh, ce serait avec plaisir, répond BÂTON DE CIRE. Mais je vois que vous avez déjà deux autres amoureux... Ce n'est pas très... comment vous dire ça très chère madame...

AMOURNIMP' attrape un bonbon tout rose et le lance à BÂTON DE CIRE.

- Vous voulez sans doute me dire que cela n'est pas bien. Mais ne vous rappelez-vous pas de ce que vous a dit CACHEUR ? Le bien et le mal, c'est une question de point de vue. Si cela nous fait du bien, soyons donc amoureux tous les deux !
- Comment savez-vous que je connais CACHEUR ? Et comment savez-vous ce qu'il m'a dit sur le bien et le mal ?
- Oh, ne soyez pas fâché, c'est FLUO qui m'a envoyé un SMS. FLUO est quelqu'un de vraiment lumineux et vraiment agréable. Vous mon cher BÂTON DE CIRE, vous

avez un problème avec le plaisir. Quand quelque chose nous fait du bien, alors ce n'est pas mal, c'est bien !

BÂTON DE CIRE se laisse convaincre par AMOURNIMP', et il devient son amoureux. Elle avait déjà deux amoureux, elle n'est plus à un troisième près.

Tout ce petit monde s'amuse beaucoup. Il y a aussi d'autres personnages qui ont plusieurs amoureux. Tous ces personnages sont tellement en train de faire la fête qu'ils en oublient presque l'odeur nauséabonde qu'il y a dans cet endroit.



CAPRICIA est à côté des hauts parleurs et c'est elle qui choisit la musique. Personne n'ose la contredire car sinon elle va faire un caprice.

- C'est moi la reine de la musique, dit CAPRICIA.
- Et moi, dit AMOURNIMP', je suis la reine de l'amour !
- Quant à moi, dit HAUT-PARLEUSE, je suis la reine des garçons, c'est moi qui commande ! Youpi ! Vive la fête ! Vive les bonbons !
- Attendez, dit BLABLABLA, il n'y en a pas assez, des bonbons !

Et BLABLABLA se remet à dire des méchancetés sur les gens, en particulier à propos de MESSAGER. Et des tas de bonbons tombent du plafond et viennent à nouveau remplir la piscine.

Toute la nuit se passe ainsi. AMOURNIMP' fait beaucoup de bisous à BÂTON DE CIRE et tout le monde se gave de bonbons de toutes les couleurs. Il y a aussi une musique très forte, et finalement des gens finissent par servir de l'alcool à tout le monde. Cet alcool a été acheté à BARMAN.

Une musique très entraînante est en train de passer sur les hauts-parleurs géants. Dans le refrain de la musique, le chanteur ne cesse de dire:

*“Quand ça te fait du bien, ça ne peut pas être mal !*

*Le plaisir, c’est pas mal !*

*Quand ça te fait du bien, ça ne peut pas être mal !*

*Le plaisir, ce n’est pas fatal !”*

Et toute la foule, dans l’immense piscine, dans l’immense grotte qui sent mauvais, se met à répéter en suivant le rythme:

- Quand ça te fait du bien, ça ne peut pas être mal ! Oh yeah !

Le matin, les frappes militaires du ROI ont cessé, et l'armée du ROI entre dans *La Forêt Noire*. On entend le lourd bruit des pas des soldats qui résonnent partout dans la grotte, et qui s'approchent de plus en plus. Cette fois-ci la fête est bel et bien terminée.

- Il faut fuir, déclare FLUO à tous les personnages de la grotte. Le ROI a envoyé des bombes, et maintenant l'assaut est donné, il a donc

envoyé ses soldats pour finir le travail. Nous allons nous faire massacrer si nous restons là !

- Mais, pas du tout, répond BÂTON DE CIRE. Le ROI est un bon ROI, plein d'amour, il ne veut pas nous tuer, voyons...
- Réfléchissez un peu, répond FLUO. Trouvez-vous cela bien de nous bombarder ?
- Non, évidemment, faire la guerre c'est mal, répond BÂTON DE CIRE.
- Et donc, complète FLUO, pensez-vous qu'un ROI qui nous bombarde va ensuite

envoyer ses soldats pour nous faire du bien ?

- C'est sûr que vu sous cet angle...

BÂTON DE CIRE ne sait plus trop quoi penser.

*C'est vrai que ce que dit FLUO est quand même logique, pense-t-il dans sa tête de cire.*

- Ce qui te fait du mal n'est pas bien, lui dit sa nouvelle amoureuse, AMOURNIMP'. Les bombes du ROI nous font du mal. Donc le ROI n'est pas complètement bon, il est

aussi mauvais, la preuve, il fait la guerre !

Cette fois-ci, les bruits de pas des soldats du ROI sont tout près. BÂTON DE CIRE doit prendre une décision, et immédiatement.

- C'est d'accord, dit le personnage de cire brune. Partons d'ici immédiatement, fuyons cette guerre le plus loin possible !

Tous les personnages sortent de la grotte le plus vite qu'ils le peuvent. A la sortie de la grotte, ils sentent enfin l'air frais et tout le

groupe de personnages part dans toutes les directions.

BÂTON DE CIRE n'a même pas le temps de dire au revoir à AMOURNIMP'. Il suit FLUO qui lui montre un chemin très large, très spacieux et qui a l'air facile à suivre. Les deux personnages courent à toute vitesse, et FLUO passe devant BÂTON DE CIRE pour le guider.

- Heureusement que vous connaissez la route, lance BÂTON DE CIRE entre deux foulées.
- N'avez-vous donc aucune mémoire, répond le personnage tout lumineux. Je



suis un espion du ROI, j'ai beaucoup parcouru cette forêt, j'en connais les moindres recoins !  
Suivez-moi bien !

Ils parviennent à semer les soldats du ROI et ils cessent de courir pour marcher à leur rythme.

Les deux personnages marchent pendant des jours, pendant des semaines.

- Sommes-nous bientôt arrivés, demande le personnage de cire, épuisé.
- Oui, nous sommes enfin arrivés à destination. Écoute, je pense que maintenant

qu'on se connaît bien on peut arrêter de se vouvoyer, dis moi "tu".

- Comme vous... enfin comme tu veux, FLUO.
- Cette fois-ci, tu es en sécurité BÂTON DE CIRE. Je te présente la plus grande ville de la forêt noire : elle s'appelle BABYLONE ! Ici, tous les personnages s'entraident et tu pourras te faire de nombreux amis.

Devant les yeux ébahis de BÂTON DE CIRE s'étend une ville toute en bois, avec des milliers d'habitations, construites sous les arbres, mais aussi dans les

arbres. Cela ressemble à des cabanes, des milliers de cabanes. Il y a de nombreux animaux, et peu de voitures. Les gens utilisent des chevaux pour se déplacer, et aussi des animaux sauvages dressés: des ours, des cerfs, etc... Il y a des ascenseurs faits avec des lianes et des plateaux de bois, et des cultures de fraises des bois un peu partout.

- Dans BABYLONE, tu seras à l'aise et en sécurité. Tu seras comme chez toi, car ici on cultive de nombreux champignons comestibles de toutes sortes. Des bolets spéciaux, des trompettes de

la mort... Que de bonnes choses à déguster !

- Oh, merci, répond BÂTON DE CIRE. Tu es vraiment un super ami, FLUO ! Merci de m'avoir guidé à travers toute cette aventure, sans toi je serais mort à l'heure qu'il est... J'imagine que tu vas me quitter pour aller aider d'autres personnages...
- Ne t'inquiètes pas répond le personnage lumineux, je passerai souvent par ici, j'habite la maison au centre de cette ville, là-bas, en haut du grand chêne central.

La maison de FLUO est plus haute que toutes les autres. BÂTON DE CIRE comprend que FLUO est le chef de BABYLONE.

- Mais, tu m'as caché que tu es en réalité le chef de cette ville! Pourquoi ne m'as-tu rien dit ?

FLUO affiche une tête gênée.

- Oh, je ne voulais pas faire le fier, ni être orgueilleux. Je préfère me voir comme le serviteur des autres. Le ROI dit qu'il faut servir les autres, c'est ce que je fais. Le vrai chef, c'est le ROI, pas moi.

- Je pense que tu es un bon chef, répond BÂTON DE CIRE.
- Viens, suis-moi, je vais te montrer ta nouvelle maison. Tu vas habiter chez un personnage un peu particulier, mais ne t'inquiètes pas, il n'est pas si méchant qu'on le raconte.

Et FLUO emmène BÂTON DE CIRE jusque devant une très grande maison en bois rouge vif, très voyante, et aussi très haute, au sommet d'un sapin gigantesque.

- Bienvenue chez toi, dit un grand bonhomme tout courbé.
- Merci, répond BÂTON DE CIRE. Qui es-tu donc ? Ne me dis pas que tu es...
- MATOS, répond le grand personnage. En effet, je suis le célèbre MATOS. Je possède aussi cette belle maison dans BABYLONE, et quand FLUO m'a envoyé ce SMS, je n'ai pas hésité une seule seconde... J'ai immédiatement accepté que tu habites chez moi !

BÂTON DE CIRE ne sait pas trop quoi dire.

*Je ne vais tout de même pas habiter avec MATOS, se dit-il dans sa tête de cire. C'est un personnage qui adore son matériel, c'est un méchant personnage ! Je dois refuser d'habiter avec lui !*

- N'ai pas peur d'habiter avec MATOS, dit FLUO. Oui, c'est vrai, il exagère un peu avec tout son matériel, mais il a la bonne attitude envers toi : il va te faire bénéficier de tout ce qu'il possède, et tu pourras vivre confortablement. Cette attitude plaît au ROI : MATOS



veut t'accueillir comme il faut,  
il veut partager avec toi.

- Une petite minute, intervient MATOS, je ne vais pas lui donner la moitié de ce que je possède ! Ce qui est à moi n'est rien qu'à moi !
- Non, pas du tout, répond FLUO, ce que je veux dire, c'est que tu vas pouvoir lui montrer que tu sais bien vivre, confortablement, il va aussi pouvoir voir comment entretenir une belle maison, tu vas lui servir de maître, et lui sera ton élève. Tu imagines MATOS, BÂTON DE CIRE habitait une misérable maison d'argile, et

il allait se prendre les bombes sur ROI sur la figure ! Grâce à toi, il peut apprendre à gérer une grande maison et il va apprendre à vivre comme un grand. La maison reste à toi, tu vas seulement lui montrer comment tu vis, tu lui prêtes tes affaires, tu lui prêtes ta maison mais bien sûr tu ne lui donne pas.

MATOS est rassuré. Il fait rentrer BÂTON DE CIRE et remercie FLUO.

FLUO laisse les deux personnages faire connaissance, et s'en va dans sa maison au centre de BABYLONE.

- Alors, dit MATOS, que veux-tu apprendre? Vois-tu tout mon matériel, veux-tu que je t'apprenne comment obtenir une belle maison comme celle-là, remplie de matériel technologique: ordinateur, télé, portable, console de jeux, et tout un tas d'objets très chers et super sympas à utiliser?
- J'aimerais bien, répond BÂTON DE CIRE, mais je ne pense pas que chercher à posséder du matériel, cela plaise au ROI. Bien au contraire.

- Bof, répond MATOS, qu'est ce que je fais de mal ? Est-ce que je mens ?
- Non, répond BÂTON DE CIRE.
- Est ce que je vole les gens?
- Non, répond BÂTON DE CIRE.
- Est ce que je suis colérique ?
- Non, répond BÂTON DE CIRE.
- Est ce que tu penses que j'ai tué quelqu'un?
- Bien sûr que non, répond BÂTON DE CIRE, tu n'es tout de même pas un meurtrier !

MATOS fait un sourire amical.

- Je ne fais rien de mal, je profite de la vie. Veux-tu profiter de la vie aussi ? A moins que tu préfères retourner habiter dans ta petite maison d'argile ?

BÂTON DE CIRE se laisse convaincre par MATOS. Il s'assoit à la grande table en marbre de son salon en cuir et il écoute tous les conseils de MATOS pour pouvoir avoir du matériel et profiter de la vie comme lui.

- Pour commencer, il te faut un travail ou tu gagnes beaucoup d'argent, lui dit MATOS.

BÂTON DE CIRE écoute le conseil de MATOS et il passe tout un mois pour trouver le meilleur travail qu'il peut. Il gagne beaucoup d'argent et il devient un très important homme d'affaires dans BABYLONE. Ensuite il revient voir MATOS pour qu'il lui donne un deuxième conseil.

- Maintenant, avec tout l'argent que tu as gagné, achète une énorme maison et déménage de chez moi.

BÂTON DE CIRE obéit à MATOS et il achète une énorme maison en bois, peinte en rouge

comme celle de MATOS, et pile en face de chez lui, dans un grand olivier vert foncé. Cette maison est magnifique. Les gens passent devant et l'admirent.

- Regarde quels beaux morceaux de bois ! Quelle construction, s'exclame un passant.
- Merci, répond BÂTON DE CIRE.

BÂTON DE CIRE est tout fier de sa maison. Il retourne voir MATOS encore une fois pour un troisième conseil.

- Pour finir, dit MATOS, remplit ta maison de tout un tas d'objets, achète les plus chers, les plus beaux, les plus à la mode ! Ça ne sert à rien d'avoir de l'argent si on le garde à la banque, il faut l'utiliser !

BÂTON DE CIRE obéit à MATOS et il se rend dans des magasins de luxe où il achète des tas d'objets hors de prix. Il les range soigneusement dans sa maison.

Les jours, les semaines, les mois et les années défilent les uns



après les autres et la vie de BÂTON DE CIRE défile aussi.

Mais BÂTON DE CIRE sent un vide dans son cœur. Il s'arrange alors pour retrouver AMOURNIMP' et la fait venir habiter chez lui, à BABYLONE. Bon, elle a plusieurs amoureux, mais il décide de ne pas y accorder d'attention et de l'aimer quand même.

Mais après quelques temps, il se rend compte qu'il y a toujours une sorte de vide dans son cœur, un vide qu'il n'arrive pas à combler avec l'amour d'AMOURNIMP'. Il essaye alors une autre amoureuse, mais c'est toujours pareil.

Il attrape alors son portable très cher et très grand, et il appelle alors CACHEUR pour lui poser des questions sur son avenir. CACHEUR se met alors dans son état bizarre et BÂTON DE CIRE obtient des réponses à ses questions. Il sent encore des cordes invisibles s'enrouler autour de lui mais il n'y prête pas attention, il a l'habitude.

Quelques jours passent encore, mais il sent bien qu'il y a ce vide si étrange dans son cœur, et rien n'arrive à le combler.

Il achète encore plus de matériel, mais ce vide n'est toujours pas comblé.

Il choisit alors une dizaine d'amoureuses, mais le vide est toujours là.

Il donne beaucoup d'argent à CACHEUR pour avoir des réponses, il les obtient, et il se retrouve avec des centaines de cordes invisibles sur lui. Mais le vide dans son cœur est toujours là. Impossible de combler ce vide.

Le personnage de cire brune s'assoit sur son fauteuil hors de prix et il contemple BABYLONE à travers sa fenêtre, du haut de son olivier. Il se dit qu'il pourrait bien finir par réussir à acheter toute la ville de bois.

Seulement voilà, dans son coeur, il lui manque toujours ce quelque chose, et il sent bien que c'est quelque chose d'important.

Il reste donc comme cela, à regarder BABYLONE.

*Comment combler ce vide, se demande-t-il.*

Soudain, un sifflement se fait entendre et les alarmes de BABYLONE se mettent en route. Toute la ville se met à fuir.

FLUO se met à parler dans un énorme interphone pour que toute la ville l'entende.

- L'armée du ROI est en approche ! Les bombes vont tomber! Fuyez ! Fuyez ! Allez vous cacher !

Toute la ville est en panique et tous les habitants partent dans tous les sens.

FLUO détale et s'enfuit encore plus loin dans *La Forêt Noire*.

BÂTON DE CIRE saute dans sa voiture rouge de luxe, un bolide hyper puissant. (Il est presque le seul à posséder une voiture, tous les autres se baladent sur le dos d'animaux sauvages apprivoisés, mais lui, il est riche.) BÂTON DE

CIRE fait vrombir son moteur et sort de la ville à toute allure. Il a vraiment peur de l'armée du ROI. Il a peur des bombes, aussi.

Il traverse de nombreux chemins mais... Il s'est trompé de sens ! Il fonce tout droit sur l'armée du ROI qui avance... et il se retrouve nez à nez... Avec MESSAGER et tout un régiment de l'armée du ROI, tout un bataillon de soldats.

- Descendez de cette voiture immédiatement, hurle l'un des soldats.

BÂTON DE CIRE obéit et lève les mains en l'air.

- Tu peux baisser les bras, dit MESSAGER. Pourquoi lèves-tu les mains? Nous n'avons pas pour ordre de faire du mal aux gens.

*Tu parles, et les bombes qui tombaient, elles étaient en mousse, pense BÂTON DE CIRE qui se méfie.*

- Mon oeil oui, dit BÂTON DE CIRE à MESSAGER. Le ROI nous a bombardé il y a des années, juste avant qu'il ne donne l'assaut contre *La Forêt Noire* ! Le ROI nous veut du mal !

MESSAGER s'approche doucement et parle délicatement aux oreilles de BÂTON DE CIRE.

Juste à côté d'eux, PRIEUR est camouflé et presque personne ne le remarque, il y a seulement quelques soldats du ROI qui le saluent amicalement. Il parle au ROI avec son micro et son antenne.

- ROI, donne les bons mots à MESSAGER, et que ta volonté soit faite vis-à-vis de BÂTON DE CIRE !



MESSAGER continue de parler à BÂTON DE CIRE.

- BÂTON DE CIRE, quelqu'un t'a trompé. Le ROI n'envoie pas de bombes pour tuer des gens, en fait le ROI n'envoie aucune bombe.
- Aucune bombe, mais tu plaisantes, répond BÂTON DE CIRE. J'ai vu les cratères d'obus de mes yeux, avant de me réfugier dans la grotte d'AMOURNIMP'.
- Oh, reprend MESSAGER, ce ne sont pas des bombes. Ce sont les rayons d'IRRÉSISTIBLE, c'est une étoile qui fait croire aux

personnages (que le ROI a choisi) le message du ROI, et qui fait en sorte que les personnages demandent pardon au ROI. Les rayons de cette étoile sont très puissants, et si un rayon tombe sur un personnage, alors le personnage se met à croire mon message et il demande pardon au ROI. Et il est complètement transformé. Les rayons d'IRRÉSISTIBLE sont si puissants qu'ils laissent des traces dans le sol, c'est tout.

- Mais alors, je me trompe depuis le...

- Depuis le début, tout à fait, complète l'affiche aux pieds en or massif. Qui t'a raconté de pareilles histoires?
- C'est FLUO, répond BÂTON DE CIRE. Je ne comprends pas. FLUO est pourtant un personnage lumineux, sympathique...

Le régiment de soldats du ROI écoutent tous ensemble BÂTON DE CIRE parler, et chaque soldat se rend compte de ce qui c'est passé. Ils savent qui est FLUO.

- J'ai compris, dit MESSAGER. Tu t'es fait tromper par FLUO.

FLUO n'est pas un gentil personnage. Il s'agit de l'ennemi du ROI. C'est un méchant personnage, qui trompe les gens. C'est le père de MENTEUR.

- Mais, il est tout lumineux, répond BÂTON DE CIRE.
- Oh, et bien comme il le dit lui même, il ne faut pas se fier aux apparences. FLUO est un personnage trompeur, qui aime semer le doute dans la tête des personnages. Un autre de ses noms est FLOU. C'est un personnage qui n'est pas clair, il est flou et il cherche à embrouiller les

personnages du *Royaume Des Personnages*.

- Mais il est le chef de BABYLONE !
- En effet, répond MESSAGER, il est le chef de BABYLONE, c'est-à-dire le chef d'un repère de méchants. Ceux qui habitent cette ville sont de méchants personnages : MATOS, AMOURNIMP'...
- Bon d'accord, mais FLOU m'a fait trouver l'amour dans une grotte pleine de bonbons, et grâce à lui j'ai rencontré AMOURNIMP' !
- En effet, répond MESSAGER, tu parles d'un

amour, quelle horrible histoire: tomber amoureux d'une femme qui a plusieurs amoureux, dans une grotte qui sent mauvais ! Tu trouves ça bien?

- Oui, tu as raison, c'est mal. Mais grâce à FLOU j'ai pu rencontrer CACHEUR, et il m'a révélé pleins de choses sur mon avenir !
- En effet, répond MESSAGER. Et sais-tu ce que sont les cordes invisibles que tu ressens ? Tu sais, celles que tu as senties s'enrouler autour de toi à chaque fois que tu recevais des réponses de CACHEUR?

- Pas du tout, qu'est ce que c'est ?
- Ce sont des liens appartenant à CHAÎNE, car CHAÎNE est le cousin de CACHEUR, et se sont deux soldats de l'armée de FLOU. Et ces liens te relient en permanence à FLOU et à son armée de ténèbres. Tu as maintenant besoin que le ROI en personne coupe ces liens, te pardonne toutes tes bêtises et fasse de toi un nouveau personnage.

BÂTON DE CIRE est choqué de tout ce qu'il vient d'entendre.

Soudain, un sifflement se fait entendre et un rayon d'IRRÉSISTIBLE tombe pile sur BÂTON DE CIRE. Immédiatement, BÂTON DE CIRE ferme les yeux et son visage disparaît. MESSAGER lui annonce le message du ROI.

- BÂTON DE CIRE, le ROI t'aime et il déteste le mal que tu as fait. Sans Lui, ta destination serait MEGA MORT, pour toujours. Sans lui, après ta mort tu irais souffrir dans MEGA MORT pour toujours, et sans arrêt, à cause de tes bêtises. Le ROI t'aime. Il est venu mourir pour



toi, par amour, pour que tu sois sauvé. Crois qu'il a souffert pour tes bêtises. Crois qu'il est mort pour tes bêtises, dans *L'Océan Des Tentations*. Crois qu'il a tout payé à ta place. Crois qu'il a payé ton éternité de souffrance à ta place. Et crois qu'il a vaincu LA MORT et qu'il vit pour toujours. Et renonce au mal, aux bêtises, aux péchés, et demande lui pardon pour tout ça.

BÂTON DE CIRE tombe à genoux. PRIEUR s'approche.

- Tiens, prends mon micro. Le ROI t'écoute, dit PRIEUR tout en pleurant.

Et enfin, enfin, BÂTON DE CIRE parle au ROI.

- Je crois tout ce que viens de dire MESSAGER, mon ROI, et je te demande pardon ! Pardon pour mes bêtises avec AMOURNIMP', pour mon amour du matériel, pour ne pas avoir cru en toi, pour chaque fois ou j'ai fait appel à CACHEUR, pour toutes les fois ou j'ai fait confiance à FLOU, et pour mes mensonges, mes colères,

mon orgueil, ma méchanceté,  
ma cupidité, et tous les autres  
péchés que j'ai même oublié  
tellement il y en a !...

La radio de PRIEUR émet un  
son. PRIEUR donne son casque à  
BÂTON DE CIRE pour qu'il puisse  
entendre la réponse du ROI.

- BÂTON DE CIRE, dit le ROI,  
je pardonne tous tes péchés  
et je coupe tous tes liens  
avec FLOU, CACHEUR,  
CHAÎNE et avec toutes  
l'armée des ténèbres.

Immédiatement, BÂTON DE  
CIRE sent les cordes invisibles se

couper et tomber de son corps. Il est libre !

- BÂTON DE CIRE, dit le ROI. Je fais de toi une nouvelle créature, un nouveau personnage. Tu ne t'appelleras plus BÂTON DE CIRE, mais désormais, ton nom sera... LUMIÈRE.

Et en même temps que le ROI prononce ces paroles, le rayon d'IRRÉSISTIBLE bouge un peu et vient atterrir pile poil sur le dessus du corps de LUMIÈRE. Le rayon se concentre et une flamme apparaît d'un seul coup, avec un visage, une barbe bleue et au

centre un beau sourire radieux et paisible. L'ancien corps brun de BÂTON DE CIRE se change en un corps tout bleu, et un socle apparaît. LUMIÈRE est rayonnant de joie et sa lumière resplendit comme le soleil quand il brille dans sa force.

- Bienvenue dans la famille du ROI, disent MESSAGER et PRIEUR exactement en même temps.
- J'aime bien mon nouveau nom, dit LUMIÈRE. La vraie lumière, c'est le ROI, le ROI est lumière, il n'y a aucune ténèbre en Lui. Mon cœur est enfin comblé pour toujours,

car je vis pour la gloire du  
ROI et il m'a transformé.  
Gloire au ROI !

Maintenant, LUMIÈRE n'est plus peureux, ni paresseux, il travaille et il craint seulement le ROI. Il n'a même plus peur de LA MORT. LUMIÈRE n'est jamais revenu à BABYLONE. Il habite à nouveau dans sa petite maison en argile, au centre de *La Forêt Noire*. Grâce à sa flamme, il l'a transformé en terre cuite, c'est beaucoup plus imperméable à la pluie. LUMIÈRE n'est pas comme FLUO, il ne trompe pas les gens, il veut vraiment les aider, il veut vraiment les éclairer. LUMIÈRE

est maintenant un personnage chaleureux et il passe beaucoup de temps avec PRIEUR, ils parlent au ROI ensemble et ils ont chacun une magnifique relation avec le ROI en personne. Mais quels sont les pouvoirs de LUMIÈRE ?

LUMIÈRE est un personnage aux multiples facettes. Bien sûr grâce à LUMIÈRE, on peut voir dans le noir. Mais c'est loin d'être le seul pouvoir de ce personnage lumineux.

MACHINE nous ramène enfin dans le présent. Que fait donc LUMIÈRE aujourd'hui ?

Aujourd'hui, il y a une dispute entre PAIX et CERVEAU. CERVEAU réfléchit sur la manière d'apporter la paix et la discussion devient une vraie dispute.

- C'est moi le cerveau car je suis CERVEAU. C'est moi qui trouve les solutions aux problèmes les plus compliquées. Pour amener une paix durable, il faut réunir tous les personnages et décider tous ensemble de faire des lois compliquées avec toutes une série de sanctions pour ceux qui ne la respecteront pas.



- Pas du tout, répond le soldat blanc. Pour avoir la paix il faut que je sois présent. Je suis PAIX, sans moi il ne peut pas y avoir de paix.

LUMIÈRE passe par là. Il s'approche des deux personnages en désaccord et les fixe de son regard de flamme. Il y a un long silence.

- Je vois clair dans votre dispute. C'est PAIX qui a raison. Le ROI nous a donné PAIX pour qu'on soit paisible, alors cesse de t'énerver CERVEAU, et réfléchis donc plutôt à comment avoir et

comment garder la paix du  
ROI.

A chaque fois que lumière a  
affaire à ce genre de situation, il  
voit clair dans la dispute et donne  
la bonne réponse. C'est comme si  
les personnages sont aveuglés  
par leur dispute, et LUMIÈRE les  
éclaire.

Un peu plus tard, LUMIÈRE  
va chez COLÉRIQUE. Et du haut  
de sa tête de flamme rayonnante,  
LUMIÈRE comprend le vrai  
problème de COLÉRIQUE.

- COLÉRIQUE, tu es quelqu'un  
de mauvais, tout comme les  
nuages au-dessus de tête.

Ton cœur est plein de rage, et tu as beau te cacher derrière ton agressivité, moi, ça ne me trompe pas, je vois clair dans ton jeu ! Tu n'es même pas en paix avec toi-même parce que tu refuses la paix du ROI. Ton coeur est tout noir, tu as besoin du message du ROI. Tu as besoin de la lumière du ROI. Tu as besoin de croire que le ROI est mort pour tes péchés et qu'il est ressuscité.

Et tant que LUMIÈRE était avec lui, COLÉRIQUE se sentit un peu mieux, et beaucoup moins sombre. Dès que LUMIÈRE

reparti, il fût à nouveau complètement en colère.

En continuant sa route, LUMIÈRE croise de nombreux personnages.

- Bonjour MADAME AMOUR, comment vas-tu et que fais-tu dans la forêt noire, demande LUMIÈRE au personnage à la tête en forme de cœur.
- Je pense que je suis perdue. J'ai entendu le tonnerre de COLÉRIQUE et je me suis enfuie en courant, et maintenant, je ne sais plus comment sortir de cette forêt obscure.

Ce n'est pas un problème pour moi, je vais passer devant toi et éclairer ton chemin. Et je vais te guider jusqu'à la sortie.

Et grâce à LUMIÈRE, AMOUR retrouve son chemin. LUMIÈRE apporte la solution aux personnages qui sont perdus ou qui se disputent.

*Psaumes 119 verset 105,  
La Bible édition Segond 21*

***Ta parole est une lampe à mes  
pieds et une lumière sur mon  
sentier.***

*1 Jean 1 verset 6  
La Bible édition Segond 21*

***Si nous disons  
que nous sommes  
en communion  
avec lui tout en  
marchant dans les  
ténèbres, nous  
mentons et nous  
ne mettons pas la  
vérité en pratique.***

*Matthieu 6 versets 22 et 23  
La Bible édition Segond 21*

***L'œil est la lampe du  
corps. Si ton œil est en  
bon état, tout ton corps  
sera éclairé; mais si ton  
œil est en mauvais état,  
tout ton corps sera  
dans les ténèbres. Si  
donc la lumière qui est  
en toi est ténèbres,  
combien ces ténèbres  
seront grandes!***

*Esaïe 5 verset 20*  
*La Bible édition Segond 21*

***Malheur à ceux qui  
appellent le mal bien  
et le bien mal, qui  
changent les ténèbres  
en lumière et la  
lumière en ténèbres,  
qui changent  
l'amertume en  
douceur et la douceur  
en amertume !***



*1 Jean 1 verset 5  
La Bible édition Segond 21*

***Voici le message  
que nous avons  
entendu de lui  
et que nous vous  
annonçons :  
Dieu est lumière  
et il n'y a pas  
de ténèbres en lui.***

***“En effet, Dieu a tant aimé le monde qu’il a donné son Fils unique afin que quiconque croit en lui ne périsse pas mais ait la vie éternelle.”***

**Crois** que Jésus-Christ est Dieu.

**Crois** que Jésus-Christ est le seul Fils de Dieu.

**Crois** que Jésus-Christ est venu sur terre pour être puni pour tes bêtises, comme un vrai homme, mais en restant Dieu bien sûr.

**Crois** que Jésus-Christ a souffert pour toutes tes bêtises, c'est-à-dire tous tes péchés.

**Crois** que Jésus-Christ est mort sur la croix pour tous tes péchés.

**Crois** que Jésus-Christ a été mis dans un tombeau, une fois qu’il était mort évidemment.

**Crois** que Jésus a pris la punition de Dieu à ta place pour tous tes péchés.

**Crois** que ta punition éternelle a été payée par Jésus. Cette punition éternelle sera un endroit où les méchants souffriront beaucoup, sans arrêt et pour toujours: Dieu les punira de cette manière. Ce lieu s'appelle l'enfer. Mais toi, crois que Jésus a été puni pour toi !

**Crois** que Dieu a ressuscité Jésus-Christ le troisième jour et que Jésus est vivant pour toujours.

**Crois** que Jésus-Christ est victorieux sur la mort, sur le monde, sur le diable, sur le mal.

**Parle à Dieu, en le priant**, et dis-lui tout le mal que tu as fait, car tes péchés lui ont fait du mal.

**Demande pardon à Dieu** pour toutes tes bêtises, c'est-à-dire tous tes péchés.

**A la fin de ta vie, si bien sûr tu as  
cru en Jésus-Christ et que tu as  
demandé pardon à Dieu pour tes  
bêtises, tu iras au paradis, et  
pour l'éternité tu n'auras plus  
jamais mal: tu vivras toujours  
pour la gloire de Dieu.**

**Le sens de la vie, c'est de vivre  
pour la gloire de Dieu, chaque  
jour.**

**Donc aime Dieu, vit pour la gloire  
de Dieu, aime les autres, et  
déteste le mal: le mensonge, la  
méchanceté... Soit comme  
LUMIÈRE, MESSAGER, FOI,  
DOUCEUR , PRIEUR...  
et fait confiance à Dieu.**

**Dieu t'aime beaucoup.**

