

mouche réalise à merveille un exemple facile à concevoir.

\*  
\* \*

L'horreur est un des éléments les plus fameux de l'aventure. Et le goût de beaucoup d'hommes pour ce but fragile et décevant doit être admis comme une perversité de l'esprit.

L'enfant qui sournoisement rôde autour de la main paternelle qui lui administrera une gifle est un aventurier. L'attrait du danger n'entre pas en ligne, car il a peur des gifles, mais sa perversité l'emporte sur la peur. Ainsi l'aventure se présente de même qu'une grande poussée de curiosité malsaine. Pour cette raison, elle enjolive l'âme fragile et peureuse des sédentaires, et si, dans la solitude de la méditation, ils suivent leurs instincts jusqu'aux limites les plus reculées de leur imagination, ces démons familiers les conduiront, de concession en concession, jusqu'aux endroits mal famés que l'on est libre de considérer comme des ports où l'on aborde, la traversée faite, ou d'où l'on part vers d'autres jeux.

\*  
\* \*

Il est difficile d'écrire un livre d'aventures sans y mêler l'humanité par ce qu'elle possède de plus anormal mais aussi de plus coloré.

Les personnages de cette littérature spéciale sont des êtres d'exception se rongant les ongles et que les médecins légistes ne remarquent pas d'un bon œil.

Et pourtant ces héros tourmentés par la maladie