

Ce roman d'aventures passionnant est peut-être un peu long pour un début de 5ème et comporte de plus pas mal de descriptions (assez belles). C'est pourquoi j'ai décidé de vous résumer brièvement certains chapitres que vous ne serez pas obligé de lire (mais vous avez le droit de lire le roman entier aussi et je vous y encourage !).

La lecture des chapitres II puis V, VI, VII, VIII puis X, XI, XII et XIII n'est pas obligatoire. Vous lirez tous les autres chapitres. Voici le résumé des chapitres dont la lecture est facultative...

Lisez d'abord en entier le **chapitre I** (que nous avons commencé en classe) !!!

II. **L'inondation** : Avec la tempête, le village de Moonfleet se retrouve inondé. Puis les eaux se retirent. Mais lors de la cérémonie religieuse du dimanche, dans l'église du village, les fidèles entendent de drôles de bruits sous leurs pieds tandis que le Révérend Glennie fait son sermon, en la présence remarquée du vieux Elzevir Block – première fois qu'on l'y voit, ce mécréant ! Diable, est-ce que le fantôme de Barbe-Noire ferait du raffut dans le caveau sous l'église ? John trouve cela étrange, surtout que Block et Ratsey avaient l'air nerveux, mais le Révérend dit au garçon de ne pas s'inquiéter : avec l'inondation, les cercueils de la crypte (le caveau) auront fait du bruit en s'entrechoquant porté par les eaux infiltrées...

Lisez les **chapitres III et IV** et découvrez le secret de la crypte des Mohune et de Barbe-Noire...

V. **La délivrance** : John Trenchard revient à lui, sans trop comprendre où il est. Ce qui est sûr, c'est qu'il n'a pas rêvé : il porte au cou le médaillon noir du colonel John Mohune, alias Barbe-Noire... Mais John n'est plus dans le caveau, il a été déposé au « Pourquoi pas ? » chez Elzevir Block qui veille sur lui et le soigne.

Block explique à John Trenchard que des années auparavant, ils avaient eu l'horrible surprise de retrouver raide mort dans le caveau des Mohune un simple d'esprit nommé Simplet Jones qui s'était laissé enfermé par mégarde... Aussi, quand Block eut appris qu'on entendait des cris de fantômes dans le cimetière, il alla trouver Ratsey qui lui signala que le Révérend Glennie cherchait désespérément le petit Trenchard. Elzevir comprit alors que le garçon était enfermé dans le caveau qu'ils utilisaient pour entreposer leur marchandise de contrebande. Ils découvrirent le garçon évanoui et le ramenèrent au « Pourquoi pas ? ». John réalise alors qu'il est un témoin gênant mais Block le rassure : il sera son protégé, seul Ratsey et lui sont au courant.

John reprend des forces grâce aux soins d'Elzevir, il retourne chez sa tante Jane mais celle-ci le chasse en le traitant de vaurien. Voilà pourquoi John s'installa au « Pourquoi pas ? », à l'invitation d'Elzevir...

VI. **Une agression** : John retourne assister aux cours du révérend Glennie. Mais un incident se produit durant un de ses cours... Ce jour-là, les élèves du pasteur voient le juge Maskew faire irruption dans la salle de classe. C'est cet homme solitaire qui a, dit-on, abattu le fils d'Elzevir lors de l'attaque du bateau des contrebandiers par le navire des douaniers... Et justement, il en veut au révérend Glennie d'avoir écrit sur la tombe du garçon des vers accusateurs. Maskew demandait au pasteur de retirer l'inscription, mais le pasteur refuse et sous la colère le juge, qui revenait de ses courses avec du poisson dans un panier, saisit une sole (poisson plat) et en gifle le pauvre pasteur qui reste très calme malgré l'affront. Ce drame survient devant la jeune Grâce Maskew, la jeune fille du juge, aussi charmante que son père est horrible. Le jeune John est d'ailleurs amoureux de la jeune fille – qui semble partager ces sentiments... Or suite au drame, Grace cesse de venir à l'école, si bien que pour continuer à la voir, John prend la décision de se promener souvent dans les bois du

vieux manoir des Mohune où la jeune Grace habite avec son père. Le reste du temps John discute avec Elzevir. Il lui raconte comment il a trouvé le médaillon noir du colonel Mohune, ce médaillon que John porte autour de son cou... Il lui révèle aussi ce que ce médaillon contient...

VII. **Une adjudication** : Ce mot signifie une vente aux enchères. Il s'agit de la vente aux enchères de l'auberge dont Elzevir est le locataire. Tous les 5 ans le bail (contrat de location) prévoit que l'auberge du « Pourquoi pas ? » que loue Elzevir Block depuis si longtemps soit mise en vente « à la chandelle ». Une sorte de notaire vient et déclare la vente aux enchères, on allume une bougie dans laquelle on plante une épingle et l'achat est possible par enchère jusqu'au moment où la cire qui fond fait tomber l'aiguille. Or ce soir du mois de Mars où le bail devait être renouvelé, Maskew vient au « *Pourquoi pas ?* » et lance l'enchère... Elzevir va-t-il être chassé de l'auberge – et John avec lui ? Les enchères font rage car Elzevir tient à son auberge mais la chance joue contre lui, l'aiguille tombe alors que Maskew vient d'enchérir. L'auberge lui appartient. Elzevir doit quitter les lieux avant le 1^{er} mai ! Block est démoralisé, il pense à la devise de son jeu de tric-trac : cette fois il paraît impossible de tirer parti d'un si mauvais coup de hasard...

VIII. **Un déchargement** : Elzevir annonce à John un déchargement de marchandise de contrebande imminent. Mais comme le village est surveillé par Maskew, il est décidé de changer d'endroit : ce sera dans l'anse des falaises de Hoar Head... Et John pourra y accompagner Elzevir : hurra ! Mais le garçon est inquiet il lui semble qu'on les a espionnés tandis qu'ils parlaient à voix basse dans l'auberge qu'ils vont devoir bientôt abandonner. Elzevir le rassure et John part se coucher mais il décide d'aller retrouver la jolie Grace Maskew au matin pour lui annoncer son départ. Elle est sa confidente, il lui a même raconté le secret du médaillon noir... De son côté elle allume depuis bien longtemps chaque soir une chandelle près de sa fenêtre pour donner un repère aux bateaux et pour que John pense à elle... Le 16 avril au matin, John part trouver la petite Grâce, celle-ci lui apprend alors que son père, le juge s'est absenté pour deux jours (étrange, non?). Mais il est l'heure de partir : John laisse Grâce. Il rencontre sur le chemin Tante Jane qui lui remet un missel (un livre de prière) de sa mère pensant qu'il pourra lui être utile (et il lui sera utile plus tard, mais pas pour prier!). John prend le petit livre de cuir rouge et s'en va retrouver Elzevir pour rejoindre les falaises de Hoar Head où doit avoir lieu le débarquement de marchandises..

Tout semble se passer comme prévu, les tonneaux sont débarqués par les hommes sous la direction d'Elzévir. Mais tout à coup un espion est découvert dans les broussailles : c'est Maskew, il prend la fuite comme un pauvre diable, aussitôt pris en chasse par les contrebandiers. Il est capturé et remis à Elzevir Block... Les hommes exigent sa mise à mort car s'il parle ils seront tous pendus pour contrebande. Elzevir calme ses hommes et rappelle qu'il a un compte personnel à régler avec le juge Maskew. N'est-ce pas cet homme cruel qui a tué son fils David à l'automne ? Maskew est ligoté, livré à Elzévir armé d'un pistolet. John est à deux pas, indécis. Il voudrait partir, a peur d'assister à une mise à mort. Mais Block lui demande de rester avec lui tandis que les autres contrebandiers quittent les lieux...

*Elzevir va-t-il exécuter la terrible sentence de mort ? Va-t-il abattre l'assassin de son fils David ? Que va faire John ? Va-t-il laisser son ami contrebandier devenir à son tour assassin ? Laissera-t-il exécuter le père de celle qu'il aime, la douce Grace Maskew ? Vous le saurez **en lisant le chapitre IX**, au titre évocateur : « **Un jugement** »...*

X. **La fuite** : Maskew est mort. John et Elzevir doivent prendre la fuite, pourchassés par les soldats venus tendre un piège au contrebandiers – mais arrivés trop tard. John et Elzevir se précipitent vers le sentier étroit qui longe la falaise : c'est le seul chemin pour échapper

à leurs poursuivants. Mais John a reçu une balle dans le pied, il est immobilisé. Elzevir, cette force de la nature, va devoir porter le garçon sur l'étroit chemin de crête, à plusieurs centaines de mètres au dessus du vide, des rochers et des vagues qui éclatent aux pieds de la falaise... Après bien des dangers nos deux héros, devenus hors la loi parviennent à franchir la falaise périlleuse mettant ainsi une grande distance entre eux et leurs poursuivants – qui n'ont pas osé s'aventurer sur ce chemin là... Le contrebandier et le jeune blessé font tant bien que mal route vers Purbeck où Elzevir connaît une cachette : le puits de Joseph (dans une ancienne carrière de marbre). En chemin ils rencontrent un jeune garçon qui tire sur des corneilles à la carabine. Block lui achète de la poudre et des balles pour son pistolet et même un fusil ! Mais le garçon semble se méfier d'eux, ne risque-t-il pas de les dénoncer ? Pas le temps de se poser ces questions : les deux compagnons reprennent leur route vers Anvil Point et ses carrières de marbre, à Purbeck : c'est là qu'ils se cachent en attendant que l'agitation se calme dans la région. C'est une grotte marine obscure qui leur sert de cachette – John se retrouve une fois encore sous la terre, dans l'obscurité ! Et encore une fois, Elzevir va soigner son jeune ami, blessé à la jambe...

XI. **La grotte marine** : Pendant plus d'un mois, Elzevir et John se terrent dans la grotte, le temps que la blessure guérisse. Elzevir, quant à lui, sort parfois et parvient ainsi à avertir Ratsey, son vieux complice, qui leur fait passer des provisions discrètement. Il est prévu que John et Elzevir embarquent dès que possible pour Saint-Malo sur un navire de contrebande : le Bonaventure... Mais il faut d'abord que John soit rétabli. Un jour que Block est parti préparer leur fuite prochaine, John décide de se promener dans la grotte obscure. Il allume une bougie et se met à relire le petit papier contenu dans le médaillon de Barbe-Noire, que peuvent signifier ces versets de la Bible ? Quel code secret indique le lieu où se trouve caché le diamant du vieux Mohune ? Mystère ! Tandis que John réfléchit à cela son allumette s'éteint, le voilà à nouveau dans le noir. Et soudain il entend des pas... Armé de son fusil, John interroge : « Qui vive ? ». Une voix familière finit par répondre le mot de passe : « Bon vent à la Bonaventure ». C'est Ratsey, trempé par l'orage, qui venait rendre visite aux deux camarades en cavale !

XII. **Un enterrement** : Ratsey vient prévenir les deux amis que leur tête est mise à prix ! Il leur faut fuir... Mais John explique à Ratsey qu'Elzevir est justement en plein préparatifs. Ratsey décide d'attendre que l'orage passe pour repartir, il discute avec John, lui donne des nouvelles de Moonfleet et de la petite Grace devenue orpheline... Comme personne ne voulait aider à enterrer son père, la petite a fondu en larmes si bien que finalement des villageois ont surmonté leur aversion pour porter en terre le juge Maskew. Entendant cela, John laisse paraître son affection pour Grace devant Ratsey qui se moque de lui. Mais surtout Ratsey découvre le papier du médaillon tombé par terre. Il le lit et s'enthousiasme de découvrir des versets de cette bible que le sacristain connaît si bien et cite si volontiers. Cependant Ratsey fait remarquer que les numéros des versets sont faux ! John réalise alors qu'il tient sans doute la clef de l'énigme, le code qui lui permettra de déchiffrer ces inscriptions et trouver le trésor convoité... Enfin Ratsey repart vers Moonfleet et notre jeune héros peut se pencher sur l'énigme du médaillon. Vérifiant alors dans le missel de sa mère que tante Jane lui avait remis, John découvre que plusieurs mots sont mis en valeur par les chiffres indiqués ! Cela donne un message codé qui reste assez mystérieux : « Quatre-vingt – pieds – profond – puits – Nord. »

Qu'est-ce que cela peut vouloir dire ? Où diable trouver dans la région de Moonfleet un puits d'une telle profondeur ? John s'endort en se le demandant. Il est réveillé par Block revenu de sa sortie... Il lui expose sa découverte du message codé. Block interroge alors son jeune ami au sujet de Barbe-Noire, le Mohune. C'est là qu'il apprend que le colonel Mohune avait rejoint les rebelles contre le Royaume, et avait été chargé de surveiller le Roi fait prisonnier au château de Carisbrooke, sur l'île de Wight, c'est d'ailleurs là qu'il avait récupéré un diamant de son prisonnier Royal en échange de le laisser s'échapper. Mais le

traître Mohune avait trahi le Roi une fois le diamant en poche, livrant le malheureux aux soldats rebelles. Après quoi le colonel félon (traître) était retourné à Moonfleet dépensant tout son argent, sauf le diamant. Mais à la fin de sa vie le terrible Barbe-Noire rongé de remords et sentant la mort proche avait fait un testament pour léguer sa fortune restante aux hospices (pour les pauvres et les malades). Malheureusement si le testament annonçait cette donation, dans les faits il n'en fut rien : l'emplacement du trésor n'était indiqué nulle part. Ainsi Mohune avait emporté son secret et son trésor dans la tombe.

Ayant entendu John raconter ainsi l'histoire de Barbe-Noire, Elzevir réalisa alors que le trésor devait n'avoir sans doute jamais quitté le château de Carisbrooke où le Mohune l'avait dérobé à son prisonnier royal ! Ce château comporte en effet un puits très profond...

John et Elzevir décident donc d'abandonner leur idée de fuite à Saint-Malo pour aller à Carisbrooke, chercher le trésor du Mohune, au risque d'y être capturés. Pour cela ils se déguiseront en charretiers pour embarquer tous deux sur le Bonaventure pour être débarqués sur l'île de Wight...

XIII. Une entrevue : Le départ des deux compagnons pour l'île de Wight et le château de Carisbrooke est imminent. Mais John ne veut pas partir sans avoir revu sa petite Grace. Il annonce donc à Elzevir son intention de faire un passage éclair seul à Moonfleet. Elzevir comprend qu'il s'agit d'une affaire de cœur et laisse le jeune homme partir à ses risques et périls (*passage émouvant où Elzevir évoque pudiquement sa jeunesse...*). John part donc pour Moonfleet et arrive devant le manoir des Mohune où la petite Grace vit seule avec une servante depuis la mort de son père. Grace ne le reconnaît pas tout de suite. John durant ses deux mois de cavale est devenu un homme – et Grace une jeune femme. Leurs retrouvailles sont douces et amères à la fois car la séparation est proche. Grace tente de mettre en garde John au sujet du diamant de Mohune : il a été mal acquis dit-elle, il ne faut pas que John le garde pour lui s'il le trouve, il vaudrait mieux pense-t-elle qu'il le lègue aux hospices conformément au testament du vieux Mohune. Mais John est un jeune homme têtu et compte bien n'en faire qu'à sa tête : il veut revenir riche à Moonfleet pour épouser sa belle. Grace n'insiste donc pas et rappelle au jeune homme que depuis le début de sa fuite, elle n'a cessé chaque jour d'allumer la chandelle à sa fenêtre, le fameux « lumignon de Maskew ». Elle continuera à le faire pour que John sache le jour de son retour qu'elle ne l'oublie pas... Puis comme John repart, Grace lui répète une fois encore de se méfier du trésor maudit du Mohune. Mais John est bien décidé à retrouver le diamant de Barbe-Noire quels que soient les dangers.

John et Elzevir parviendront-ils sans encombre sur l'île de Wight dans leur déguisement de charretiers ? Sauront-ils s'introduire dans le château de Carisbrooke ? Comment descendre dans le puits pour y chercher le diamant ? S'ils y trouvent le fameux diamant, la malédiction de Barbe-Noire ne les poursuivra-t-elle pas ? Que signifie Ymeguen ? Le « pairle », ce « Y » symbole des Mohune poursuivra-t-il John Trenchard ?

*Vous saurez tout cela et bien d'autres choses encore **en lisant les chapitres XIV à XIX de Moonfleet...** Vous irez de surprises en surprises, jusqu'à **la tempête** de l'avant-dernier chapitre et le final haletant « **Sur la grève** ».*

Bonne lecture à tous, et, bien sûr, excellentes vacances, jeunes aventuriers !

M. SIMON