



# *La Maison Aux Esprits*

2 dés distinctifs, un crayon et une gomme seront nécessaires pour jouer cette aventure. Voici vos caractéristiques de départ:

HABILETÉ: 12                      ENDURANCE: 12                      VOLONTÉ: 10

Ces caractéristiques fluctueront au cours de l'aventure, mais ne pourront en aucun cas excéder ces valeurs de départ. Il vous sera expliqué in situ comment les utiliser.

## Introduction

Vous vous réveillez affublé d'une migraine de carnaval. Cela ne veut certainement rien dire, mais ça avait du sens au moment où vous vous êtes fait cette réflexion, encore plongé dans une somnolence grasse. Carnaval, amphibie, purée, route barrée, monticule, foulard, monastère, roudoudou. Des associations vous viennent. Vous vous retournez dans le lit et tâchez machinalement l'autre côté pour vérifier que votre femme est toujours là. Non ; et les draps sont déjà froids. Et quelque chose est différent. Le tissu vous paraît plus rugueux qu'à l'accoutumée; et la résonance étonnamment mate de la pièce, ainsi que ce relent de vieille poussière âcre qui vous étouffe... puis vous percevez un étrange brouhaha lointain qui n'a rien à faire chez vous, ce qui vous réveille pour de bon. Pour le coup, vous ne savez plus du tout où vous êtes ; cette chambre n'est pas la vôtre et la demeure où vous vous trouvez semble foisonner d'activité humaine. Impossible de vous souvenir de la veille. Vous pensiez vous être endormi dans votre lit aux côtés de votre épouse comme d'habitude. Vous hélez votre femme: "Saperlipopette ? Saperlipopette ?" c'est son surnom ! Quand vous vous êtes connus, elle ne cessait de répéter "saperlipopette" en ponctuation de ses menues maladresses. Vous avez adopté ce sobriquet en écho à son vrai prénom:

Paulette. Vous vous habillez, sortez de votre chambre, et tombez nez-à-nez avec votre femme qui vous sourit. Un peu honteux à l'idée que vous avez sûrement forcé sur la bouteille hier soir, vous lui demandez des explications. Elle se contente de rire et vous lance: "N'oublie pas de mettre tes escargots" avant de repartir, leste. Elle a sûrement voulu dire escarpins... toujours un peu tête en l'air; c'est ce qui vous plaît aussi chez elle, cette folie créatrice presque inconsciente sublimée par une merveilleuse intelligence, vous qui ne pensez qu'à l'argent et à votre société d'assurances. Vous oubliez parfois pourquoi vous allez travailler, dans quel but. L'argent pour l'argent, sans jamais en profiter vraiment. Peur du manque ? Fuite en avant ? Ces accès de doutes font vaciller votre volonté et vous mettent régulièrement à l'épreuve, mais la peur du changement est toujours la plus forte, et les habitudes possèdent des vertus rassurantes tant qu'addictives auxquelles vous vous raccrochez toujours et sans cesse, malgré votre déclin que vous sentez poindre: vous avez pris de l'embonpoint - peu d'exercice et de très bons restaurants où vous maniez bien la fourchette - et surtout un léger marasme dans les affaires, dont les ressorts semblent peu à peu échapper à votre contrôle.

Vous êtes donc à l'étage supérieur d'une maison, mollusques aux pieds. Le couloir plongé dans la pénombre se pare d'une austère solennité avec ses portes grises méthodiquement alignées. Pas de lumière ; l'interrupteur sert juste d'ornement. Vous descendez à tâtons les marches qui mènent au rez-de-chaussée. Le bruit vous évoque une petite fête du genre réception tamisée, ce qui vous est confirmé par la tenue élégante des quelques convives que vous voyez subrepticement passer au détour du couloir. Là encore, pas le moindre souvenir d'une réception à laquelle vous auriez été convié. Une fois en bas des escaliers, vous percevez plus distinctement le tintement des verres et les conversations feutrées, et quelques étincelles de rires qui jaillissent de ce magma. Si c'est un lendemain de cuite, vous avez connu pire, sauf qu'il doit être bien tard. Ah, pas tant que ça ! La pendule du couloir indique 16h. À peine avez-vous esquissé quelques pas qu'un bonhomme rondouillard tout vêtu de noir vous alpague. Il remonte ses

petites lunettes rondes sur son nez pour mieux vous scruter.

-« Ah vous voilà enfin ! Je suis Mr Robert Hupeno, l'exorciste-enquêteur. Je vous cherche depuis un moment. Avec tous ces gens, je désespérais de vous trouver. Le temps joue contre nous. Je ne voulais pas y croire mais vous aviez raison. J'ai investigué comme vous me l'aviez demandé et mes conclusions sont sans appel : cette maison dégage une puissante aura maléfique. Oui, un démon est tapi ici, quelque part; depuis combien de temps ? Un certain temps assurément ; son aura se manifeste faiblement dans chaque pièce, sans qu'il me soit possible d'en cibler la source. C'est le signe d'une possession ancienne, car les ondes maléfiques ténues comme celle-ci imprègnent la demeure et ses objets en profondeur ; il est donc plus difficile de les détecter. Les possessions récentes se voient comme la corne au milieu du bouc. Credo, renonciation à Satan, magnificat, et l'affaire est bouclée en trois services, parfois même sans le "Notre père," c'est vous dire ! Tenez, une fois même, un peu de yaourt en latin, et la corne du démon était vendue dans l'heure sur eBay comme aphrodisiaque ! Mais là, c'est une autre paire de manches ! Sentez-vous glisser ce vent froid qui vous appelle à sa suite, et votre volonté qui s'ébranle ? C'est une des manifestations du démon, et une de ses ruses les plus pernicieuses, qui vous endort sans faire de bruit et vous rend docile comme un agneau, ou un veau gras si vous préférez. C'est un habile politicien, en somme. Il se nourrit de vos vices pour ébranler votre volonté et ne laisser qu'une carcasse vide et apathique. Vous disposez actuellement de 10 points de VOLONTÉ. Si ces points tombent à zéro, le démon aura gagné, et vous ferez partie de sa horde de serviteurs - les lustreurs de corne, comme je les appelle. Il ne vous restera alors qu'à tout reprendre depuis le début. Aussi ne faites rien à la légère ; mesurez vos actions et leurs implications; soyez circonspect et intuitif. Digne et réservé. Et surtout: pas d'excès ! Modérez vos passions, mon fils. »

Bien, vous voilà fixé, cela ressemble fort à un de ces jeux de rôle grandeur nature - un GN pour les initiés - qu'il vous arrive d'organiser parfois au sein de votre équipe. Par contre vous ne vous souvenez pas avoir sollicité ce monsieur ; d'ailleurs sa tête ne vous dit rien. Vous ne vous êtes pas mis minable à ce point-là quand même !? Auriez-vous

fait un mini-coma éthylique ? Aprèstout, c'est ce qui pend au nez lorsqu'on fourre celui-ci dans le mini-bar. Vous n'aurez plus qu'à rentrer en mini-bus en votre ministère. En tout cas, mieux vaut faire comme si de rien n'était devant Paulette ; elle vous sermonnera encore, sinon. -« Je vous arrête Mr Hupeno, mais je n'ai jamais fait appel à vos services.

-J'ai pourtant reçu cette lettre accompagnée d'un acompte; voyez le post-scriptum: Mr Hupeno, pour me reconnaître quand vous me croiserez, sachez que je porterai des escarpins en crocodile ainsi qu'une pochette violette à pois verts. »

Vous regardez machinalement la poche de votre chemise : effectivement vous portez ladite horreur. Heureusement que vous vous étiez endormi tout habillé. Puis vous reconnaissez votre écriture et votre signature, pas de doute. Soit c'est un jeu de rôle, soit c'est du sérieux. Vous ne plaisantez pas avec ces histoires de démon et de possession. Il y a longtemps, à l'époque où votre vie prospérait sous ses multiples aspects, une voyante vous avait mis en garde contre le Mal endormi qui se manifeste un jour sans qu'on l'ai invité, et qui finit par squatter chez vous, s'assied à votre table, dors dans votre lit et vous poursuit dans vos moindre déplacement comme une groupie de vieux rockeur blasé - en termes plus ésotériques bien sûr. Il ne vous reste plus qu'à jouer correctement votre personnage, et peut-être trouver le maître du jeu.

-« Vous devrez trouver l'endroit où se cache le démon, continue Mr Hupeno, et la clef qui en autorise l'accès. Il vous faudra aussi un artéfact qui affaiblira la puissance démoniaque; je n'ai pas plus d'infos à ce sujet. Je continue mes recherches. Si vous voulez me retrouver, attendez-moi au boudoir. Je vous souhaite bonne chance !»

Tout en discutant avec Mr Hupeno, vous avez marché jusqu'au hall d'entrée. Rendez-vous au [plan 1](#) situé en fin de livre.

## 1

Mouais... votre histoire ne convainc pas. Elle frise le ridicule et l'entourloupe naïve. Mais l'As de Carreau est un matérialiste, qui sacrifie volontiers la manière au pragmatique. Peu importe la méthode, vous vous donnez du mal pour obtenir cet objet ; il veut bien vous le

céder, mais contre une certaine somme que vous ne possédez évidemment pas. Pas sur vous tout du moins. Il ne vous reste plus qu'à tenter votre chance au jeu, alors rdv au [14](#), ou laisser cela et vous rendre à la roulette voir ce qui s'y passe au [44](#).

## 2

C'est un complot ! On vous évince de la direction, on empiète sur votre territoire, on séduit votre femme ! Le ton monte. Il suffit d'une pression pour que n'éclate cette grosse tique gorgée du sang impur de l'arrivisme et de la trahison, qui abreuve nos sillons, etc...etc.... Après avoir mis les points sur les "i", vous allez les lui mettre dans la gueule. Ça ne pourra que l'améliorer, de toutes façons, sa gueule...Pif..Paf...ouch. Et voilà Trouduc à terre au milieu d'une assemblée déconcertée et d'un silence religieux, exit la roulette qui finit son tour dans un craquettement rigolo, suivit d'un dernier saut facétieux de la bille qui en fait pouffer certains. –« Mais t'es dingue !? Ça faisait partie du jeu ! » Riposte Trouduc 1er, le roi au nez cassé. Maintenant la soirée est ruinée. Votre méprise et votre emportement vous donnent un violent coup de chaud. La tête vous tourne soudain. Vous ne savez plus où vous mettre avec tout ce monde figé autour de vous. Vous allez tourner de l'œil. Vous tombez à la renverse. Quand vous vous réveillerez, un bon lait chaud vous attendra... et peut-être aussi un bon procès au cul.

## 3

Vous fréquentez assidûment cette chambre burlesque.... mais le bureau a été déplacé dans un coin, faisant place à un étrange mobilier. Cage, Croix de saint André, carcan, poulies accrochées au plafond, chaise munie d'entraves ; vous voilà plongé dans une sorte de donjon sm. Ce mobilier de torture érotique a été livré et monté il y a peu et sent encore le neuf. Antoinett' porte une combinaison en latex noir terminé par un demi-masque de chat. Vous ne vous attendez pas de sa part à une interprétation en finesse:

-« Tu ne peux plus te passer de moi, hein !? Tu vas faire ce que j'ordonne ! » Si vous souhaitez courir le risque de vous adonner à ces pratiques, avec le risque de ne plus contrôler la situation, rdv au [17](#). Si

vous préférez mettre un terme à ces jeux une fois pour toutes, faisant fi de la récompense, rdv au [41](#).

#### 4

Alea jacta est. La table de craps est animée. Un joueur agite frénétiquement les dés d'une main tandis que l'autre est crispée sur un gris-gris. C'est le joueur à l'As de Carreau ; sa veste noire est brodée de vraies cartes à jouer plastifiées, toutes des as rouges. Octuple vrille surpiquée avec quintuple salto et bombe pour le finish. Pas très impressionnant pour une paire de dés. De la table monte une clameur de joie. Les jetons s'entassent devant le lanceur et d'autres parieurs ont également remporté des gains. L'As de Carreau lance des regards complices à une jeune femme rondelette moulée dans une robe bleu ciel. C'est une hôtesse ; elles portent toutes le même uniforme. Elle lève sa coupe à son succès, un sourire enjôleur au coin des lèvres. Vous vous attardez un peu pour profiter de l'ambiance festive et glaner quelques informations. L'un de vos collègues vous apprend que c'est vous-même qui avez organisé cette soirée, en ayant eu soin de déléguer, bien entendu ; vous avez commandé à un prestataire un événement "clef en main", avec traiteur, casino, orchestre, GN, et tout le toutim. Toutes ces "attractions" sont disponibles aussi pour les non-rôlistes, mêmes si elles font partie intégrante du GN, qui reste l'activité principale. La tenancière qui loue la maison s'est prêtée au jeu et a postulé pour un rôle. Il ne sais pas où est le maître du jeu - il passe au boudoir régulièrement - mais peu importe, vous en savez assez de toutes façons. Si ce n'est pas déjà fait, allez-vous maintenant vous approcher de la roulette ? rdv au [44](#). Si vous avez butiné toutes les tables de jeu, vous pouvez voler vers d'autres lieux. Retournez au [plan 1](#).

#### 5

Dans un élan de colère caramélisée d'orgueil - sorte de tourte de l'enfer - vous aspergez la créature avec votre eau miraculeuse. Trempez-le dans l'eau, vous aurez un escargot tout chaud. Mais là, c'est un Démon tout poilu, tout cornu. Vous pensiez en toute ingénuité que votre farce-et-attrape de bazar affecterait l'un des lieutenants des enfers, grand

commandeur de légions démoniaques, tourmenteur cruel des âmes damnées dont la puissance a fait chavirer des héros de vertu. C'est remettre par trop votre destin entre les rouages d'un vieux trucage d'illusionniste. Sa Seigneurie démons ne vous accorde guère plus d'attention et vous flanque à la porte de son antre..... Nul doute que vous aurez eu une rude journée.

## 6

Si vous avez le code "Tafiole", retournez au [plan 1](#) dès maintenant pour faire un nouveau choix, sinon lisez ce qui suit.

Vous lisez "chambre nuptiale" sur une petite plaque de bois reliée par une chaînette elle-même accrochée à un clou planté dans une porte rivée au mur par des gonds emboîtés dans des charnières métalliques. En ouvrant la porte, un halo de fumée de cigarette rougeoyant vous enveloppe. L'intérieur de la chambre est sombre, et d'épaisses tentures rouges ont été tirées, laissant une unique lumière blafarde éclairer le lit à baldaquin, paré de voiles pourpres tirées tel un navire prêt à appareiller sur l'océan de la sensualité. Quel kitch ! Derrière la mousseline qui enserme les quatre côtés du lit vous percevez une silhouette féminine lassivement étendue sur le flan. Un chemin de pétales de roses invite le visiteur jusqu'au lit. —« Eh bien approche, mon chou, n'aies pas peur. » Ce doit être une prostituée. Sa gouaille est dans le ton, vulgaire un poil, quoique convenue. Généralement vous réprouvez ce genre de personnages, histoire de rester politiquement correct vis-à-vis de la gent féminine de votre entreprise. Vous vous approchez du lit et écartez le voile du baldaquin. Gloups, vous avez un coup de chaud. La nana porte une robe presque aussi transparente que le voile du baldaquin, et pas grand chose en dessous, juste ce qu'il faut pour être à la limite du décent. Vous réprouvez aussi, tandis que vos yeux approuvent. Vous admirez ses longs cheveux noirs dont les boucles descendent en cascade tumultueuse le long de son corps pour venir s'écraser sur les draps de satin, dans un flot bouillonnant de désir. Elle tire une bouffée de cigarette qu'elle vous souffle au visage.....vous qui essayez d'arrêter de fumer ! Ce camouflet vous fait perdre 1 point de Volonté. —« Je suis la patronne de la maison, mon chou. Depuis un bail! Je connais ses secrets, ses recoins, et aussi tous les gaziers qui se

sont radinés ce soir pour la bamboche à l'œil et la bouffe gratos. Je sais que tu viens te rencarder et que tu piges que dalle à tout ce merdier, pas vrai ? et moi je suis sûrement le meilleur indic de cette tôle ; moyennant rétribution. » Vous tirez naïvement quelques billets de votre poche. -« Rengaine les talbins, beau gosse ; je pense à un autre genre de transaction. Plus en rapport avec la déco du bouge, tu vois. À moins qu'il y ait un mot que t'as pas compris dans "chambre nuptiale"? Pour une fois que j'ai pas à me farcir un vieux dégueulasse ! »

Allez-vous céder aux avances de cette créature ? rdv alors au [20](#). Ou résister de toutes vos forces grâce à la puissance de la fidélité dans le mariage ? Dans ce cas notez le code "mariage", puis rdv au [plan 1](#).

## 7

Sa Majesté Trouduc 1er vous accorde une audience ! Il vous reçoit en costume protocolaire dans son casino privé, accompagné d'une cours venue épier avec excitation et effroi la mise à mort du vieux roi. La langue est plus forte que le poing ! Vous êtes sur le point de livrer une joute verbale contre votre vice-président sous forme d'un combat métaphorique plus ludique qu'un long discours. Trouduc possède 8 points d'arrogance auxquels devra se mesurer votre Volonté - mâtinée d'éloquence - selon le protocole suivant : lancez deux dés distincts, un pour vous et un autre pour votre adversaire. Ajoutez le résultat de votre dé à vos points d'Habilité et le résultat du dé de Trouduc à ses points d'arrogance. Le plus haut résultat remporte l'assaut. Si c'est vous, Trouduc perd 1 point d'arrogance. Si c'est lui, vous perdez 1 point de volonté.

TROUDUC

ARROGANCE: 8

Si votre Volonté tombe à zéro, rdv dès maintenant au [2](#). Si les points d'Arrogance de Trouduc tombent à zéro, lisez ce qui suit.

Cette conversation vous a ouvert les yeux. Vous vous résignez à accepter le fait que Trouduc fera sans nul doute un excellent président à la tête de votre société ; le meilleur même. Il est l'avenir de la boîte. Le monde change et vous n'avez pas réussi à vous adapter. Le nouveau marché est un bolide de course dépourvu de freins, qui a débordé votre



vieux tacot poussif, vous reléguant au rang d'antiquité curieuse dont l'obsolescence poinçonnée du prestige historique vient nourrir de son charme pittoresque un imaginaire en quête de racines. Avec un peu de chance et de mauvais goût, on exposera votre squelette dans le hall de votre société. Vous souriez plaisamment à l'idée que Paulette est visiblement toujours de bon conseil. Vous ne la tromperez plus, c'est juré ! Tiens d'ailleurs, où est-elle passée ? Cela fait un moment que vous n'avez pas aperçu son museau de gazelle. Avant de vous quitter, Trouduc vous raconte une petite histoire, juste pour avoir le dernier mot de la fin: -« Un jeune homme qui n'avait jamais quitté son village natal prit un jour la mer pour découvrir le vaste monde. Il navigua si longtemps et fit escale dans tant de ports, qu'il lui était impossible de mesurer le temps qui s'était écoulé depuis son départ. Il avait oublié sa patrie, ainsi que le chemin du retour. Un beau jour il arriva en vue d'une terre inconnue. Il côtoya ses habitants et se plut parmi eux, si bien qu'il décida de rester. Jamais il ne réalisa que cet endroit était en fait son village natal, tant les choses et les gens avaient changé depuis son départ. Plus rien ne subsistait de l'ancien monde qu'il avait connu, qui l'avait connu. »

Puis votre futur président vous remet une lettre: "*J'ai découvert des informations sur le nouveau nom de la maison. Apparemment il a été morcelé puis dispersé aux quatre coins de la bâtisse. Observez, et aussi tendez bien l'oreille ; ses syllabes se révèlent à qui veut bien y prêter attention. Je tiens ce conseil du maître du jeu en personne. Il joue à cache-cache et ne se montre que rarement. Il s'est fondu parmi les invités pour agir incognito. Robert Hupeno.*"

Dans l'enveloppe vous trouvez également un sous-bock jaune numéroté 10. Allez-vous voir vos voisins à présent ? Rdv alors au [45](#). Sinon, rdv au [plan 2](#).

## 8

Vous admirez votre reflet de face puis de profil. Vous n'êtes pas si mal. Votre bedaine se voit à peine et vos cheveux sont encore d'un brun affirmé. Vous avez bonne mine et ne faites pas votre âge. Vous vous sentez ragaillardi, revigoré, regonflé à bloc mieux qu'une cure de jouvence. Vous voilà d'attaque pour aller botter les trains de vos

adversaires les plus coriaces d'un swing lourd et entreprenant. Un post-it est collé sur l'armature. Vous y lisez "*otez-vous 2 points de Volonté.*" Pas grave ! Vous êtes le first class businessman. La nuit, quand toute la ville dort, vous revêtez votre super-costume moulant de super-businessman et volez au secours des sociétés en faillite, vous introduisant dans leur locaux pour rééquilibrer les comptes et mettre à jour les fichiers client grâce à votre super-base de données hyper-puissante reliée à votre businesscave - votre antre ultra-perfectionnée quoique saturée d'humidité - où sont analysées les données de toutes les bourses mondiales et les bilans d'entreprises afin d'anticiper les grands changements financiers futurs, tout ça dans le respect de la planète et de l'écologie. À présent retournez d'où vous venez.

## 9

Vous approchez de la porte, et vous retournez la plaque en bois fixée par une chaînette à une porte enclavée dans un encadrement collé à des murs porteurs soutenant un deuxième étage couvert par un toit de tuiles rouges en contact direct avec le ciel qui, un peu plus haut se fond dans l'abîme cosmique. Vous lisez à présent: "bureau". Chimérisme architectural ! En entrant vous apercevez Antoinett' assise à son bureau ; le lit a disparu. Le bureau possède des armatures soutenant des drapés et... en regardant plus attentivement vous reconnaissez clairement le lit dans ce bureau. Il s'agit d'un convertible. Vous voilà en face d'un bureau à baldaquin, ça c'est original ! Et très ingénieux ! Chimérisme mobilier ! Le buroli, le bureau burlesque, le burlisque. -« Ah te voilà! Laisse-moi te regarder dans les yeux. Es-tu prêt pour l'épreuve du miroir ? Le miroir reflète l'âme de celui qui s'y plonge. Il faut se connaître suffisamment pour passer l'épreuve. Et toutes les horloges sont détraquées, ne t'y fies pas. Le temps joue sa propre musique. Il faut juste savoir écouter. Voilà pour les conseils gratuits. Passons maintenant aux payants. Mais c'est à toi de choisir. » Vous savez maintenant à quoi vous en tenir avec Antoinett'. Allez-vous tromper votre femme une fois encore ? rdv au [37](#). Ou stopper les frais ? Dans ce cas notez le code "rideau" et retournez dans le hall d'entrée au [13](#).

Vous vous engouffrez dans le corridor sombre. Quelques pas vous mènent à un escalier en colimaçon qui descend. De grosses araignées accrochées à leur toile poussiéreuse se recroquevillent sur votre passage. Comment subsistent-elles dans un endroit où si peu de proies peuvent venir s'égarer !? Le colimaçon vous conduit jusqu'à une porte en contreplaqué posée juste au pied de la dernière marche, contre laquelle elle vient buter à l'ouverture, autorisant un faible entrebâillement tout juste suffisant pour y glisser les doigts et vous permettre de la dégondrer. Vos mains et votre chemise ressortent pleines de poussière. Votre regard se dirige naturellement vers le panneau de contreplaqué incriminé. Vous ne l'aviez pas remarqué immédiatement, mais vous lisez sur la porte : "F comme B." tracé dans la crasse. C'est à se demander si ce n'est pas vous qui avez écrit cela par un curieux hasard avec vos boutons de chemise. Vous pénétrez dans une petite cave humide et basse. Un soupirail vous apporte un semblant de lumière qui dessine face à vous en contrejour une masse indistincte. Des casiers à bouteilles bordent les murs adjacents. De la masse centrale s'exhalent des bouffées chaudes aux notes métalliques - fer, cuivre et zinc - qui, mélangées aux effluves argileuses des moisissures et aux tanins âpres, composent un bouquet qui inspirera certainement votre prochaine ligne de parfums. En quelques instants vos yeux s'accoutument et les masses se détournent et se détachent, puis se

définissent, vous dessinant une vision cauchemardesque, tandis qu'une violente urine fauve vient emboucaner vos narines. C'est lui ! C'est le Démon ! Enfin ! Cet instant désiré et redouté. Alors tout ceci était bien réel ! Paulette gît par terre, étendue sur un tapis rouge qui semble être son sang. Le Démon, trop imposant pour cet espace exigü, est voûté au-dessus d'elle et se repaît de ses entrailles où ses griffes sont profondément plongées. Des bouts de tripes jonchent le sol, encore animés de contractions réflexes. Vous chancelez devant ce spectacle horrifique.

-« C'est ton âme que je dévore, » parvenez-vous à comprendre dans un souffle rauque de la bête. Soudain Paulette s'anime mollement, tendant vers vous une main misérable, les yeux perlés de supplique. Elle n'est pas morte ! Peut-être n'est-il pas trop tard pour la sauver. Les contorsions fébriles de ses lèvres semblent vous indiquer qu'elle cherche à vous parler. À moins qu'elle ne délire. Vous bouillez en cet instant bien plus qu'un homard plongé dans son court-bouillon. Allez-vous perdre un temps précieux à écouter votre femme (merci de ne pas sortir cette phrase de son contexte), alors rdv [21](#), ou bien utiliser l'artéfact ? rdv au numéro inscrit sur la fiole.

## 10

Vous arrivez au sommet de l'escalier menant à l'étage supérieur, quand un repli dans le tapis - qui se déroule sur toute la longueur du couloir jusqu'au bas des escaliers - vous fait trébucher. Quelque peu sonné, il vous semble que le tapis est agité de remous, comme les vaguelettes d'un lac caressé par la bise. Vous restez allongé le temps de recouvrer vos esprits, mais les vaguelettes s'amplifient en vagues de plus en plus hautes qui viennent s'écraser sur votre flanc, charriant au passage une écume poussiéreuse. Vous vous décidez à vous relever, quand une lame de fond vient s'abattre sur vous en s'enroulant autour de vos jambes. Vous êtes face à un TAPIS CONSTRICTEUR. Il possède 15 points de constriction et 15 points d'Endurance. C'est un redoutable adversaire ; combattez-le selon le protocole suivant: lancez deux dés distinctifs, l'un attribué pour votre habileté, l'autre pour votre endurance. Additionnez le dé de l'habileté à vos points d'habileté:

1-Si le résultat de votre habileté est supérieur aux points de constriction

du tapis, alors, le tapis perd 1 point de constriction (sans que ceux-ci puissent tomber en dessous de 15). À présent vous avez la possibilité de le blesser. Additionnez maintenant le dé de l'endurance à vos points d'endurance. Si le résultat est supérieur à l'endurance du tapis, vous le blessez et il perd 1 point d'endurance ; s'il est inférieur ou égal, rien ne se passe.

2-Si le résultat de votre habileté est égal aux points de constriction, alors rien ne se passe.

3-Si le résultat de votre habileté est inférieur aux points de constriction, alors le tapis gagne 1 point de constriction. Dans ce cas, si l'endurance du tapis est supérieure à votre résultat d'endurance, vous perdez 1 point d'endurance ; si elle est égale ou inférieure, aucun de vous ne perd d'endurance.

Vous avez néanmoins la possibilité de reporter le bonus du dé d'endurance sur vos points d'habileté pour éviter que votre adversaire ne gagne trop de constriction, dans ce cas vous perdez 1 point d'endurance et ce même si les points d'endurance du tapis sont tombés sous les vôtres. À l'inverse, vous pouvez aussi reporter le bonus du dé de l'habileté sur vos points d'endurance. Dans ce cas et si le résultat est supérieur aux points d'endurance du tapis, alors il perd 1 point d'endurance - bien que votre habileté soit inférieure - et il gagne 1 point de constriction. Si vous êtes en difficulté, vous pouvez aussi échanger 1 point de volonté contre 1 point de constriction. Et souvenez-vous que la constriction du tapis peut augmenter et diminuer mais en aucun cas elle ne peut tomber sous 15.

TAPIS CONSTRICTEUR      CONSTRICTION: 15      ENDURANCE: 15

Si vous perdez le combat, vous vous retrouvez emmitouflé dans le tapis comme un empanadas, la gorge rembourrée de vieux minons crasseux qui vous digéreront lentement de l'intérieur et de l'extérieur, vous consumant vous-même en fine poussière qui fera plus tard à votre insu la hantise des femmes de ménage. Si vous gagnez, lisez ce qui suit. Vous avez eu peur ! On vous avait dit que la maison était vivante, mais vous songiez plus à une métaphore. Vous le subodoriez au début, mais

ce GN n'est pas ordinaire. Vous allez devoir redoubler de prudence. Le démon qui hante ce lieu est peut-être bien réel après tout ! Ainsi la voyante aurait-elle dit vrai !? Vous appuyez sur l'interrupteur et la lumière inonde le couloir. Au moins l'électricité est-elle rétablie. Vous apercevez plus loin dans un repli du tapis les petites lunettes rondes de Robert Hupeno, toutes tordues, verres brisés. Le pauvre a donc fait les frais de sa clairvoyance. Vous ramassez les lunettes quand un papier chiffonné attire votre attention. "*J'ai découvert que l'artéfact qui doit affaiblir le démon est en fa...*" Le mot s'interrompt sur une traînée d'encre noire. Vous pouvez à présent admirer les portes du couloir perpendiculaire, toutes ornées de signes distinctifs. Sur la première porte une coccinelle s'envole d'un massif de fleurs, sur la seconde une patte de lapin sert de poignée - vous trouvez ça un peu glauque. La porte la plus proche de vous possède un magnifique bas-relief sculpté représentant un massif de trèfles ; un trèfle à quatre feuilles plus gros que les autres est au centre de la composition. Vous voyez aussi un canapé au beurre-photon collé sur la porte - sans doute une facétie des gamins - vous le décollez et le mangez - on ne gâche pas la nourriture. Un fer à cheval a été monté en heurtoir. Vous l'utilisez à bon escient. On vous ouvre. C'est le joueur à l'As de Carreau qui occupe les lieux. Il vous apprend qu'il a cédé l'artéfact à une hôtesse pour qui il en pinçait. Sa chambre revêtue d'un parquet ancien et d'un papier peint fleuri a le charme vieillot des maisons de campagne. Vous voyez un luth posé sur le lit, et des partitions sur un pupitre. Sur une étagère, des coupes de tournois de poker luisent.

– « Nous n'avons pas été présentés, déclare l'As de Carreau, je m'appelle Bruno Trophée. Et si vous vous demandez, c'est un théorbe que vous voyez là. Je dois continuer à m'exercer même pendant le GN. Je joue des pièces contemporaines d'un certain Adamsky Lidenskaia Gergerverov. Il n'écrit plus de pièces conventionnelles comme des sonates ou des concertos, mais il invente ses propres formes musicales et harmoniques. Il travaille actuellement sur une série de lettres. Il a déjà écrit "B pour Basson", "Y pour piano", "G pour Hautbois", et actuellement "N pour théorbe", la pièce que je travaille, certainement la plus aboutie jusque-là et la plus digne d'être explorée en détail. Les

œuvres ne procèdent pas par ordre alphabétique, mais quand l'opus sera terminé, il comportera bien vingt-six morceaux, bien que le compositeur aie lui-même déclaré souhaiter mourir avant d'avoir fini, laissant ainsi une œuvre inachevée dans la lignée des Bach, Beethoven, Mozart, et autres illustres. »

Bruno vous sert un whisky tandis qu'il exécute l'œuvre. Le whisky vous fait gagner 3 points de volonté et 4 points d'endurance. Vous vous quittez gaillards. Rdv au [plan 2](#).

## 11

Vous voici sur un perron de calme et d'air frais. L'après-midi coule doucement à l'horizon, en déclin d'azur. Vous sentez l'agitation diurne se tarir tandis que la gent nocturne prépare ses offices. Assis sur les marches, un homme vêtu de guenilles fixe l'horizon. Il ne vous prête aucune attention et ne sollicite aucun argent. Tant mieux, vous n'avez aucune envie de contempler son visage hagard. À ses côtés, un gros chien noir vous observe fixement. Vous n'en avez jamais vu d'aussi gros. Si vous avez le code "garello" rdv dès maintenant au [27](#). Sinon retournez au [plan 1](#).

## 12

Vous voilà en selle comme jadis, nanti d'une veine insolente. La baraka ultime ! Non content de rafler l'artéfact, vous raflez aussi toutes les mises à la roulette, tous les jetons de tous les joueurs présents puis vous faites sauter la banque, après quoi la proprio des lieux perd sa maison à votre profit. Vous avez pourri la soirée et tout le monde s'en va dépité, et à pieds, car vous avez aussi gagné toutes leurs voitures au poker. Bravo !

## 13

Vous êtes de retour dans le hall d'entrée. Vous entendez le second mouvement du quintette filtrer à travers la porte de la salle à manger. Une hôtesse se repose, étendue sur la banquette près de l'entrée. Elle émet un léger ronronnement. Vous la reconnaissez ; vous l'avez aperçue au craps. Maintenant vous connaissez son nom, inscrit sur son badge : Marguerite. Un vent frais qui s'engouffre par un carreau ouvert vient lui lécher le visage. Vous tournez un instant la tête pour profiter

de l'air frais. À ce moment la porte d'entrée s'ouvre et des livreurs débarquent un chargement de gros cartons qu'ils emmènent plus loin dans le couloir. Quand vous fixez la banquette à nouveau, la femme a disparu ! Où souhaitez-vous vous rendre à présent ? Rdv au [plan 2](#).

## 14

Vous vous dirigez vers un croupier, et l'alchimiste du casino transmute votre argent en jetons. Une petite prière à Saint Camille de Lellis, et vous voilà en selle comme à la belle époque où vous jouiez compulsivement. Ça vous a passé depuis. Vous lancez vos petits scarabées à six faces qui trottent sur le tapis vert sans jamais se douter un instant des sommes colossales qu'ils portent sur leurs carapace. Quelle veine ! Vous gagnez ! Vous perdez 1 point de Volonté. Mais vous savez que la chance tourne, et mieux vaut compléter vos gains au poker où vous excellez. Rdv alors au [25](#), ou laissez cela et rdv à la roulette au [44](#) pour investiguer (sauf si vous avez le code griffe, dans ce cas retournez au [plan 1](#).)

## 15

Vous prenez un journal et attendez votre limier, confortablement affalé sur un fauteuil. Vous savourez le moelleux de son rembourrage de plumes arrachées à la gent anatidée, la souplesse de son cuir arraché à quelque paisible ruminant, le luisant de ses rivets de bronze arrachés aux mines de cuivre australiennes. La placide ambiance du lieu vous plonge dans de vieux souvenirs, où vous vous revoyez, vivant sur vos acquis, vous satisfaisant de votre routine et de votre talent, et laissant votre vice-président en charge des affaires externes à votre zone de confort et d'intelligibilité. Votre oisiveté improductive vous fait perdre 1 point de Volonté. Allez-vous continuer votre attente ? peut-être le maître du jeu viendra-t-il vous honorer de sa présence ; rdv au [38](#), ou parler avec la malienne ? rdv au [49](#).

## 16

Vous esquissez trois pas vers la banquette et vous apercevez une sorte de collier camouflé dans la déchirure d'un coussin. Vous le ramassez. Ça ressemble à un collier de fête des mères. Dix agrafes d'agrafeuse pliées sont reliées en chaînette à un morceau de pâte d'argile durci où



l'on a maladroitement gravé "D5." Où souhaitez-vous vous rendre à présent ? Rdv au [plan 2](#).

## 17

Vous vous retrouvez ligoté sur une croix, avec une boule rouge dans la bouche qui a un bon goût de pomme. La maîtresse de maison remplit son rôle de donneuse d'ordre, vous cravachant verbalement de sa langue injurieuse, tandis que sa poigne d'alliage fer-aluminium tantôt se resserre sur votre gorge, tantôt brandit le cuisant martinet. La séance finie, Antoinett' lâche enfin des renseignements précieux, mais incomplets. Vous faisant miroiter une version ultérieure plus exhaustive, vous cédez de nouveau à ses avances - vous avez trop payé de votre personne, vous ne pouvez plus reculer - mais les codes donnés au compte-goutte se succèdent à d'autres codes, et ainsi de suite pendant mille et une nuits, durant lesquelles elle peaufine son récit sans jamais vous donner la clef de l'énigme. Au moins aurez-vous une histoire à raconter à vos petits-enfants.

## 18

Le petit roquet a visiblement des arguments. Il ne voulait pas en arriver là, mais puisque vous vous montrez agressif, il vous colle sous le nez la récente OPA qu'il a effectuée sur votre entreprise et qui en fait techniquement parlant le nouveau boss. Il comptait vous l'annoncer en début de semaine. Tu quoque mi fili. Vous n'avez pas eu cette répartie sur le moment ; ça aurait été plus class que de lui lancer un "sale connard" raclé à vos fonds de culottes littéraires. Si vous avez le code "griffe" rdv dès maintenant au [47](#). Sinon, rdv au [2](#).

## 19

Le bourdonnement cathodique gêne presque les musiciens. Ces vieilles télés, une fois échauffées, se mettent à dérailler. Allez-vous vous approcher du coin-télé ? rdv au [22](#), regarder dans le miroir ? rdv au [8](#) en notant ce numéro de paragraphe pour y revenir après. Ou revenir au [plan 2](#).

-« À la bonne heure. Toi au moins t'es pas une de ces petites tafioles toutes rabougries par la morale et la culpabilité. » Alors que vous vous allongez sur les draps pour dûment jouer votre personnage, la tigresse se jette sur vous en un éclair en déchirant sa robe. Vous comprenez alors que ce n'est pas du chiqué. Vous n'avez pas le temps, le cœur, l'envie, la décence, la gentilemanerie, la bêtise, l'idée de la repousser ; surtout maintenant qu'on vous a chauffé à blanc. Finalement c'est vous le prostitué. Vous avez couché pour des renseignements, et trompé votre épouse de surcroît. Vous n'en êtes pas fier,... ni mécontent. Mitigé, certes. Vous perdez 1 point de Volonté. Elle se rallume une cigarette tout en passant une main dans vos cheveux.

- « L'artéfact que tu recherches est une fiole d'eau pasteurisée détenue par un des joueurs du casino. Il la porte autour du cou et la serre entre ses doigts chaque fois qu'il jette les dés. (Quand vous serez en sa présence, vous pourrez avancer de 24 paragraphes pour lui parler.) Maintenant nous pouvons faire les présentations. Je m'appelle Antoinett', sans "e" à la fin. L'officier de l'état civil a écrit le prénom comme ça ; une étourderie sans doute. Mes parents ont aimé cette excentricité, du coup ils ont gardé la coquille. Si tu veux d'autres tuyaux, repasses me voir à mon bureau, ça me fera plaisir. » Vous lui demandez où est son bureau, mais elle s'est déjà endormie. (Notez le code "tafirole") Retournez au [plan 1](#).

- « Tu es là ! Enfin ! Tu peux dompter le démon. Il le sait. C'est lui qui a peur de toi. C'est lui qui se tapit dans l'ombre de la maison, et cherche par tous les moyens à effacer son nom pour éviter d'être reconnu. C'est le nom que porte cette maison. Tu le connais. Dis-le. Dis son nom. Ne te perds pas toi-même. »

Paulette a une très bonne élocution pour quelqu'un qui a les entrailles à l'air. Il est vrai que ses cours de théâtre ont renforcé son assurance et sa diction, mais là c'est un tour de force ! Il ne vous reste qu'à vous servir de l'artéfact. Si vous êtes en sa possession, rdv au numéro inscrit dessus. Sinon il vous faudra une idée lumineuse.

La télévision diffuse son programme jeunesse constitué de dessins animés bas de gamme entrecoupés de pub, ou plutôt l'inverse. L'écran possède une aura dont la phosphorescence blafarde exerce sur vous un hypnotisme catatonique. Vos yeux exophtalmiés sont comme aspirés vers cette lumière bleuâtre qui fend la pénombre pour vous emprisonner dans sa toile photonique. Le TÉLÉVISEUR possède 7 points d'hypnose auxquels vous devez confronter votre Volonté selon le protocole suivant: lancez un dé et ajoutez le résultat à vos points de Volonté ; renouvelez l'opération pour le Téléviseur. Celui qui aura obtenu la somme la plus élevée remporte l'assaut. Si c'est vous, le Téléviseur perd 1 points d'hypnose. Si c'est lui, vous perdez 1 point de Volonté.

TÉLÉVISEUR

HYPNOSE: 7

Si vous perdez, vous voilà condamné à visionner la télé jusqu'à déclencher chez vous une impérieuse et irrépressible compulsion d'achat qui vous fera partir en trombe pour vous rendre au supermarché le plus proche, mettant fin à votre aventure. Si vous gagnez, lisez ce qui suit : Vous avez vaincu votre adversaire. Vous regagnez tous les points de Volonté perdus dans la bataille. Le poste n'émet plus qu'une neige monotone qui provoque les pleurs des enfants trop abruptement sevrés. Vous remarquez que les deux gamins déjà immunisés, qui jouaient à la bataille navale, sont toujours en conversation.

– « Bonbon ! » dit l'un. Et l'autre écrit sur son cahier et lui réponds :

« Quatre !

- À mon tour : caramel !

- Moins trente-trois.

- Chocolat.

- Moins dix-sept. »

Vous leur demandez à quoi rime leur manège :

- « C'est un jeu entre nous ; pour s'habituer aux opérations. On dit que  $A=1$ ,  $B=2$ ,  $C=3$ , etc... alors on pense à un mot, puis on prend le chiffre de la première lettre et on additionne la seconde, puis on soustrait la

troisième, on additionne la suivante, et comme ça jusqu'à la dernière lettre. » Retournez au [19](#).

## 23

Au moment où vous prononcez le nom, vous entendez un vacarme assourdissant de coups de masse sur les murs. Vous vous dirigez vers le bruit et vous voyez deux ouvriers portant les dossards C9 et E11 pratiquer une ouverture dans le mur, juste entre la chambre nuptiale et le grand salon. La brèche laisse apparaître un étroit corridor plongé dans le noir. Si vous souhaitez vous y engager, divisez le nombre composé des deux premiers chiffres du Nombre d'Or par le dernier et rdv à ce nouveau paragraphe. Vous pouvez aussi retourner au [plan 2](#), maintenant que vous avez le mot de passe, vous pourrez vous en servir ad libitum.

## 24

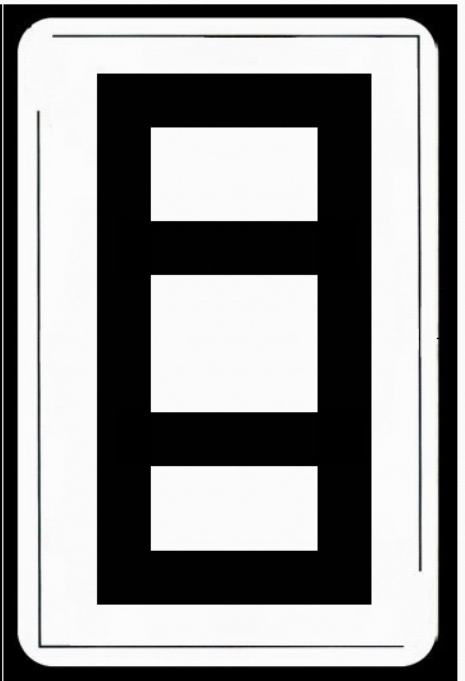
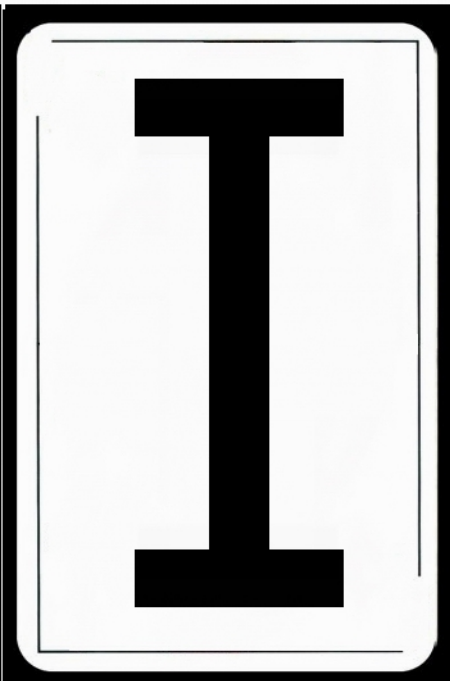
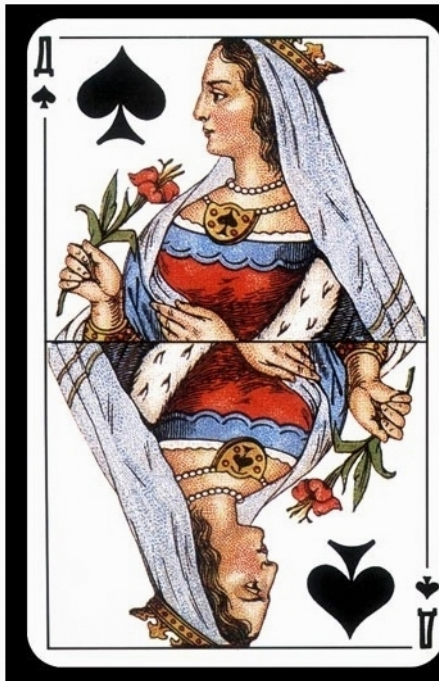
Vous pénétrez au sein d'une fourmilière agitée. Ca remue, ça chauffe, ça crie, ça cuit, ça cru; casseroles en tintamarre, étuves sauce vapeur et frigos en gelée. Aromates au feu doux, bouillon blanc, blanc bouillon. Les effluves de viandes rôties aiguissent d'un coup votre appétit même si vous n'avez pas tellement faim. Vous suivez le fumet ! Ah oui, le rôti fumant est là-bas, réservé sur une table. Vous vous frayez un chemin au milieu des commis et allez vous en couper quelques bonnes tranches bien épaisses ; cela suffira pour votre maxi-sandwich. Inutile de demander la moutarde, vous en avez toujours un pot sur vous. Vous piochez aussi allègrement dans les plateaux de petits fours déjà dressés; en général, vous ne vous préoccupez pas trop du travail du petit personnel. Vous finissez assis en tailleur sur le carrelage avec un bol de céréales et du lait, tout en lisant la composition sur le paquet: vitamines B4, B5, B6, B8 et B12. Justement ce que vous recommande le médecin. Vous avez mangé vite. Ça vous a presque fatigué. Ce repas vous fait perdre 1 point de Volonté. Maintenant que vous êtes bien calé et survitaminé, vous repartez d'un pas lourd. Un des commis se hâte une saucière à la main.

- « Chaud devant! Et un beurre-photon! Un! s'exclame-t-il en déposant un trait de sauce sur un poisson. -Un beurre-photon? qu'est-ce que c'est ? De la cuisine moléculaire ? demandez-vous.

-Un simple beurre à l'ail revenu avec une pointe de curcuma. Le curcuma fraîchement moulu donne une coloration lumineuse au beurre, qui devient presque étincelant, d'où son nom. Une trouvaille du chef. » Ce mot vous trotte. "Beurre-photon." Vous vous en gargariserez dans vos soirées mondaines. Retournez au [plan 1](#).

## 25

Un bon joueur de poker s'assied toujours dos au mur. Ce n'est pas que vous risquez de prendre une balle de colt remington en plein XXème siècle, mais comme tout amateur semi-pro, vous êtes superstitieux. Le croupier vous sert une étrange main.



Vous manifestez votre mécontentement, car de telles cartes n'ont rien à faire au poker. Le croupier s'excuse platement en vous assurant qu'il ne comprend pas comment elles ont pu arriver là, avant de les échanger contre des valides. Vous observez rapidement que les autres ne savent pas tenir des cartes, même celui avec les lunettes de soleil et un air de vieux mafioso gominé ; surtout celui avec les lunettes ! Elles sont aussi opaques qu'il est transparent. Derrière le costard à péloches se cache le pigeon dodu que vous allez plumer. En quelques mains vous lui barbotez tous ses jetons, vous permettant même de roucouler à mi-voix pour l'humilier davantage. Il parvient cependant à rester digne dans le dépit. Vous perdez 2 points de Volonté. La somme que vous avez raflée

est coquette à présent ; et suffisante. Ah ! Cette petite partie vous a redonné le goût du jeu et du risque. Vous faites charlemagne et quittez la table afin de rejoindre l'As de Carreau. Voyant que vous êtes prêt à engloutir autant d'argent, celui-ci se ravise, gageant que sa babiole est sûrement une vraie relique dispendieuse. Si vous en appelez à son tempérament de parieur et le défiez dans une ultime partie de roulette - vous en avez très envie d'un coup - rdv au [12](#). Sinon laissez tomber et rdv quand même à la roulette au [44](#) pour investiguer sagement (sauf si vous avez le code « griffe », dans ce cas retournez au [plan 1](#)).

## 26

Les tables de jeu sont très animées. Les convives, désinhibés par l'alcool, relâchent leur digne maintien au profit d'une attitude qui frise l'exubérance grotesque, si ce n'est grossière. Voulez-vous voir Trouduc ? rdv au [7](#), ou vos voisins ? rdv au [45](#), ou éviter les rencontres fâcheuses et retourner au [plan 2](#) ?

## 27

Le mendiant se retourne vers vous comme s'il venait seulement de remarquer votre présence, comme s'il savait que la musique vous a assagi l'esprit ; à moins que ce ne soit lui qui en soit ému... Vous soutenez à grand-peine son regard vitreux. Ce n'est pas tant le contraste entre vos jeux frivoles embarronnés et sa maigre subsistance, que la vision que vous avez de l'homme qu'il devait être autrefois, avant que les épreuves ne le poussent à une telle déchéance. Peut-être prendrez-vous un peu de votre temps pour lui venir en aide. Le molosse noir n'a pas bougé. Il émet un léger grognement d'agacement. Ajoutez 12 au paragraphe qui vous semblera adéquat. Retournez au [plan 1](#).

## 28

Vous avez repéré le porteur de l'artéfact. Vous le prenez à part au moment où il va changer ses jetons. L'As de Carreau vous manifeste une surprise maniérée. Allez-vous directement lui proposer de lui acheter son gris-gris ? rdv au [39](#), ou jouer cartes sur table et lui raconter l'histoire du démon ? rdv au [1](#).

Vous voilà de retour dans le petit salon où l'on vous sert le thé. La Mama-negra fait réciter son histoire à un petit garçon:

-« un petit cochon habitait une maison en carton. Il invita ses amis le mouton, le gibbon et le dindon, à manger du poivron, de la soupe à l'oignon, et de la confiture de marron cuite au chaudron. Mais le griffon souffla très fort sur la maison et le toit en carton s'envola comme un bouchon.

-À présent, c'est moi qui vais vous réciter une poésie, s'enhardit la Mama-negra.

Fleur parée d'azur  
 Dans vaste mesure  
 En torpeur abîmée  
 Par un souffle animée.

Cueillette est éphémère  
 Qu'en bon lieu ne s'opère  
 À peine l'instant passé  
 Que pétales ont déjà fané.

Venue l'occurrence,  
 En première séance  
 Avancez, furtif,  
 De trois paragafe.

En seconde occasion  
 Réinterprétation  
 De cet apophtegme  
 Tiendra lieu d'énigme.

L'amour, que l'argent  
 Souvent contrecarre,  
 Coule dans le sang  
 Même de l'avare.



Au calice blanc  
La rosée du soir  
Offre le présent  
De sa robe moire. »

Les mouflets n'ont rien compris, mais ils sont émerveillés quand même. La voix de la Mama-negra est captivante et d'une chaleureuse bienveillance. Elle vous remet un mot de Mr Hupeno, qui a continué ses recherches ailleurs. *"Si vous cherchez le bureau, c'est très simple, il suffit de renverser le numéro de la chambre et de retourner la plaque. Je dois vous mettre en garde, méfiez-vous du démon, il a flairé notre présence et il va dépêcher ses émissaires noirs pour tenter de nous mettre hors d'état de nuire. Je ne me sens pas en sécurité. Désormais nos échanges seront épistolaires par l'intermédiaire d'un tiers. Gardez votre pochette à pois pour qu'on vous reconnaisse. Robert Hupeno"* Retournez au [plan 1](#) à présent.

### 30

La télévision diffuse un dessin animé : *dans un château hanté, un démon cornu est penché au-dessus d'une jeune femme évanouie, faisant planer sur elle la menace d'un interminable rire sardonique, quand soudain, l'homme-coccinelle fait irruption dans la pièce et démasque le démon qui n'était autre qu'un humain déguisé.* Deux gamins font bande à part et jouent à la bataille navale sur un cahier. Leurs petites mains maladroites ont tracé une grille de 1 à 15 de gauche à droite et de A à G de haut en bas. Les galions prennent place à côté des sous-marins nucléaires, porte-avions, drakkars et pirogues. Attaque ! C4, C8, C12 ! Riposte ! E4, E8, E12 ! Les cris perçants des victimes retentissent sous un ciel obscurci par la fumée des canons. Les malheureux qui n'ont d'autre choix que se jeter à l'eau feront un repas pour les requins, ou pour le redoutable Kraken. Allez-vous maintenant jeter un coup d'œil dans le miroir ? rdv au [8](#) en notant le numéro de ce paragraphe pour y revenir ensuite. Sinon retournez au [plan 1](#).

### 31

Vous vous regardez dans le miroir. Le voile tombe. Vous y voyez le Nombre d'Or 394 s'y refléter. Vous gagnez 2 points de Volonté. Le quintette vient de terminer le second mouvement et entame le scherzo endiablé du troisième. Sa fougue vous ravive et vous décidez de rester. Une chaise s'est libérée justement ; vous prenez le temps de vous asseoir parmi les seniors mélomanes et de goûter au luxe d'une relâche que vous ne vous êtes que rarement accordée. Le portrait de Schumann semble empreint d'un rictus énigmatique ; à moins que vous ne vous trompiez de tableau. Rdv au [plan 2](#).

### 32

Si vous avez le code "griffe" rdv dès maintenant au [4](#). Sinon lisez ce qui suit. Le grand salon a été transformé en casino pour l'occasion. Et attention, il s'agit d'un vrai casino ! Ni trucage ni martingale. L'argent que vous misez est le vôtre. L'horloge sonne 17h ; le glas de vos économies ? Une musique jazz-lounge baigne la pièce. Ont été installées une table de roulette anglaise, une table de poker et une autre de craps. Tout un petit monde s'affaire autour en prenant du bon temps, coupe à la main, cravate à la gorge, et ferrets de la reine aux rubans. Le serveur se faufile comme une anguille au milieu des invités avec son plateau d'argent, refourguant ses canapés de mousse de saumon au beurre-photon, une invention du chef. Effectivement, ce beurre a une texture lisse qui réfléchit la lumière, vous éblouissant presque. Vous repérez quelques collègues que vous saluez de loin ; certains sont venus en famille. Quelques gamins courent autour des tables. Machinalement vous vous approchez de la table de poker, jeu que vous avez pratiqué assidûment. Vous n'en croyez pas vos globes oculaires ! Vos voisins Sylvain et Sylvette sont attablés à la table de poker ! Mais qu'est-ce qu'ils foutent ici, nom de dieu !! Ça fait un an que vous êtes en bisbille pour une conne histoire de mitoyenneté. Selon le cadastre le mur mitoyen délimitant vos propriétés est sur leur terrain. Ils veulent par conséquent reculer le mur, et donc empiéter sur votre espace. Le genre de truc que vous ne tolérez pas, rien que pour le principe. Bon, vous n'allez pas faire un esclandre ici, parce que le mur mitoyen, eh bien franchement, vous vous en foutez un peu, mais la contrariété de voir

leur sales gueules vous fait perdre 1 point de volonté. À y réfléchir, vous ne voyez que Paulette pour avoir pu inviter vos voisins. Mais qu'est-ce qu'elle a dans le crâne !? De quelle table allez-vous vous rapprocher ? La roulette ? rdv au [44](#), ou le craps ? rdv au [4](#).

### 33

Finalement une petite voix intérieure vous dit de rester écouter le quintette. Allez, juste le premier mouvement. Vous restez debout un peu à l'écart, comme cela vous partirez quand bon vous semblera sans vous faire remarquer. Et puis la moyenne d'âge du public est assez élevée - cheveux blancs et cannes sculptées - vous se souhaitez pas vous inclure dans leurs rangs. (Notez le code "garello"). Vous voilà quelque peu apaisé. La musique vous redonne du cœur au ventre. Vous êtes suspendu au portamento du violoncelle dont la profondeur candide vous émeut, et l'énergie du premier violon se marie merveilleusement avec l'impétuosité du piano. Une chose vous trouble cependant. Ce premier mouvement est étonnamment long ! Les musiciens rallongent la sauce avec des reprises non-marquées sur la partition. Vous pouvez presque voir le portrait de Schumann rouler des yeux en entendant ça. Après, si le compositeur était vraiment mécontent, il n'aurait qu'à se décrocher du mur pour aller assommer le pianiste. Ce moment de plénitude vous fait gagner 7 points de volonté. Au moment où vous alliez vous éclipses, une vieille dame du public se retourne vers vous, vous priant de bien vouloir la débarrasser de son verre de vin. Le verre repose sur un beau sous-bock jaune marqué du numéro 7, orné d'entrelacs. Il complètera merveilleusement votre collection de sous-bock ; vous l'emportez. Allez-vous jeter un coup d'œil dans le miroir ? rdv au [8](#) en notant le numéro de ce paragraphe pour y revenir ensuite. Ou vous approcher du coin télé ? rdv au [30](#). Sinon retournez au [plan 1](#).

### 34

Le mendiant n'a pas bougé du perron. Il vous fixe sans dire un mot tout en mastiquant sa pitance à grands clappements. Vous levez la tête et remarquez une pancarte accrochée au toit qui surplombe le perron. Un mot y était écrit. Il subsiste seulement les lettres " TI " écrites à la

peinture blanche écaillée, au milieu de lichens et moisissures ayant trouvé leur habitat sur ce bois vermoulu. Le molosse noir s'est dressé sur ses pattes dans une posture menaçante, toutes babines retroussées, laissant apparaître une série de crocs impressionnants. Mieux vaut ne pas s'attarder. Rdv au [plan 2](#).

### 35

Vous attirez Paulette à l'écart en l'enlaçant ostensiblement, tout en gardant un coin d'œil torve fixé sur Trouduc. Paulette vous connaît bien; elle sent que vous n'êtes pas dans votre état normal. Elle vous agrippe l'épaule affectueusement.

- « Tu es à cran. Tu devrais lâcher prise, et stopper cette course effrénée contre le temps et contre toi-même. Un petit retour en arrière ne fait pas de mal, crois-moi. Te ressourcer est la meilleure chose à faire maintenant. Le passé distribue parfois de nouvelles cartes dont il faut savoir se saisir pour une meilleure main. » (quand le moment sera venu, vous ôterez 15 au paragraphe propice à cette situation). Trouve-toi un endroit plus calme. Ah, nos voisins, oui c'est moi qui ai eu l'idée de les faire venir pour enterrer la hache de guerre. J'ai voulu marquer le coup avec une rencontre informelle. Cette histoire a trop duré ; c'est stupide; autant régler ça à l'amiable ; je ne veux plus me sentir mal à l'aise en les voyant. Ça me stresse. (notez le code "griffe") Vous regagnez 3 points de Volonté. Si vous écoutez Paulette et changez de crèmerie, retournez au [plan 1](#). Mais si vous pensez que Paulette essaie de vous éloigner pour mieux rester avec son amant, rien ne vous empêche de les surveiller de la table de craps, rdv alors au [4](#). Si vous choisissez de bomber le torse et de rappeler à Trouduc que c'est vous le boss, rdv au [18](#).

### 36

Tandis que vous vous gavez, vous repensez au pauvre hère sur les marches du perron. Vous lui apportez de quoi se nourrir, c'est le moins que vous puissiez faire pour lui. D'habitude vous ne vous préoccupez pas tellement des mendiants, mais vous percevez chez celui-ci une dignité immanente qui vous touche. Le chien continue à vous fixer en émettant un grognement inquiétant. Vous devez l'agacer avec vos



Quelque chose cloche. Un sursaut de lucidité vous fait comprendre qu'on essaie de vous maintenir assoupi. Votre adversaire n'est autre que le FAUTEUIL. Il possède 5 points de confort auxquels vous devez confronter votre Volonté selon le protocole suivant: lancez un dé et ajoutez le résultat à vos points de Volonté ; renouvelez l'opération pour le fauteuil. Celui qui aura obtenu la somme la plus élevée remporte l'assaut. Si c'est vous, le fauteuil perd 1 points de confort. Si c'est lui, vous perdez 1 point de volonté.

FAUTEUIL

CONFORT: 5

Si vous gagnez le combat, vous récupérez tous vos points de Volonté perdus dans l'affrontement, majorés de 2 points de bonus en récompense de votre somniaque pugnacité. Plus question maintenant de bayer aux corneilles ; vous allez converser avec la malienne pour vous tenir alerte. Rdv au [49](#) en laissant planer derrière vous un nuage de plumes retombant doucement comme une neige d'hiver, pour la plus grande joie des enfants, tandis que l'esprit du bœuf et de l'oie montent au ciel en vous remerciant de les avoir libérés de leur joug.

Si vous perdez le combat, lisez ce qui suit. Vous vous rendormez, abattu. Après un temps indéfini, vous rouvrez les yeux. Il n'y a plus personne dans le boudoir. Le carillon indique 3h du matin. La maison est déserte. Il fait nuit. Et frais. Silence. Froid. Nuit. Lune. Seul. Ici. Là..... Le fauteuil dévoreur de rêves vient de faire une nouvelle victime.

### 39

Mesurant l'ampleur de votre convoitise, l'As de Carreau vous annonce un prix exorbitant. Vous n'avez pas sur vous de quoi l'acheter. Allez-vous tenter votre chance au casino ? rdv au [14](#), ou préférez-vous raconter l'histoire du démon ? rdv au [1](#)

### 40

Si vous êtes déjà venu dans cette pièce et que vous avez le code "Tafiole" et le code "Claude", rdv dès maintenant au [29](#), sinon lisez ce

qui suit.

Vous voici dans l'intimité douillette du boudoir, où confidences et secrets s'échangent en catimini entre rires feutrés et œillades complices. Les canapés pourvoient un salvateur abandon du corps qui épanche tantôt l'esprit de son trop-plein de commérages. Toutes les chuchoteries marmottées du confessionnal domestique vous parviennent par susurrements systématiques et ronrons éraillés. Dans un coin une malienne s'occupe de quelques gamins. Une autre femme buvant du thé vous donne une impression de déjà vu. À en juger par son badge et son uniforme bleu-ciel, elle fait partie du personnel ; code vestimentaire oblige. Mr Hupeno n'est pas encore là. Allez-vous l'attendre ? rdv au [15](#), ou parler avec la malienne ? rdv au [49](#)

## 41

- "Antoinett' reste affligée de votre décision. Penaude, et interrompue dans son élan, elle se résigne, compréhensive. Elle vous laisse un petit souvenir : un collier muni d'une laisse. « Ah, j'oubliais un détail important : il faut additionner les sous-bock à l'endroit où tu te trouveras et que tu auras choisi, quand tu auras compris ce qu'ils symbolisent. » Rdv au [plan 2](#).

## 42

Vous scandez le nom de votre adversaire. Nommer, c'est connaître déjà. Sous vos yeux, l'immense créature se rabougrit jusqu'à prendre l'apparence d'un inoffensif escargot. Vous n'avez pas le cœur de le piétiner car vous avez bon fond. Sur le tapis de sang, le trèfle refléurit. Paulette, paupières closes, fige son visage angélique dans un sourire serein, exhalant un ultime soupir parfumé d'eucalyptus, esprit volatil du dernier de ces bonbons aux plantes dont elle raffole, qui vous parvient comme un adieu. L'escargot glisse lentement vers le soupirail, laissant derrière lui une traînée de sang sec. Éreinté physiquement et moralement, vous vous laissez glisser sur le sol avant de vous assoupir pendant que le quintette arrive au terme de son quatrième et dernier mouvement. Rideau.

Épilogue

Vous vous réveillez avec une migraine de fête foraine. Cela ne veut certainement rien dire, mais ça avait du sens au moment où vous vous êtes fait cette réflexion, encore plongé dans une somnolence grasse. Montagne, crocodile, Newton, limace, abreuvoir, yellow submarine, chat, encore chat. Des associations vous viennent. Vous vous retournez dans le lit et tâtez machinalement l'autre côté pour vérifier que votre femme est toujours là. Non ; et les draps sont déjà froids. Elle est toujours très matinale et va souvent chercher les croissants. Une odeur de café vous réveille. Vous vous levez. Vous vous êtes endormi tout habillé et votre chemise est toute tachée de jus de cerise. Quelque chose est différent de d'habitude. Impossible de mettre le doigt dessus. Quelque chose de profondément enraciné, dont un sentiment fugace vous fait parvenir l'intuition. Un grand vide vous assaille, de concert avec un désir d'exister que vous n'aviez jamais ressenti auparavant, comme un refus soudain du néant. Un bon bain vous fera le plus grand bien. Vous videz l'eau usée de la baignoire pour pouvoir la remplir à nouveau. En sortant, vous avez les pieds un peu mous. Vous descendez à la cuisine encore à moitié mouillé, laissant derrière vous un sillage humide. Après un bon café, vous fabriquerez une pancarte qui nommera votre maison. En voilà une idée qu'elle est bonne !

### 43

Il a vos yeux, ou vous avez les siens. Sans fatalisme, vous aussi mendiez à la vie les quelques bienfaits qu'elle daigne vous accorder encore. L'argent vous a tourné la tête et détourné les yeux de vous-même en prodiguant un substitut acceptable à la décroissance de votre développement personnel. Vous avez sombré peu à peu dans un système de récompense factice. Vous ne l'avez pas vu venir ; c'est arrivé sans tapage. Vous mendiez aujourd'hui ; demain vous supplierez. Le molosse noir, de ses aboiements enragés, vous arrache soudain à vos pensées. Prenez garde que ce ne soit un bras, car le matin est de taille à se défendre hardiment. Il se jette furieusement sur vous, précédé d'un jet de bave visqueuse qui vous shampooine les cheveux. Vous êtes face à un redoutable adversaire car il s'agit d'un terrible CERBÈRE MONOCÉPHALE. Initialement gardien des enfers bien avant son frère jumeau, cecerbère à trois têtes était si féroce qu'il livra combat contre



lui-même, et finit par se décapiter pour n'avoir plus qu'une seule tête. Devenu inapte à la surveillance des enfers, il fut alors banni du royaume d'Hadès et condamné, lui et sa descendance, à devenir simples chiens de garde. Vous devez affronter ce représentant d'une lignée déchue. Voici le protocole officiel : lancez deux dés distinctifs, un pour vous, un pour le cerbère. Additionnez le résultat de votre dé à vos points d'habileté, et faites de même avec le cerbère. Le plus haut résultat remporte l'assaut et blesse son adversaire, qui perd alors 1 point d'endurance. De plus, à chaque assaut, répétez ce protocole en confrontant votre Habileté avec sa Perforation ; si le cerbère remporte le jet vous perdez encore 1 points d'endurance. Puis pour finir confrontez votre Volonté avec son Aboiement infernal ; si le cerbère remporte le jet, vous perdez 1 point d'Habileté. Autant dire que vos chances sont maigres. Mais si vous possédez un collier muni d'une laisse, alors tout sera plus simple. Dans ce cas passez au protocole No 2 décrit plus bas, où toutes les caractéristiques du cerbère sont réunies en une seule entité balourde que l'on nommera "molossitude." Cerbère possède 42 points de molossitude.

CERBÈRE MONOCÉPHALE

HABILETÉ: 10

ENDURANCE: 15

PERFORATION: 9

ABOIEMENT INFERNAL: 8

Protocole No 2: lancez un dé et multipliez votre Habileté par le résultat obtenu. Si ce produit est supérieur à la molossitude de Cerbère, alors vous remportez l'assaut. Trois assauts victorieux vous seront nécessaires pour passer le collier autour de son cou, le resserrer, puis attacher la laisse à un poteau du perron. Si le produit est inférieur à la molossitude, vous perdez l'assaut, et 1 point d'endurance.

CERBÈRE MONOCÉPHALE

MOLOSSITUDE: 42

Si vous perdez le combat, vous finissez déchiqueté physiquement, moralement, et vestimentairement, sur fond de rires joyeux fusant du casino, émaillés du tintement festif des coupes qui s'entrechoquent. Si vous gagnez, lisez ce qui suit:

Vous avez maté le mâtin ! La raison du plus fort est toujours la meilleure, nous l'avons vu tout à l'heure. Cette leçon vaut bien un fromage sans doute. À l'endroit où le dogue s'était assis, vous voyez une lettre. À l'intérieur vous trouvez un sous-bock jaune marqué du numéro 6. Tiens ! Le mendiant a profité de la mêlée pour s'éclipser. Votre Habilité, Endurance et Volonté retrouvent leur valeur de départ. Retournez au [plan 2](#).

## 44

En vous approchant de la roulette vous apercevez votre femme en train de succomber aux blagues apparemment drôlissime d'un petit couillonneaud qui vous sert de vice-président et que vous aviez pris sous votre aile à l'époque où sa prometteuse jeunesse n'affichait pas cette insupportable arrogance. Vous ne pouvez plus le sacquer, avec sa face mièvre et suffisante d'hilarité affable dégoulinant d'hypocrisie. Petit prétentieux ! Faux-derche ! Vous lui avez tout appris et il se croit le roi du monde ! Et Paulette qui lui palpe le bras de manière complice à chacune de ses blagues sirupeuses de mauvaise drague ! Mais qu'est-ce qu'elle cherche, à la fin !? ça vous met hors de vous. Vous sentez cette détestable connivence entre eux. Quel petit trou-du-cul ! Tiens, voilà un nom qui lui va à ravir, "Trouduc 1er" ! Vous perdez 1 point de Volonté face à ce crétin. Crétin qui, vous devez le reconnaître, a su anticiper les besoins du marché de l'assurance et devancer la demande générée par l'apparition et l'essor des nouvelles technologies et de l'internet. Vous vous revoyez à vingt-cinq ans, quand vous aussi réussissiez toutes vos entreprises avec superbe. À présent le monde semble vous échapper. Vous vous avancez vers Trouduc 1er et le saluez jaune. Allez-vous plutôt vous colleter avec lui, histoire de lui rabattre son caquet et montrer que c'est toujours vous le boss ? rdv au [18](#), ou allez-vous plutôt tenter d'arracher votre femme à ses griffes ? rdv au [35](#).

## 45

Quelle mauvaise idée vous avez eue, pensez-vous ! Certes, vous réglez votre petit différent à l'amiable comme vous l'a conseillé votre femme, mais ce lien soudain rétabli, rendent prolixes Sylvain et Sylvette, qui ne

manquent pas de vous assommer de lieux communs et d'anecdotes insipides. Ça vous fait une belle jambe de savoir qu'ils ont emprunté la D4 qui se prolonge en D8, puis la D10, pour enfin bifurquer sur la D12 qui mène au village, et que c'est en fait plus rapide que la nationale si on vient de Creusécourt-Le-Mouchoir-De-Poche, et qu'en plus le panorama est magnifique, et que leur voiture a moins de huit-mille kilomètres, et qu'on est très confortable dedans pour les longs trajets, et que la maison est une belle maison, et que le jardin est un beau jardin, et qu'ils sont contents de penser ce qu'ils pensent. Voulez-vous voir Trouduc à présent ? rdv au [7](#). Sinon retournez au [plan 2](#).

## 46

Une trentaine de pas vers le sud vous mènent tout au bout d'un vestiaire. Vous y retrouvez Marguerite qui s'était félinement éclipsée. À son cou vous voyez l'artéfact que vous convoitiez ! La fiole d'eau pasteurisée est à portée de main ! Marguerite, voyant que vous lui rapportez son précieux cadeau de fête des mères, vous saute au cou. Son enthousiasme la pousse à vous infliger le récit de son émerveillement maternel devant l'habileté des petites mains potelées de son chérubin, la rendant plus apte à vous céder ce que vous réclamez en échange. Vous voilà en possession de la fiole. Le nombre 5 est écrit dessus. En sortant du vestiaire vous croisez Paulette. Elle semble fatiguée. Vous regardant droit dans les yeux elle vous dit avec un sérieux glacial: -« Trouve ton double. Trouve le reflet de toi-même. (Progresser de 9 paragraphes au bon endroit) J'ai bien réfléchi, et je pense que le démon ne peut pas être vaincu ; mais on peut l'appriivoiser. » Puis elle tourne les talons. Cette solennité vous a mis mal à l'aise. Où souhaitez-vous vous rendre à présent ? Rdv au [plan 2](#).

## 47

Paulette vous entraîne à l'écart. – « Chéri, écoute-moi, reconnais que Trouduc a d'excellents résultats. Il comprend les rouages des nouveaux enjeux sociétaux, comme tu les comprenais toi aussi avant. Il ne veut pas ta perte mais le bien de l'entreprise. J'ai discuté avec lui et ses projets pour relancer la société sont ambitieux et concrets. Il faut que tu l'acceptes. Je sais que c'est dur à entendre mais il ferait un bon boss à la

tête de l'entreprise; le meilleur, certainement. Je dis ça pour toi, pour t'aider. Nous sommes là pour nous amuser. Ne vois pas cela comme une rivalité. » De quel côté est-elle? Cherche-t-elle à vous évincer ? Non, vous ne pouvez pas sérieusement envisager cette possibilité. Paulette vous a toujours soutenu; mais vous avez perçu cette connivence avec Lui, et maintenant vous n'êtes plus sûr de rien. Pour lui régler son compte une bonne fois rdv au [2](#) (à Trouduc, pas à votre femme. Si vous avez pensé à la deuxième option, flagellez-vous d'1 point de Volonté). Vous pouvez aller vous calmer au craps, alors rdv au [4](#). Ou changer de crèmerie et retourner au [plan 1](#).

## 48

Si vous avez le code "garello" faites un nouveau choix et rdv au [plan 1](#). Sinon lisez ce qui suit.

La salle à manger est séparée en deux par un paravent dont les panneaux de toile ont été dépliés sur la moitié de la largeur de la pièce. À droite vous voyez un coin télé où les enfants s'hypnotisent. À gauche, un quintette s'accorde. Vous pouvez lire le programme : "*Quintette avec piano de Schumann.*" Justement vous connaissez bien cette œuvre ; vous l'écoutez souvent dans votre jeunesse et presque à votre insu, ses mélodies ont ponctué votre existence, s'enracinant profondément dans toutes vos réalisations et aspirations humaines. Certainement de là vient la force de suggestion de certaines musiques, qui nous remémorent un âge de fougue et d'optimisme d'une ingénue naïveté, mère de puissance créatrice et d'infinis possibles. C'était le bon temps ! Aujourd'hui vous n'avez plus le temps pour ces fadaïses. Sur le mur, au-dessus de l'estrade où sont installés les musiciens, un portrait de Schumann domine la salle. Vous apercevez aussi un miroir encadré de moulures anciennes, qui attire votre attention. Allez-vous jeter un coup d'œil dans le miroir ? rdv au [8](#) et notez le numéro de ce paragraphe pour y revenir ensuite. Ou vous approcher du coin télé ? rdv au [30](#).

## 49

Un carillon sonne 20h. La Mama-negra porte un pantalon en coton maintenu par un ceinturon. Elle a attaché ses cheveux long en un

chignon recouvert d'un chiffon céladon. La dondon est une crème avec les lardons. Et les spaghetti serpentent vers vous en sifflant, culinaire communion. La Mama-negra pose sa tarte au potiron sur un guéridon pour se servir du vin d'un carafon. Sur son épaule est tatoué un dragon. Ah, la Mama-negra et ses anagrammes ! "Mange, Amar!" dit-elle à un des rejetons. Quelques uns s'amuse sur le tapis avec des petits soldats: un bataillon mené par un centurion quitte la garnison. Arborant leur fanion, brandissant leur écusson, ils font face à un canon, puis disparaissent dans une explosion. Chprrrrrr!.....Chprrrrrrr!..... D'autres récitent une histoire: un petit cochon habitait une maison en carton. Il invita ses amis le mouton, le gibbon et le dindon, à manger du poivron, de la soupe à l'oignon, et de la confiture de marron cuite au chaudron. Mais le griffon souffla très fort sur la maison et le toit en carton s'envola comme un bouchon.

La Mama-negra a arrêté de fumer. Trop de goudron dans les poumons. Elle s'est mise au sauvignon, qu'elle éponge avec des canapés de saumon au beurre-photom, la spécialité du chef. La Mama était orthophoniste avant de changer de vie. Ses jeux d'anagrammes lui reviennent parfois machinalement : —« Gaël de Tunis, gâté Lundi est l'as du génie - Genius delta - déguisant le singe adulte. Saut de ligne. Luisant dégel, neige du tas, désengluait dueliste ganté d'âge nul si galet d'usine est languide. Pas mal, hein ! Certaines demeures sont plus propices que d'autres à ce genre d'exercice, allez savoir pourquoi. » Vous conversez de tout, de rien, jusqu'à ce que Mr Hupeno arrive enfin. —« J'ai des informations pour vous. La clef dont je vous ai parlé est en fait un mot de passe. Il s'agit du nom que porte la maison. La taulière doit le connaître. Quant au décodage de ce mot de passe, je crains qu'il ne faille vous débrouiller seul. Sachez cependant que la clef et le lieu ne font qu'un. Ainsi le code vous donnera le lieu où aller. » Rdv au [plan 1](#) à présent.

## 50

*Un en Yvelines. Vous avez gagné ! C'est le paragraphe 50 ! C'est lui ! On le reconnaît à sa petite frimousse rondouillarde et guillerette, à son pétale qui explose en bouche. Boum ! Badaboum ! Feux d'artifice ! Dire qu'il fallait juste y aller sans se poser de question. Au lieu de ça,*

*on se perd en conjecture, en salamalecs et réflexions ineptes. On sue, on souffre, on se cristallise le galurin... c'était la récréation. Boustrophédon. Fin.*

Le boudoir n'a pas changé depuis votre dernier passage. La Mama-negra s'est assoupie dans un fauteuil et les enfants inventent des questions bidons : « ment-on si on dit que le menton monte le ton quand il tient le violon qui joue le demi-ton d'une invention ? Le son du basson est-il le plus ronchon des bas sons ? Voit-on mieux le thon assis sur le ponton ou dans l'embarcation ? Que dit-on du dicton : le glouton mange la toison du mouton avec son blouson ? » Vous ne voulez pas interrompre leurs jeux enfantins ; vous refermez la porte sans faire de bruit. Rdv au [plan 2](#).

# plan 1

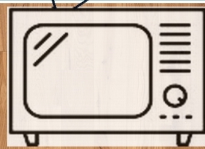
CHAMBRE NUPTIALE

\$6

\$32  
GRAND SALON



BOUDOIR  
\$40



SALLE À MANGER

\$48



HALL

PERRON  
\$11

CUISINES \$24

La chambre nuptiale, rdv au [6](#).  
Le boudoir, rdv au [40](#).  
Le grand salon, rdv au [32](#).  
La salle à manger, rdv au [48](#).  
Les cuisines, rdv au [24](#).  
Le perron de l'entrée, rdv au [11](#).

## plan 2



CHAMBRES À L'ÉTAGE  
§10



CHAMBRE NUPTIALE

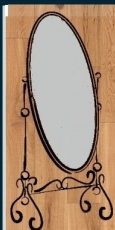
\$3

\$26  
GRAND SALON



BOUDOIR

\$50



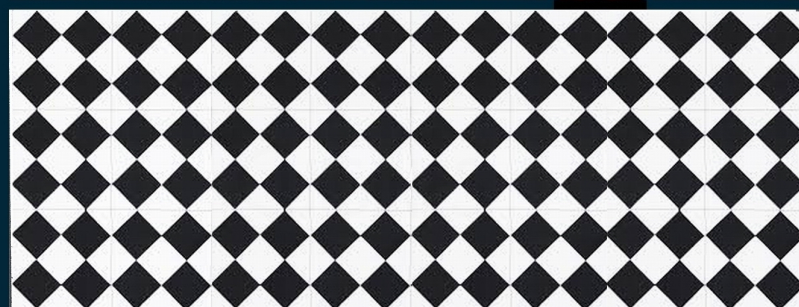
SALLE À MANGER

\$19



HALL

PERRON  
\$34



La chambre nuptiale, rdv au [3](#).  
Le grand salon, rdv au [26](#).  
La salle à manger, rdv au [19](#).  
Le perron de l'entrée, rdv au [34](#).  
Le premier étage, rdv au [10](#).  
Le boudoir, rdv au [50](#).