

Note à l'intention du lecteur :

Dans ce livre, les différents choix que vous pouvez faire sont énoncés clairement en fin de chaque paragraphe, et permettent de poursuivre votre aventure. Mais il se peut que parfois, certains choix soient cachés et ne soient pas proposés par le texte. Par exemple, si vous lisez : « *quand vous verrez une brique marquée d'un papillon, vous aurez trouvé le passage secret. Avancez de 10 paragraphes quand vous y serez.* » cela signifie qu'au paragraphe précis où le texte vous indiquera que vous êtes en présence de ce papillon dessiné sur une brique, vous aurez la possibilité d'avancer de 10 paragraphes pour accéder à un choix non proposé dans ledit paragraphe (bah oui, si c'est un passage secret, on ne va pas vous le mettre sous le nez, ça paraît logique). Dans cet exemple la situation est clairement expliquée. Il se peut aussi que la situation ne soit pas aussi clairement expliquée, mais apparaisse sous forme métaphorique. Alors, vous devrez la décoder vous-même. Par exemple, si vous lisez ceci : « *agissez comme le sage qui sait rebrousser chemin. Dix pas en arrière peuvent éclairer votre lanterne.* » eh bien vous pourrez vous douter qu'il y a anguille sous roche. Peut-être dans un prochain paragraphe y aura-t-il une lanterne éteinte ; dans ce cas, vous aurez la possibilité de reculer de 10 paragraphes, bien que ce ne soit pas proposé par le texte. Le paragraphe où vous arriverez sera alors de ce type : « *en reculant, votre pied déclanche un interrupteur dans le sol qui allume la lanterne du plafond.* » Si le paragraphe où vous arrivez n'a pas de sens, alors vous vous êtes trompé. Cela peut paraître ardu, mais rassurez-vous, une fois à l'endroit adéquat, les énigmes deviennent plus limpides.

Le plan du manoir est à la fin du livre.

Introduction

Vous roulez depuis près de trois heures à travers une campagne humide et jusqu'à présent vous n'avez croisé que quelques véhicules agricoles à la sortie de hameaux déserts. Une lettre arrivée la veille vous a fait quitter précipitamment la ville pour vous rendre au manoir de votre oncle Isidore, récemment décédé. Votre oncle était un homme discret et mystérieux qui vivait le plus clair de son temps reclus dans sa propriété. Il avait réussi dans les affaires en rachetant des fonds de pension et avait vécu de ses rentes en faisant fructifier ses bénéfices dans d'audacieux placements boursiers. Aussi était-il à la tête d'une fortune confortable. Sa mort ne vous avait pas ébranlé plus que cela, ne l'ayant côtoyé qu'en de rares occasions familiales. Isidore ne s'était jamais marié, et en l'absence d'héritier direct, vous deveniez, vous et votre cousine Solange, ses seuls successeurs. Une aubaine pour vous, qui avez grand peine à économiser sur le maigre salaire que votre tempérament dépensier vous fait dilapider dans les futilités d'une vie de divertissements. Vous pensiez avoir quelque peine à rallier votre destination, mais vous vous apercevez que votre oncle était connu dans la région, ayant investi une partie de sa fortune dans l'industrie locale. Fort des indications des gens du cru, vous ne tardez guère à vous retrouver devant la solide bâtisse. Le manoir de votre oncle fait autorité, juché sur un promontoire d'où vous apercevez les bois environnants et quelques fermes voisines. Initialement composé d'une seule aile en pierre de taille, l'oncle Isidore en avait fait construire une seconde en briques consacrée à ses travaux et recherches. Votre père vous avait vaguement parlé de la passion de son frère pour les sciences et de sa grande bibliothèque patiemment constituée au fil du temps. C'est le peu qu'il vous ait dévoilé à son sujet, entre autres détails sans importance. Il entretenait néanmoins avec lui une correspondance assidue; gamin, vous reconnaissiez le sceau de votre oncle sur les nombreuses lettres que votre père s'empressait de lire, isolé dans son cabinet. C'était il y a bien longtemps. Arrivé à la loggia de l'entrée vous frappez le lourd marteau de la porte, qui s'ouvre dans un grincement imperceptible malgré l'épaisseur massive

de son panneau de chêne. Le majordome vous invite cordialement à entrer et vous signifie que les "autres" sont déjà là. "Les autres"? Votre cousine et vous n'êtes pas censés être les seuls héritiers? Vous suivez le majordome jusqu'à la bibliothèque où doit se lire le testament. Vous apercevez votre cousine et l'embrassez sans effusion. Vos relations avec Solange ne sont pas pour ainsi dire au beau fixe et votre présence vous irrite mutuellement. C'est du moins le ressenti de vos précédentes rencontres. Le besoin de Solange de prouver sa valeur l'a poussée, très jeune, dans une brillante carrière de juriste. Elle est maintenant à la tête de son propre cabinet d'avocats et vous sentez son regard méprisant vous englober tout entier. L'autre personne présente, Léonce, était l'associé de votre oncle. Possédant un petit commerce florissant, il avait investi son pécule en rachetant avec Isidore des sociétés cotées en bourse. Vous voilà contrarié de devoir partager le magot avec autant de monde mais la perspective d'une somme malgré tout rondelette vous ragaillardit aussitôt. Ces deux radins pleins aux as n'ont pourtant pas besoin d'argent; il vous serait bien plus utile à vous, et à vous seul. Mais pour le moment vous tâchez de ne pas vous montrer trop avide et de paraître digne devant le triste décès d'un proche. Rendez-vous au [1](#)

1

Vous avez pris place à côté de votre cousine dans le confortable canapé. Un silence mat règne dans la bibliothèque. Vous avez le temps de détailler les grands panneaux muraux coulissants, remplis de livres. Le majordome se place alors derrière le bureau qui vous fait face et ouvre l'un des tiroirs à l'aide d'une petite clef. Il en tire une lettre cachetée dont il brise le sceau. "Messieurs dames, le temps est venu de prendre connaissance du contenu du testament d'Isidore:

"A vous mes légataires, qui avez répondu présent à mon dernier appel. Mon héritage comme vous pouvez le supposer est important. En fait il est colossal. Outre les richesses et titres que j'ai pu amasser pendant toutes ces années, sachez que cet héritage sera un peu particulier, voire déconcertant; de ceux qui changent irrémédiablement votre mode de vie. Tout d'abord, sachez qu'il sera soumis à conditions. La première d'entre elles est de garder à votre service Hector, mon fidèle majordome, qui m'a servi et soutenu pendant si longtemps. C'est là la moindre des choses et je ne crois pas que cela vous coûte d'autant qu'Hector connaît bien

mes affaires et tout ce qui s'y rapporte. La seconde vous semblera injuste, mais sachez qu'un seul d'entre vous pourra prétendre à hériter de l'intégralité de mes biens. Les autres repartiront bredouilles, comme nous autres chasseurs avons l'habitude de dire. Vous devez vous demander le pourquoi de la chose, mais c'est ainsi, et je ne vais pas tout vous révéler, ce ne serait pas amusant; vous découvrirez par vous même le dénouement de tout ce mystère. Sachez cependant que je ne puis morceler mon empire; sa force et sa stabilité viennent de son unité et je ne peux donc me résoudre à en céder un tiers à chacun. Venons-en au fait. Pourquoi vous ai-je fait venir tous trois pour n'en choisir qu'un? Car cet héritage reviendra à celui qui le mérite le plus; à celui qui résoudra les petites énigmes que j'ai élaborées et qui ne devraient pas poser de problème aux personnes ingénieuses et perspicaces que vous êtes. Pour commencer, vous devrez trouver les clefs qui ouvrent la porte de la cave et que j'ai dissimulées quelque part dans mon domaine. Ensuite, il faudra repérer l'emplacement de ladite cave. Rien de compliqué; cela, et encore deux trois petites choses que vous constaterez vous-même. Hector veillera à vous assister dans votre progression et vous portera assistance le moment venu, selon l'avancement de vos recherches. Il aura également toute autorité à réguler vos déplacements dans le domaine; vous devrez donc vous conformer à ses ordres, sous peine d'être définitivement radiés de la liste de mes légataires. Je sais aussi que l'appât du gain peut induire les comportements les plus vils, aussi Hector ne connaît-il aucunement les réponses aux énigmes que vous devez résoudre ni l'emplacement desdites clefs. Inutile donc de tenter de le faire parler par quelque moyen que ce soit. A chacun d'entre vous, seront remis des indices qui vous mettront, espérons-le, sur la piste de la fortune. Pour finir, il va sans dire que tout ceci consiste en un héritage officieux, et n'a pas pour moment de valeur "légale". Le testament officiel est déposé chez le notaire et sera effectif dans quelques jours, si aucun d'entre vous ne parvient à résoudre mes petites énigmes, auquel cas, c'est Hector qui héritera de tout. Je devine déjà la suspicion poindre à son égard, mais je vous garantis qu'Hector ne fera rien qui puisse vous entraver et se conformera en tous points à mes instructions. Croyez sur parole votre vieil Isidore. Je vous souhaite à tous "bonne chance." Et j'ose espérer que vous ne me tiendrez pas rigueur de cette petite "mise en

scène". Signé: ISIDORE

Vous n'auriez pas cru votre oncle si facétieux. Vous vous regardez tous en ronds de flans, sans trop savoir quoi dire. Le majordome vous remet à chacun une enveloppe cachetée censée contenir les précieux indices. Puis il vous invite à passer à table, arguant que vous devez avoir faim. Vous dînez donc tous ensemble et conversez de tout et de rien. L'oncle Isidore est au centre de la conversation mais vous ne parvenez pas à en savoir davantage sur sa relation avec Léonce, qui reste évasif sur le sujet. A 21h, Hector vous conduit à vos chambres respectives et vous souhaite "bonne nuit" en vous précisant qu'il sera encore disponible dans la soirée. Vous avez donc encore le temps pour fouiller où bon vous semble et venir le trouver si vous le souhaitez.

A présent vous voilà seul dans votre chambre. Par la fenêtre vous apercevez une lune magnifique. Vous décachetez votre enveloppe et examinez son contenu. Vous trouvez une petite clef dedans - c'est celle de votre chambre - et aussi une lettre dont le texte a été tronqué:

"tour s à l'en it l us ba oma, à o s r ses t éc. O z on a ag he q ous se ra cor po dit en "

Vous voilà bien avancé. Vous avez néanmoins une autre énigme: "Trois noms illustres et un autre bien moins qui additionnent leurs talents pour une œuvre commune, laissant s'exprimer la plus grande part de chacun. Ainsi obtiendrez-vous une combinaison."

Allez-vous tenter de parler à Solange pour faire équipe avec elle et mettre en commun vos indices? Après tout, même si vous ne vous appréciez que moyennement, l'héritage doit rester dans la famille. Rendez-vous au [34](#). Si vous préférez faire équipe avec Léonce plutôt qu'avec la pimbêche, rendez-vous au [12](#). Vous pouvez aussi chercher par vous-même et explorer le manoir seul; Dans ce cas consultez le [plan](#) qui se situe à la fin du livre et sortez après avoir soigneusement fermé votre porte à clef. Vous ne voudriez pas que l'on vous vole vos indices.

2

"Voilà un premier pas encourageant. Continuez vos recherches. Ce n'est pas de mon aide dont vous avez besoin pour le moment." En sortant dans le couloir vous croisez Solange, qui s'enquiert de votre progression. Si vous jouez cartes sur table, rendez-vous au [45](#). Si vous préférez taire vos découvertes pour ne pas attiser sa convoitise, rendez-vous au [56](#). Dans

tous les cas, notez que Solange va se coucher, alors évitez de faire craquer les escaliers, merci.

3

Epuisé par ces péripéties nocturnes, vous ne tardez guère à vous endormir, en ayant eu soin de fermer votre porte à clef. Au réveil, vous vous apercevez que vos affaires ont été déplacées. Instinctivement, vous vous précipitez vers l'endroit où vous aviez rangé toutes vos trouvailles. Vide! Tout a disparu! Vous retournez votre chambre de fond en comble dans un vacarme de tous les diables, sans succès. Vous voilà bel et bien hors-jeu dans cette course à l'héritage. Vous avez beau protester et chercher réparation auprès d'Hector, mais ce qui est arrivé est arrivé et il ne peut influencer sur le cours des choses. Vous n'avez plus qu'à repartir. Au moins vous aura-t-on payé l'essence pour vous permettre de rentrer chez vous.

4

Vous profitez d'un instant d'inattention pour verser le somnifère dans le vin de votre acolyte. Vous trinquez et regagnez vos chambres respectives peu après. Vous ne tardez guère à entendre un puissant ronflement se propager dans le couloir. C'est le signal. Vous pénétrez à pas de loup chez Léonce, affalé sur son lit, trop las pour avoir verrouillé sa porte. Vous remarquez en premier lieu une grosse miche de pain déchirée, ayant répandu suffisamment de miettes pour faire rentrer au bercail une légion de petits poucets. Même votre appartement est mieux tenu! Après une fouille minutieuse de ses affaires, vous récupérez dans ses poches trois petites clefs noires ainsi que les indices de sa lettre. Ce filou avait omis de vous parler de la troisième clef, mais qu'importe, vous avez été plus malin. Vous voilà avec quatre clefs! C'est plus que prévu mais vous les essaieriez toutes le moment venu. Quant aux indices, les voici: "Entrez dans le buffet pour trouver la cave." (ôtez 12 au paragraphe concerné). Et aussi: "Seule l'amie véritable vous ouvrira les portes." Enfin: "Deux clefs pour la chair de la chair, une clef pour le compagnon d'antan, une clef pour les ouvrir toutes, une clef pour les détrousser et dans leur chute les lier." C'est à ce moment que Solange apparaît dans l'encadrement de la porte. "Je suis contente que tu aie fait équipe avec lui plutôt qu'avec moi" vous lance-t-elle en regardant

ostensiblement le corps étendu de Léonce d'un air accusateur. Vous pouvez l'envoyer sur les roses en arguant que tous les coups sont permis; elle ne vous tancera plus et ira se coucher après vous avoir vertement sommé de ne pas faire de remue-ménage. Vous pourrez alors, soit faire le point avec Hector au [24](#) avant d'aller au lit vous aussi, soit continuer à explorer le manoir au vu des derniers éléments (consultez le [plan](#).) Si au contraire vous préférez jurer à Solange que jamais vous n'auriez usé d'un tel stratagème sur sa personne, rendez-vous au [69](#).

5

Après quelques instants passés sur une route sinueuse vous ayant mené à l'écart du village, vous approchez de la ferme où a vécu Isidore pendant quelques mois à peine. La porte est fermée mais vous passez par l'une des fenêtres de derrière et pénétrez dans la demeure laissée à l'abandon depuis longtemps. Votre attention se porte immédiatement sur une lourde malle rivée au sol. Vous parvenez à l'ouvrir sans trop d'effort. Des lettres sont posées sur une pile de vêtements. Elles sont assez récentes et datent de peu avant la mort de votre père:

"Il est évident que Solange refusera un tel "contrat." Elle ne se détournera ni de son travail ni de sa famille, car sa vie est déjà tracée. Mon fils, lui, est célibataire et ne s'est pas marié. Sa situation n'est pas florissante, et il ne manque pas volonté ni même de talent. Donne-lui l'occasion de faire ses preuves et il trouvera les ressources nécessaires, j'en suis persuadé. Tu devrais le choisir en priorité; mais tu as raison sur un point: tout cela représente une lourde charge et il ne faut pas la confier à la légère. Mets tes candidats à l'épreuve, et que le meilleur gagne." Il y a aussi un costume complet de très belle facture, qui vous va parfaitement, ainsi qu'une grande cape et une canne d'apparat. C'est terriblement désuet mais vous prenez le tout. Vous allez repartir avec votre butin quand un détail attire votre attention. Au fond du coffre vous voyez étinceler une clef estampillée n°3-18. Vous l'emportez et quittez la maison. Si vous venez de l'auberge, retournez directement au manoir voir le majordome au [43](#). Sinon vous pouvez aller à l'auberge; rendez-vous au [38](#).

6

Vous pénétrez dans la bibliothèque. Comme vous aviez remarqué, c'est une pièce assez petite dépourvue de fenêtres. Un canapé et une chaise font face au bureau central. Des centaines, non, des milliers de livres jonchent les étagères coulissantes. Vous ne sauriez les dénombrer. Deux mille? Assurément! Trois mille? Probable! Quatre ou cinq mille? Pourquoi pas! En fait la pièce est assez vaste, mais quatre rangées de panneaux de livres sur chaque mur en réduisent l'espace à son strict minimum. Si vous voulez étudier la littérature de votre oncle rendez-vous au [23](#). Si vous fouillez le bureau, rendez-vous au [41](#).

7

Combien avez-vous trouvé de clefs? Aucune, rendez-vous au [15](#). Une seule? Rendez-vous au [28](#). Deux ou trois? Alors il serait sage de ne pas le crier sur les toits et d'aller voir le majordome en catimini au [49](#).

8

Le livre posé sur la desserte attire votre attention, sûrement à cause de son marque-page arraché à la couverture d'une partition de Debussy. Vous l'ouvrez tel qu'on vous y incite: "Il était une fois deux sœurs si complices qu'elles s'étaient promis de toujours agir de concert. Qu'elles fussent réunies ou séparées ne changeait rien à l'affaire. L'on aurait pu penser qu'elles étaient jumelles; mais non. Un jour l'aînée dit à la plus petite:

- "faisons un grand voyage, et découvrons le vaste monde.

- Quelle bonne idée, rétorqua la petite, mais avec tes grandes jambes, tu marcheras beaucoup plus vite que moi, et tu me distanceras à coup sûr.

- Eh bien, Je me calerai sur ta foulée! répondit la grande.

- Tu vas t'ennuyer, à toujours m'attendre. Non, non, pars devant. Traçons chacune notre chemin, mais pour être sûres de nous retrouver, voici ce que je te propose: marchons droit devant nous. Ainsi tu me rattraperas forcément après avoir fait le tour du monde. Et puis nous sommes liées, toutes les deux! Quand tu marcheras, je saurai que c'est le moment de marcher; quand tu dormiras, je dormirai aussi. Ainsi nous penserons toujours l'une à l'autre."

La grande acquiesça et partit devant après avoir étreint sa sœur. Pour être sûre d'être suivie et évaluer la distance parcourue, elle planta des

piquets le long du chemin de manière régulière. Elle marcha ainsi longtemps et arriva en un endroit paradisiaque. Elle s'assit dans l'herbe verte pour se reposer quelques instants et, la lassitude aidant, elle n'eut jamais le courage de repartir. Sa petite sœur, loin derrière, fut irrémédiablement gagnée par la même lassitude. Les mois passèrent. Un jour, l'aînée se prit à penser à sa sœur qui lui manquait beaucoup, se demandant à quelle distance elle pouvait bien se trouver, et surtout combien de ces piquets lui faudrait-il rebrousser pour n'être plus qu'à un seul de sa petite sœur chérie?

Que le chemin de cette grande sœur dévouée soit un modèle à emprunter pour ceux qui lisent ces lignes. Choisissez l'endroit approprié pour entamer tel pèlerinage" signé: RODIESI

Pfff, quel pavé! Vous avez une sœur vous aussi. Elle n'a qu'à se dévouer pour vous!

Le tableau représente un cavalier chevauchant au galop au sortir du bois, un cor en bandoulière, précédé d'une meute de chiens alertes. Le samovar est brillant à l'extérieur, poussiéreux à l'intérieur et ne contient rien d'intéressant. Vous pouvez maintenant admirer les portraits au [58](#), inspecter le buffet et son tableau; au [32](#), ou retourner au [plan](#).

9

La plaque de fonte coulisse sans effort, découvrant une brèche dans le contrecœur. Une échelle descend au sous-sol, et en vous penchant au-dessus vous apercevez plus bas un passage qui longe le mur sur la droite. L'échelle été sciée suffisamment près du sol pour atterrir sans risque, mais pas assez pour offrir la possibilité de remonter. Vous vous y engagez. Le passage est déjà éclairé, comme si l'on avait anticipé votre venue. La lumière de lampes de chantier vous mène jusqu'à une lourde porte de chêne ornée de ferrures et munie de trois serrures. Avez-vous seulement trois clefs numérotées? Si oui, multipliez le nombre de la première par celui la deuxième et retranchez celui de la troisième, puis rendez-vous à ce paragraphe. Si vous n'avez pas ces trois clefs, vous pouvez toujours longer le mur pour voir où cela mène. Rendez-vous au [61](#).

10

Il fait froid dans les frigos. Vous n'y trouvez rien de pertinent. Les placards sont pleins d'ustensiles de cuisine et vous voyez un livre oublié là entre deux piles d'assiettes. Vous le prenez machinalement. Il s'ouvre à une page cornée dont un paragraphe est souligné: "Trois amis avaient élu domicile au coin de l'âtre. Gardiens d'un monde souterrain, ils avaient fait le serment de toujours en surveiller l'entrée et ne jamais la quitter des yeux." Le livre est signé "CALBARDHI." Réchauffez-vous devant le feu au [62](#), ou retournez au [plan](#). A moins que vous ne descendiez au cellier au [57](#).

11

Solange ne vous en veut pas de vous être allié à Léonce. Fine mouche, votre petit manège et vos messes basses ne l'ont pas trompée. Pour montrer sa bonne volonté, elle brandit une clef estampillée n°2-10. "Regarde ce que j'ai trouvé. Sans ça, pas d'héritage." Elle vous tend son trésor le plus naturellement du monde. Cela vous agace passablement car vous voilà redevable. Mais vous faites contre mauvais cœur, bonne fortune et acceptez la clef qu'elle vous offre. "Oh, ça n'était pas bien difficile à trouver..." s'esclaffe-t-elle. Elle vous donne aussi libre accès à ses indices, car de toutes façons il lui semble peu probable de réunir toutes les pièces et ce petit jeu ne l'amuse pas vraiment. Voici le contenu de sa lettre:

"Re nez le ol dro e pl s du d ine, l ù le o on los. te ze u par rap ui v mble res ndre au droit"

Vous remerciez chaleureusement Solange pour son geste et vous vous surprenez à l'embrasser avec sincérité, avant de repartir explorer le manoir. De son côté votre cousine vous demande d'être discret car elle va aller se coucher; cette journée l'a épuisée. Du moins aurez-vous réussi à renouer quelques liens familiaux avec une Solange souriante et généreuse. Allez au [plan](#) pour continuer vos recherches, ou allez voir Hector au sujet des trois clefs noires; rendez-vous alors au [64](#).

12

A pas feutrés vous sortez de votre chambre, et frappez doucement à celle de Léonce; vous ne souhaitez guère être surpris par votre cousine. Il vous accueille chaleureusement et se montre enthousiaste à l'idée de

vosre collaboration. "Nous verrons plus tard de quoi il retourne. L'important est que l'un de nous trois, peu importe lequel, récupère cet héritage." Vous vous demandez comment vous allez pouvoir mettre la main sur le magot étant donné que l'héritage officiel est déposé chez le notaire et qu'il est en faveur d'Hector. Mais pour l'heure vous n'avez guère le choix. Vous pouvez à présent inspecter le manoir. Vous décidez de vous répartir les tâches. Consultez le [plan](#). Pendant que l'un inspectera les pièces en bleu, l'autre ira dans celles en gris. Choisissez votre couleur.

13

Dans l'une des têtes de cerf à grande ramure, vous trouvez une clef estampillée n°2-10. Vous la rangez soigneusement dans votre poche. Vous continuez à inspecter les autres trophées même si vous gagez que vous n'y trouverez plus rien, ne serait-ce que pour donner le change. Vous quittez la pièce, retournez au [plan](#). Vous pourrez toujours y revenir ultérieurement pour jeter un œil sur les autres éléments.

14

En sortant du manoir, un froid cuisant vous saisit le visage. La lune vive éclaire sans peine le domaine qui semble reposer paisiblement sous les constellations d'un ciel dégagé. Vous ouvrez la grille rouillée du cimetière. Quatre tombes sont disposées côte à côte. Vous pouvez voir à l'épitaphe qu'il s'agit de la même famille, les Bratcheval. Archibald le grand-père, puis Aristide, le père, et son épouse Marthe. La quatrième tombe est celle d'Isidore. Vous cueillez une des roses qui poussent en abondance dans le domaine et la déposez sur la stèle de votre aïeul. Vous remarquez que votre oncle avait un âge plus que respectable. Quarante-vingt-dix-sept ans! Vous ne l'auriez pas cru si vieux. En fait vous ne vous êtes jamais posé la question. Aristide Bratcheval n'était pas en reste non plus, avec un an de mieux. Visiblement, la fortune, ça conserve! Et vous avez envie d'en être. Vous contemplez alors l'imposant manoir et ses terres en jurant qu'il sera vôtre. Vous ne trouvez rien d'intéressant aux abords des tombes si ce n'est un livre qui repose sur la tombe de Marthe, protégé par une cloche de verre. Si vous souhaitez le lire, rendez-vous au [68](#). Vous pouvez aussi redescendre le

long du terrain jusqu'à la grille d'entrée en contrebas, alors rendez-vous au [44](#), ou rentrer au manoir (retournez au [plan](#).)

15

Vous n'avez pas dû adopter la bonne stratégie. Léonce s'avoue déçu et se demande si vous n'avez pas voulu garder vos découvertes pour vous. Vous avez beau clamer votre bonne foi, sa confiance en vous est rompue, tout comme votre alliance d'ailleurs. Il vous met à la porte en prétextant qu'il doit aller se coucher, que demain un héritage l'attend. Vous rentrerez sans un kopeck si vous ne réagissez pas. Allez-vous passer la nuit à fouiller le manoir? Dans ce cas retournez au [plan](#). Ou allez-vous mettre votre fierté de côté et demander de l'aide à votre cousine? Rendez-vous au [11](#). Mais peut-être allez-vous vous montrer beau joueur en reconnaissant votre défaite et proposer à Léonce de trinquer? Rendez-vous au [55](#).

16

Sur le lutrin vous voyez une couverture déchirée où vous lisez: "préludes." Sont aussi posés pêle-mêle les études transcendantes de Liszt, le "clavier bien tempéré" de Bach, ainsi qu'un manuscrit consistant en quelques notes de musiques seulement, signées de la main d'Isidore. Pour quitter la pièce, retournez au [plan](#). Pour vous délier les doigts sur le clavier, rendez-vous au [37](#).

17

Quand vous évoquez le nom de votre oncle, une vive hostilité point à votre égard. On comprend que vous êtes apparentés et l'on vous suggère de décamper au plus vite. Vous percevez "meurtrier" et "voleur" au sein d'une clameur menaçante. Vous pouvez vous rendre à l'ancienne maison d'Isidore (allez directement au numéro de sa rue.) Si vous en venez, retournez maintenant voir le majordome en vous rendant au [43](#). Sinon retournez au manoir (allez au [plan](#).)

18

Vous êtes dans un salon désuet. Un canapé Louis XV et une table basse reposent sur un tapis près de la fenêtre. Un meuble d'angle est placé dans le coin à droite de la porte. Lui faisant face, à l'autre bout de la pièce près de la fenêtre, vous voyez un rouet sur une petite table ronde. Calés

sur deux murs opposés, une pendule et un vaisselier se font face comme les deux rois austères d'un échiquier suranné. Le vaisselier exhibe des assiettes en faïence richement décorées et le papier peint fleuri qui a pâli avec le temps amortit la lumière jaunâtre du lustre en bronze. En jetant un œil par le carreau vous apercevez sur la gauche le cimetière attenant à la propriété. Pour ouvrir le meuble d'angle, rendez-vous au [25](#). Pour inspecter la pendule et le vaisselier, rendez-vous au [65](#). Pour quitter la pièce, retournez au [plan](#).

19

Le moment est venu de mettre en commun ce que vous avez découvert. De son côté, Solange n'a pas résolu l'énigme de vos lettres, mais elle a découvert un coffre au salon et quelques documents étranges dans la bibliothèque. "Oncle Isidore a visiblement trempé dans des histoires louches; et ton père avait l'air au courant. Je n'aime pas ça du tout. Non, vraiment pas. Vas jeter un œil si ça t'intéresse, moi je vais me coucher." A présent, libre à vous de fouiller à nouveau les pièces du manoir où vous n'êtes pas encore allé. Quant à vos découvertes, Solange s'avoue agacée par tous ces mystères, et se demande si le jeu en vaut la chandelle. Son esprit est déjà suffisamment occupé par ses affaires en cours et ce petit jeu ne représente pour elle qu'un fâcheux contretemps. Elle déclare alors qu'elle en a assez pour aujourd'hui et qu'elle doit vraiment aller se coucher. "Ah, au fait, vous dit-elle, j'allais oublier; dans la salle à manger, j'ai croisé Léonce et comme je l'observais tout en inspectant la pièce, j'ai eu la nette impression qu'il avait découvert quelque chose." Vous regrettez de ne pas avoir fait équipe avec Léonce; votre cousine prend tout cela au-dessus de la jambe. Forcément, elle a déjà une situation, et n'a cure que la vôtre s'améliore. Encore une preuve de son égoïsme sans borne. Vous pouvez retourner au [plan](#) pour continuer à fouiller le manoir. Si vous voulez frapper à la porte de Léonce pour tâter le terrain, rendez-vous au [66](#). Si vous préférez insister auprès de votre cousine pour échafauder une tactique, rendez-vous au [50](#).

20

Vous ouvrez fébrilement le buffet, avec une excitation puérile. En l'ébranlant en tout sens, vous remarquez un panneau amovible que vous

faites coulisser. Celui-ci découvre une zone vide du buffet donnant accès à une trappe dans le sol munie de trois serrures. Grâce aux trois clefs noires en votre possession, vous l'ouvrez, découvrant une échelle qui s'enfonce dans la pénombre. Vous l'empruntez prudemment, et arrivé au dernier barreau vous vous apercevez que celle-ci est suspendue dans le vide. En jetant un des livres vous évaluez que le sol est suffisamment près pour atterrir sans risque, mais vous ne pourrez plus remonter. Si vous vous laissez choir, rendez-vous au [61](#). Si vous préférez remonter, retournez au [plan](#) après avoir remis le panneau de bois et fermé la trappe.

21

22

Hector prend un air désolé. "Monsieur a du mal à démarrer; comme ma vieille traction avant!" Vous ne goûtez guère son trait d'esprit et vous claquez sa porte en sortant. Ce majordome est d'une inutilité notoire. Dans le couloir vous croisez Solange, qui s'enquiert de votre avancée. Si vous lui avouez que vous piétinez - au risque de la voir triompher de nouveau devant votre déveine - rendez-vous au [50](#). Si vous préférez crever plutôt que montrer votre faiblesse, regagnez vos pénates en l'assurant de votre bonne fortune, et rendez-vous au [56](#).

23

Les livres traitent de tous les sujets, sciences, littérature, ésotérisme, bestiaire fantastiques et créatures chimériques, jardinage et bricolage de maison.... vous faites coulisser les panneaux pour accéder aux ouvrages d'alchimie, sorcellerie et autres sciences occultes, puis les ouvrages philosophiques sur le dernier panneau. La philosophie ne devait pas être le fort de votre aïeul, vous ne dénombrez que trente ouvrages à vue de nez. Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez fouiller le bureau. Rendez-vous au [41](#). Ou retournez au [plan](#).

24

Vous voilà sur le bon chemin, dirait-on. Mais il se fait tard et nous devons tous aller nous coucher. Si vous désirez veiller encore un peu je

vais vous laisser de quoi vous occuper." Hector vous fait signe de le suivre. Vous lui emboîtez le pas jusqu'au cellier. Là, il dresse une table improvisée avec une grande plaque de bois posée sur deux tréteaux, qu'il couvre d'une grande nappe à carreaux. Avec soin il y dépose un bougeoir, quelques pommes, un vieux clairon terni, une sacoche en cuir, une bouteille de vin qu'il débouche afin que vous puissiez en profiter, une miché de pain, un couteau à dépecer, et un vieux fusil. « C'est prêt! Monsieur a devant lui quelques uns des objets qui appartenaient à votre oncle. Ce sont des vieilleries qu'il affectionnait par sentimentalisme. Un indice est caché sous la nappe! » Vous êtes décontenancé par l'apparente évidence de cette énigme. (Quand vous penserez savoir où est l'indice, vous ajouterez 35 au paragraphe où vous vous trouverez). « A présent je vais me coucher. Je vous dis à demain pour le petit-déjeuner. Et aussi, je vous conseille de me confier vos clefs pour la nuit, elle seront en sécurité. » Si vous faites confiance à Hector, rendez-vous au [31](#). Si vous préférez conserver vos clefs sur vous, rendez-vous au [3](#).

25

Sur le meuble d'angle est posé un jeu de tarots. Cinq cartes sont retournées face visible: la lune, le bateleur, la roue de fortune, le diable, et l'étoile. L'intérieur du meuble abrite un coffre-fort. Si vous en connaissez la combinaison, additionnez-en les chiffres et avancez d'autant de paragraphes. Pour inspecter la pendule et le vaisselier, rendez-vous au [65](#). Pour quitter la pièce, retournez au [plan](#).

26

Tout vous apparaît clairement en voyant la marqueterie. Effectivement, les roses qui courent le long du panneau de bois sont en boutons sur la droite, et s'ouvrent progressivement jusqu'à s'épanouir complètement sur la gauche, au niveau des notes graves. Vous vous munissez d'un couteau solide et retournez le Sol le plus grave du clavier. La touche est creuse et dissimule une petite clef estampillée n°1-6. Vous la rangez dans votre poche. Retournez au [plan](#).

Après quelques verres, les langues se délient et l'on vous raconte comment des personnes isolées - de jeunes femmes seules, des enfants s'étant écarté du village pour jouer, des hommes étant rentrés tard des champs - avaient été retrouvés mort. Une bien triste affaire qui a endeuillé le village et semé la terreur dans les environs. "Elle les a dévorés!" crie un vieux soûlard, jurant avoir vu une bête penchée au dessus d'un corps avant de s'enfuir dans les bois. Personne ne fait attention à cette remarque, car comme le fait remarquer votre interlocuteur, aucun des cadavres ne portait de trace de sang, et les blessures étaient propres; détail curieux. D'un coup, l'un des hommes assis au comptoir vous reconnaît. Vous lui aviez demandé le chemin du manoir. Il vous prend à parti d'une voix puissante; "si vous êtes allé au manoir, c'est sûrement que vous êtes de la famille! Il y a vingt ans, juste avant la mort de ce pauvre Aristide, toutes ses possessions avaient été cédées à Isidore." "Un meurtrier celui-là!" fuse d'un recoin de la pièce. Tout ça commence à sentir le roussi. Même si certains prennent mollement votre défense, le ton monte, et votre présence ne fait que raviver une vieille amertume. Vous n'êtes même pas certain de l'innocence votre oncle. Il est préférable de partir. Pour aller à l'ancienne maison d'Isidore, rendez-vous directement au numéro de sa rue; personne ne vous renseignera. Si vous en venez, retournez voir dès maintenant le majordome au [43](#). Sinon retournez au manoir (allez au [plan](#).)

Léonce brandit fièrement deux petites clefs noires. A vous deux, vous avez réuni les trois clefs! Maintenant vous lui faites remarquer que vous n'avez pas encore trouvé l'entrée de la cave. Léonce vous répond que la nuit porte conseil et suggère d'aller se coucher, chacun ayant la garde des clefs dont il dispose déjà. Vous proposez alors de trinquer pour fêter votre avancée. "Excellente idée! Nous aviserons demain de la manière dont nous nous départagerons," s'enthousiasme Léonce. C'est cela! Tout en triquant cordialement d'un air faussement détendu, deux trois idées vous viennent sur le sujet; cela se passera certainement dans le salon avec la clef à molette, ou bien dans la bibliothèque avec le chandelier!

Assez vite, vous vous concentrez sur l'élaboration d'un plan plus réaliste. Si vous avez l'indice C et que vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [4](#). Sinon, allez vous coucher en conservant vos trouvailles comme le suggère Léonce et rendez-vous au [39](#).

29

Grâce à la clef vous remontez le mécanisme. La grande aiguille est maintenant à un trait de la petite, à 2h12 très exactement. Vous attendez un signe, un déclic, un bruit de mécanisme ouvrant quelque trappe cachée.... mais rien de tel ne se produit, ni plus que de plafonds hérissés de pics qui se mettent à descendre. Il vous semble pourtant avoir correctement interprété les indices. Vous continuez à remonter le mécanisme en essayant aléatoirement d'autres positions... sans succès. Vous revenez à votre première idée. Notez le code "Sivori" et rayez le code "Salieri." Retournez au [plan](#).

30

Si Solange est déjà allée se coucher, rendez-vous immédiatement au [56](#), sinon lisez ce qui suit. Si vous avez collaboré avec Solange et choisi les pièces bleues, rendez-vous au [46](#), si vous avez choisi les pièces grises, rendez-vous au [19](#). Avec Léonce, rendez-vous au [7](#). Si vous avez fait cavalier seul, retournez voir le majordome. Rendez-vous au [49](#)

31

Vous confiez vos précieuses clefs à Hector avec une pointe d'appréhension. A tort. Vous passez une très bonne nuit et vos clefs vous sont restituées dès votre réveil. Après un solide petit déjeuner passé en compagnie de Solange, vous vous apercevez que Léonce a disparu. "Peut-être est-il déjà sur le chemin de la fortune... ou ailleurs;" Hector ne peut vous divulguer cette information mais il vous suggère d'aller faire un tour au village pour vous dégourdir. Pour vous rendre à l'auberge du coin, [38](#). Si vous avez l'ancienne adresse de votre oncle, vous pouvez vous rendre à son domicile (allez au même paragraphe que le numéro de sa rue.) Si vous voulez rester dans le manoir pour le moment, retournez au [plan](#) et notez le numéro de l'auberge ; vous pouvez désormais y aller quand bon vous semblera, tout comme chez votre oncle.

De la vaisselle en porcelaine blanche rayonne au fond du buffet, et dans les tiroirs luisent des couverts en argent parfaitement briqués. Vous en emplissez vos poches. Ce n'est certes pas le trésor de Barbe Noire, mais sait-on jamais, si l'héritage vous échappe, ce sera toujours ça de gagné. Dans un des tiroirs vous trouvez une petite boîte à médicaments, oubliée sans doute. Elle contient toutes sortes de pilules dont des somnifères. Si vous souhaitez les prendre avec vous, notez l'indice C.

Au dessus du buffet trône un grand diptyque. Le premier volet représente une scène de chasse où les chiens, tous crocs dehors, encerclent un sanglier tandis que les chasseurs épaulent leur fusil. Le second volet est une ripaille nocturne au clair de lune. Une nappe a été dépliée dans une clairière et les chasseurs semblent en proie à une folie carnassière, déchiquetant à pleines dents des morceaux d'un animal à peine tué. Sous la pleine lune halée, les jeux d'ombres inquiétants des arbres enferment les protagonistes au premier plan, éclairés par un unique candélabre posé à une extrémité de la nappe. A côté, Une corbeille de fruits côtoie les cors posés sur leur pavillon. Au centre, une gibecière rebondie cale une bouteille de vin, et dans une imposante miche de pain un couteau est planté jusqu'à la garde. A l'autre extrémité de la nappe, les fusils sont soigneusement alignés. L'empâtement est tel que la peinture croûte par endroits en gros placards boueux. L'auteur devait être payé au tube! Hypnotisé par cette toile lugubre, vous ressentez un malaise qui vous fait vous en détourner. Vous pouvez à présent inspecter la desserte et son tableau (rendez-vous au [8](#)), ou retourner au [plan](#).

En repensant aux indices combinés, il vous apparaît clairement que c'est ici l'endroit le plus bas, près de la grille, et les roses y poussent comme du chiendent. Vous prenez une bêche dans la cabane que vous avez aperçue et commencez à remuer la terre. Vous bêchez, vous bêchez sans relâche. Ce n'est qu'à l'épuisement que vous vous demandez si vous ne vous êtes pas fourvoyé. D'ailleurs, à y réfléchir, comment votre oncle aurait-il pu avoir l'assurance que les roses fussent épanouies précisément le jour du testament, sans succomber au gel ni au mildiou. De toutes façons vous avez le dos trop vermoulu pour continuer. Vous ne prenez

même pas la peine de ranger la bêche, qu'importe, dans votre frénésie vous avez complètement ruiné les magnifiques rosiers de l'entrée. Leur beauté, fruit de soins constants et prodigues, n'aura pu, par leur seul éclat, tenir votre bras armé en respect. Traînez-vous jusqu'au [plan](#).

34

Vous frappez à la porte de votre cousine qui semble surprise de vous voir. Votre proposition d'alliance semble lui convenir malgré sa contrariété non dissimulée de vous avoir comme acolyte. Vous sentez sa dureté envers vous s'estomper. Elle vous confesse qu'elle a surtout hâte d'en finir avec ces simagrées pour enfin rentrer chez elle au plus vite. Les affaires de son cabinet ne lui laissent pas le loisir de s'absenter ad libitum. Elle vous montre le contenu de sa lettre:

"Re nez le ol dro e pl s du d ine, l ù le o on los. te ze u par rap ui v mble res ndre au droit"

Elle a également une petite clef qui est celle de sa chambre. Vous pouvez à présent inspecter le manoir. Vous décidez de vous répartir les tâches. Consultez le [plan](#). Pendant que l'un inspectera les pièces en bleu, l'autre ira dans celles en gris. Choisissez votre couleur.

35

Si vous êtes déjà venu dans cette pièce, rendez-vous au [40](#), sinon lisez ce qui suit. Il fait bien chaud dans la cuisine. La grande cheminée est le théâtre d'une flambée magistrale. Tous les ustensiles nécessaires à une cuisine au feu de bois sont à portée de main. Une grande table en bois brut siège au centre de la pièce, sur laquelle sont disposées quelques denrées, du pain, des salaisons, quelques légumes, et de l'huile, qui vous rappellent l'excellent dîner que vous a préparé Hector. Rien que pour ça, vous le garderez bien volontiers à votre service. Sur les murs, sont calés des frigos et des placards. Vous apercevez aussi une trappe qui descend au cellier. A peine avez-vous détaillé les lieux que Léonce fait irruption dans la pièce. " Pardonnez-moi, je ne fais que passer. Il m'arrive d'avoir une petite fringale la nuit." Jetant un rapide coup d'œil sur la table, il s'empare d'une miche de pain puis s'en va. Si vous voulez vous approcher du feu pour vous réchauffer, rendez-vous au [62](#); ouvrir les

frigos et les placards, rendez-vous au [10](#). Pour descendre au cellier, rendez-vous au [57](#).

36

Vous profitez d'un instant d'inattention pour verser le somnifère dans le vin de votre acolyte. Vous trinquez et regagnez vos chambres respectives peu après. Vous ne tardez guère à entendre un puissant ronflement se propager dans le couloir. C'est le signal. Vous pénétrez à pas de loup chez Léonce, affalé sur son lit, trop las pour avoir verrouillé sa porte. Vous remarquez en premier lieu une grosse miche de pain déchirée, ayant répandu suffisamment de miettes pour faire rentrer au bercail une légion de petits poucets. Même votre appartement est mieux tenu! Après une fouille minutieuse de ses affaires, vous récupérez dans ses poches trois petites clefs noires ainsi que les indices de sa lettre. Les voici: "Entrez dans le buffet pour trouver la cave." (ôtez 12 au paragraphe concerné). Et aussi: "Seule l'amie véritable vous ouvrira les portes." Enfin: "Deux clefs pour la chair de la chair, une clef pour le compagnon d'antan, une clef pour les ouvrir toutes, une clef pour les voler et dans leur chute les lier." C'est à ce moment que Solange apparaît dans l'encadrement de la porte. "Je suis contente que tu aie fait équipe avec lui plutôt qu'avec moi" vous lance-t-elle en regardant ostensiblement le corps étendu de Léonce d'un air accusateur. Vous pouvez l'envoyer sur les roses en arguant que tous les coups sont permis; elle ne vous tancera plus et ira se coucher après vous avoir vertement sommé de ne pas faire de remue-ménage. Vous pourrez alors, soit faire le point avec Hector au [24](#) avant d'aller au lit vous aussi, soit continuer à explorer le manoir au vu des derniers éléments (consultez le [plan](#).) Si au contraire vous préférez jurer à Solange que jamais vous n'auriez usé d'un tel stratagème sur sa personne, rendez-vous au [11](#).

37

Vous réglez le tabouret à votre hauteur et caressez le bois verni. Juste au dessus du clavier, une composition florale en marqueterie orne la caisse. Les fleurs de lys et des roses ouvertes entremêlées de feuilles et de tiges courent tout le long du panneau de bois. Vous rabattez le pupitre et commencez à jouer. Vous arrêtez vite, le piano est horriblement faux,

même pour vos oreilles rustres. Si vous souhaitez feuilleter les partitions, rendez-vous au [16](#). Si vous quittez la pièce, retournez au [plan](#).

38

Vous entrez dans l'auberge où l'on vous dévisage avec insistance. Plusieurs personnes sont attablées et discutent en buvant. Allez-vous leur demander la route pour aller à l'ancienne maison de votre oncle? Rendez-vous au [17](#), ou leur parler des disparitions qui ont eu lieu il y a vingt ans? Rendez-vous au [27](#).

39

En remontant à l'étage, vous croisez Solange qui vous toise. "Alors comme ça, tu as préféré faire équipe avec un inconnu plutôt que privilégier la famille, hein?" Vous contenez difficilement votre colère devant cette remarque typiquement Solangienne; ce mélange de donneuse de leçon et de suffisance. Vous n'avez jamais pu la piffer et vous ne la pifferez jamais. Cependant vous savez qu'elle ne se serait jamais alliée contre sa fratrie, quand bien même ce fut vous. Si le poids de la trahison est trop lourd pour vos épaules et que vous souhaitez retourner votre veste pour vous acoquiner avec votre cousine, alors [69](#). Sinon, faites le point avec Hector avant d'aller dormir et rendez-vous au [24](#).

40

Si vous voulez vous approcher du feu pour vous réchauffer, rendez-vous au [62](#); ouvrir les frigos et les placards, rendez-vous au [10](#). Pour descendre au cellier, rendez-vous au [57](#).

41

Dans les tiroirs vous trouvez des lettres. Vous reconnaissez l'écriture de votre père. Vous en ouvrez une par curiosité; vous n'avez jamais su le sujet de correspondance entre votre père et votre oncle.

"20 Janvier 1960.Ce que tu me rapportes est inquiétant. Cette maladie n'est pas ordinaire et je pense que tu devrais consulter des spécialistes. Un remède existe sûrement."

"7 Mai 1960. je n'en reviens pas de ce que tu m'annonces. Tous ces incendies sont forcément d'origine criminelle. Au moins la vente de ta maison de ville assurera ton relogement. Je ne comprends, ne cautionne,

qu'a moitié l'attitude de ton associé. Certes, c'était toi personnellement que l'on visait et il aura été entraîné aussi vers le fond; mais sa responsabilité est engagée dans cette affaire, car il lui incombait de souscrire les assurances nécessaires pour ce genre de catastrophe; cela faisait partie de ses attributions si je me souviens bien. Il ne peut donc s'en prendre qu'à lui si les assureurs ont refusé de rembourser. Il profite de cette aubaine pour reporter la faute sur toi. Enfin, que peux-tu pour lui à présent. Pense d'abord à toi. N'oublies pas de me donner ta nouvelle adresse."

"13 Juillet 1960. Es-tu bien installé? Comment va la santé?" Vous remarquez que l'adresse est celle du bourg en contrebas. Isidore avait dû habiter quelques temps dans de moins somptueux locaux. Vous ne vous étiez jamais douté que les affaires de votre oncle avaient périclité à une certaine époque. Aveuglé par l'insouciance des enfants de votre âge, votre oncle restait invariablement un gentil et mystérieux bonhomme à qui il ne peut rien arriver. Adulte, cette vision avait perduré.

"2 novembre 1960. Je suis bien content pour toi que les affaires reprennent. J'irai te visiter bientôt dès que j'aurai un peu de temps. A propos, j'ai reçu la visite de Léonce. Il te cherche. Je lui ai dit que je n'avais plus de nouvelle de toi et il n'a aucun moyen de te localiser. Malheureusement lorsqu'il s'est présenté chez moi, je tenais en main une de tes lettres cachetée de ton sceau. Je ne peux garantir que ce détail lui ait échappé. Enfin ça n'a pas tellement d'importance."

Sur cette dernière lettre, c'est l'adresse du manoir qui est inscrite. Vous voyez aussi quelques vieux journaux. Si vous voulez prendre le temps de les lire, rendez-vous au [60](#). Sinon retournez au [plan](#).

42

Vous glissez les trois clefs dans les serrures, et la porte s'ébranle. A chaque cliquetis, votre excitation monte d'un cran; vous avez peine à croire, même, que les clefs tournent si bien dans leur serrure. Vous n'aviez jamais réalisé à quel point débloquer un verrou était un cadeau suprême de dame nature. Votre sang bout. Vous peinez à pousser son lourd panneau. Vous entrez dans une cave à vin agréablement fournie, humide et fraîche, aux relents tanniques. Vous marchez jusqu'à un porche aménagé dans le mur du fond et pénétrez dans une plus vaste pièce. Vous y voyez plusieurs cercueils dont un à terre et trois autres

dressés sur le mur. En vous approchant de ces derniers, vous lisez distinctement votre nom sur l'un d'eux, puis celui de Solange ainsi de Léonce sur les deux autres. Votre sang ne fait qu'un tour. Vous ne goûtez pas cette macabre plaisanterie et vous commencez à vous tenir sur vos gardes. Mais trop tard, le couvercle du cercueil couché s'est ouvert et vous sentez une morsure cuisante dans votre cou. Rendez-vous au [70](#).

43

"Monsieur n'est plus qu'à une encolure. Votre oncle aurait été fier de vous." Hector vous remet un sceau rempli d'eau. "Voilà votre indice pour la suite des événements" dit-il d'un imperturbable flegme, acquis sans doute dans une des très prestigieuses écoles anglaises de majordomes. (Vous ôterez 11 au paragraphe qui vous semblera opportun.) Retournez au [plan](#).

44

En descendant la pente vous apercevez une petite cabane à outils sur votre gauche. Ici, les massifs de roses sont abondants. On voit que le domaine est soigneusement entretenu par les jardiniers. Tout ceci sera bientôt à vous! Vous aurez vos gens et vous irez vous aussi dans la forêt domaniale pour chasser. Le soir votre cuisinier vous servira le produit de vos exploits agrémenté de ce que l'art culinaire a de meilleur. Votre petite rêverie ne vous dispense pas de continuer vos recherches. Retournez au [plan](#).

45

Loin d'être contrariée, Solange vous congratule. Elle avoue que gérer une grande fortune n'est pas dans ses ambitions. Sa vie, son travail, lui conviennent parfaitement tels quels, mais elle n'a pas l'intention de laisser un étranger s'emparer du patrimoine familial. Pour montrer sa bonne volonté, elle vous donne libre accès à ses indices, car de toutes façons il lui semble peu probable de réunir toutes les pièces et ce petit jeu ne l'amuse pas vraiment. Voici le contenu de sa lettre: "Re nez le ol dro e pl s du d ine, l ù le o on los. te ze u par rap ui v mble res ndre au droit" Vous remerciez chaleureusement Solange pour son geste et vous vous surprenez à l'embrasser avec sincérité, avant de repartir explorer le manoir. De son côté votre cousine vous demande d'être discret car elle

va aller se coucher; cette journée l'a épuisée. Du moins aurez-vous réussi à renouer quelques liens familiaux avec une Solange souriante et généreuse. Retournez au [plan](#).

46

Le moment est venu de mettre en commun ce que vous avez découvert. De son côté, Solange n'a pas résolu l'énigme de vos lettres, ni découvert le moindre indice. Libre à vous de fouiller à nouveau les pièces du manoir où vous n'êtes pas encore allé. Quant à vos découvertes, Solange s'avoue agacée par tous ces mystères, et se demande si le jeu en vaut la chandelle. Vous sentez de sa part un dédain mêlé d'inquiétude lorsque vous relatez ce que vous avez découvert dans les journaux et les lettres. Elle déclare alors qu'elle en a assez pour aujourd'hui et qu'elle va se coucher. Vous regrettez de ne pas avoir fait équipe avec Léonce; votre cousine prend tout cela au dessus de la jambe. Forcément, elle a déjà une situation, et n'a cure que la vôtre s'améliore. Encore une preuve de son égoïsme sans borne. "Evite le remue-ménage," lance-t-elle avant de vous clore sa porte au nez. Si vous avez déjà réussi à obtenir une clef, retournez dès maintenant au [plan](#) et continuez votre exploration où bon vous semble. Si vous n'avez aucune clef, il est probable que Léonce vous les ait soufflées; c'est une possibilité à ne pas négliger. Dans ce cas, vous pouvez frapper à sa porte pour tâter le terrain, rendez-vous au [66](#). Si vous pensez qu'il est préférable d'insister auprès de votre cousine pour échafauder une tactique, rendez-vous au [50](#).

47

Vous tentez de bouger la grande plaque de fonte au fond de la cheminée sans y parvenir. Tout ce que vous réussissez c'est une belle gabegie d'eau et de cendres dans laquelle vous pataugez allègrement - bonheur des enfants, cauchemar des parents. Vous pestez en vous demandant ce qui vous a échappé. Avez-vous correctement interprété les indices, vous êtes-vous fourvoyé, vous a-t-on trompé, avez-vous oublié un détail? Hector se charge de tout nettoyer et de faire repartir le feu pendant que vous vous changez. Retournez au [plan](#).

48

Si vous êtes déjà venu dans cette pièce, ou que vous avez choisi les pièces grises, rendez-vous au [63](#). Sinon lisez ce qui suit. La salle à

manger est la pièce centrale du manoir. Vaste, elle est destinée à des repas familiaux fastueux comme en témoigne la grande table qui se dresse impérieusement au milieu de la pièce. Deux larges fenêtres bordées de tentures pourpres encadrent une cheminée que jouxtent de part et d'autre des jambages deux têtes de loup fixées au mur ainsi qu'une tête de cerf accrochée à la hotte, dont les bois déployés couvrent toute la longueur du linteau. D'autres trophées vous toisent au-dessus des fenêtres. C'est d'un goût douteux; quand vous serez en possession du manoir vous enlèverez ces horreurs. Plusieurs tableaux couvrent les autres murs; des portraits pour la plupart, mais aussi des scènes de chasse. Une desserte située entre les deux portes donnant sur la cuisine abrite quelques babioles, une lampe à pétrole, un samovar à charbon, et un livre. Sur le mur adjacent vous voyez un buffet en noyer. Deux autres tableaux surmontent le buffet et la desserte. Vous n'êtes pas seul dans cette pièce à chercher des indices. Vous devez vous partager la fouille comme des gens civilisés. Si vous inspectez les tableaux, rendez-vous au [58](#) pendant ce temps l'autre personne inspectera les trophées. Si vous préférez vous attarder sur les trophées, rendez-vous au [13](#), et l'autre personne s'affairera autour des tableaux.

49

Majordome. Combien de clefs avez-vous? Aucune, rendez-vous au [22](#). Une seule clef numérotée, rendez-vous au [2](#). Deux clefs numérotées, rendez-vous au [24](#). Trois clefs numérotées, rendez-vous au [43](#). Si vous êtes en possession de trois petites clefs noires, rendez-vous au [64](#).

50

Solange est une femme intelligente. Vous êtes avisé de jouer cartes sur table, et implicitement la consulter dans un moment aussi délicat. Elle avoue que gérer une grande fortune n'est pas dans ses ambitions. Sa vie, son travail, lui conviennent parfaitement tels quels, mais elle n'a pas l'intention de laisser un étranger s'emparer du patrimoine familial. Elle vous concocte un plan ingénieux. Elle ira elle-même frapper à la porte de Léonce et user de ses charmes pour lui faire baisser sa garde - il ne se méfiera pas, ayant bien perçu cette guerre froide entre vous deux. Elle partagera alors avec lui ses indices. C'est un audacieux sacrifice, qui pourra le mettre hors-jeu rapidement. Elle l'invitera alors à trinquer,

prétextant qu'elle aime boire un verre de vin le soir, et s'arrangera pour que Léonce aille chercher lui-même la bouteille. Avant cela, vous aurez eu le temps de verser quelques-uns des somnifères qu'elle vous tend dans une bouteille que vous placerez en évidence dans la cuisine. Il n'y aura plus qu'à attendre. Solange a reconnu sans sourciller que vous n'étiez pas dans les meilleurs termes mais elle vous aide tout de même. Cela vous touche et vous vous surprenez à l'embrasser sincèrement. Vous faites mine de vous séparer fâchés, puis, vous descendez prudemment en chaussettes à la cuisine et remplissez votre office avant de regagner votre chambre. Après un bon moment à attendre, vous entendez un puissant ronflement se propager dans le couloir. C'est le signal. Vous pénétrez à pas de loup chez Léonce, affalé sur son lit, trop las pour avoir verrouillé sa porte. Vous remarquez en premier lieu une grosse miche de pain déchirée, ayant répandu suffisamment de miettes pour faire rentrer au bercail une légion de petits poucets. Même votre appartement est mieux tenu! Après une fouille minutieuse de ses affaires, vous récupérez dans ses poches trois petites clefs noires, une autre clef estampillée n°2-10 ainsi que les indices de sa lettre. Les voici: "Entrez dans le buffet pour trouver la cave." (ôtez 12 au paragraphe concerné). Et aussi: "Seule l'amie véritable vous ouvrira les portes." Enfin: "Deux clefs pour la chair de la chair, une clef pour le compagnon d'antan, une clef pour les ouvrir toutes, une clef pour les détrousser et dans leur chute les lier." Solange, qui vous a rejoint, et qui lutte contre le sommeil, a la bizarre impression que tout ça est trop facile. Trop fatiguée pour pouvoir encore raisonner, elle prend congé et va se coucher. Toute cette journée l'a véritablement éreintée, sans parler des somnifères qu'elle a ingurgités. De votre côté vous pouvez poursuivre votre exploration au vu des derniers éléments; rendez-vous alors au [plan](#), ou aller voir Hector au sujet des trois clefs noires; rendez-vous alors au [64](#).

51

Vous répandez le contenu d'un pichet d'eau sur le feu qui se meurt dans un bruissement effervescent, répandant dans la cuisine une dernière fumée grise. S'il existe un passage, il doit se dissimuler derrière la grande plaque foyère. Dans votre précipitation, vous oubliez qu'elle est encore chaude et vous vous brûlez sévèrement les mains. Vous vous

saisissez d'un torchon mouillé pour le manipuler. Si vous avez le code "Sivori", rendez-vous au [9](#). Si vous avez le code "Salieri" rendez-vous au [47](#).

52

Vous tournez la molette du coffre et rentrez la combinaison. 4-12-2-9. clic..clic..clic..clic.. Blunk! La porte s'ouvre. Vos yeux puis votre main plongent à l'intérieur. Vous ressortez des documents officiels notariés et des tenues de comptes sur plusieurs décennies. Vous examinez les comptes au nom de Aristide Bratcheval, l'ancien propriétaire du manoir et de nombreuses terres et commerces alentours ; principalement des terres agricoles mais aussi des centaines d'hectares de forêt où il pouvait aller chasser. Vous ouvrez les livres de comptes de votre oncle et vous constatez qu'après une période continue de prospérité, les affaires tournent au vinaigre vers Mars 1960. Vous trouvez l'acte de vente de sa maison, cédée pour une bouchée de pain, et celui de l'achat de sa petite maison au bourg, une ferme abandonnée, peu après, pendant l'été 1960. Vous notez l'adresse: 5 grand rue. Vous vous demandez alors comment Isidore a pu acheter un somptueux manoir aussi rapidement, lorsque vous tombez sur un acte de cession dudit manoir, en bonne et due forme, ainsi que de l'intégralité des biens de l'ancien propriétaire. Cette dernière découverte vous plonge dans une profonde perplexité. La passion commune de Bratcheval et de votre oncle pour la chasse n'explique certainement pas une telle générosité. Plus tard, en janvier 1961 vous remarquez qu'une forte somme de plusieurs millions a été virée mais le bénéficiaire n'y est pas nommé. Vous ne remarquez rien d'autre de notable. Sous la pile de documents figurent également quelques lettres de votre père, adressées au manoir:

2 novembre 1960. "Je suis bien content pour toi que les affaires reprennent. J'irai te visiter bientôt dès que j'aurai un peu de temps. A propos, j'ai reçu la visite de Léonce. Il te cherche. Je lui ai dit que je n'avais plus de nouvelle de toi et il n'a aucun moyen de te localiser. Malheureusement lorsqu'il s'est présenté chez moi, je tenais en main une de tes lettres cachetée de ton sceau. Je ne peux garantir que ce détail lui ait échappé. Enfin ça n'a pas tellement d'importance."

25 décembre 1960. "Je dois te prévenir; ici, la maison a été forcée

pendant que nous dînions chez Martine et Lucien. Solange a grandi, tu verrais! Rien n'a été volé mais je suis quasiment sûr que c'est Léonce. Je m'en veux; j'aurais dû détruire les lettres où figure l'adresse du manoir. Fais bien attention."

Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez inspecter la pendule et le vaisselier (rendez-vous au [65](#).) Pour quitter la pièce, retournez au [plan](#).

53

Vous retirez tous les ouvrages de leur rayonnement et vous apercevez au fond du panneau deux boutons que vous pressez, poussé par une fiévreuse curiosité. L'instant d'après, mu par un mécanisme électrique à peine audible, le bureau se met à pivoter sur lui-même, découvrant une trappe cachée. Une échelle s'enfonce dans la pénombre. Vous l'empruntez prudemment, et arrivé au dernier barreau vous vous apercevez que celle-ci est suspendue dans le vide. En jetant un des livres vous évaluez que le sol est suffisamment près pour atterrir sans risque, mais vous ne pourrez plus remonter. Si vous vous laissez choir, rendez-vous au [61](#). Si vous préférez remonter, retournez au [plan](#) en ayant eu soin de tout remettre en place.

54

Le salon de musique est confortable. Un demi-queue verni est calé dans l'angle et sur un lutrin sont posées quelques partitions. La fenêtre donne sur le jardin et vous pouvez admirer les haies d'ifs qui bordent le domaine. Pour feuilleter les partitions, rendez-vous au [16](#). Pour pianoter, rendez-vous au [37](#). Si vous ne vous sentez pas d'humeur musicale, quittez la pièce et retournez au [plan](#).

55

Flatté dans son ego, Léonce accepte et vous suit jusqu'au salon où vous vous installez tous deux sur le canapé. Si vous avez l'indice C et que vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [36](#). Sinon, il serait avisé de commettre quelques menus larcins dans le manoir, histoire de ne pas vous être déplacé pour des prunes.

56

Il est avéré que vous ne trouverez plus rien aujourd'hui. Harassé de fatigue, vous allez vous coucher. Si vous avez des clefs en votre

possession, faites un dernier point avec le majordome au [24](#). Si vous n'avez aucune clef, il est fort probable qu'on vous ait damé le pion. Au lieu de dormir, il serait avisé de subtiliser l'argenterie et autres babioles, histoire de ne pas vous être déplacé pour rien.

57

En descendant les marches, vous sentez immédiatement une fraîche humidité et un remugle de moisi. La pâle lumière d'une ampoule vient s'écraser sur les murs chaulés, révélant des étagères garnies de victuailles, et des salaisons pendues au plafond comme une fratrie de chauve-souris. Posée sur le sol, à côté d'un balancier et de deux poids d'horloge, une ardoise attire votre œil. En vous approchant vous constatez qu'une phrase y est écrite à la craie:

"L'endroit que vous cherchez se trouve au même niveau. Ne tentez pas de vous y aventurer sans solides arguments."

Vous vous affairez quelques instants sans trouver quoi que ce soit d'autre d'intéressant. Retournez au [plan](#), ou remontez dans la cuisine au [40](#).

58

Vous vous approchez des trois portraits accrochés sur le mur mitoyen du petit couloir. Vous passez votre main sur chaque moulure du cadre et scrutez minutieusement chaque détail des peintures pour en tirer quelque information utile, puis retournez chaque toile pour en inspecter le verso, mais vous ne trouvez rien, sinon que le peintre n'était pas dénué de talent. Les visages sont saisissants de réalisme et vous reconnaissez bien les traits de votre oncle sur l'un d'eux. Les deux autres tableaux sont ceux d'un même homme qui a été représenté à plusieurs époques de sa vie. Son dernier portrait vous attriste; ce vieil homme décati et frêle au regard vide n'a que peu de ressemblance avec son double plus jeune, ce qui vous fait réfléchir sur les ravages du temps, et leur caractère inéluctable. La richesse est peu de chose en fin de compte. Mais c'est déjà bien assez pour vous à l'instant présent. Vous pouvez inspecter le buffet et son tableau (rendez-vous au [32](#)), la desserte et son tableau (rendez-vous au [8](#)), ou retourner au [plan](#).

La solution la plus simple est souvent la bonne. Vous déblayez la table et soulevez la nappe, en pensant que le majordome y a placé un indice à votre insu - les prestidigitateurs savent fort bien faire apparaître ou disparaître des objets à leur guise. Vous faites chou blanc, malheureusement. Vous replacez tous les objets dans leur position initiale avant d'aller vous coucher vous aussi. Si vous avez confié vos clefs à Hector, rendez-vous au [31](#). Si vous les avez conservées, rendez-vous au [3](#).

Ce sont des journaux datant d'il y a vingt ans. La une de l'époque était effrayante: disparitions inquiétantes dans le comté. En Octobre 1960, au moins dix personnes ont disparu en quelques semaines selon le quotidien local. Vous espérez que votre oncle n'est pas mêlé à ces histoires morbides comme ces cinglés qui conservent les traces de leurs exploits, et encore moins que cela l'ait inspiré pour son petit jeu de piste. D'autres journaux relatent l'implication d'Isidore dans commerce local. Il y a aussi un autre quotidien différent des autres, distribué dans la région où vivait Isidore avant de déménager et datant de Mars 1960, titrant: "série d'incendies spectaculaires." L'article relate les incendies ayant touché exclusivement les commerces de votre oncle. L'enquête menée à l'époque n'avait rien révélé et la piste d'un sabotage de la concurrence, bien que probable, avait été écartée. En tout cas, voilà l'explication à la soudaine morosité financière d'Isidore. Le dernier journal relate la mort d'Aristide Bratcheval, l'ancien propriétaire, qui semble avoir été la dernière victime. En tous cas, c'est le dernier journal qui traite de ces disparitions. Si vous voulez étudier la littérature de votre oncle rendez-vous au [23](#). Sinon retournez au [plan](#).

Vous arpentez un couloir sombre. Instinctivement, vous cherchez à tâtons un interrupteur, mais les murs sont en pierre brute et aucun fil ne court le long des parois. Vous avancez prudemment le long du chemin obscur pour arriver devant une porte. Vous n'avez pas le temps de l'ouvrir ; soudain le sol se dérobe, vous faisant glisser le long d'un

toboggan. Vous atterrissez brutalement dans une large fosse. Quelques instants plus tard, Hector est là. "Que monsieur me pardonne mais je ne puis vous sortir de ce mauvais pas. Devoir de neutralité. J'ai des instructions formelles à ce sujet." Le majordome s'éloigne sous vos vains époumonnements. Lorsqu'il vous tendra une échelle pour remonter, la course à l'héritage sera belle et bien finie, pour vous tout du moins.

62

Cette flambée vous requinque. La nuit, la température chute et le froid saisit les pièces mal isolées du manoir jusque dans la matinée. De magnifiques bûches calées entre deux chenets se consomment dans un ballet fascinant piqué de craquements et d'étincelles. Vous pouvez à présent inspecter les frigos et les placards (rendez-vous au [10](#)), descendre au cellier, (rendez-vous au [57](#)), ou retourner au [plan](#).

63

La salle à manger est la pièce centrale du manoir. Vaste, elle est destinée à des repas familiaux fastueux comme en témoigne la grande table qui se dresse impérieusement au milieu de la pièce. Deux larges fenêtres bordées de tentures pourpres encadrent une cheminée que jouxtent de part et d'autre des jambages deux têtes de loup fixées au mur ainsi qu'une tête de cerf accrochée à la hotte, dont les bois déployés couvrent toute la longueur du linteau. D'autres trophées vous toisent au-dessus des fenêtres. C'est d'un goût douteux; quand vous serez en possession du manoir vous enlèverez ces horreurs. Plusieurs tableaux couvrent les autres murs; des portraits pour la plupart, mais aussi des scènes de chasse. Une desserte située entre les deux portes donnant sur la cuisine abrite quelques babioles, une lampe à pétrole, un samovar à charbon, et un livre. Sur le mur adjacent vous voyez un buffet en noyer. Deux autres tableaux surmontent le buffet et la desserte. Vous vous approchez des trophées pour les inspecter, sans rien trouver. Si vous voulez admirer les portraits, rendez-vous au [58](#), inspecter le buffet et son tableau, rendez-vous au [32](#), la desserte et son tableau, rendez-vous au [8](#). Sinon retournez au [plan](#).

64

« Félicitation monsieur! Vous êtes malin et déterminé, à ce que je vois. Méfiez-vous tout de même; n'est pas si malin que celui qui croit l'être. Je vais devoir prendre quelques dispositions. » Pour continuer à fouiller le manoir, retournez au [plan](#). Si vous préférez aller vous coucher, rendez-vous au [56](#).

65

La comtoise est arrêtée sur 2h48. Vous venez de comprendre cette impression de vide que vous aviez eue en entrant; une pendule sans tic-tac est bien plus silencieuse que l'absence de pendule. La porte vitrée de la comtoise s'ouvre sur une caisse vide. Le balancier et les poids ont été décrochés. Vous trouvez tout de même la clef du remontoir, suspendue à un crochet. Notez le code "Salieri." Les assiettes exposées sur le vaisselier ne présentent guère plus d'intérêt que celles qui dorment à l'intérieur. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez ouvrir le meuble d'angle, rendez-vous au [25](#). Pour quitter la pièce, retournez au [plan](#).

66

Votre subit intérêt surprend Léonce et le rend méfiant à votre égard. Vous n'obtiendrez rien de lui maintenant. Après avoir prié votre cousine d'user - modérément - de ses charmes, vous tentez une nouvelle approche, mais cette nouvelle tentative ne fait que renforcer la suspicion de Léonce qui, d'un dernier tour de clef, clos définitivement sa porte et votre participation à cette course à l'héritage.

67

Vous grattez la peinture qui s'effrite sous vos ongles. En peu de temps vous désincrutez un morceau de papier plié en deux qui était camouflé sous les épaisses couches. Un quintil y est écrit:

"Un seul d'entre milles séparé des siens

Messie de son peuple conduira-t-il

Devant les prêcheurs d'un obscur chemin

En leur retraite aussi voués à l'exil

Ses fidèles vers un radieux destin."

Ca ne finira donc jamais, ces énigmes en cascade! Vous commencez à

vous demander si votre oncle a vraiment envie de léguer quoi que soit à qui que soit. Retournez au [plan](#).

68

"Jusqu'où le savoir peut-il nous mener? A cette question, les philosophes ont réfléchi. Eux seuls connaissent la réponse et le plus sage serait de les consulter tous. Au bon moment, vous progresserez d'autant qu'il y a d'ouvrages de telle nature." signé: TARDIESI.

Vous pouvez à présent redescendre le long du terrain jusqu'à la grille d'entrée en contrebas, alors rendez-vous au [44](#), ou rentrer au manoir (retournez au [plan](#).)

69

Solange ne vous en veut pas de vous être allié à Léonce. Fine mouche, votre petit manège et vos messes basses ne l'ont pas trompée. Pour montrer sa bonne volonté, elle vous donne libre accès à ses indices, car de toutes façons il lui semble peu probable de réunir toutes les pièces et ce petit jeu ne l'amuse pas vraiment. Voici le contenu de sa lettre:

"Re nez le ol dro e pl s du d ine, l ù le o on los. te ze u par rap ui v mble res ndre au droit."

Vous remerciez chaleureusement Solange pour son geste et vous vous surprenez à l'embrasser avec sincérité, avant de repartir explorer le manoir. De son côté votre cousine vous demande d'être discret car elle va aller se coucher; cette journée l'a épuisée. Du moins aurez-vous réussi à renouer quelques liens familiaux avec une Solange souriante et généreuse. Retournez au [plan](#) pour continuer vos recherches, ou allez voir Hector au sujet des trois clefs noires; rendez-vous alors au [64](#).

70

Vous vous réveillez péniblement dans la cave. Une sensation de faim intense vous tenaille. Mais vous n'avez aucune envie de manger une nourriture cuisinée. Non, instinctivement vous savez que votre corps réclame du sang frais, et vous sentez qu'il y en a tout près d'ici. Vous rampez jusqu'à une large fosse creusée dans le sol qui semble vous attirer, et vous y voyez Léonce, pris au piège. Sans réfléchir vous plongez sur lui en plantant vos dents dans sa gorge, et le videz de son

sang dans un accès de fureur incontrôlé. Une fois repu, votre esprit parvient à se calmer. Une échelle vous est alors tendue, qui vous permet de remonter. En gravissant ses échelons, vous remarquez que vos brûlures aux mains sont guéries. Vous n'avez pas le temps de vous poser plus de questions ; arrivé en haut de l'échelle vous vous trouvez nez à nez avec Isidore, en chair et en os, bien vivant. « Mon cher enfant, laisse-moi te prendre dans mes bras. Ainsi tu es parvenu jusqu'ici et tu as mérité la récompense comme promis. Mais je gage que tu voudrais quelques explications sur tout ceci, n'est-ce pas? Il y a de cela plus de vingt années, je gérais un commerce prospère, épaulé par mon associé ; tu sais cela. Puis un jour lors d'un de mes voyage, je fus mordu par une créature nocturne, l'un de ces hommes sans reflet, à moitié vivant, mais mort en même temps, un de ces êtres que les gens au dehors nomment "vampire" sans vraiment savoir de quoi il retourne. Je n'en sais rien moi-même, à vrai dire. Les nombreuses expériences que j'ai réalisées pour déterminer la nature des changements qui s'étaient opérés en moi ont apporté plus de questions que de réponses. J'ai voulu guérir, j'ai consulté des spécialistes et me suis mis en danger en m'exposant ainsi. C'était mal juger l'incroyable possibilité qui m'était offerte, en dépit des inconvénients; comme tu as pu le constater il est très dur de résister à cette folie meurtrière qui nous gagne quand on vient juste de basculer de "l'autre côté". Quand je devins moi-même cet être n'appartenant ni au monde vivant ni à celui des morts, je ne pus réfréner cette soif intarissable et je me suis mis à tuer de pauvres gens. J'ai été vite suspecté et les gens, furieux, ont commencé à incendier mes possessions. Ils m'auraient sûrement tué s'ils avaient pu. Voilà comment j'ai tout perdu et me suis enfui ici. Avec le temps j'ai pu contrôler ma soif de sang et me nourrir uniquement sur des animaux de la forêt. Je suis bon chasseur, et la région est giboyeuse. C'est alors que j'ai rencontré Aristide, l'ancien propriétaire du manoir, un vieillard en fin de vie, détenteur d'une immense fortune. Le sort a voulu qu'il me surprenne en train de me nourrir sur une des bêtes que je venais de tuer. Avec le recul je pense que cela n'était pas le fruit du hasard. Ayant rassemblé toute une littérature sur les créatures chimériques et croyant déjà en l'existence de telles entités, il m'avait percé à jour et m'avait épié. Au lieu de fuir, il vint vers moi. Il me supplia alors de lui accorder la vie éternelle. Cette

vie éternelle qui alimente tant de fantasmes! Rien n'affirme que j'en fusse doté. Vivrai-je encore très vieux, au delà des espérances humaines, certes; mais l'éternité, je ne crois pas. Ce n'est pas un don dont on gratifie quelqu'un à la légère, crois-moi. Aristide le savait et il proposa de me céder tout ce qu'il possédait en échange. C'est ainsi que ce manoir et toutes les terres environnantes furent miennes en un claquement de dents, si je puis dire. Je remplis également ma part du pacte, mais, insouciant, je n'avais pas pensé qu'Aristide ne pourrait contrôler sa soif et c'est alors que les meurtres ont commencé dans la région. Tout ceci était très mauvais pour moi. Mon ascension soudaine coïncidait trop bien avec ces meurtres, et la jalousie aidant, les gens ont commencé à me soupçonner. J'ai dû exécuter ce pauvre bougre d'Aristide de mes mains pour faire cesser cette tuerie. Cela renforça les soupçons, à juste titre cette fois, mais qu'aurais-je pu faire d'autre? Avec l'arrêt des meurtres l'affaire se tassa, et l'on ne me causa guère plus de tracas. Une histoire de bête sanguinaire a circulé à l'époque et m'a été bien utile. L'imaginaire et les croyances populaires sont fertiles ! Pour redorer mon image j'ai beaucoup investi dans la région et gagné quelques relations et partisans. Léonce refit surface à ce moment-là. Voilà longtemps qu'il est au courant de mon secret. Je n'ai pu le lui cacher, et déjà à l'époque, il me pressait sans cesse pour que je lui fasse cadeau de cette "vie éternelle," - encore! - allant jusqu'à me menacer de tout révéler. L'argent que je lui ai offert il y a vingt ans a su modérer ses ardeurs ; un temps seulement. C'est pourquoi je l'ai mis en lice pour l'héritage, lui donnant l'espoir de réaliser son rêve. Les indices que je lui ai fournis devaient le conduire dans ce piège. Il devait disparaître. C'est triste ; mais il en savait trop à mon sujet et il aurait été un danger potentiel. Enfin... je lui ai quand même donné sa chance. Je suis trop vieux à présent pour continuer à me montrer sous cette apparente jeunesse que tu vois. C'est pourquoi je voulais un successeur tenace et audacieux qui puisse tenir les rennes de ce petit empire. Je te félicite, mon garçon! Tu as résolu toutes mes petites énigmes et tu t'es montré digne de recevoir la récompense. Ah, tu te demandes sûrement à quoi servait l'horloge du salon, n'est-ce pas? Eh bien, les aiguilles, correctement placées, fermaient le circuit électrique libérant le panneau de la cheminée, éclairant le passage, et m'informant que quelqu'un approchait. A l'heure qu'il est, Hector doit avoir informé

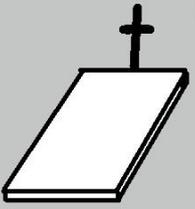
Solange de ta victoire. Te voilà riche! Use ce capital comme bon te semble, mais par les dieux, ne dilapide pas tout. Et n'oublie pas de me verser une rente, je ne compte pas vivre en hermite. Hector pourra te guider au début. Il t'apprendra tout ce que tu dois savoir. Je te souhaite d'être heureux dans ta nouvelle vie. »

Après vous avoir embrassé, Isidore sort de sa poche trois enveloppes cachetées et vous tend l'une d'elles. Elle contient un testament en votre faveur exclusive, que vous ferez valoir chez le notaire à la place de celui précédemment déposé. Avec un briquet, il met le feu aux deux autres enveloppes et les laisse lentement se consumer jusqu'aux cendres.

PLAN DU MANOIR

cimetière

14



bibliothèque

6

salon

18

*salon de
musique*

54

salle à manger

48

loggia

cuisine

35

Quand vous aurez exploré tout le domaine, ou du moins votre partie
attitrée, rendez-vous au [30](#).

Bibliothèque (Bleue) Rendez-vous au [6](#)
Salon (Bleu) Rendez-vous au [18](#)
Salle à manger (Bleue) Rendez-vous au [48](#)

Cimetière (Gris) Rendez-vous au [14](#)
Salon de musique (Gris) Rendez-vous au [54](#)
Cuisine (Grise) Rendez-vous au [35](#)

