

FREDERIC LAZON

An aerial photograph of a lush tropical island with dense green vegetation, palm trees, and several buildings with reddish-brown roofs. The island is surrounded by clear blue water. A large, semi-transparent skull and crossbones symbol is overlaid in the center of the image.

l'héritage de votre sang

**UNE AVENTURE EN 50
PARAGRAPHES**

L'HÉRITAGE DE VOTRE SANG

Une aventure en 50 paragraphes

Vous vous nommez Natasha et vous êtes une infirmière travaillant dans l'hôpital du Kremlin-Bicêtre. Après une matinée éreintante où vous avez dû faire un double service pour suppléer l'absence d'une de vos collègues, vous prenez le métro pour vous rendre à un rendez-vous que vous a fixé un notaire, au cœur de Paris. Vous n'avez aucune idée du motif de cette convocation et vous n'avez, pas vraiment, envie d'y aller. Vous n'avez, cependant, aucun moyen de vous défilier ou le reporter. Le métro arrive à la station qui est votre destination et vous vous levez pour descendre. Vous tirez votre jupe qui a eu tendance à remonter et à dévoiler une partie de vos cuisses. D'un pas rapide, car vous êtes décidé à en finir afin de pouvoir rentrer chez vous le plus vite possible pour pouvoir prendre une bonne douche bien chaude. Vous arrivez à l'adresse que l'on vous a communiquée et vous constatez que, sur la façade du vieil immeuble, se trouve la plaque de l'office notarial « *Picsou* ». Vous montez à l'étage où elle se situe et frappez à la lourde porte de chêne. Un homme de grande taille, au cheveux gris, vous reçoit avec un sourire professionnel. Ce dernier vous invite à le suivre dans son bureau et à vous asseoir. Il s'installe en face de vous et, en vous rendant au **1**, vous saurez ce qu'il vous veut.

1

L'homme ouvre un dossier et en sort une feuille de papier couvert d'écriture. Vous essayez, curieuse, de lire de quoi il s'agit mais cette écriture ressemble à des pattes de mouches et il vous est impossible de saisir le moindre mot. Il va vous falloir attendre ! L'homme, au bout d'un petit moment, vous demande si vous savez qui est « Gontrand ». Vous lui répondez que vous n'en avez pas la moindre idée. Il vous explique qu'il s'agit d'un grand-oncle éloigné qui vivait sur une île du Pacifique et dont vous êtes la seule héritière. Vous n'avez, vraiment, jamais entendu parler de lui et vous soupçonnez le notaire de faire erreur. Allez vous, en vous rendant au **24**, lui dire qu'il fait fausse route, ou continuer à l'écouter, en allant au **43**

2

Vous examinez avec attention la partie de l'île qui vous a été désignée. Le soleil étant juste au-dessus de l'horizon, vous espérez qu'il n'est pas trop tard pour réaliser vos observations. Dans le pire des cas, vous pourrez le faire demain et vous accorder une journée de repos sur la plage. Tout à coup, vous remarquez deux choses à l'extrémité de l'île. Ces dernières sont mises en valeur par les rayons rasants du soleil. Le premier est une tour de pierre qui domine l'océan et qui est, en grande partie, caché par la végétation. Elle doit être âgée de plusieurs siècles. La deuxième chose que vous remarquez est, qu'à travers un trou dans un pic de roche, les rayons solaires pointent l'entrée d'une grotte. Cet effet d'optique ne saurait durer très longtemps. C'est comme dans les films, vous dites vous. Il ne vous reste plus qu'à choisir ou diriger vos recherches. Soit, en vous rendant au **36**, vous pouvez aller voir la tour. Soit, au **20**, vous pouvez vous lancer dans la spéléologie à l'intérieur des grottes

3

Vous vous approchez de la porte et vous en actionnez la poignée. Cette dernière n'est pas verrouillée et elle s'ouvre sans offrir la moindre résistance ou le moindre grincement. Derrière, il y a un couloir en pierre maçonné qui s'enfonce, à perte de vue, dans les ténèbres. En vous éclairant à l'aide de votre lampe torche, vous vous mettez en marche. Au bout d'un long moment, qui vous a paru être une éternité, vous arrivez dans une pièce rectangulaire de quatre mètres par huit. Il y a quatre tables avec leurs bancs installés autour. Il semble que vous soyez dans un espèce de réfectoire. Les pirates, ou corsaires, qui vivaient ici semblent avoir installé un abri souterrain qui leur auraient, éventuellement, permis de se cacher en cas d'attaque. Vous espérez que les gens qui ont construit cet abri ne sont pas, à l'état de cadavres, encore ici. Vous fouillez la pièce mais, à part les meubles, il n'y a rien. Il faut vous remettre en marche. Il y a deux portes qui peuvent vous permettre de continuer. Une à droite, l'autre à gauche. Ces dernières sont totalement identiques et n'ont aucun signe distinctif. Il vous faut donc vous en remettre au hasard, ou à votre intuition, pour faire votre choix. Si vous voulez aller à droite, il vous faut vous rendre au **33**. Si, par contre, vous optez pour la gauche, c'est le **14** qui vous attend

4

Vous entrez dans le bureau ou, la veille, vous vous êtes entretenu avec le notaire. Il s'agit d'une pièce rectangulaire, avec une immense baie vitrée donnant sur la plage. Elle est meublée de trois fauteuils : un derrière le bureau et les deux autres devant. Sur votre gauche, il y a une petite table avec une mappemonde posé dessus. Sur votre droite, il y a une armoire avec la clé dans la serrure. Vous pouvez, en vous rendant au **40**, fouiller l'armoire ou, au **15**, vous occuper des tiroirs du bureau. Enfin, si cela ne vous intéresse pas, il vous est toujours possible d'aller visiter la bibliothèque en vous rendant au **30**

5

Vous descendez l'échelle qui vous permet d'atteindre le pont inférieur. Ce dernier est éclairé par plusieurs caillebotis qui percent le plafond. Sur ce niveau, de chaque côté, des canons s'alignent devant des sabords fermés. Comme au-dessus, tout est en ordre et il n'y a pas de corps. Il semble que le navire a été quitté dans le calme, avec le projet éventuel de le reprendre pour repartir en mer. Vous longez la batterie de canons mais, que ce soit sur bâbord ou sur tribord, il n'y a rien d'autre qu'eux ainsi que des boulets et les divers outils qui servent à leur usage. Au bout d'un bon moment, vous comprenez que vous ne trouverez plus rien d'intéressant, à part une trappe donnant accès à la cale. Vous pouvez, en vous rendant au **44**, descendre à fond de cale. Vous pouvez également remonter à l'air libre et, au **23**, visiter la dunette arrière ou, au **37**, monter les échelles de corde qui permettent d'accéder à la vigie

6

La lampe torche, que vous avez prise dans la maison, à la main, vous descendez l'escalier qui vous conduit au sous-sol de la tour. Arrivé en bas, vous vous retrouvez dans une pièce ronde d'un diamètre, approximativement, égale à celui de la tour. Le sol de la pièce est fait de terre battue et l'ameublement se résume à une vieille table en bois vermoulu et aux bancs qui vont avec. Il n'y a rien ici qui puisse vous faire progresser dans votre chasse aux trésors. Vous vous apprêtez à remonter quand votre lampe éclaire une arche dans la paroi, du côté de l'océan. Vous vous approchez, sans toutefois la franchir et vous éclairez ce qui se trouve de l'autre côté. Un passage, en légère pente descendante, s'y trouve. Les murs de ce dernier sont, comme ceux de la tour, en pierre de taille maçonné. Vous vous demandez ou il peut conduire et s'il est dangereux de l'emprunter. Votre curiosité étant la plus forte, vous franchissez l'arche et vous vous engagez dans le couloir. Ce dernier a une pente de plus en plus importante. Au bout d'une trentaine de mètres, la galerie aboutie à un escalier qui s'enfonce dans les ténèbres. Vous êtes allé bien trop loin pour vous arrêter maintenant. Avec prudence, vous vous engagez sur les marches de pierres en prenant garde à ne pas glisser, ou trébucher. Au bout d'une quarantaine, vous arrêtez de les compter. Une fois en bas, vous vous dites que vous vous trouvez très profondément sous terre. Un couloir, dont vous ne pouvez éclairer l'autre extrémité, reprend horizontalement dans la même direction. Vous avancez vers l'inconnu et, quand vous posez votre main sur le mur, à votre droite, vous constatez qu'il est terriblement humide. Vous devez vous trouver sous l'océan et vous frissonnez à l'idée de la masse d'eau qui se trouve au-dessus de votre terre. Vous accélérez le pas et, au bout d'un long moment, vous arrivez en bas d'un nouvel escalier. Vous vous mettez à le gravir immédiatement et vous débouchez dans une pièce rectangulaire de quatre mètres par huit. Cette dernière est complètement vide à l'exception de quelques coffres. De la lumière filtre par les planches mal jointes du plafond. Vous vous trouvez, probablement, sous terre car il n'y a aucune porte ni aucune fenêtre. Vous êtes arrivé par une arche semblable à celle qui vous a permis de quitter la tour. Une échelle vous permet de pouvoir rejoindre le niveau du sol. Allez vous, en allant au **28**, fouiller les coffres, ou monter l'échelle en vous rendant au **49**

7

Vous n'êtes pas prête à perdre quinze jours de congé, ou de salaire, pour en plus vous prendre la tête avec votre cadre, en mettant en difficulté vos collègues pour un héritage provenant d'une personne dont vous n'avez jamais entendu parler. Traverser la moitié du monde dans ces conditions serait, pour le moins, insensée et vous n'avez aucune envie de finir dans un camion, dans un pays exotique à vous prostituer, ou marier de force à un quelconque fanatique. Vous remerciez le notaire et lui dite que vous refusez l'héritage, puis vous rentrez chez vous pour reprendre le cours de votre vie. Vous avez renoncé à beaucoup d'argent mais, également, à beaucoup d'ennuis.

8

Quand vous vous approchez de la zone éclairée, vous éteignez votre lampe torche. La lumière provient d'un trou dans la voûte qui se trouve, au moins, trente mètres plus haut. Vous ne vous y intéressez quasiment pas car un spectacle incroyable vous fait face. Dans la lumière, un bateau à trois mats est ancré. Il doit dater de l'ère de la piraterie et semble, d'où vous vous trouvez, en parfait état. Une jetée en bois le relie à la grève de gravier où vous marchez. Plus loin, après la jetée, vous apercevez plusieurs caisses empilées. Vous avez l'impression de vous trouver dans un film d'aventure et plus dans la réalité. Vous vous demandez, même, quand votre prince charmant va venir vous enlever pour vous emmener dans une vie plus heureuse ou vous aurez beaucoup d'enfants. Vous vous reprenez et vous vous dites que, si vous voulez percer le mystère de l'île, vous devez agir au lieu de rester à rêvasser. Il vous faut, maintenant, décider si vous allez examiner les caisses, en vous rendant au **32**, ou emprunter le ponton afin de monter sur le bateau. Pour cela, allez au **16**

9

Vous continuez à descendre dans les ténèbres des fonds de cale afin de découvrir ce qu'elle renferme. Comme le reste du bateau, tout ici est en ordre. Vous commencez, à la lumière de votre torche, à tout inspecter. Vous trouvez la « *sainte-barbe* » où sont entreposés les boulets et la poudre, ainsi que les munitions des pistolets et fusils. Vous refermez la porte et continuez vos fouilles. Vous ouvrez une nouvelle porte et tombez devant quelque chose qui vous coupe le souffle. Des monceaux de trésors, en or et en bijoux, remplissent la pièce. Il y en a tellement qu'il vous faudrait des dizaines de vies pour en gagner l'équivalent. Vos yeux brillent, en vous imaginant tous les bijoux, bouteille de parfums, vêtements, sacs à main et chaussures que vous pourriez vous offrir. Au bout d'un très long moment, vous revenez sur terre et vous rappelez que ces richesses ne sont pas encore à vous. Il vous faut poursuivre vos recherches !!! Vous remontez à l'air libre, soulagé de ne plus sentir l'odeur de renfermé qui régnait en bas. Vous pouvez, maintenant, vous rendre au **23** pour explorer la dunette arrière ou, au **37**, pour escalader les échelles de corde afin d'inspecter la mâture.

Qui a pu creuser, aux pics, un tunnel dans la roche ? Cette question, qui vous intrigue, vous amène à prendre la décision de choisir ce tunnel plutôt que l'autre, qui, lui, est naturel. Aussi loin que puisse porter votre lampe, l'excavation se prolonge en ligne droite. Vous avancez sur une rampe assez inclinée, vous enfonçant, toujours plus, dans les ténèbres. Au bout d'une longue progression, vous arrivez devant une volée de marches. En faisant particulièrement attention à ne pas glisser sur ces dernières, qui sont creusés directement dans la roche et très glissante, car humide. Vous commencez à compter les marches mais, au bout d'une trentaine, vous arrêtez. Vous arrivez, enfin, dans un deuxième couloir, cette fois-ci, horizontale qui se prolonge dans la même direction avant de tourner, finalement, sur la droite. Vous continuez à avancer, en serrant votre blouson, car la température a bien diminuée. Vous vous dites que vous n'êtes qu'une conne de faire de la spéléologie alors que vous pourriez être en train de dorser, en bikini, sur la plage. Le couloir aboutit sur une grève en gravier, dans une grotte tellement grande que votre torche électrique ne peut éclairer l'autre côté. Sur votre droite, la plage se prolonge dans les ténèbres alors que, sur la gauche, vous voyez une vieille chaloupe qui, depuis très longtemps, est échouée. Si vous désirez suivre la grève pour voir ou cela vous mène, il vous faut aller au **38**. Par contre, si vous préférez monter dans l'embarcation et tenter de traverser, à la rame, la caverne en espérant que la barque ne coule pas, il vous faudra vous rendre au **26**

Vu ce que vous voyez de l'état de ce qui fût, un jour, un fort, vous êtes persuadé qu'il n'y a plus rien d'intéressant là-bas. Vous vous dirigez vers la bâtisse qui a l'air en bon état. La route qui y mène et qui fût, sans doute, une magnifique route pavée autrefois, n'est maintenant qu'un vague sentier envahi par les mauvaises herbes qui poussent entre les pierres restantes. C'est une marche très difficile qui vous permet de rejoindre votre but. Une fois arrivé à moins de dix mètres, vous constatez que les apparences, pour une fois, ne sont pas trompeuses. La maison est, extérieurement, en très bonne état avec encore ses fenêtres et sa porte. Vous tirez sur la poignée de cette dernière pour la faire pivoter, dans un grincement sinistre, sur ses gonds. Vous entrez à l'intérieur et vous constatez qu'il a dû s'agir, il y a bien longtemps, d'une maison d'habitation luxueuse. Les meubles, même s'ils sont surannés, sont en bois massif et fabriqués par des ébénistes experts. Vous la fouillez et trouvez un livre à la reliure de cuir noir. Comme le soleil baisse sur l'horizon, vous décidez de repartir vers la maison coloniale pour le lire. C'est quand le soleil disparaît que, après un retour sans encombre, vous passez le seuil de la résidence. Après une bonne douche et un bon dîner, en pyjama, vous vous installez sur votre lit pour, au **27**, commencer la lecture

12

Vous collez la petite échelle en bois au rayonnage qui a attiré votre attention et vous grimpez de manière à vous trouver en face des livres que vous aviez remarqué. Vous les retirez, soigneusement, en vous disant que chacun vaut une petite fortune. Vous les posez sur le bout du rayonnage et regardez ce qui se cache derrière. Vous y trouvez une petite boîte en bois. Vous redescendez de l'échelle avec cette dernière à la main et, une fois au sol, vous l'ouvrez. A l'intérieur, vous y trouvez quelques pièces d'or datant d'il y a quelques siècles. Vous les faites sauter dans votre main avant de les remettre à leurs places tout en réfléchissant. Vu la valeur de ces pièces, qui est supérieure à plus d'une année de votre salaire, vous vous dites que ce « Gontrand » était vraiment très très riche. Vous décidez, maintenant, d'examiner le livre qui est sur la table. Rendez-vous au **45**

13

Vous traversez la cour du fortin afin d'aller examiner la maison qui est toujours debout. De près, vous vous apercevez que, si les murs ont très bien résisté aux outrages du temps, il n'en est pas de même pour les boiseries. Porte et fenêtres ont disparu depuis longtemps. Vous vous dirigez vers le trou qui, naguère, fut la porte, afin de voir ce qui se trouve à l'intérieur. Il s'agit d'une pièce qui occupe, à peu près, les trois-quarts de la surface du bâtiment. Elle semble être un réfectoire car, au centre, il y a les restes de deux grandes tables et de bancs. Sur votre gauche, au fond de la pièce, vous voyez une porte qui doit donner sur une autre pièce. Vous fouillez, rapidement, la première, mais vu les outrages du temps, il ne subsiste, ici, plus rien d'utile. Vous vous dirigez vers la porte et en faites jouer la poignée afin de l'ouvrir. Cette dernière, bien que très très dure, accepte bouger. Elle donne sur une petite pièce qui est bien mieux préservée. Il s'agit d'un espèce de bureau qui devait être celui du commandant du fortin. Il y a une table sur laquelle est déployée une carte maritime de la région. Vous y jetez un coup d'œil mais elle ne vous apprend rien. Ensuite, vous vous mettez à ouvrir les tiroirs. Dans l'un d'entre eux, vous trouvez un vieux carnet avec une couverture relié en cuir noir. En regardant la première page, vous constatez qu'il s'agit d'un journal. Un regard par la fenêtre vous apprend que l'après-midi touche à sa fin. Vous prenez le livre et quittez le bâtiment. Vous vous mettez en chemin pour rentrer et vous arrivez sans incident, au moment où le soleil touche l'horizon, pour passer le seuil de la maison. Après un bon dîner et une bonne douche, vous vous installez, en pyjama, sur votre lit afin de vous lancer dans la lecture du livre que vous avez trouvé, en vous rendant au **27**

14

Vous ouvrez la porte et vous vous retrouvez dans un nouveau couloir qui, une fois de plus, s'enfonce dans les ténèbres. Vous vous demandez combien de kilomètres de tunnel ont été creusés dans les sous-sols de l'île. Ayant peur de tomber en panne de piles dans votre lampe torche, vous enflammez une des torches à l'aide du briquet que vous aviez pris la précaution d'emporter et vous la prenez en main. Vous avancez, pendant un long moment, dans les ténèbres avant de, finalement, arriver devant une porte de chêne massive. Vous l'ouvrez et vous rendez au **50**

15

Vous vous asseyez dans le fauteuil, derrière le bureau, ou, avant vous, le notaire s'était installé. Il n'y a rien sur le plateau supérieur, à part un sous-main. Sous celui-ci, rien n'est caché. Vous commencez à fouiller les tiroirs mais, à part un coupe-papier, une parure de stylo plume, du papier à lettres et des enveloppes, vous ne trouvez rien. Comme dans les films d'espionnage, vous vérifiez que les tiroirs n'aient pas de double fonds mais, là aussi, il n'y a rien. Vous vous appuyez au dossier, déçu. Vous fermez les yeux en vous demandant si vous avez envie de poursuivre vos recherches. Au bout de quelques minutes, vous reprenez courage. Vous pouvez, si vous ne l'avez pas déjà fait, aller voir ce qui se cache dans l'armoire, en vous rendant au **40**, ou quitter le bureau pour vous rendre dans la bibliothèque, en allant au **30**

16

Les planches du ponton craquent sous vos pieds et vous regrettez de vous être autant laissé aller sur les collations de l'hôpital en vous promettant de vous mettre au régime pour être belle, sur la plage, cet été. Heureusement, malgré les craquements, les planches résistent et, bientôt, vous atteignez l'échelle de coupée que vous gravissez allègrement. Quand vous mettez les pieds sur le pont, vous avez la joie de constater qu'il n'y a pas de cadavre, ou de squelettes. Il y a, par contre, de nombreux canons qui vous confirment que le navire ne date pas d'hier. Avant de bouger, vous examinez tout le bâtiment et vous voyez trois possibilités pour poursuivre vos recherches. Vous pouvez, en vous rendant au **23**, fouiller la dunette arrière. En allant au **5**, vous pouvez descendre sur le pont inférieur. Enfin, si vous désirez escalader les échelles de corde afin de monter sur la hune pour avoir une vue d'ensemble, le **37** est fait pour vous

17

Vous acceptez le challenge que vous a lancé feu votre oncle. Vous demandez au notaire s'il a des détails supplémentaires à vous fournir. Il vous répond que non et qu'il vous faudra trouver des indices, dans la maison, toute seule. Vous quittez le bureau et vous vous rendez sur le balcon. De là, vous pouvez observer l'ensemble de l'île et vous vous demandez ce qui peut s'y cacher. Vous êtes, cependant, éreinté par le voyage et vous allez vous coucher. Les recherches peuvent bien attendre un peu. Dans le pire des cas, si vous ne trouvez rien, vous aurez passé quinze jours de vacances, gratuitement, dans une île de rêve. Votre sommeil est perturbé par les événements de la journée et vous vous réveillez avec des images de pirates et de coffre aux trésors en tête. Il est temps d'explorer les lieux. Vous descendez dans le hall principal où vous avez décidé de commencer vos recherches. Allez-vous commencer par fouiller le bureau, en vous rendant au **4** ou préférez-vous attaquer, au **30**, par la bibliothèque ?

18

Après avoir éclairé le passage, à l'aide de votre lampe torche, vous vous y engagez. Ce dernier est bas et étroit, ce qui fait que vous êtes obligé de vous baisser en avant afin de pouvoir progresser. Plus vous avancez, plus le plafond se baisse. Bientôt, vous êtes obligé de vous mettre à quatre pattes afin de continuer votre progression. Le passage continue à se réduire jusqu'à devenir un boyau. Si vous voulez continuer à progresser dans ce passage, il va vous falloir ramper. Si vous vous mettez à plat ventre et persévérez, il va vous falloir aller au **29**. Par contre, si vous préférez rebrousser chemin afin de retourner dans la pièce ronde et prendre l'autre passage, si vous ne l'avez pas déjà fait, vous devez vous rendre au **48**. Enfin, si après avoir fait machine arrière, vous voulez essayer d'ouvrir la porte, c'est le **3** qui vous attend

19

Vous vous engagez sur le pont afin de traverser la caverne. Vous essayez de ne pas penser au fait que les planches qui le composent sont vermoulu et qu'elles pourraient céder sous votre poids. Après tout, toutes les balances ne sont que des menteuses !!! Au bout d'une vingtaine de mètres, une première planche craque sous vos pieds. Vous avez le temps de passer sur une autre qui, elle, est solide. Vous vous promettez, quand vous aurez repris le travail, de moins vous laisser aller sur les collations. Vous hésitez entre continuer et rebrousser chemin. Comme vous avez déjà ébranlé le pont, derrière vous, vous choisissez de continuer à avancer. Moins de cinq minutes plus tard, le pont entier s'écroule. Vous faites une chute de plusieurs dizaines de mètres et êtes tué sur le coup en percutant le sol.

20

Vous traversez les petites collines couvertes de palmiers afin de vous rendre à l'endroit où vous avez aperçu l'entrée de la grotte. Si vous n'aviez pas pris la précaution de prendre des points de repères, il vous aurait été totalement impossible de la trouver. Et même avec cela, ce n'est qu'en fin de matinée que vous y arrivez. Vous avez pris la précaution de vous vêtir en fonction de ce que vous comptiez faire et c'est en jean et en blouson de cuir que vous entrez, avec à la main une torche électrique, dans l'obscurité. Vous avancez, dans un premier temps, le long d'une galerie à peu près horizontale où vous progressez pendant un long moment. Vous arrivez à un endroit où, sur votre droite, une galerie vient perpendiculairement se raccorder à celle où vous vous trouvez. À l'aide de votre torche, vous en examinez les parois. Vous vous rendez compte qu'elle a été creusée à coup de pics et, qu'à la différence de la galerie principale, elle n'a rien de naturel. Les deux tunnels prennent une pente descendante d'environ quinze degrés. Il ne vous reste plus qu'à choisir si vous allez, en vous rendant au **10**, prendre le boyau artificiel ou continuer dans les grottes naturelles, en vous rendant au **22**

21

Vous ouvrez la porte rouge, qui pivote sans difficulté. Derrière, il y a un nouveau couloir qui s'enfonce dans les ténèbres. Vous vous remettez en marche en vous demandant où il va vous conduire. Tout à coup, le faisceau de votre torche électrique commence à faiblir. Les piles sont en train de rendre l'âme. Vous essayez de ne pas céder à la panique et vous vous mettez à réfléchir. Vous vous rappelez que, dans votre poche de veste, il y a le briquet que vous aviez supprimé à l'une de vos collègues afin de l'aider à arrêter de fumer. À l'aide de ce dernier, vous enflamez une des torches qui est fixé au mur. Elle est tellement sèche qu'elle prend feu instantanément. Vous la prenez en main et continuez votre progression pour arriver devant une grande porte en chêne avec des ferrures métalliques. Vous l'ouvrez et vous rendez au **50**

22

Le tunnel, qui a été creusé, ne vous inspire aucune confiance et vous préférez continuer votre exploration des grottes. La température diminue et vous commencez à avoir froid. Vous serrez votre blouson sur vous en ayant une pensée pour votre serviette de plage et votre bikini. Cependant, vous n'avez aucune intention d'abandonner et, à la lumière de votre torche électrique, vous continuez à avancer. Vous êtes vraiment curieuse de savoir ce que vous allez trouver plus loin. Le couloir devient, de plus en plus, humide et vous vous rendez compte que vu sa pente et sa direction, il va vous conduire près de l'océan, si vous ne vous trouvez pas déjà au-dessous. Vous arrivez à l'entrée d'une immense caverne, très profonde. Vous êtes sur une corniche qui part en pente descendante, sur votre gauche. En face de vous, un pont en bois vermoulu permet, s'il résiste à votre poids, de traverser. Où que vous éclairiez, vous ne trouvez rien, tout étant beaucoup trop loin. Allez vous, en vous rendant au **38**, descendre par la corniche, ou essayer de traverser le pont en allant au **19**

23

Vous vous dirigez vers l'arrière du navire afin d'inspecter la dunette. La porte pivote facilement sur ces gonds et vous êtes vraiment surprise de ne pas entendre le moindre grincement. Vous entrez dans ce qui fût, il y a bien longtemps, la cabine du capitaine. Elle est très grande, avec une immense baie vitrée qui occupe toute la cloison arrière. Au centre, il y a un grand lit à baldaquin dont les rideaux sont repliés, au niveau des pieds. Comme autre meuble, il y a une armoire et un bureau. Comme tous ce que vous avez pu observer sur ce bateau, la pièce est en ordre. Le navire ne semble vraiment pas avoir été abandonné, mais « garé » comme si cette caverne lui servait de port. Vous vous attendriez, presque, à voir l'équipage revenir à bord afin de reprendre la mer. Vous sortez de votre rêverie car l'heure tourne et il vous faut reprendre vos recherches afin de rentrer avant la nuit. Vous examinez, dans un premier temps, le lit en vous imaginant être une princesse y faisant des folies de son corps. Vous fouillez, ensuite, l'armoire où vous trouvez plusieurs cartes marines qui semblent avoir été tracé à la main. Vous terminez par les tiroirs du bureau que vous ouvrez un par un. Dans l'un d'eux, vous trouvez un livre à la couverture de cuir. En le feuilletant, vous constatez qu'il s'agit d'un journal. Vous

n'avez pas, maintenant, le temps de le lire et, après avoir jeté un coup d'œil à votre montre, vous décidez de rebrousser chemin afin de rentrer pendant que le soleil est encore au dessus de l'horizon. Le voyage de retour se passe sans incident et c'est dans la lumière du couchant que vous passez le seuil de la maison coloniale. Vous dînez et, après une bonne douche bien chaude, en pyjama, vous vous asseyez sur votre lit, le journal à la main et vous vous rendez au **27** afin d'en entreprendre la lecture

24

Vous lui dite que vous n'avez jamais entendu parler de ce « Gontrand » et que vous ne pensez pas qu'il fasse partie de votre famille. Le notaire sourit et vous répond qu'il a des preuves du contraire. Vous devez, même si ça ne vous plaît pas, au **43**, continuer à l'écouter.

25

Vous passez sous la voûte arborant le *Jolly Rogers* et vous continuez votre chemin. Le tunnel est des plus étroit et vous touchez, les deux côtés, avec vos épaules. Vous vous demandez si vous avez fait le bon choix mais, puisque vous êtes une forte femme, vous persistez dans votre idée. La galerie prend une faible pente descendante et vous avancez plus vite. Vous perdez l'équilibre quand la pente devient, brutalement, abrupte. Vous glissez sur un toboggan. La chute est rapide et impressionnante et quand, finalement, vous atteignez le fond, vous vous retrouvez empalé sur des piques. Vous êtes tuée sur le coup. Personne ne retrouvera votre corps et vos copines croiront que vous êtes partie pour mener une nouvelle vie avec un prince charmant.

26

Vous poussez la chaloupe à l'eau avant d'embarquer à bord et de vous asseoir sur le banc de nage. Vous vous emparez des rames et les mettez en action. Vous commencez à traverser la caverne, quand vous sentez que vos pieds baignent dans la flotte. Le bateau prend l'eau !!! Vous n'avez pas le choix, donc vous faites demi-tour pour retourner sur la plage de gravier. Malheureusement, votre embarcation coule avant que vous ayez réussi à rejoindre la terre ferme. Vous êtes obligé de finir à la nage et c'est fatigué et trempé que vous rejoignez la grève. Puisque vous n'avez plus le choix, vous vous mettez à marcher sur la plage. Rendez-vous au **38**

Vous ouvrez le livre et en commencez la lecture. Il s'agit du journal d'un homme portant le même nom de famille que votre mère. Ce dernier était, dans les années 1700, capitaine du navire pirate le *chasseur*. Il mena de nombreuses campagnes contre les intérêts anglais et espagnols ou il pillait de nombreux convois et accumula un immense trésor. Là, vous notez une ambiguïté dans le texte puisque l'auteur évoque des lettres de marque. Il était donc, apparemment, corsaire au service du roi de France. Il explique, ensuite, que l'île ou vous trouvez servait de port, base arrière, et résidence, à son équipage et à lui. Après la description de ses diverses expéditions, il relate, dans les deux dernières pages, comment la marine royale de son pays était venue en paix en ce lieu où elle avait été bien accueillie. Cette dernière, sans aucune raison, avait arrêté son équipage et l'avait sommé de se rendre afin de répondre du crime de piraterie. Il semble que le monarque est décidé de l'exécuter afin de récupérer ces richesses. Il termine en disant, qu'après avoir écrit ces lignes, il rejoindra ses hommes afin de partager leur sort. Il demande à son fils, avant de récupérer ses richesses, de réhabiliter la mémoire de son équipage et la sienne en dévoilant ses lettres de marque qui sont cachées *dans* la bibliothèque. Vous refermez soigneusement le journal et le posez sur votre table de nuit. Vous savez enfin quel est le mystère de votre famille et ce que vous devez faire, le lendemain, pour réhabiliter la mémoire de votre aïeul. Vous posez la tête sur votre oreiller et fermez les yeux. Après la journée que vous venez de passer, vous êtes épuisé et, moins de cinq minutes plus tard, vous dormez. Entre deux rêves sur des princes charmants et de somptueux mariages, vous rêvez de pirates, combats navals, trésors, etc...

Le lendemain matin, vous vous levez et rejoignez le notaire dans la salle à manger afin de prendre un copieux petit-déjeuner. Pendant ce dernier, vous discutez de la pluie et du beau temps, puis vous vous rendez dans la bibliothèque afin d'y entreprendre des recherches. Elle est telle que vous l'aviez laissée hier. Vous examinez, attentivement, les rayonnages. Vous ne remarquez rien de particulier en examinant et déplaçant les ouvrages. Vous êtes intrigué de ne rien trouver mais vous n'êtes pas prêt à abandonner si facilement. Vous vous asseyez sur l'un des fauteuils afin de réfléchir. Vous n'avez pas grande idée quand vos yeux se posent sur les panneaux en bois qui se trouvent au bas de chacun des quatre rayonnages de livres. Chacun est décoré par un motif abstrait qui semble avoir été collé et cloué dessus. En les examinant avec plus d'attention, vous constatez qu'autour de l'un d'eux, à la différence des trois autres, le panneau porte de nombreuses traces de rayures. Vous posez votre main dessus et essayez de le faire coulisser. Au bout de quelques secondes, vous y parvenez. Au moment où le motif se décale, vous entendez un bruit derrière vous. Le mur à rayonnage a pivoté sur des charnières invisibles afin de dévoiler un passage secret. Un obscur escalier descend dans les ténèbres. Équipé de votre lampe torche, vous descendez pour découvrir ce qui se trouve en dessous. Une marche s'enfonça sous votre pied et la porte secrète se referme. Pourtant je ne suis pas si grosse, vous dites vous. Vous continuez votre descente pour enfin arriver dans une petite pièce ronde. Au mur, quatre portes torches sont visibles et, en face de vous, il y a une porte. Sur votre droite, comme sur votre gauche, il y a deux passages plus petits. Si vous désirez ouvrir la porte, rendez-vous au **3**. Si vous voulez vous engager dans le passage de gauche, rendez-vous au **18** et, enfin, allez au **48** pour vous engager dans le passage de droite.

28

Avant d'escalader l'échelle, vous décidez de commencer par fouiller les caisses. Vous vous rendez compte que la première est vide, ainsi que la seconde. Vous commencez à désespérer, presque autant que lorsque vous travaillez le premier jour des soldes, mais vous n'êtes pas une femme à désespérer et vous ouvrez la suivante. Cette dernière n'est pas vide, mais contient plusieurs bouteilles d'alcool. Vous continuez à fouiller et, quand vous ouvrez la dernière, vous tombez sur quelque chose qui vous laisse sans voix. Elle est entièrement remplie d'objets en or, incrustés de pierres précieuses. Il y a des coupes, plusieurs croix, ainsi qu'une épée. Vous estimez, même si vous n'êtes pas une spécialiste, qu'il y a devant vos yeux une véritable fortune, largement supérieure à quarante ans de votre salaire. Vous n'êtes, cependant, pas venu ici pour vous approprier un trésor perdu, mais pour percer le mystère de l'île. Vous refermez le coffre en vous promettant de revenir chercher ses richesses afin de vous faire plaisir en vêtements et parfums lorsque vous serez rentré à Paris. Il ne vous reste plus qu'à gravir l'échelle qui vous permettra de sortir de sous terre, en vous rendant au **49**

29

Vous vous allongez sur le sol et continuez à avancer dans le boyau afin de découvrir où il mène. Pendant une bonne dizaine de minutes, vous progressez quand, au moment où vous passez sous une saillie du plafond, votre postérieur se coince dessous. Vous avez beau faire votre possible pour vous libérer, rien n'y fait. Vous regrettez les nombreux biscuits bretons et madeleines que vous avez mangé en salle de détente. Votre lutte pour vous libérer vous a épuisé et vous n'avez plus la force de continuer à vous battre. Vous allez terminer votre vie en ce lieu car personne ne découvrira le passage secret dans la bibliothèque afin de vous venir en aide. Vos proches penseront que vous avez été enlevé afin de servir de femme à quelque fanatique psychopathe d'un pays exotique.

30

Vous êtes dans la bibliothèque. Il s'agit d'une pièce hexagonale avec une porte et une fenêtre opposées. Les quatre autres murs sont couverts de rayonnage remplis de livres reliés. Au centre, il y a deux gros fauteuils, une petite table ronde et un lampadaire. Le plafond est une immense verrière qui vous permet d'admirer le ciel. Vous commencez à jeter un coup d'œil aux livres. Ils sont tous de belle facture et en parfait état. Ils sont rangés par thème : romans, livre scientifique, atlas, récit de guerre, etc. Une grande partie est dédiée aux pirates qui écumèrent les mers des Caraïbes. Il y a tellement de livres qu'il vous paraît impossible de tous les lire en une seule vie. Vous êtes sur le point d'abandonner tout espoir de trouver quelque chose d'utile dans cette pièce quand vous remarquez que quelques livres, dans le rayonnage dédié aux corsaires français, ne sont pas complètement enfoncés. Vous vous apercevez, aussi, que sur la petite table, entre les deux fauteuils, il y a un livre posé. Si vous désirez examiner les livres sur l'étagère, rendez-vous au **12**. Par contre, si vous préférez vous asseoir sur un des fauteuils afin de regarder le livre sur le guéridon, le **45** est fait pour vous !

31

Vous descendez la route qui mène au fort. Vous vous demandez qui a pu le construire sur cet îlot quasiment inaccessible par la mer et, surtout, pour quelle raison. Vous espérez trouver une explication dans les ruines vers lesquelles vous vous dirigez et, en même temps, élucider le mystère de l'île. Si vous réussissez, vous pourrez passer le reste de votre séjour à bronzer en maillot de bain deux-pièces sur la plage. Il vous faut une petite demi-heure pour rejoindre les fortifications car la route, autrefois pavée, est maintenant, complètement, envahi par la nature, ce qui vous retarde. Vous vous introduisez à l'intérieur par une brèche en forme de triangle, pointe en bas, et vous vous retrouvez dans une cour intérieure. Une bonne partie des bâtiments, dans le fortin, ne sont plus, aujourd'hui, que des tas de pierres mais l'un d'entre eux est encore en bon état. En face de vous, dans le mur d'enceinte, il y a une porte en bois massive qui permet d'accéder à une tour qui surplombe le fort. Vous avez le choix d'aller visiter le bâtiment qui est encore en bon état, en vous rendant au **13**. Vous pouvez aussi, si vous le désirez, tenter d'ouvrir la porte en face de vous, en vous rendant au **46**

32

Vous vous dirigez vers les caisses afin de voir ce qu'elles contiennent. La première est remplie de vieux sacs d'épices. L'une des autres contient une poudre noire que vous pensez être de la poudre à canon. La dernière, quant à elle, contient des calices et des coupes en or massive avec des bijoux incrustés. S'il s'agit bien de ce que vous croyez, ces objets auraient une valeur supérieure à ce que vous gagnerez au cours de toute votre vie !!! Vous n'êtes pas venu ici, juste, pour trouver des trésors, mais aussi pour résoudre une énigme. Vous laissez ces richesses ou elles sont en vous promettant de revenir, rapidement, les rechercher et vous vous engagez sur le ponton afin d'explorer le bateau. Rendez-vous au **16**

33

Vous vous dirigez vers la porte de droite et l'ouvrez. Elle ne vous oppose aucune résistance et vous libère l'accès à un nouveau couloir. Comme le précédent, celui-ci aussi est fait en pierre maçonné avec un plafond voûté. Vous vous y engagez en vous demandant où cela va vous mener. Le tunnel est suffisamment long pour que vous ne puissiez, au moyen de votre lampe torche, en éclairer le fond. Une fois de plus, vous avancez dans les ténèbres, vers l'inconnu. Vous marchez en vous demandant si les lettres de marque dont parle le journal existent ou pas et si vous allez les trouver. Le couloir forme un coude vers la droite et arrive à un cul de sac. Sur les deux murs latéraux, face à face, il y a deux nouvelles portes. Celle de droite est de couleur rouge et celle de gauche, noir. Si vous désirez ouvrir la porte rouge, allez au **21**. Si vous préférez la noir, il vous faut aller au **39**. Enfin, si vous ne voulez pas vous essayer à ouvrir une de ces deux portes, il vous est possible de retourner dans le réfectoire afin d'essayer, au **14**, d'ouvrir l'autre porte.

34

Vous rangez le billet dans votre sac à mains et annoncez que vous acceptez de vous rendre sur place. Une fois sorti de l'immeuble, et avant de descendre dans les couloirs souterrains du métro, vous passez un coup de téléphone à votre cadre pour lui demander le congé dont vous avez besoin. Elle accepte en vous conseillant de bien faire attention à vous. La semaine suivante, vous embarquez, à Roissy, dans un avion en direction du Pacifique. Vous vous demandez ce qui vous attend et s'il est bien raisonnable d'avoir accepté. Vous ne pouviez, cependant, pas refuser des vacances gratuites dans une île paradisiaque. Pendant le vol, l'excitation vous empêche de dormir et c'est complètement épuisé que vous atterrissez. La suite du voyage se fait en bateau et, au lever du jour, vous mettez le pied sur une plage de sable fin bordée de cocotiers. Le notaire vous reçoit en bermuda et vous accompagne vers une grande maison coloniale aux murs blancs. Vous allez enfin connaître le motif de votre présence ici. C'est en luttant pour garder les yeux ouverts que vous vous installez avec le notaire dans un bureau. L'homme décachette une enveloppe scellée à la cire et en retire une liasse de feuilles. Il en lit le contenu à voix haute. En résumé, il est dit que pour pouvoir percevoir votre héritage, vous allez devoir trouver, dans la semaine, le secret qui est enterré dans l'île. Celui qui aurait été votre oncle explique que, lors de ses derniers jours passés dans ce lieu paradisiaque, il s'est rendu compte que l'île cachait un mystère qui remonte à très longtemps. Il veut que, pour prouver votre valeur et mériter sa fortune, vous, son héritière, découvriez ce que lui n'a pas été capable d'élucider. Le notaire vous demande si vous êtes prêtes à relever le défi. Si vous êtes d'accord, allez au **17**. Par contre, si vous ne voulez pas vous lancer dans un jeu de piste bizarre créé par un vieil excentrique, le **47** est fait pour vous

35

Vous tournez la molette crantée sur le chiffre trente-cinq et vous tirez, avec la force du désespoir, sur la porte. Cette dernière cède sans opposer la moindre résistance. Vous ressortez de ce piège mortel et vous vous asseyez sur le sol afin de reprendre vos esprits. Après dix minutes de pause, vous vous relevez et vous devez choisir entre ouvrir la porte rouge en vous rendant au **22** ou retourner dans le réfectoire afin de voir ce que cache l'autre porte en allant au **14**

36

Après vous être habillé en conséquence, c'est-à-dire en jean et blouson de cuir avec un t-shirt, vous traversez la végétation en direction de l'endroit où vous espérez trouver la tour. C'est incroyable, mais d'où vous êtes, elle est totalement invisible. Vous avancez pour arriver au bord d'une falaise qui surplombe l'océan et vous avez beau regarder, vous ne trouvez toujours aucune trace de la construction. Vous n'en croyez pas vos yeux et vous commencez à vous demander si vous n'avez pas été victime d'une illusion d'optique. Vu que vous êtes têtue comme une mule, vous longez le bord de la falaise afin de vous assurer qu'il n'y a, vraiment, rien. Au bout d'une demi-heure, vous la trouvez, quasiment, complètement caché par les arbres et le lierre. Vous en faites le tour et vous en trouvez la porte. Malheureusement, elle est bloquée par la végétation et vous n'avez pas de quoi la dégager. Il

vous faut retourner à la maison pour vous procurer les outils nécessaires et ce n'est que vers midi que vous arrivez à y pénétrer. Une fois à l'intérieur, vous trouvez un escalier qui vous permet, au choix, de monter ou de descendre. Il ne vous reste plus qu'à choisir si vous voulez aller au **42** pour le haut ou vous rendre au **6** pour le bas

37

Vous voulez voir l'ensemble de ce qui vous entoure et vous vous dirigez vers les enfléchures. Ces immenses échelles de corde vont vous permettre de monter sur le grand mât afin de rejoindre la plateforme de hune. Vous posez votre pied sur le premier échelon et pesez de tous votre poids afin de tester sa solidité. Malgré le temps qui a passé, ce dernier est toujours résistant. Vous vous mettez à grimper et, au bout d'une difficile escalade, vous arrivez sur la plateforme de vigie. De là, votre vue porte sur tous le bateau et même au-delà. Il n'y a rien d'autre que le navire dans la caverne. Vous entreprenez de redescendre, mais votre pied glisse de la corde. Vous tombez de l'échelle pour percuter le pont, une quinzaine de mètres plus bas. Personne ne retrouvera votre corps et vos proches supposeront que vous avez été enlevé pour être prostitué dans un pays exotique...

38

Vous marchez sur les graviers en suivant la périphérie de la caverne. La grève, qui mesure environ deux mètres de larg, est délimitée, d'un côté, par la paroi de la caverne et, de l'autre, par l'eau. Vous marchez pendant une petite demi-heure et, au loin, vous apercevez de la lumière. Vous vous demandez ce que peut en être la source et si vous ne devriez pas faire demi-tour et retourner voir le notaire afin de lui dire que vous renoncez à l'héritage. Si vous décidez de céder à cette pulsion, rendez-vous au **47**. Par contre, si vous décidez de continuer d'avancer vers la lumière, il vous faut vous dirigez vers le **8**

39

Même si la couleur de la porte ne vous plaît pas, vous avez décidé d'ouvrir cette porte et rien ne vous en empêchera. Vous actionnez la poignée et, avec une grande résistance, la porte pivote sur ces charnières et vous entrez dans une petite pièce carrée de quatre mètres sur quatre. A peine avez posez le pied à l'intérieur qu'elle se referme violemment. Le plafond commence à descendre pour vous écraser. Il descend lentement, mais sûrement. Vous éclairez les murs et vous trouvez une molette crantée entourée de chiffres allant de un à cinquante. Au dessus, est inscrit le texte suivant : *Le lac de Viry-Châtillon se couvre, en hiver, de glace en trente-six jours, la surface de glace doublant chaque jour. Combien de temps faudra t'il pour en couvrir la moitié ?* Une fois que vous aurez trouvé la réponse, si tout fois vous la trouvez, il vous faudra tourner la molette sur le bon chiffre et essayez d'ouvrir la porte en vous rendant au paragraphe correspondant. Si vous donnez une mauvaise réponse, ou si vous ne trouvez pas, le plafond vous écrasera et personne ne retrouvera votre dépouille.

40

Vous vous dirigez vers l'armoire et tournez la clé. La serrure fonctionne parfaitement et vous ouvrez la porte. A l'intérieur, sur les étagères, vous trouvez une encyclopédie en vingt trois tomes, à la couverture moderne. Vous trouvez également un stock de ramettes de papier et d'enveloppes. Quelques classeurs et chemises complète l'ensemble. Vous n'avez rien trouvé d'utile et cela a le don de vous exaspérer. Pendant quelques secondes, vous avez envie de remonter dans votre chambre pour enfiler votre bikini et allez vous baigner dans les eaux bleu turquoise que vous voyez par la fenêtre. Cependant, se laisser aller n'est pas dans votre caractère et, si vous n'avez pas de plus grosse contrariété, vous n'êtes pas prête à laisser tomber. Vous pouvez, maintenant, si vous ne l'avez pas déjà fait, fouiller le bureau et ses tiroirs en vous rendant au **11** ou quitter la pièce pour vous rendre dans la bibliothèque qui vous attend au **30**

41

Vous passez sous l'arche où est peint un arbre et continuez votre route. Le tunnel prend une légère pente ascendante et, au bout d'un bon moment, vous apercevez, au loin, de la lumière. Vous accélérez le pas et, près de vingt minutes plus tard, vous émergez dehors, dans le centre de l'île par une caverne cachée derrière des broussailles et des cocotiers. Vous avez trouvé une sortie de secours, mais cela ne sert à rien. Vous pouvez, maintenant, rebrousser chemin et prendre le passage avec la tête de mort, en vous rendant au **18**. Vous pouvez aussi essayer d'ouvrir la porte de la salle ronde, en allant au **3**, ou l'autre passage dans cette même pièce, si vous ne l'avez pas déjà fait, en vous dirigeant vers le **18**

42

Vous gravissez l'escalier pour arriver au sommet de la tour. De là, à l'origine, la vue devait porter sur trois cent soixante degrés, mais aujourd'hui la végétation en masque une grande partie. Vous sortez vos jumelles et étudiez l'océan. En face de vous, sur un îlot guère plus grand qu'un récif, au milieu des eaux, se dresse les ruines d'un fort. Vu la hauteur de la falaise où il a été bâti, il vous semble totalement impossible qu'il fût, à un moment ou un autre, desservi par la mer. Vous êtes dubitative et vous vous demandez si le trésor n'est pas caché là. C'est bien trop loin pour vous y rendre à la nage et, depuis le départ du bateau qui vous a amené, il n'y a même pas une barque sur l'île. Il ne vous reste plus qu'à redescendre l'escalier et visiter, au **6**, les sous-sols de la tour

43

L'homme reprend la parole et vous dit qu'il est tout à fait normal que vous n'ayez jamais entendu parler de « Gontrand » puisqu'il a rompu les ponts avec la famille de votre mère bien avant votre naissance. Vous écoutez, sans vraiment comprendre ou le notaire veut en venir. Ce dernier vous annonce le décès de se *soi-disant* oncle et que vous êtes la seule héritière. Vous savez enfin pourquoi vous êtes assise dans ce bureau et vous attendez de savoir ce qu'est cet héritage. Ce n'est pas tant l'argent, que le fait de pouvoir rentrer chez vous et de vous allongez, en sous-vêtements, sur votre canapé, devant la télévision, qui vous rend impatiente. De toute façon, vous ne vous attendez qu'à quelques euros, dans le meilleur des cas, voir des dettes. Vous avez, même, la pulsion de dire, pour couper court à la discussion, que vous refusez, tous de suite, l'héritage. Vous passez outre votre fatigue et continuez à écouter. Le notaire vous annonce que, sur la fin de sa vie, votre « oncle » a fait fortune et est devenu propriétaire de sa propre île. Dans son testament, il exige que sa légataire, pour pouvoir prétendre à son *immense* fortune, se rende dans son domaine ou TOUS lui sera révélé. L'homme vous tend un billet d'avion « air France ». Vous le prenez et constatez que le vol est prévu dans une dizaine de jour, le samedi. Le notaire vous dit, en insistant, que si vous ne prenez pas cet avion, l'héritage sera IRRÉMÉDIABLEMENT perdu et qu'aucun prétexte ne peut vous permettre d'ajourner le voyage. Pour pouvoir faire cela, il va vous falloir convaincre votre cadre de vous accorder, en urgence, une quinzaine de jours de vacances, ce qui, en raison des absences de vos collègues, du au Covid, ne sera pas facile ! Le notaire insiste bien que vous devez IMMÉDIATEMENT donner une réponse. Allez-vous, en vous rendant au **34**, acceptez ou, au contraire, abandonner l'héritage en allant au **7**

44

A la lumière de votre lampe torche, vous descendez dans les entrailles du vaisseau. Une odeur de renfermé vous parvient et vous incommode. Vous vous arrêtez et hésitez à retourner sur le pont afin de visiter la dunette arrière, en vous rendant au **23**, ou escalader les échelles de corde pour rejoindre, au **37**, le poste de vigie. Par contre, si vous décidez de continuer, malgré l'odeur, à descendre dans la cale, il vous faut vous rendre au **9**

45

Vous vous installez confortablement dans l'un des deux fauteuils. Comme leurs aspects semblaient l'indiquer, ils sont particulièrement confortables. Vous prenez le livre et examinez sa couverture. Elle est en cuir avec des inserts en or. Il s'agit d'une première édition de *l'île aux trésors*. Ce livre doit valoir, à lui seul, une petite fortune. Vous jetez un regard aux nombreux autres livres qui se trouvent sur les rayonnages et vous vous demandez combien de milliers d'euros s'y trouvent. Vous sortez de votre rêverie, en vous rappelant ce qui vous reste à faire. Vous vous replongez dans l'étude de l'ouvrage que vous avez en mains. Vous l'effeuillez, de votre pouce, et vous constatez que plusieurs feuilles de carnet ont été glissées à l'intérieur. Elles sont au nombre de cinq, couvertes de la même écriture fine, évoquant des pattes de mouches que vous aviez aperçu chez le notaire, à Paris. Vous vous levez pour

allez chercher une tasse de café noir dans la cuisine avant de vous réinstaller dans le fauteuil, allumer un lampadaire et commencer à lire. Un frisson vous parcourt l'échine quand vous vous rendez compte que ces notes ont été placées là à votre attention. En effet, ces écrits commencent par les mots : *chère Natasha, toi qui es ma seule héritière*. Vous lisez attentivement le contenu en vous arrêtant, régulièrement, pour avaler une gorgée de café. Au bout, d'environ, deux heures, vous êtes venus à bout de votre tâche. Votre « oncle » vous explique que, pendant quasiment toute sa vie, il a mené une existence de bohème avec jamais plus de cinq euros en poche. Même si, officiellement, il n'avait plus de contact avec sa famille (qui est aussi la votre), il entretenait une correspondance avec votre mère qui, à plusieurs reprises, lui envoya de l'argent. Il y a un peu moins de dix ans, par un concours de circonstance, il s'était lancé dans une chasse aux trésors ou il avait retrouvé l'épave d'un galion espagnol aux cales rempli d'or. Avec sa part, il s'était offert cette île ou l'un de vos ancêtres avait, il y a très longtemps, vécu. Dans la bibliothèque de cette maison coloniale, il avait trouvé le journal de ce dernier qui expliquait qu'il avait enfuit un magnifique trésor ici. Votre *oncle* était alors trop vieux et trop malade pour se lancer dans sa recherche. Il vous demande, si vous voulez avoir ces richesses, de résoudre ce mystère et de lever le voile sur l'histoire de votre famille. Vous rangez soigneusement ces écrits, puis vous vous rendez sur le balcon du premier afin de voir le seul indice que Gontrand vous a laissé. Votre aïeul disait qu'il pouvait, au levé du soleil, voir son trésor depuis l'angle Sud-Est de la maison, sur le balcon du premier. Alors que vous scrutez, au moyen des jumelles que vous avez trouvées dans la bibliothèque, l'île, vous vous demandez si vous avez envie de passer vos vacances à une chasse aux trésors. Si c'est le cas, rendez-vous au **2**. Si, par contre, vous préférez vous mettre en maillot de bain et vous dorser sur la plage, c'est au **47** que vous devez vous rendre pour en aviser le notaire.

46

Vous vous dirigez vers la tour et examinez la porte. Elle n'est pas dotée de serrure mais d'un gros anneau que vous attrapez à deux mains. Vous tirez dessus, aussi fort que vous en êtes capable. Elle commence, très difficilement, à pivoter. De nombreux craquements effrayants se font entendre et vous lâchez prise. Avant que vous ayez eu le temps de vous écarter, le mur au-dessus de vous s'écroule et vous vous trouvez enseveli. Certes, vous n'êtes pas tuée sur le coup, mais vous avez une jambe brisée. Vous prenez votre smartphone afin d'appeler les secours mais vous n'avez aucun réseau. Après une longue agonie, vous décédez en ce lieu alors que vos collègues croiront que vous avez été enlevée dans cette drôle d'histoire afin de servir de prostituée dans un pays exotique...

47

Vous dites au notaire que vous n'êtes pas prêt à vous lancer dans le jeu de mystère qu'a créé le vieil excentrique qui se dit votre oncle. L'homme hoche la tête en signe d'approbation et vous dit que vous avez « *peut-être* » raison. Vous passez le reste de la quinzaine, en bikini, sur la plage d'un atoll paradisiaque du Pacifique. Vous ne finirez pas riche, mais vous avez bénéficié de magnifiques vacances au frais de la princesse. Quand vous retrouverez vos copines au travail, elles seront toutes jalouses de votre bronzage.

A l'aide de votre lampe torche, vous examinez la galerie avant de vous y engager. Vous avancez dans un couloir voûté d'un mètre de large. Vous vous demandez où peu mener se passage qui s'enfonce, à perte de vue, dans les ténèbres. Le bruit de vos pas résonne et brise le silence. Au bout de plusieurs centaines de mètres, vous arrivez à une bifurcation. Le tunnel se divise en deux. Un passage part en diagonale vers votre gauche, le second vers la droite. Au dessus du passage de gauche, il a été peint un symbole pirate représentant une tête de mort. Vu que ces tunnels datent de l'époque des forbans, cela ne vous étonne qu'à moitié. Au dessus de l'autre passage, celui de droite, il a été peint un arbre. Si vous voulez vous engager dans le couloir de gauche, sous la tête de mort, rendez-vous au **25**. Par contre, si vous préférez passer sous le symbole de l'arbre en allant à droite, il vous faut aller au **41**

Vous montez l'échelle et passez par la trappe. En face de vous, il y a un reste de mur d'environ un mètre vingt de haut. Vous mettez le pied sur le sol et constatez que vous vous trouvez au centre de ruines. A part le reste des murs extérieurs, il n'y a que de la végétation. A première vue, il n'y a rien qui soit encore debout et votre première pensée est que vous ne trouverez rien d'utile. Votre première pulsion est de redescendre l'échelle et de rejoindre la plage après avoir enfilé votre bikini afin de profiter de vos vacances. Au moment où vous poser votre pied sur le premier échelon, vous apercevez un sentier qui s'enfonce dans la végétation. Vous êtes surprise de constater que même si, apparemment, personne n'est venu ici depuis plusieurs dizaines d'années, le passage soit toujours visible. Vous vous rendez à l'endroit concerné et constatez que, loin d'être un simple sentier, vous vous trouvez sur les restes d'une route pavée. Puisque vous êtes venu jusqu'ici, il est hors de question que vous n'alliez pas jusqu'au bout. Vous vous mettez en marche entre les hautes herbes et vous vous félicitez d'avoir opté pour un jean et non une jupe. La route grimpe, en serpentant entre les arbres, en direction du sommet d'une petite colline. Là, votre vue embrasse l'ensemble du paysage. Vous vous trouvez sur un îlot, à proximité de l'île de Gontrand. Vous apercevez, sur cette dernière, la maison coloniale. Sur l'îlot, vous pouvez voir, en plus des ruines d'où vous venez, celles d'un fortin, ainsi qu'un petit bâtiment qui semble en bonne état. Vous pouvez, en allant au **31**, vous rendre dans les ruines ou, au **11**, allez voir ce qu'est ce bâtiment qui semble intact

La porte pivot, en silence, sur ses gonds. Elle vous permet de pénétrer dans un bureau richement décoré et meublé. A l'aide de votre briquet, vous enflammez deux des torches qui sont fixées au mur. Vous commencez à fouiller les tiroirs du bureau et vous trouvez ce que vous cherchiez : les lettres de marque qui prouvent que votre ancêtre était un corsaire et non un pirate. Grâce à elles, vous allez pouvoir réhabiliter la mémoire de votre ascendant et pouvoir prendre possession de l'île et de ses richesses ainsi que de la fortune de Gontrand. Vous passez le reste de votre séjour sur une serviette de plage, en bikini, à bronzer entre deux baignades. Quand vous rentrerez à l'hôpital afin de reprendre, temporairement, votre travail en attendant que les formalités soient réglées, vos copines seront vraiment jalouses de votre bronzage. Vous vous imaginez, bientôt, vous installerez sur l'île de Gontrand, qui sera la vôtre et vous occupez de faire réhabiliter, dans les manuels d'histoire, votre aïeul en dévoilant la félonie du roi de France. Enfin, c'est ce que vous vous dites car la vocation que vous avez pour vos patients et votre travail fera que, finalement, vous continuerez votre travail d'infirmière...