

SECRET DE FABRICATION

Vous avez enfin rattrapé le majordome et l'avez endormi pour qu'il ne se souvienne de rien et ne donne pas l'alarme. Installés confortablement tous deux dans votre repaire, vous vous appliquez à copier le visage de l'homme de service. S'il est facile de changer votre physionomie pour ne pas être reconnu, il n'est vraiment pas simple de copier l'apparence de quelqu'un. Vous savez que vous allez tenter le cambriolage de nuit, avec un éclairage faible qui va vous aider et vous pourrez relever votre col lors de la livrée pour masquer les imperfections, mais le visage doit être réussi.

C'est votre première tentative de réalisation avec du plâtre et du caoutchouc peint et vous ne savez pas trop comment vous y prendre. Heureusement, il y a quelques temps, vous avez récupéré un document d'un prestidigitateur italien qui pouvait prendre l'apparence de n'importe qui. Il le tenait lui-même du Dr Houdini en personne ! Un passage particulier du guide donne tous les secrets de fabrication d'un masque parfait et vous allez pouvoir suivre les conseils à la lettre. C'est magique !

VOS PRÉPARATIFS AVANCENT BIEN.
VOUS POUVEZ NOTER **BRIO** SUR LE MARQUE-PAGE.

POUR FAIRE UN BON MASQUE



- 1 DÉPOSEZ 15 FRANCS SUR L'OEIL À DROITE
- 2 DÉPOSEZ 7 FRANCS SUR L'OEIL À GAUCHE
- 3 DESSINEZ LE NEZ COMME UN 9.
- 4 FAITES 17 STRIES SUR LA POMMETTE À GAUCHE
- 5 FROTTEZ BIEN 11 FOIS LA MÂCHOIRE À DROITE

NB: le secret réside dans la confection de la bouche...

RUE DES MYSTÈRES

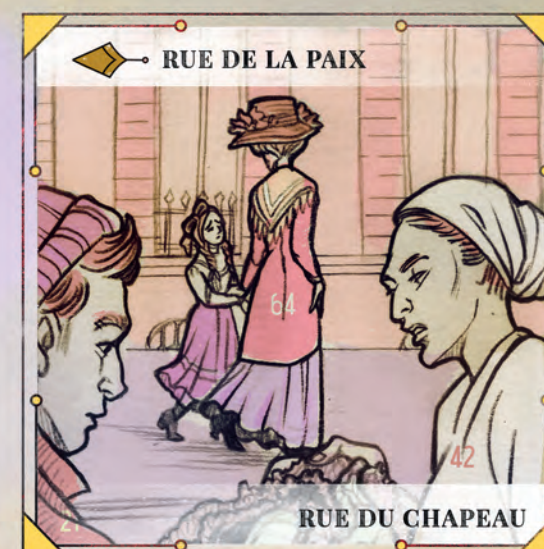
Alors que vous retournez chez vous, vous remarquez que l'on vous suit. Cela ne peut pas être Arsène Lupin, vous ne l'auriez probablement pas aperçu si cela avait été lui. Vous aviez eu de la chance devant chez les Lechevalier, sinon il est quasiment invisible !

Un concurrent alors ? Probablement.

Ce n'est certainement pas l'un de ceux que vous connaissez, même si la plupart des gens pensent que tous les coups sont permis entre voleurs, une certaine éthique dicte la plupart des manières de mener un cambriolage. Parasiter les autres monte-en-l'air est justement une pratique qui ne se fait pas.

C'est donc probablement une personne mal intentionnée et il va falloir vous en débarrasser. Non seulement c'est un maître en filature mais aussi en déguisement.

Vous étiez au 20 rue du Commerce quand vous avez commencé à le repérer mais vous avez vite perdu sa trace...



LE GRAND SOMMEIL

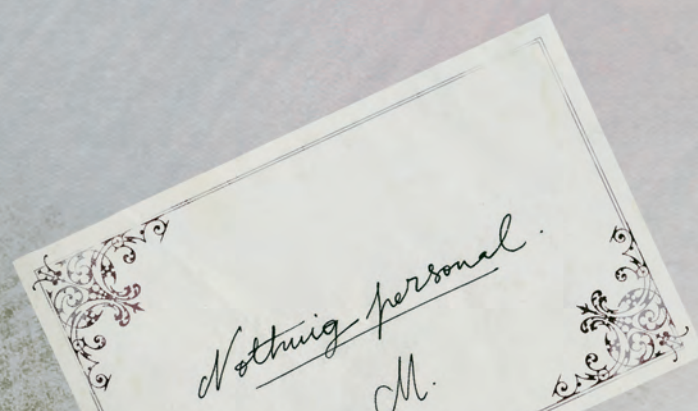
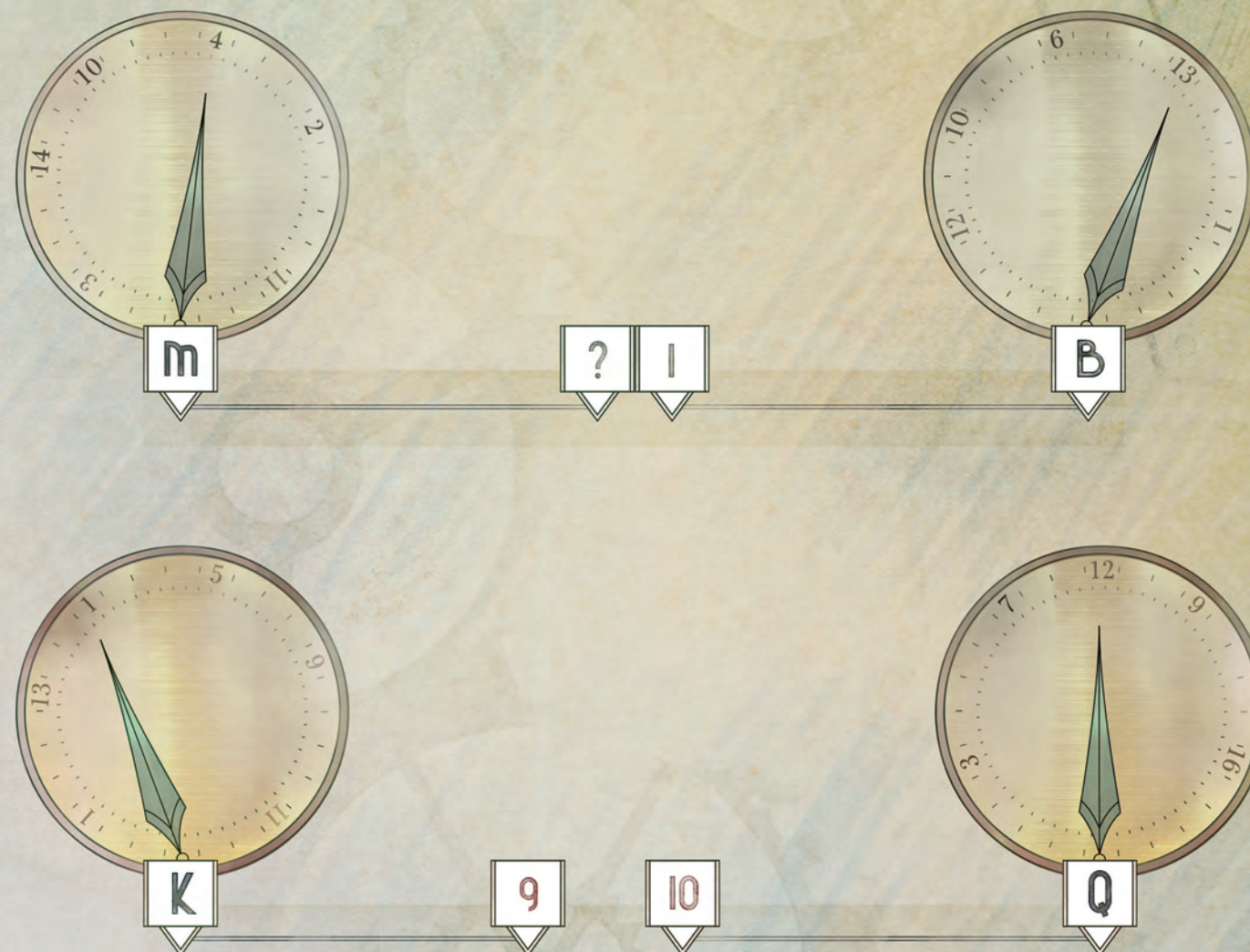
Les chiens tombent dans un profond sommeil
et se mettent à ronfler doucement.

Les gardes réalisent rapidement qu'il se passe quelque chose en n'entendant plus leurs molosses et se mettent à leur recherche. Vous n'avez pas gagné beaucoup de temps, mais au moins vous êtes encore en un seul morceau !

Sans attendre un instant, vous courez jusqu'au boîtier électrique de l'alarme : impossible de traverser la maison sans déclencher l'alerte générale. Heureusement, vous savez quel câble couper. Vous rejoignez rapidement le coin d'ombre, au pied de la vaste demeure, où se situe votre objectif et déchantez aussitôt que la lumière de votre briquet tombe sur l'équipement. Quelqu'un est passé avant vous et a trafiqué l'alarme pour vous empêcher de la désamorcer ! Le truand a même laissé sa carte de visite.

Vous reconnaissez le M imprimé comme toute signature et cela vous met hors de vous.

Les gardes fouillent le domaine ; même sans les chiens, ils finiront par vous trouver à un moment ou un autre. Tant pis, vous devez improviser, trouver le mauvais chiffre et vous occuper de cette alarme.



LA DERNIÈRE ÉTAPE

Le professeur Moriarty, tout criminel qu'il soit, est un homme de parole.

Agréablement surpris par votre vivacité d'esprit, il vous quitte en vous saluant très bas et vous laisse seul dans la salle des coffres.

Vous n'attendez pas un instant de plus avant de vous occuper du coffre-fort. Hélas, le code que vous avez récupéré n'est pas le bon, Moriarty l'a changé, sans doute de dépit, juste avant que vous n'arriviez ! Vous voilà contraint de trouver la bonne combinaison « à l'ancienne » en écoutant et en tâtonnant. La molette du coffre-fort à découper se trouve dans le rabat de la couverture.

« Un coffre de cet acabit doit être ouvert avec finesse » vous disait le vieux Jefferson qui vous a appris à forcer les combinaisons, « rappelez-vous que le fabriquant laisse toujours une part de lui-même dans sa création ».

Vous savez que M. Fournier utilise beaucoup de moyens mnémotechniques, c'est le moment de les appliquer :

« On doit commencer par positionner la cavité dont la couleur est la même que celle de... » son chapeau, probablement.

« Le chiffre de départ est le même que... » le nombre d'oiseaux qu'il possède.

« Puis on doit tourner vers la droite autant de fois que ce même chiffre, puis tourner vers la gauche du nouveau chiffre ».

« Ensuite, je regarde... » la couleur des fleurs sur la table « et, du chiffre alors indiqué, je tourne une fois du même côté que... » son chien, allez !

Enfin, d'après cette technique, le chiffre de la couleur du coffre déverrouille la porte.

