

1.Présentations

Hugo, la vingtaine, cheveux bruns, court dans la campagne vallonnée après une jeune demoiselle, une jolie blonde aux longs cheveux bouclés. Ils rient, le soleil brille. Une légère brise agrémenté l'ambiance. Ils montent à l'assaut d'une colline surplombée d'un saule ancestral aux couleurs automnales. Le jeune homme vient de rattraper Pénélope. Essoufflés, ils s'allongent côte à côte. Ayant repris son souffle, la belle roule sur lui. Leurs regards se croisent. La demoiselle approche sa bouche de celle du beau brun qui est aux anges...

Fripon, un petit cochon-renifleur lèche langoureusement le visage d'Hugo faisant sa sieste à l'ombre du grand saule. Il se réveille déçu. Sorti de son beau rêve, il repousse l'animal. Le repos a été suffisamment long. Il faut se remettre en route.

Hugo est le cochonnier-truffier du duché de Gorez. Son travail se décline en deux domaines. Tout d'abord, cela consiste à dresser des cochons mâles à l'odorat exacerbé afin de leur apprendre à trouver les fameuses truffes, champignons imbibés d'essences magiques que l'on trouve ci et là dans les forêts et vallons du royaume. Ces cochons dressés ou en cours de dressage, Hugo les promène sur les terres vallonnées du duc. Il va ainsi de petits bois en sous-bois à la recherche du réputé corps spongieux. Éloignés du château, lui et ses porcs renifleurs feront halte dans les pâtés de campagne, petits villages qui peuplent le duché. Cela afin de se rassasier et passer les nuits à l'abri. Son deuxième métier, et non des moindres, est

truffier. Cela consiste à reconnaître une truffe fraîche de ce qui n'en est pas une et de la cueillir. Ramasser une truffe est tout un art qui nécessite beaucoup de dextérité. Les truffes sont spongieuses et emplies de magie. Une mauvaise manipulation lors de la cueillette de ces dernières et ce sont les spores qui s'en échappent sous forme d'un nuage magique aux effets aléatoires. C'est ainsi qu'Hugo s'est déjà retrouvé avec la peau verte des pieds à la tête pendant plus d'une semaine.

Le cochonnier reprend la route vers l'Ouest. Il est sur le chemin du retour. Il lui reste un bosquet à explorer avant de rentrer à la maison. Pour l'accompagner: sept cochons, dont trois en formation. Avant de rentrer dans le petit bois, Hugo muselle les sept porcs afin d'éviter qu'ils ne se délectent du précieux trésor dont ils raffolent. Lui se couvre le visage avec un foulard pour limiter les effets chaotiques d'une mauvaise manœuvre de sa part lors de la cueillette. La récolte de cette journée est plutôt bonne : trois belles truffes noires. Hugo et ses sept compagnons continuent leur route jusqu'à Petiot-le-Grand, un petit pâté de campagne qui les accueillera pour la nuit.

Le jour se lève sur Castle Vera. Au village, l'animation commence de bonne heure. Les femmes préparent de copieux petits déjeuners. Pour certains, les hommes s'apprêtent à partir aux champs, pour d'autres c'est l'heure d'aller ouvrir leurs ateliers. C'est le cas de l'ébéniste, du boucher-charcutier ou encore du boulanger. Les jeunes enfants iront à l'école du village où les cours sont donnés par la femme du maire du pâté, Jacqueline.

Dans la cour du château, également beaucoup d'animation et ce y compris dans la basse-cour. À la cantine, les uns et les autres se croisent pour déjeuner : l'abbé, l'alambiqueur, les cochonniers, le boulanger-meunier, les gardes, le capitaine, le palefrenier, le cocher et tous les autres.

Dans sa chambre, la duchesse, Éva, se réveille et sonne après sa femme de chambre qui lui amène tous ses bébés, une douzaine de petites truies chouchoutées, pomponnées, qui bondissent sur le lit de leur maîtresse. Dans la province du Cochon à Cinq Pattes, il est de bon ton d'avoir un cheptel de petites truies comme animal de compagnie. C'est un signe de classe et de noblesse. Ces cochonnes sont prélevées à leur mère et châtrées pour qu'elles ne grossissent pas. Rares sont les hommes qui adoptent des truies comme animal de compagnie. Certains comtes de Jambon-Ville peut-être.

Fin d'après-midi, le duc est de retour d'une escapade à la capitale, Parijs, dans le nord pour des raisons administratives. Il est ovationné par les villageois au passage et salué par ses hommes lors de son entrée dans la cour du château. C'est sans attendre, après un voyage fatigant, qu'il s'en va saluer sa douce duchesse. Hugo et ses sept compagnons suivront une heure plus tard. Il cède ses cochons-renifleurs au cochonnier du château avant de rejoindre le laboratoire de Lambic, l'alambiqueur afin de lui remettre sa gibecière et les truffes qu'elle contient.

Le laboratoire de Lambic est un véritable capharnaüm au centre duquel repose l'énorme alambique de cuivre forgé. Mi-laboratoire, mi-atelier de verrier, le tout est impressionnant de complexité et de chaos.

Lambic réceptionne les truffes que lui remet Hugo.

-Je constate de belles trouvailles, dit Lambic en vidant le contenu de la sacoche sur une table.

-Je suis assez fier de cette expédition, dit Hugo, grand sourire.

-Dommage ! Toujours pas de truffe blanche. La prochaine fois peut-être !

-Peut-être, rajoute le jeune homme.

Le rôle de l'alambiqueur, en plus de fabriquer la gnôle, est de mettre les spores des truffes en solutions stables. Ce qui donne des potions magiques aux effets variés, souvent uniques, car chaque truffe est elle-même unique. Cela dit, une fois la potion fabriquée, il n'y a aucune garantie sur les caractéristiques de cette dernière. C'est en les testant sur des rats que Lambic détermine les effets primaires d'une potion. Une fois rassuré, il envisage parfois de pratiquer des tests sur des volontaires bien rétribués par le duc. Souvent parmi les gardes et le personnel du château.

*

À l'Est du duché de Gorez, aux pieds des montagnes les Pieds-de-Cochons, la porte des Quarts-Pattes : le village malfamé de Ghül. Le temps est exécrable. Le jour ne semble pas vouloir exister. Les quelques rues sont désertes. Seul, sur le pas de sa porte, le croquemort fumant une cigarette à côté de son étale de cercueils. Un chat noir famélique traverse l'artère principale. Si Ghül est telle une ville fantôme, son

saloon le semble moins. Plusieurs chevaux sont postés au bas des marches qui mènent à la porte d'entrée.

À l'intérieur, un vaste comptoir derrière lequel un homme grassouillet dégarni, de taille moyenne, essuie ses verres. Plusieurs hommes patibulaires sont accoudés. Un pianiste joue une sinistre mélodie d'ambiance. Au centre, une table de poker à quatre. Dans un coin, à une table, seul, un petit homme très laid, comme défiguré, tient une bouteille à la main.

Rentre alors un homme, grand, moustachu, une épée au fourreau, un tromblon en bandoulière. Quelques pas de ses hautes bottes de cuir et le voilà au comptoir.

-De ta meilleure gnôle, barman ! Et vite ! Réclame-t-il. Alors que le chauve lui amène l'alcool demandé, le grand homme sort une affiche de sa poche, la déroule et la lui montre.

-As-tu vu cet homme ? Demande le chasseur de primes.

Tremblotant, le barman jette un furtif regard vers la table de poker. Le petit homme balafré, seul dans son coin est très attentif. Dehors, le croque-mort jette son mégot de cigarette et rentre dans sa boutique. Le traqueur boit son verre cul sec. Après quoi il se retourne et s'avance vers la table de jeu. Tous les joueurs, sauf l'homme recherché, se lèvent en dégainant leurs mousquets. Le pianiste stoppe sa morbide mélodie.

Sillonnant dans la boue, un carrosse tracté par quatre magnifiques chevaux arrive et s'arrête aux portes de Ghül, frontière des Quarts-Pattes. Le domaine sans foi ni loi de Darghull Andargos, comte déchu. À l'intérieur, sir Albin, haut comte de la cour des Contes et son sbire et scribe Renatto. Dehors sous un crachat

pluvieux leur cocher surplombe un garde qui vient aux nouvelles.

-Ho là, crie le garde lugubre.

-Voilà, voilà, dit Renatto par la fenêtre en tendant un parchemin en direction du soldat.

-Sir Albin et moi-même sommes attendus par le maître des lieux, poursuit timidement Renatto.

Le grand homme armé jette un œil au document sur lequel il reconnaît le sceau de son maître.

-Suivez le sentier sans vous en écarter sur trois-quatre kilomètres et vous arriverez « Aux Rats morts », l'auberge du village. Votre contact s'y trouve en ce moment, termine le soldat avant de retourner à son poste.

L'attelage de sir Albin reprend sa route. La nuit tombe. C'est environ une heure plus tard que le cocher arrête le carrosse au bas des marches qui mènent à l'entrée de ce haut lieu d'accueil qu'est « Aux Rats morts ». Le soldat qui se tient à côté du cocher descend de ses hauteurs et met pied à terre. Il déploie les marches et ouvre la porte de la carriole, priant monseigneur Albin et sa suite de descendre. Le militaire monte alors les marches devant eux afin d'aller leur ouvrir la porte du saloon local. Écartant un rideau crasseux, le croque-mort guette. Sir Albin pose un pied sur le sol, sa fidèle petite truie, Pupucette, dans ses bras. Renatto, un coffret entre les mains le suit. Ils montent les marches à la suite du soldat et entrent dans la place.

L'ambiance y est tendue. Un homme assis tenant un jeu de cartes dans les mains a une épée sous la gorge. Épée tenue par un grand moustachu qui a quant à lui trois mousquets pointés dans sa direction.

Un petit homme laid et balafre qui était assis seul dans un coin d'ombre fait irruption au milieu de la scène.

-Vous êtes invités à régler vos différends plus tard, dit le petit homme.

-Par ordre du Comte Darghull, poursuit-il sur un ton sévère.

Tous acquiescent et rangent épée et mousquets avant de s'en retourner à leur place et à leurs activités.

-Sir Albin de la Cour des Contes ? interroge-t-il

Sans attendre de réponse, il poursuit :

-je me présente, Salami, le fidèle bras droit du Comte Darghull, votre hôte. Au nom du seigneur de ces lieux, soyez les bienvenus à Ghül.

-Musique! crie-t-il alors, relançant le pianiste dans ses sinistres ballades.

Il faut attendre le lendemain pour prendre la direction du château, car le chemin qui y mène est impraticable de nuit. Cette route, appelée la Ghulette, est une expédition à elle seule.

Alors qu'ils sont en train de ripailler, Salami s'interroge :

-l'avez-vous avec ?

-Bien sûr, répond Sir Albin, en désignant le coffret tenu par Renatto.

La soirée peut continuer.

La plupart des logeurs de l'estaminet « Aux Rats morts » sont levés de bonne heure. Le matin, c'est la charmante Alexandra qui sert les petits déjeuners. Salami arrive dans la pièce. Jack, l'imposant chasseur de primes s'avance vers lui en tendant une bourse.

-S'il vous plaît, seigneur Salami.

Salami soupèse la bourse avant de la mettre en poche.

-Vous avez la bénédiction du comte, dit Salami à Jack.

Alors que le fidèle serviteur de Darghull s'installe à une table, sir Albin, Renatto et Pupucette arrivent.

-Pouvons-nous nous installer ? interroge Albin.

-Bien sûr mes amis, répond le sbire du comte en indiquant les chaises vides.

Alors qu'Alexandra amène les victuailles, un homme vole en bas du balcon et s'écrase sur le piano. Jack pénètre dans la chambre de Brutus dont l'entrée est débarrassée de son garde du corps. À l'intérieur, l'homme recherché saute du lit. Un autre de ses protecteurs se tient devant la fenêtre un mousquet à la main. Jack fait feu dessus avec son tromblon. L'homme qui est propulsé en arrière à travers la fenêtre va s'écraser sur le sol dans la rue. Tandis que l'homme recherché s'empare de son épée, son troisième garde du corps arrive de la chambre d'à côté. Alors qu'il allait faire feu dans le dos de Jack, il se prend un coup de crosse de tromblon en plein visage et s'effondre. Brutus en slip fonce sur Jack, épée à la main.

-Tu vas voir, espèce de « guignolard », lance l'homme en caleçon.

Jack esquivé l'attaque et dégaine son épée à son tour. Il aura vite fait de maîtriser Brutus qu'il menotte avant de l'emmener.

-Bon appétit, souhaite Salami à ses convives.

-Veuillez excuser cette bruyante animation matinale, poursuit-il.

Le petit déjeuner animé terminé, il est temps d'y aller. Salami, Albin, Renatto et Pupucette sortent de l'auberge. Un homme mort gît sur le sol dans la rue. Le croque-mort est déjà autour de lui pour prendre des mesures. Le chasseur de primes sort lui aussi traînant Brutus avec lui. Il le soulève et le met tel un ballot sur un de ses deux chevaux. Ensuite, il s'approche du croque-mort et lui tend quelques pièces.

-Voilà mon brave.

-Merci monseigneur, répond l'homme funeste.

Le cocher ouvre la porte du carrosse et abaisse les marches afin qu'Albin et Renatto puissent monter avec Pupucette. Salami monte quant à lui à côté du cocher pour pouvoir le guider lors de cette expédition d'un jour. Leur garde, privé de sa place à l'avant, monte à l'arrière de l'attelage.

-Hue...lance le cocher et les voilà partis.

Au début, le sentier est aussi praticable que le chemin qui les a amenés jusqu'ici. Mais très vite, il devient pentu et escarpé. À gauche du roc et des sapins. À droite, très bas en contre bas, les torrents de la Ghulette, rivière qui prend sa source à la cime des Pieds-De-Cochon. Elle alimente le château en eau potable.

Au fur et à mesure que la journée se passe, la balade est de plus en plus inconfortable tellement le carrosse rebondit à cause des nombreux nids-de-poule. Le temps se couvre, le ciel s'assombrit jusqu'à ce que l'orage éclate en fin d'après-midi. Le cocher a de plus en plus de mal à contenir son attelage. Les chevaux s'agitent. Il pleut à verse. Le tonnerre gronde et le chemin rétrécit encore. Cela n'impressionne guère Salami qui s'empare des rennes lorsque des loups affamés et rachitiques se mettent à côtoyer, côté roche et sapins, le convoi.

-Ya, Ya, hurle Salami dans la tempête qui se lève.

Certes, le galop sur cette route abrupte n'est pas recommandé, mais rester à portée des loups est encore plus dangereux. Ils peuvent bondir sur eux à tout moment. À plusieurs reprises, les roues sont très proches du ravin. Mais Salami sait y faire. Des morceaux de chaussée se détachent sous la pression

des roues et des blocs de pierre tombent dans la Ghulette. Albin et Renatto secoués, tombent en bas des banquettes et se retrouvent à rebondir sur le sol. À l'arrière, le garde perd pied et n'a que la force de ses bras pour se tenir.

Le château est enfin en vue aux lueurs des éclairs. Dans un dernier virage, la carriole vire sur deux roues. Le garde à l'arrière survole la Ghulette infernale, mais ne lâche pas. Albin roule sur Renatto. Pupucette est ballottée d'un côté à l'autre. Salami éjecte le cocher qui gêne ses mouvements, le donnant en pâture aux loups, qui sont ainsi ralentis.

C'est finalement très secoué que les émissaires arrivent aux portes du château.

-Ho là, crie Salami. Et le pont-levis s'abaisse.

Ils entrent dans la cour du domaine.

Émergeant de la plus haute tour du château, est adossé à la montagne, telle une langue, un vaste balcon couvert. Une petite cour surmontée d'un toit où se tient debout tout proche de la balustrade un homme grand, bien bâti, aux longs cheveux blancs qui lui tombent sur les reins. Ses yeux d'un vert profond reluisent à chaque éclair qui pourfend le ciel. Attentif à ce qui se passe cinquante mètres plus bas dans la cour, il caresse sa barbichette noire de jais. Le pont-levis se redresse. Salami conduit le carrosse dans l'allée aux statues, sombres gargouilles de pierre aux expressions diverses. Parfois heureuses, parfois tourmentées. Enfin, il contourne l'immense fontaine qui trône au centre de la cour. Le bras droit du comte amène le carrosse au bas des marches qui mènent à l'entrée principale de la résidence du seigneur, le comte Darghull Andargos.

L'édifice est immense, aussi bien en hauteur qu'en largeur. La profondeur est quant à elle insondable. La multitude de fenêtres, souvent munies de balcons, laisse deviner une architecture savante, mais surtout démesurée. Des étages sont imbriqués entre eux. Les sept tours positionnées de façon asymétrique sont de figures et de tailles différentes. La plus haute culmine à plus de cinquante mètres. C'est de là-haut que Darghull surveille l'arrivée de ses invités amenés par son plus fidèle serviteur, le repoussant et répugnant Salami. Le comte fait un demi-tour, soulevant au vent sa lourde cape pourpre, et intègre le château.

En contrebas, le garde descend à son grand soulagement de l'arrière du carrosse. Il s'empresse d'aller déployer les marches et ouvrir la portière au comte Albin et à son scribe Renatto. Tous deux se relèvent tant bien que mal après ce voyage mouvementé.

-Venez maître, dit le garde en tendant sa main à sir Albin. Aide la bienvenue.

-Pupucette vient à papa, dit Albin une fois relevé. Et sa petite truie accourt dans ses bras.

-Mais où est donc passé notre cocher ? S'interroge Renatto.

-Il danse avec les loups, répond Salami sur un ton ironique.

Arrive du haut des marches qui mènent à la grande porte d'entrée principale des lieux, un homme grand, âgé, mais pas grabataire.

-Que ces messieurs veuillent bien me suivre. Je suis le maître d'hôtel du château.

Tous escaladent la rampe d'escalier et pénètrent dans l'endroit impressionnant.

Le hall d'entrée est immense, "agoraphobique". Le plafond est flanqué de majestueux lustres en cristal supportant plusieurs dizaines de bougies allumées. Droit devant l'entrée, au loin, un vaste double escalier. De part et d'autre, d'autres rampes et plusieurs portes imposantes. Descendant par la gauche, le maître des lieux, le grand comte Darghull Andargos vêtu d'une toge d'or surmontée de sa lourde cape pourpre.

-Mon maître, voici le comte Albin de la Cour des Contes et son scribe Renatto accompagné de leur petite truie Pupucette présente Salami.

-Avez-vous fait bon voyage ? Interroge Darghull, le sourire en coin.

-Bien, poursuit-il sans laisser l'occasion de répondre à ses invités, allons dans un salon, nous y serons mieux pour discuter de nos petites affaires.

-Si vous voulez bien me suivre, dit le maître d'hôtel, devançant tout le monde pour rejoindre une des innombrables portes qu'il ouvre avant de céder le passage au comte Darghull et à ses nouveaux amis.

Tous arrivent dans une somptueuse pièce où ils prennent place dans différents fauteuils confortables.

-Que pouvons-nous vous servir ? Demande l'hôte.

-Confignac? Ça vous va ? poursuit-il.

-Barnabé, confignac pour tout le monde, achève-t-il en s'adressant à son maître d'hôtel qui s'exécute, avant de reprendre :

-vois-tu, mon cher Salami, Sir Albin, notre prestigieux invité ici présent est un haut comte de la Cour des Contes. Cette cour est un observatoire et un conservatoire des contes et croyances. Chaque conte ou croyance y est répertorié et confiné dans des recueils dans lesquels les anciens ont noté le vrai du faux. Tous ces livres d'histoires, vraies ou imaginaires,

ont été rassemblés dans une vaste bibliothèque très secrète, la grande bibliothèque de la Cour des Contes. Les contes sont donc ces histoires de grands-mères ou de sorcières normalement imaginaires. Cependant, comme tu l'auras compris, mon cher ami, certains contes n'en sont pas. Il s'agit de réalités secrètes. Pour le soi-disant bien-être du royaume, la Cour des Contes et ses mandataires, nommés par le roi, veillent à ce que certains contes passent pour le vrai et certaines vérités pour des histoires. Par le passé, moi-même, j'étais un de ces comtes, mais c'est là une autre histoire.

Darghull boit une lampée de son bon confignac avant de reprendre.

-Avez-vous ce que je vous ai demandé, sir Albin ?

-Bien sûr mon ami, si je peux vous appeler ainsi. Renatto, veux-tu bien passer le précieux coffret à notre hôte ?

Le scribe tend aussitôt le colis à Darghull qui s'adresse à son majordome :

-Barnabé, le coffre s'il vous plaît.

Barnabé s'enquiert aussi vite d'une boîte en ivoire posée sur une commode qu'il amène à sir Albin. Ce dernier qui relâche son adorable Pupucette afin de s'emparer du présent qu'il se hâte d'ouvrir laissant paraître une multitude d'émeraudes taillées, de grandes tailles.

À son tour, Darghull ouvre son cadeau laissant apparaître un vieux livre. Son titre : « La Légende des Cochommouths ».

-Barnabé, vous ferez servir à souper à nos invités et leur ferez préparer un bain chaud. Quant à moi, je vais

me retirer dans mes appartements. En vous souhaitant la bonne nuit, dit Darghull qui se lève et quitte la pièce.

Darghull se sert un verre puis s'installe confortablement dans un fauteuil de sa suite nuptial. Il ouvre son précieux grimoire :

« Voilà bien longtemps vivait en paix sur les Terres Franches le peuple des cochommouths. Ces créatures, mi-porcs, mi-mammouths avaient un degré de civilisation intellectuel et spirituel supérieur aux humains d'aujourd'hui. Des essences magiques émanaient de ces êtres. Cela favorisait le développement et l'harmonie. Tout n'était que sagesse et bonheur. Ils vivaient en symbiose totale avec la nature qui avait le choix de mourir pour mieux revivre dans un souci de sereine évolution. Jusqu'à ce que les hommes du Nord arrivent... Ces envahisseurs commencèrent à chasser les cochommouths comme du vulgaire gibier. Dans un premier temps, ces derniers se firent massacrer par l'effet de surprise de la violence. Alors, ils utilisèrent leur magie défensive pour contrer cette marée humaine. Force de constater l'intelligence et les pouvoirs magiques des cochommouths, une paix s'instaura entre les deux peuples. Avec le temps, des humains détournèrent la magie ambiante en pouvoirs destructeurs et dominateurs. Des luttes de clans commencèrent et les créatures magiques se retrouvèrent au milieu de bains de sang. Certaines d'entre elles furent corrompues et servirent d'armes de guerre au profit des clans humains des Terres Franches bien décidés à se répandre par-delà les montagnes de l'Est. Alors les grands sages cochommouths se réunirent et décidèrent de se faire disparaître pour emporter leur

magie avec eux afin d'en priver les humains. Ils choisirent un endroit tenu secret où ils iraient mourir avec leur magie : le cimetière des cochommouths. Pour garder le lieu secret, ils jetèrent un sort de telle sorte que seul un être magique mourant puisse rejoindre ce sanctuaire instinctivement. Afin de revenir plus tard, le conseil des sages unit sa magie restante une dernière fois et envoya le petit dernier, Truit-Truit, vers le futur. La légende dit que celui ou celle qui découvrira le cimetière des cochommouths deviendra le détenteur d'un pouvoir incommensurable, un puits de magie infini. »

Albin et Renatto sont conduits dans une des innombrables suites du château par Barnabé. Leur garde suit avec les bagages. Un bain chaud les attend ainsi qu'un plateau de fruits exotiques. Le soldat sera invité vers une petite chambre adjacente.

Albin se déshabille et plonge dans la baignoire de marbre vert. Une fois installé, son scribe lui passe Pupucette, qui fait trempette elle aussi. Albin se détend enfin tandis que Renatto lui frotte le dos.

-Ah, que cela fait du bien, dit Albin. Je n'en peux plus. C'est un repos bien mérité.

Tout à coup, une bourrasque ouvre grand les portes vitrées qui donnent sur le balcon entraînant l'ouverture de la porte intérieure de la chambre. Pupucette prise de panique bondit hors de la bassine et prend la poudre d'escampette. Renatto s'empresse d'aller refermer les portes vitrées claquant au vent. Albin, tout décoiffé, surpris, agité, sort de la baignoire à son tour. Nu et mouillé, il glisse sur le marbre blanc et s'étale de tout son long sur le sol. Son assistant se

hâte à l'aider à se relever et lui passe un peignoir d'un rose chatoyant.

-Vite Renatto! Pupucette! Il faut la rattraper.

Sortis de la chambre, ils sont indécis quant à la direction à prendre. Gauche ou droite. Chacun d'un côté. La petite truie est tantôt aperçue, tantôt invisible. C'est la course poursuite dans le dédale du château. Des escaliers qui montent et qui descendent. De nombreuses portes. Certaines s'ouvrent sur des salons, d'autres, sur des chambres, d'autres encore sur d'autres rampes d'escalier. Certaines ne s'ouvrent tout simplement pas. Albin et Renatto se croisent et se recroisent, jusqu'à ce qu'ils soient perdus tout comme Pupucette. Alors qu'ils s'interrogent de savoir par où continuer leurs recherches, ils aperçoivent une porte d'où émane de la lueur et un chuchotement. Doucement, Albin, suivi par son scribe qui lui tient la ceinture, s'approche de cette porte légèrement entrouverte. Quelqu'un parle à voix basse depuis cette pièce. Albin place son œil gauche en face du trou de serrure. Il voit une immense chambre au milieu de laquelle siège un grand lit à baldaquin. Sur celui-ci est allongée une jeune femme aux longs cheveux roux ondulés endormie. Autour de son cou, une magnifique rivière d'émeraudes. À ses côtés, à côté du lit, dans un fauteuil de velours est assis Darghull qui lui parle en lui tenant la main.

-Et alors ? Demande Renatto à voix basse.

-Chut ! Rétorque Albin attentif.

-Ma chérie, bientôt j'aurai un immense pouvoir magique et alors bientôt tu te réveilleras et à mes côtés tu deviendras ma reine des Terres Franches. Nous régnerons en maîtres absolus sur ce monde, toi et moi le plus puissant roi mage de tous les temps.

-Mylène ! Est surpris Albin. C'est Mylène, la fille unique du roi Francis XIII, dit-il à voix basse à Renatto. Tout le monde la croit se reposant dans la résidence royale de Saint-Porcelet. Alors que fait-elle ici ?

Tout à coup, la porte s'ouvre violemment. Darghull, du haut de ses deux mètres contemple Albin à genoux.

-Heu...

-Vous cherchez peut-être après ceci, dit Darghull à Albin, surpris et effrayé, en lui tendant sa fugueuse Pupucette.

-Heu... Dit à nouveau Albin, ne sachant quoi répondre, tandis qu'il récupère sa petite truie.

Le comte dérangé dans ses affaires referme la porte.

Curieux, Albin remet son œil devant le trou de serrure.

Un grand œil vert luisant lui fait face. Albin en tombe à la renverse. Il se relève au plus vite et invite Renatto à quitter l'endroit. Une ombre s'approche d'eux.

-Si vous voulez bien me suivre, vos appartements sont par ici, leur dit Barnabé un chandelier à la main.....

Le lendemain matin, Albin est réveillé de bonne heure. Ses mains plongent et replongent dans le coffre aux émeraudes. Satisfait, il réveille Renatto qui dort encore, car il compte bien partir au plus vite, d'autant plus que le soleil pointe son nez à l'horizon. Il faut dire que l'ambiance de ce lieu ne l'incite guère à s'attarder.

-Allons, mon bon Renatto, il est grand temps de se préparer pour le retour.

-Vous avez raison, mon comte, j'appelle de suite le service d'étage, dit le scribe en tirant sur la bobinette.

Quelques instants plus tard, on frappe à la porte et Barnabé entre.

-Ces messieurs sont réveillés? Bien. Voici le petit déjeuner.

Un valet de chambre fait son entrée en poussant un copieux chariot de victuailles.

-Je vous souhaite un bon appétit, dit le majordome, nous reviendrons dans une petite heure pour porter vos bagages et vous accompagner à votre carrosse.

Le valet suivi du maître d'hôtel quitte la suite, laissant Albin et Renatto dans l'intimité du matin.

Comme dit, environ une heure plus tard, Barnabé réapparaît avec leur garde et le valet. Les valises sont faites.

Tandis que sir Albin, Renatto et leur soldat descendent une vaste rampe d'escalier, Darghull qui les attend en bas de cette dernière abaisse le bras d'une statuette. Les escaliers tournent sur eux-mêmes et se transforment en véritable toboggan. Les trois hommes trébuchent et glissent vers une grande trappe qui s'est dévoilée au bas des marches.

-Au secours, crie sir Albin qui en lâche sa Pupucette, petite truie rattrapée de justesse par Darghull.

Ainsi, les trois hommes, Albin, Renatto et leur garde sont envoyés tout droit dans les oubliettes du château.

*

Vera-Cruz est un petit pâtre de campagne situé à une dizaine de kilomètres au sud de Castle Vera. L'ambiance y est familiale et sympathique. Il est cinq heures quand le village s'éveille et gagne en lumière. Le premier à être actif est le maire Aymerick. Il veille au grain. Il commence sa journée en traversant le patelin pour annoncer l'heure du lever pour celles et ceux qui vont au travail.

-Oyez, oyez, bonnes gens ! Il est l'heure de se lever, crie-t-il à tour de bras.

Lors de sa ronde, il salue ainsi le meunier, le boulanger, le boucher-charcutier ou encore le forgeron.

Aujourd'hui, c'est mardi, le jour du marché. Ce dernier accueille des artisans locaux, mais aussi d'autres, venus d'ailleurs, parfois même, de Porc-Boudin.

Bernard, le fils du forgeron, active la fournaise.

-Allez, Bernard, il faut que ça chauffe, lui souffle son père.

Hélène, la femme d'Aymerick, câline ses deux truies. Les ouvriers agricoles s'en vont rejoindre la ferme Barnissart à l'extérieur du village.

José, l'abbé sonne les cloches comme pour annoncer le réveil officiel du hameau. Il est environ sept heures. Tout le village, ou presque, est réveillé.

L'angélus est l'heure choisie par Pénélope pour se lever. La jeune femme d'une vingtaine d'années, blonde aux longs cheveux bouclés, quitte sa chambre pour la cuisine où mémé, sa grand-mère, déjà active depuis belle lurette, l'attend avec du café bien chaud.

-Bonjour mémé, dit Pénélope en embrassant sa mamy. Le dîner mijote déjà sur le grand poêle crapaud. Peggy, sa grosse truie amitieuse accourt auprès d'elle. Contrairement aux autres truies de compagnie, Peggy n'est pas châtrée. Elle a été sauvée de l'abattoir par Pénélope voilà sept ans. Il était trop tard pour l'opérer, car elle avait déjà commencé à grossir. Pénélope boit son café noir avec du sucre. Après quoi elle prend la bassine d'eau chaude qui se trouve sur le feu et fait sa toilette. Une fois la demoiselle lavée et habillée, vers neuf heures, mémé, Pénélope et Peggy s'en vont au marché. Le mardi, c'est le jour des courses. C'est également l'occasion de rencontrer du monde.

-Bonjour Mesdames, dit Martin le poissonnier venu de Porc-Boudin, en saluant les deux femmes et la truie.

Il y a également Ursuline la marchande de tissus, Hubert le fromager, mais aussi les autochtones comme Marcel le boulanger et Edmond le boucher. C'est l'occasion de rencontrer Bernard, l'apprenti forgeron.

-Bonjour mémé, bonjour Pénélope, s'empresse de dire le jeune homme, devenant un tantinet rougeoyant lorsqu'il embrasse la jeune femme.

Le marché c'est aussi l'opportunité de tailler une bavette avec d'autres femmes du village. Comme Hélène, la femme du maire ou encore Évelyne l'épouse du docteur. C'est finalement les bras chargés que Pénélope et mémé rentrent à la maison. La demoiselle réalimente le feu en bois. Il sent bon la poule au feu dans toute la maisonnée.

Vendredi matin, Pénélope n'attend pas le son des cloches pour se lever. Elle bondit hors de son lit dès qu'Aymerick annonce le matin vers six heures. Car vendredi est un jour spécial. La demoiselle doit rejoindre Castle Vera où la duchesse l'attend pour le shampoing de ses douze truies. C'est le métier de la belle, shampouineuse de truies. Vers sept heures, on frappe à la porte. C'est Hugo, le cochonnier-truffier du château, qui est chargé d'emmener Pénélope au château.

-Entrez! Jeune homme, dit mémé. Venez boire un bon café. Elle va arriver, elle est bientôt prête.

-Merci Madame, répond poliment Hugo.

Peggy s'empresse d'aller se frotter contre l'envoyé de Castle Vera afin de recevoir une caresse. Pénélope finit

de rassembler ses affaires puis vient embrasser Hugo embarrassé devant mémé qui a le sourire.

-On y va ? demande Pénélope.

-Oui, tout de suite, répond le beau brun qui termine rapidement sa tasse de café.

-Au revoir, mémé, au revoir Peggy, disent les deux jeunes gens avant de quitter la demeure et monter sur la carriole conduite par Hugo.

-Hue...

La belle blonde salue Bernard lorsqu'ils passent devant la forge. Salut réciproque. Hugo accélère. Le voyage dure deux heures sans embrouille. Arrivée au château, Pénélope est invitée par le maître d'hôtel à rejoindre les appartements de la duchesse. Le jeune homme va quant à lui mettre la charrette dans une grange. Tandis que l'eau chauffe pour le bain des petites truies, la duchesse Éva et la shampooineuse prennent le thé en papotant. Les deux femmes continuent de discuter pendant que Pénélope s'affaire au bien-être des cochonnes ducales.

Fin d'après-midi, les shampoings sont terminés. La duchesse est ravie comme tous les vendredis. C'est l'heure de partir pour Pénélope. Hugo amène l'attelage dans la cour du château devant la porte principale. La shampooineuse sort et monte aux côtés du cochonnier. Tous deux prennent la route pour Vera Cruz. Deux bonnes heures se passent sans presque aucun mot échangé. Arrivés au village, en passant devant la forge, ils sont hélés par Bernard :

-ho là les amis.

-Qu'y a-t-il ? demande Pénélope.

-Je fais ma soirée d'anniversaire ce soir chez Christine. Je t'invite à venir.

-Ce soir ? interroge Pénélope.

-Oui ce soir. Ah, Hugo, si tu as le temps tu peux venir également.

-Oui, oui, j'ai le temps.

-Bien alors, nous viendrons, répond la belle.

Le couple continue le petit bout de chemin qu'il leur reste pour arriver chez mémé. Ils entrent dans la maison où Peggy les accueille chaleureusement.

-La journée s'est-elle bien passée? demande mémé.

-Comme un vendredi, répond Pénélope. La duchesse toujours aussi bavarde. Au fait, Bernard nous a invités à son anniversaire, ce soir à l'auberge. Hugo a décidé d'y aller aussi. Il ne peut donc pas rentrer ce soir.

-Eh bien, installe-lui une paillasse près de Peggy. Propose mémé. Au moins, il sera à l'abri.

-Merci, mémé, c'est gentil de votre part, dit le jeune homme.

Plus tard, tous les trois soupent avec du poisson. Après quoi Pénélope quitte la table et monte dans sa chambre se préparer pour les festivités. Pendant ce temps, Peggy est très affectueuse avec Hugo un peu gêné.

-Voyons Peggy, laisse un peu notre invité tranquille, dit la vieille dame.

Pénélope revient de sa chambre toute en beauté dans une petite robe rouge à fleurs. Hugo sous le charme est retiré de ses songes par mémé qui lui tend une bouteille de vin.

-Tenez, prenez ceci pour ne pas arriver là-bas les mains vides.

-Oh merci Madame.

Pénélope et Hugo quittent mémé, en direction de l'auberge du village, chez Christine.

2. Voyages, voyages

Tandis que Darghull tourne en rond dans sa chambre en cette soirée de pleine lune, arrive au loin toutes ailes déployées, une corneille noir intense. Essoufflé, le volatile atterrit sur la balustrade du balcon attendant à la chambre du comte. Après avoir repris un peu de son souffle, l'oiseau bondit jusqu'aux portes vitrées et tape du bec dans les carreaux. Le bruit soustrait Darghull à ses pensées. Il ouvre le double battant. L'animal saute sur son épaule gauche. Il détache le message enroulé autour d'une des pattes de la corneille. Le petit parchemin déroulé, le comte lit :

« Très cher Darghull Andargos, haut comte des Quarts-Pattes, les créatures sont fin prêtes. La traque peut commencer. Les truffes blanches trouvées ici indiquent la présence de la bête il y a peu. Je vous attends à Trinity, à la croisée des chemins. Votre sorcier-serviteur, Groinchon ».

Cela vient étoffer la légende, un cochommouth, peut-être le dernier, l'unique existe. Et Darghull compte bien mettre la main dessus.

-Barnabé, crie le comte.

Aussitôt, le maître d'hôtel apparaît.

-Oui, mon maître.

-Allez me chercher Salami.

Quelques minutes plus tard, le fidèle bras droit de Darghull arrive.

-Mon ami, demain nous partons pour le Sud. Veille aux préparatifs.

-Bien monseigneur.

Le comte prend la plume et rédige un message à l'attention de son sorcier, dans lequel il lui confirme sa

venue dans les prochains jours. Plus tard dans la soirée, le comte rejoint la chambre où dort Mylène.

-Mon amour, bientôt je pourrai te réveiller avec ma magie devenue très puissante. Et à deux, nous régnerons sur les Terres Franches.

L'aube se lève sur Ghül, grise et humide. Au château, sur les toits, Salami termine la vérification du chargement de la nacelle. Celle-ci est le moyen de transport qu'utilise Darghull pour aller de sa demeure au village en contrebas le plus rapidement possible. Celle-ci glisse du haut du château au haut du beffroi de Ghül le long d'un gros câble de métal tendu. Cela évite le temps perdu à descendre la rive de la Ghulette en charrette.

L'engin est chargé quand le comte arrive avec Pupucette dans ses bras. Ils embarquent à bord suivi de Salami qui referme la portière. Barnabé pousse de toutes ses forces pour enclencher le démarrage. Ensuite, c'est au sbire de jouer avec le frein pendant la descente vers le village. Il leur faut moins d'une heure pour survoler la montagne et sa forêt de conifères sur environ vingt kilomètres. Ce qui fait une bonne allure. L'arrivée et son freinage brusque au haut du beffroi secouent un peu les passagers. Un système de poulies permet de faire descendre la nacelle suspendue vers le sol avec l'aide des hommes du comte présent au village. Une fois en bas, Darghull rejoint l'auberge « Aux Rats morts ». Au passage il salue le croque-mort fumant sa cigarette sur le pas de sa porte. Il rejoint le comptoir sur lequel il dépose la petite truie avant de commander une tournée générale. Salami s'en va quant à lui aux écuries du village où se trouve l'attelage du comte. Un splendide carrosse or et ébène

que l'homme de main fait atteler à six chevaux noirs de nuit. L'affreux petit personnage donne ordre aux hommes de charger la carriole avec les bagages descendus du beffroi. Cela fait, Salami amène le tout au bas des marches du saloon. Après quoi, il s'en va trinquer avec son maître.

-Peux-tu prendre soin d'elle ?

Demande Darghull qui confie Pupucette à Alexandra la jolie serveuse de la taverne « Aux Rats morts ». Il est maintenant temps de partir. Le seigneur des Quarts-Pattes et son répugnant sbire quittent l'auberge et prennent place dans le carrosse. Leur cocher referme la porte et prend place à son tour. Un soldat aguerri, un assassin du comte, s'installe aux côtés du pilote.

-Hue...

L'attelage s'élançe au petit trot.

-Nous voilà partis, Salami.

-Oui, maître, nous voilà bel et bien partis.

Le ciel est couvert, mais il ne pleut pas. Il faut une heure et demie pour rejoindre le poste-frontière qui sépare les Quarts-Pattes du reste des Terres Franches.

-Ho, dit le cocher en arrêtant le convoi.

André, approche du carrosse. Darghull écarte le rideau de la fenêtre.

-Bonjour capitaine, lui dit le comte. Quoi de neuf ici ?

-Trois brigands qui ne se sont pas acquittés de la taxe en usage croupissent dans nos geôles, mon maître.

Intéressé, le comte habillé de sa cape d'hermine blanche descend et met pied à terre dans la boue.

-Conduis-moi jusque là, ordonne-t-il.

Suivi par Salami, le comte et le capitaine rejoignent le bâtiment principal qui compose le poste-frontière et

descendent au sous-sol. Deux hommes sont enchaînés dans une cellule.

-Je ne vois que deux prisonniers, s'étonne Darghull.

-L'autre, la femme est par ici, indique André.

-Et bien, ces trois prisonniers tombent à pic. Détachez-les et amenez-les-moi à l'étage.

André et un de ses hommes libèrent les prisonniers et la prisonnière et les font monter voir le comte.

-Bonjour messire, dit l'un des prisonniers.

-Ici, c'est moi qui parle. Pour vous acquitter de votre dette envers moi, vous allez me rendre un service. Vous allez aller jusqu'à mon château et mon maître d'hôtel, Barnabé vous expliquera votre devoir.

-Bien sûr, oh grand seigneur, dit la hors-la-loi.

-André, j'ai besoin de votre plume et d'un parchemin vierge, demande le seigneur des Quarts-Pattes. Ce que lui procure rapidement le soldat.

Darghull rédige un message à l'attention de Barnabé. Il le scelle.

-Capitaine, une corneille, ordonne-t-il !

André s'en va aussitôt dans le pigeonnier s'emparer d'un volatile qu'il rapporte au comte. Celui-ci attache le document à une patte de l'oiseau avant de le laisser s'envoler. Puis il écrit sur un autre papier vierge. Dès qu'il a terminé, il le remet à la femme.

-Voici votre laissez-passer pour la route vers mon domaine.

-Et pas d'entourloupe, lance Salami d'un regard belliqueux, ou c'est moi qui me chargerai de vous retrouver et de vous exécuter.

-Nous ferons tout ce que vous voulez maître, croyez-moi.

-Capitaine, rendez leurs affaires à ces trois-là et laissez-les partir.

-Bien maître.

-Maintenant allons-nous en Salami. Nous avons pris assez de retard.

Darghull salue le capitaine et ses hommes avant de remonter dans son carrosse.

Le convoi s'éloigne du poste-frontière vers le Sud et quitte le comté d'Andargos. La route empruntée par Darghull est la frontière qui sépare les Sanglières du Sud et le montagneux domaine du comte. Cette route est très peu usitée depuis la déchéance d'Andargos et la mauvaise réputation qu'ont acquise Ghül et les Quarts-Pattes. Il fut un temps où de nombreux nobles de Saint-Porcelet venaient faire la fête au château. Ce temps est maintenant révolu, même si Darghull compte encore de nombreux alliés parmi la noblesse des Terres Franches.

Lors de cette première journée de voyage, rien n'est à signaler. C'est le calme plat. Le soir arrivé, il est temps de s'arrêter. Le cocher, le soldat-assassin et Salami montent la tente. Ensuite, l'affreux explore les environs et revient avec deux lièvres fraîchement tués. Le feu allumé par le soldat crépite. Même s'ils ont emporté des provisions, rien de tel qu'un bon repas du terroir.

*

Comme tous les ans à pareille époque, c'est le moment des grands rassemblements de porcs un peu partout dans les différents pâtés de campagne du duché de Gorez. Vera-Cruz n'échappe pas à la règle. Tous les porcs adultes en âge d'être abattus et non reproducteurs sont emmenés vers les abattoirs de Porc-Boudin. Là-bas, les viandes et autres charcuteries

seront vendues ou échangées contre d'autres marchandises. Il s'agit du plus grand acte commercial du pays des collines, le duché de Gorez. Les porcs d'Hugo, les cochons truffiers du castle Vera font partie des rares animaux échappant à cette manifestation populaire. Hugo se lève de très bonne heure, avant le chant du coq. Il quitte le château avant l'aube pour rejoindre Vera-Cruz. C'est lui qui est chargé de guider les porcs de ce petit pâté de campagne vers le lieu de rassemblement, le village de Porc-Epique. Hameau à mi-chemin entre Vera-Cruz et Porc-Boudin.

-Bonjour Gaston, dit le jeune homme à l'éleveur de cochons de Vera-Cruz.

-Bonjour Hugo. Ils sont prêts, répond Gaston en désignant du doigt le troupeau de porcs dans son enclos.

Le beau brun ouvre la barrière et se met en route avec la troupe. Le cochonnier et les porcs traversent le village. Mémé et Pénélope sont sur le pas de la porte quand ils passent.

-Bonjour, Hugo, crie Pénélope.

-Bonjour, répond-il, en continuant sa route.

Vers midi alors qu'il avance bon train, Hugo est rejoint par Auguste, le cochonnier d'un village voisin. Les deux troupeaux fusionnent. Plus tard, un troisième groupe s'unit à eux à son tour.

Vendredi, fin d'après-midi, Hugo, Auguste et Alfonse arrivent aux abords de Porc-Epique. Des paysans viennent à leur rencontre pour les aider à guider les porcs vers les enclos, nombreux, montés pour l'occasion. Une fois leurs tickets reçus, les trois cochonniers rejoignent le village proprement dit. Là, chaque devanture de maison est transformée en

échoppe ou en buvette. Hugo se sépare de ses deux acolytes et va à la maison du maire des lieux. Les rues et la grand-place sont en pleine effervescence. Arrivé devant la mairie, il tire la bobinette et attend. Une femme charmante, Annie, la femme du chef du village vient lui ouvrir la porte.

-Bonjour Madame.

-Bonjour, Hugo, entre, ne reste pas dehors.

-Merci, Madame, mais je ne traîne pas. Je viens confirmer, à votre mari, la venue de mes maîtres Archibald et Éva de Gorez pour demain.

-Bien, merci, j'en avertirai mon mari dès qu'il rentrera.

-Au revoir Madame, termine le jeune homme avant de s'en aller.

Hugo retrouve Auguste et Alfonse aux abords d'une buvette et attaque la cervoise. Il a une petite tamponne quand le soir arrive. Il est aidé par ses deux amis pour réintégrer le campement des cochonniers où il s'écroule sur une paille de paille.

Samedi, bien avant le lever du jour et les cris de la basse-cour, Castle Vera est en pleine activité. Le duc est déjà dans la cour pour veiller aux bons préparatifs du voyage. Pendant ce temps, la duchesse se prépare tandis que sa servante habille les douze petites truies. Lambic charge lui aussi sa carriole de coffrets remplis d'élixirs de sa composition, magiques ou pas. Ils seront revendus à Porc-Boudin à bon prix. Peu avant que le soleil ne pointe son nez, le cortège ducal prend la route, direction Vera-Cruz.

Là-bas, d'autres charrettes viendront rejoindre la suite, dont celle de mémé et Pénélope ainsi que l'attelage de Bernard et son père le forgeron. Fortement renforcée, la suite ducale prend la route de

Porc-Epique en milieu de matinée. L'ensemble avance bon train. Vers midi, arrivée au village de Bouchot où une petite halte est organisée pour déjeuner et se dégourdir les jambes. Avant de repartir avec encore plus de suivants. C'est dans les chants et la bonne humeur que se poursuit le voyage. L'expédition annuelle à Porc-Boudin est l'évènement le plus important après la fête du cochon qui a lieu plus tard dans le calendrier. Début de soirée, le clocher de Porc-Epique est en vue. Quelques dizaines de mètres plus loin, le cortège vient se mélanger à la foule abondante, des alentours du village. Seuls les trois carrosses ducaux pénètrent dans Porc-Epique même, les autres restants à l'extérieur du village.

-Bonjour, mon ami, bonjour Éva. Soyez les bienvenus dans notre humble village.

Le duc Archibald et sa femme Éva sont ainsi accueillis par le maire et sa femme Annie.

-Avez-vous fait bon voyage ?

-Excellent, répond le duc.

-Bien, ne restons pas là. Allons boire le verre de l'amitié, propose le maire à ses amis tout juste arrivés.

Ce samedi soir est l'occasion de moult festivités au village et partout autour. L'abbé fait le tour des cheptels de porcs pour les bénir avant leur dernier voyage. Les jeunes hommes, dont Hugo et Bernard, participent au pig-ball, sorte de rugby local qui se joue avec une vessie de porc. Les jeunes femmes comme Pénélope supportent leur équipe préférée. De grands feux sont allumés un peu partout et des farandoles s'organisent autour. La cervoise coule à flots. Hugo légèrement ivre s'approche de Pénélope :

-Pénélope, je dois t'avouer quelque chose, commence-t-il quand Bernard attrape la demoiselle par le bras et l'emporte dans une danse de masse.

Au centre du village, le grand feu de la place centrale est en l'honneur du duc et de la duchesse. Archibald est ainsi pris dans l'ambiance. Il pousse même la chansonnette paillarde.

*

Vendredi, vers midi, Darghull et sa suite arrivent au lieu-dit Trinity. Il s'agit d'un poste-frontière à la croisée de trois chemins. Le premier est l'axe emprunté par le comte déchu qui vient de Ghül et va jusqu'à la cité balnéaire Saint-Porcelet. Le deuxième est le chemin qui mène là où le torrent Cras-Bouyas devient la Petite Boudine, cours d'eau navigable. Et le troisième est le chemin venant de par delà les Pieds-De-Cochon, d'un pays riche et civilisé : la Vénétie. Habituellement, les Vénétiens sont un peuple de marins, mais pour le commerce avec les Terres Franches, ils empruntent la route de Trinity. Leurs caravanes de marchands amènent des produits de luxe dans les grandes villes du Cochon à Cinq Pattes comme Porc-Boudin, Saint-Porcelet ou Jambon-Ville. Trinity marque l'entrée dans la principauté de Saint-Porcelet. C'est ici qu'il est recommandé de payer sa taxe de séjour dans ladite ville.

-Bonjour, Monsieur le Comte, dit un soldat gradé du poste de gardes.

-Bonjour soldat, répond le seigneur des Quarts-Pattes. J'aimerais m'acquitter de la taxe princière pour mes hommes et moi-même.

-Bien sûr sir Darghull. Pour quelle durée ?

-Deux semaines pour être sûr.

-Cela vous fera quarante Francis d'argent.

-Salami! Veux-tu bien régler la note.

Le comte, son bras droit, son assassin et son cocher rejoignent l'auberge centrale de Trinity. Ils prennent trois chambres, le cocher doit quant à lui dormir dans les écuries pour veiller sur l'attelage.

Dès qu'ils sont installés, Darghull s'invite à une table de commerçants Vénétiens.

-Puis-je ? demande-t-il avant de s'asseoir sur une chaise libre.

-Soyez le bienvenu, l'ami, le salue l'un d'eux. Que pouvons-nous faire pour votre plaisir ?

-J'ai une petite liste de courses à vous soumettre, je paye en émeraudes, dit Darghull qui tend un parchemin au plus âgé de ces messieurs.

-Bien, voyons ça.

C'est ainsi qu'Andargos se procure des épices rares, safran et poivre noir, des baumes pour la peau, des huiles pour les cheveux, du parfum d'orchidée et une magnifique cape en loup argenté. Le soir après un copieux repas en compagnie de ses hommes Darghull monte dans sa chambre et contemple le paysage nocturne depuis le balcon. Soudain, au loin, il observe un vol de corbeaux tournoyant au-dessus d'un point fixe.

-C'est le signe, dit-il à voix basse, se surprenant à parler tout seul.

Il va frapper chez Salami. Personne ne répond. Il ouvre la porte. Personne. Alors, il descend et va dans la salle principale de l'auberge. Son fidèle serviteur est bien là. Il fait une partie de cartes avec d'autres voyageurs.

Darghull interrompt le jeu de Salami.

-Viens, on a à faire, ordonne-t-il.

Tous deux sortent de l'auberge et rejoignent les écuries. Le comte prend son épée et une lampe à l'huile dans un de ses coffres. Avec son sbire, ils traversent la petite station Trinity. Ils passent le poste de garde en montrant leurs laissez-passer achetés plus tôt. Ils partent vers le Sud, sur la chaussée pavée. Après avoir parcouru cinq cents mètres environ, ils bifurquent vers l'Ouest et pénètrent dans la sombre Forêt Noire. Darghull tend la lampe vers Salami.

-Allume-nous ça.

Le laid homme s'exécute. Et la lumière fut. Ils continuent leur progression dans les bois, Salami avec ses deux épées dans les mains.

-Hou hou, sifflote le comte.

-Hou hou, lance à son tour Salami, sans savoir qui ou quoi chercher.

-Chut, lui souffle Darghull.

Tout d'un coup, ils entendent un gros craquement sur leur gauche. Le comte éclaire dans cette direction.

-GRRRR..., vient de par là.

Darghull qui n'est pas étonné appelle de plus belle.

-HOU HOU...

C'est alors qu'une créature apparaît dans la pénombre. Haute, plus grande qu'un humain, costarde, elle grogne en soufflant de la vapeur blanchâtre. Le seigneur des Quarts-Pattes avance la lampe dans une main, l'épée dans l'autre. Salami le seconde. Ça y est, ils sont assez proches pour discerner le monstre dans toute sa splendeur. L'humanoïde est grand. Plus de deux mètres vingt. Il a un visage porcine flanqué d'un gros groin et de quatre crocs énormes sortants de chaque côté de sa bouche. Son corps velu

et trapu surmonte deux grosses pattes de sanglier. Ses yeux rouges vifs fixent les deux aventuriers.

-Groinchon a réussi, dit-il à Salami, il a créé les hommes-sangliers, les sangliers comme je vais les appeler.

-Maître, est-ce vous ? Demande d'une voix gutturale et rauque le sanglier qui leur fait face.

-Oui, c'est moi, répond Darghull.

-Vous suivre moi, crache la créature.

Les trois personnages s'entassent plus en avant dans la Forêt Noire. Après une bonne heure de marche en terre inconnue, ils arrivent dans un campement de fortune. Autour d'un feu, sur le qui-vive, d'autres hommes-sangliers. Une dizaine. Parmi eux, un homme de taille moyenne, chauve et famélique vêtu d'une toge sombre.

-Bonjour, seigneur Darghull, salue-t-il ainsi son maître.

-Bonjour sorcier Groinchon, répond le comte. Heureux de vous voir. Beau travail.

-Merci, je suis assez fier de moi.

-Maintenant, dites-m'en plus sur la « bête », demande le comte.

-Je suis formel, le cochomouth a séjourné dans la Forêt Noire. Je l'ai baptisé Truit-Truit. Pour preuve, des traces, mais aussi des truffes blanches ont été trouvées en ces lieux. Peut-être séjourne-t-il encore ici dans les environs.

-Quel est ton plan pour mettre la main dessus, Groinchon ?

-Les sangliers sont de bons traqueurs, mais de piètres pisteurs. Il leur faudrait un guide pour pister l'animal. Mes petits monstres ont ordre de blesser le cochomouth, une fois repéré, sans le tuer. Après il

n'y aura plus qu'à le suivre jusqu'au fameux cimetière. Là, nos hommes-sangliers nous seront sûrement utiles pour affronter les éventuels gardiens des lieux.

-Bien, je me charge de te ramener le meilleur pisteur que l'on puisse trouver d'ici une semaine.

-Bien mon puissant. Je vous attendrai en ma tour.

-Au revoir, salue Darghull. Allez! Viens, Salami, nous retournons à l'auberge.

L'affreux intrigué par les sangliers fait quelques pas en arrière puis fait demi-tour et range ses épées dans leurs fourreaux.

-Impressionnant, dit-il. Vraiment impressionnant.

-On rentre, dit Groinchon à ses troupes.

Lui et ses créations s'enfoncent plus profondément dans la forêt.

Il est passé une heure du matin quand Darghull et Salami réintègrent l'auberge centrale. Ils vont se coucher.

*

Les feux éteints sont encore fumants. Porc-Epique, et ses alentours, s'éveillent. Le duc Archibald et sa femme Éva se lèvent. Ils ont dormi chez le maire. Ils sont accueillis par la femme de ce dernier qui les invite à prendre place à table. Elle leur sert du café et une bonne omelette au lard.

-Hum, que tout cela semble bien bon, dit le duc.

Dans le village, on commence à tout ranger. De leur côté, les cochonniers rassemblent les troupeaux de porcs en un seul et même groupe qu'ils guideront ensemble jusqu'à Porc-Boudin. Bernard et Lambic, comme beaucoup d'autres remballent leurs tentes. L'apprenti forgeron se propose d'aider mémé et

Pénélope à démonter la leur. Les cochons sont rassemblés en une meute unique par Hugo et ses comparses. À la suite se forme le cortège de carrosses, charrettes et autres carrioles. Le duc tire un coup de mousquet, signal de départ de tout ce petit monde vers la grande ville de Porc-Boudin.

La masse porcine guidée par les cochonniers avance à bonne allure. Si tous ces cochons sont si motivés, c'est parce qu'ils ignorent encore ce qui les attend là-bas.

*

C'est dans un grand lit à baldaquin couvert de draps de soie que le comte Darghull se réveille de bon matin, dans sa luxueuse villa de Saint-Porcelet. Il fait sonner la cloche qui est posée sur sa table de nuit pour appeler la servante. Quelques instants plus tard, on frappe à la porte.

-Entrez !

Marjorie entre dans la vaste chambre.

-Bonjour monseigneur. Avez-vous bien dormi ?

-Bien, merci Marjorie. Ce matin, je prendrai le déjeuner en terrasse.

-Oui monsieur, dit la dame avant de se retirer.

Le comte se lève et enfile un peignoir de soie vénétienne. Il quitte la pièce et s'en va sur la terrasse arrière de la demeure qui offre une vue magnifique sur les jardins fleuris et la piscine. Le soleil pointe déjà son nez. Marjorie réapparaît poussant un chariot de vivres : pain, fromages, charcuteries, fruits et thé. De son côté, le hideux Salami s'éveille à son tour. Il s'habille à la hâte et descend en cuisine.

-Bonjour Marjorie, dit-il lorsqu'il croise la servante.

-Notre maître est-il déjà levé ? Continue-t-il.

-Oui, oui, il déjeune en extérieur.

Salami rejoint l'arrière du bâtiment et retrouve Darghull sur la terrasse.

-Bonjour mon comte.

-Prend place, mon ami. Beau temps pour une balade en ville.

-On dirait bien.

-Bois un thé et puis va te mettre sur ton trente-et-un mon cher Salami, nous sortons.

Une heure plus tard, les deux hommes se rejoignent dans le cosy salon de la maisonnée.

-Aide-moi, ordonne Darghull.

Et l'affreux sbire donne un coup de main au comte pour qu'il chausse ses bottes fraîchement cirées. Après quoi le laid bonhomme rejoint les écuries pour donner les ordres au cocher.

-Maître, avez-vous besoin de moi ? Vient s'enquérir son soldat-assassin.

-Pas pour le moment, plus tard sûrement.

-Marjorie, ne préparez rien pour le dîner, je dîne en ville, prévient Darghull avant de partir.

C'est tout de blanc vêtu que sort le seigneur des Quarts-Pattes de sa villa Saint-Porceletienne pour embarquer dans son cabriolet. Salami monte à sa suite.

-Hue... crie le cocher en assénant un coup de fouet.

Saint-Porcelet est une ville balnéaire où les nobles et riches du royaume viennent en thalasso et où ils mettent tremper leurs luxueux voiliers. Bon nombre d'entre eux, les plus fortunés y ont une seconde résidence. De fait, Saint-Porcelet vit surtout l'été. On y retrouve également de riches marchands vénétiens en

vacances. C'est le chef-lieu de la province éponyme, dirigée par un prince : le prince Axel. Darghull passe outre le centre-ville et prend la direction du port. Sur la route, il salue quelques autochtones qui se promènent. La décapotable s'arrête devant une taverne réputée : « Le Marin Pêcheur ». Le cocher vient ouvrir au comte et à Salami. Darghull réajuste sa cape d'hermine et prend la direction de l'entrée. Un portier, un haut-de-forme sur la tête leur ouvre. Ils entrent. Au fond derrière le bar, Arnaud le patron reconnaît ces clients. Il sort de son comptoir et s'en va les accueillir.

-Bonjour les amis. Vous êtes en ville depuis longtemps ?

-Non, nous sommes arrivés hier soir, tard. Et déjà nous voilà dans ta charmante auberge. Donne-nous une bonne table, là près de cette fenêtre.

-Pas de problème, pour vous elle est libre seigneur Darghull. Permettez-moi de vous débarrasser.

Le comte et son sbire s'installent à cette fameuse table avec vue sur mer. D'autres clients entrent.

-Je vous souhaite un agréable moment au « Marin Pêcheur », dit Arnaud. Henri va prendre bien soin de vous. En cas de soucis n'hésitez pas, je ne suis jamais très loin.

Henri, c'est le commis de salle qui vient apporter le menu à la table.

-Pas besoin pour moi l'ami, dit Darghull. Je prendrai la lotte farcie au saumon fumé et sa poêlée de poireaux.

-Pour moi, ce sera une côte de porc "à l'berdouille", commande Salami.

-Excellent choix, confirme Henri.

La côte de porc à "l'berdouille" est une spécialité locale. C'est une recette à base de pickles, très goûteuse, paraît-il.

-Pour les vins, vous nous mettez la sélection du patron, ce sera très bien. Le comte termine ainsi sa commande.

Alors que le commis revient avec deux apéritifs maison et leurs Zakouskis, Arnaud vient installer un client, un homme seul, à la petite table juste à côté de la table de Darghull.

-Voici deux apéritifs offerts par la maison, souligne Henri en déposant les deux verres et leurs accompagnements.

-Votre table habituelle, monsieur Pierre, dit le patron à l'homme seul qui s'installe.

Tous les mercredis, Pierre, l'intendant du prince Axel a pour habitude de venir déjeuner au « Marin Pêcheur », toujours à cette même table. Darghull le sait.

-Bonjour l'ami, salue le comte.

-Bonjour seigneur des Quarts-Pattes. Qu'est-ce qui vous amène à Saint-Porcelet ?

-Nous prenons quelques vacances. Rien de plus.

-Alors peut-être cela vous dirait d'être de la partie pour une chasse sur les terres du prince ce dimanche.

-Pourquoi pas, répond Darghull.

-Le prince a-t-il toujours à son service son fameux pisteur ? Indy si je ne m'abuse.

-Oui, c'est bien ça. Pourquoi ?

-Oh, pour rien !

Le repas est bien plus que correct. Alors que le comte et son fidèle bras droit optent pour un plateau de fromages, Pierre s'en va.

-Au revoir seigneur, à dimanche. Je vous aurais bien accompagné au dessert, mais le travail m'attend, dit Pierre avant de s'en aller.

-À dimanche alors.

Son repas terminé, Darghull rejoint le bar pour payer et saluer Arnaud.

-Comme d'habitude ce fut un régal.

-Oh, merci. Au fait, si vous ne faites rien ce soir, on joue « La Porcheta » à l'opéra. Tout le gratin sera présent pour cette première. Un bal masqué suivra au palais du « Grand Chacal ».

-L'opéra! Pourquoi pas ? Au revoir l'ami.

Darghull et Salami quittent le restaurant. Ils embarquent dans leur cabriolet, direction le centre-ville. Ils rejoignent un quartier commerçant vénétien. Darghull entre dans un magasin de loupes. Il lui en faut un pour la soirée bon chic bon genre de ce soir. C'en est un or et rubis qu'il choisit. Lui et Salami repartent pour la villa cossue. Le reste de l'après-midi sera fait d'une longue sieste aux abords de la piscine.

Le soir arrivant, le comte rejoint sa chambrée où l'attend un bain tiède aromatisé à la rose. Après avoir fait trempette, il se vêt d'un costume trois-pièces, style pingouin, noir. Salami, lui servira de cocher pour cette soirée. Il a d'ores et déjà préparé le carrosse doré et attend patiemment devant l'entrée de la maison. Dès que Darghull est monté, le serviteur démarre. Ils font la route jusqu'à l'opéra. Là, il faut faire la file pour décharger le noble. De nombreuses voitures composent la file. Enfin, une demi-heure plus tard, un valet vient ouvrir la portière et le comte descend. Puis monte les marches du théâtre. Il est accueilli par un employé auquel il montre une carte.

-Bonjour monseigneur Darghull Andargos. Veuillez me suivre, je vous conduis à votre loge.

Le comte est ainsi dirigé vers sa place privée.

-Voici vos jumelles, Monsieur, dit le valet en lui tendant l'objet, et bon spectacle. En cas de besoin, tirez sur la corde et je viens vers vous.

La représentation commence, tout le monde se tait. Mais surtout, tout le monde s'épie par jumelles interposées. La salle est comble pour cette première. C'est un beau spectacle, une belle réussite. Une fois l'opéra terminé, les plus chanceux traversent la chaussée pour rejoindre le palais « Grand Chacal » où se donne le bal masqué. Darghull pose son loup sur ses yeux et rejoint lui aussi le « Grand Chacal ». Des serviteurs accueillent les invités avec une coupe de confignac. Le doge, sorte de grand maire de la cité, est l'organisateur de cette fête. Il trône aux côtés de sa femme devant la piste de danse. La salle bien remplie, il claque des mains et l'orchestre joue une valse. Des couples masqués se forment et se mettent à danser sur ces airs enivrants. Darghull n'échappe pas à cette tradition. Il invite une dame, masquée elle aussi, à valser. À minuit, les musiciens s'arrêtent de jouer. La cloche sonne. Tout le monde tombe le masque. Le comte déchu découvre sa partenaire : la marquise de Bedon, courtisane à la cour du roi. Il lui propose de terminer la soirée chez lui. La dame accepte volontiers cette invitation de l'homme aux longs cheveux blancs et aux yeux d'émeraudes. Tous deux s'en vont saluer le doge et sa femme avant de se retirer.

*

Aux abords de Porc-Boudin de vastes enclos ont été fabriqués pour accueillir l'énorme quantité de porcs en provenance de Gorez. Les cochonniers font entrer les cochons dans ces parcelles gigantesques. Hugo est de la partie, en tant que cochonnier du duc. Les accompagnants prennent quant à eux la direction de la ville proprement dite. La file pour entrer est importante. Le duc Archibald qui dispose d'un laissez-passer peut se permettre de dépasser tout le monde et passer le poste de garde rapidement.

Porc-Boudin est la plus grande ville portuaire des Cinq-Pattes et la plus grande toutes catégories confondues après Jambon-Ville. Sa gestion est basée sur les guildes. Ces dernières rassemblent les gens d'un même corps de métier et sont hiérarchisées en interne. C'est le conseil des guildes qui dirige la cité. Chaque groupe, suivant son importance dans l'activité commerciale au sein de la ville, y a des représentants. Parmi les guildes officielles, on peut retenir les scieurs, les bouchers-abatteurs, les dockers, les alchimistes, les commerçants ainsi que les bâtisseurs. Porc-Boudin est située à l'embouchure de la Boudine, principal fleuve de la région. Aussi, l'activité portuaire y est très importante. La Boudine est utilisée pour le transport des troncs d'arbres coupés dans les Sanglières en provenance de Cité-Lardons. En ce jour, le duc de Gorez est accueilli en souverain par la population et les autorités pour cette mission commerciale, une des plus importantes de l'année. Et comme tous les ans, la meilleure auberge de la ville, « La Truie Généreuse », est à lui et à sa suite réservée.

-Soyez les bienvenus, madame la duchesse et vous monsieur le duc. Pour les accueillir, le maître-gilde, chef du conseil de ces dernières.

-Merci à vous maître Hubert de la guilde des bouchers-abatteurs. Si nous allions nous installer autour d'un bon verre ? Propose Archibald.

Éva quant à elle monte dans sa chambre avec ses servantes et ses douze truies. Elle a besoin d'un bon bain relaxant. Accompagnant le duc dans ce bel établissement, on note la présence du capitaine de castle Vera, Aymerick, le maire de Porc-Epique, et sa femme ainsi que Lambic, mémé et Pénélope, Bernard et son père le forgeron et bien d'autres.

Le grand absent c'est Hugo qui doit passer la nuit avec les autres cochonniers aux abords des enclos à porcs. Tout ce petit monde fatigué par le voyage va se coucher de bonne heure.

Hugo et les cochonniers se lèvent à l'aube. Le jeune homme rejoint une entrée particulière de la ville : le porche aux porcs. Il s'agit d'une très large porte dont la seule ouverture annuelle est prévue ce jour.

-Bonjour l'ami, dit le beau brun à un garde en stationnement.

-Bonjour! Que puis-je pour vous ?

-Je viens voir si tout est prêt pour le passage du cortège.

-Ici, nous sommes au taquet. Dès que le coup de canon retentira, nous ouvrirons les portes.

-Bien, si tout est en ordre, je vous souhaite une bonne journée, termine Hugo qui rejoint ses collègues cochonniers.

À « La Truie Généreuse » tout le monde est levé. Le duc et ses amis sont invités à rejoindre la tour des guildes où ils prennent place sur des fauteuils installés sur un vaste balcon qui offre une vue imprenable sur la rue principale de Porc-Boudin, la rue Pourceaux. En

face d'eux, de l'autre côté de la rue, l'église Saint Pourceaux. Tout le monde est à sa place quand le coup d'envoi retentit. Hugo et ses collègues ouvrent les enclos à porcs et guident ces derniers vers le porche aux porcs. La masse porcine s'engouffre dans la cité. Emballée, la horde parcourt plusieurs rues avant d'emprunter la rue Pourceaux. Les gens applaudissent les cochons sur leur passage et jettent des poignées de blé dessus comme le veut la tradition. C'est toujours bon allant que les animaux envahissent les abattoirs situés au bout de la rue. Tous les bouchers-abatteurs sont présents. La transformation peut commencer. Sortent des abattoirs les demies-carcasses, mais aussi, en fin de chaîne, les jambons, les rôtis, les boudins et les autres charcuteries. L'après-midi, des grillades de porc sont offertes partout dans la ville. À la tour des guildes, le duc et ses amis sont fêtés. La bonne ambiance durera jusqu'au bout de la nuit.

Lundi matin, Hugo et Bernard se réveillent tôt. Aujourd'hui comme tous les cochonniers et jeunes manuels de Gorez, ils vont aider aux docks. Ces hommes viennent renforcer l'équipe des dockers suite à l'afflux de travail engendré par la grande transformation de la veille. De nombreux demi-porcs sont chargés dans des bassines de sel à bord des bateaux qui vont partir pour l'exportation. C'est l'occasion pour les petites gens de Gorez de revoir leurs amis dockers. Le métier est dur. Aux docks, on charge aussi les charrettes de jambons qui vont prendre la direction de Jambon-Ville pour le « jambonnage » annuel.

Pendant cette journée de découpe et de chargement, le duc Archibald et la duchesse Éva sont invités pour un tour de la ville par le maître-gilde et quelques-uns de ses acolytes "guildiens". Ils visitent l'ancien palais où siège le comte sans pouvoir de Porc-Boudin, l'église de Saint-Pourceaux, les abattoirs en grand nettoyage. Ils feront aussi un tour sur les docks puis passeront par le quartier des guildes pour finir par le quartier des commerçants. Là où se trouvent mémé et Pénélope s'adonnant au shopping. Lambic prend sa matinée pour passer à la guilde des alchimistes afin d'y échanger ses préparations contre d'autres élixirs et de l'or.

Le soir, tout ce monde se retrouve à « La Truie Généreuse » pour le traditionnel boudin, frites, compote.

*

Darghull est prêt en tenue de chasse. Son couteau à la ceinture, et son arc dans les mains, il descend au salon.
-Sais-tu ce que tu as à faire ? demande-t-il à son soldat-assassin.

-Oui mon seigneur! Soyez sans crainte.

-Salami! Nous partons, dit-il à son fidèle serviteur.

Le cocher et les chevaux les amènent au palais du prince Axel. C'est Pierre, l'intendant qui se charge d'accueillir les invités pour cette chasse à courre. Une dizaine de nobles sont déjà là quand Darghull et Salami arrivent. Pierre vient à leur rencontre.

-Bonjour Messieurs, nous n'attendions plus que vous...
Et le prince bien sûr.

En attendant l'entrée en scène d'Axel, le comte salue les autres invités un par un. Les clairons sonnent. Le

prince fait son apparition au haut des marches qui mènent à l'entrée de son palais. À ses côtés, un homme de taille moyenne basané aux longs cheveux noirs coiffés en queue de cheval.

-Indy, le traqueur du prince, dit à voix basse Darghull à Salami.

-Bonjour les amis, salue Axel qui descend vers ses invités.

-Bonjour prince, répondent en chœur les chasseurs d'un jour.

Indy rejoint quant à lui le groupe de rabatteurs embauchés pour l'occasion. Ils partent en avance. Des valets amènent les chevaux aux invités qui prennent place sur leurs dos. Les clairons sonnent à nouveau. Il s'agit du début de la chasse. Tous se mettent en route lentement. Darghull, à l'aise sur sa monture approche le prince.

-Beau temps, belle journée en perspective, dit-il à Sa Majesté.

-Oui, nous avons de la chance, répond le prince.

-Pourvu que la chasse soit bonne.

-Elle le sera avec Indy, mon pisteur.

-Le meilleur du royaume, paraît-il.

-Ce n'est pas une légende, c'est le meilleur.

-Vous ne me le prêteriez pas, mon prince.

-Hélas, moi vivant, ce n'est pas envisageable. Il m'a juré fidélité et ne me quittera qu'à sa mort ou à la mienne. Désolé. Allez! Bonne chasse, finit Axel qui accélère, lâchant ainsi Darghull.

La troupe pénètre dans la forêt domaniale. Indy revient vers les chasseurs et son prince.

-Maître, cerfs à proximité.

-Bien, bien. Descendons de cheval, dit-il à l'assemblée à voix basse. Et tous mettent pied à terre laissant les chevaux aux valets qui suivent à pied.

Ils s'écartent les uns des autres pour encercler le gibier. Les cerfs sont en vue. Ils sont calmes. Les arcs se tendent. Tout à coup, les flèches sifflent.

-Argh...

Des cerfs s'écroulent, le prince aussi. Axel est perforé en pleine poitrine. Il agonise. Un tragique accident de chasse. Darghull s'approche du blessé qu'il prend dans ses bras.

-Tenez le coup, majesté.

Les autres convives arrivent à leur tour, Indy aussi.

-Comte Darghull, je me sens mourir, faites-moi une promesse.

-Quoi, donc ?

-Promettez-moi de prendre soin de ma fille Ariane.

-Bien sûr mon prince... Et pour Indy ?

-Indy, mon serviteur, mon ami, tu auras pour nouveau maître le seigneur Darghull ici présent, dit-il au pisteur légendaire avant de rendre l'âme.

L'assassin de Darghull rentre à la villa.

-En plein dans le mille, suffisamment vivant et finalement mort. Marjorie, un thé bien chaud.

Au fin fond de la Forêt Noire, une sinistre tour tout aussi noire. Le repère de Groinchon, le sorcier à la solde du comte Darghull, et des sangliers. Il fait nuit lorsqu'un craquement alerte un homme-sanglier de garde à l'extérieur. Il dégaine une dague rouillée de son fourreau et avance en direction du bruit entendu.

-Qui va là ? demande la créature bestiale d'une voix grave.

Sortent alors de l'ombre trois hommes : Darghull, le comte déchu de la Cour des Contes, Salami, son fidèle bras droit et Indy son nouveau pisteur.

-C'est nous, va prévenir ton créateur Groinchon de notre arrivée.

-Ho, seigneur, c'est vous, je vais le prévenir immédiatement.

Le sanglier se presse de rejoindre la tour, frappe à la porte et entre.

-Maître Groinchon, notre seigneur est arrivé.

Le chauve abandonne les outils qu'il manipulait et sort de la tour à la rencontre de ses hôtes.

-Bonjour, Monsieur le Comte, soyez le bienvenu dans mon humble laboratoire. Qui vous accompagne ? Je vois Salami, mais lui, je ne le connais pas.

-C'est Indy, notre traqueur expérimenté.

Sortant de l'ombre à son tour, une quatrième personne, plus petite, une capuche sur la tête.

-Et moi, vous ne me présentez pas, dit la jeune adolescente, les yeux noircis par du maquillage abondant, tout comme ses lèvres.

-Je vous présente Ariane, la fille du feu prince Axel, ma, désormais, pupille.

Darghull s'approche de l'oreille de Groinchon :

-un accord pour m'assurer les services du pisteur, lui dit-il à voix basse.

-Bien, alors soyez la bienvenue vous aussi, jeune demoiselle.

-Je ne suis pas une demoiselle, je suis une gothique-girl, dit-elle en dévoilant sa chevelure et ses ongles noirs.

-C'est fou comme elle vous ressemble, remarque Groinchon.

-Et si nous passions aux affaires sérieuses ! dit le comte sur un ton sec.

-Bien sûr, suivez-moi, invite le sinistre sorcier.

Et tous entrent dans la tour.

-Voilà quelques truffes blanches cueillies par mes, enfin nos, sangliers dans différents endroits de la Forêt Noire. C'est un signe que la « bête » ou le cochomouth, comme vous aimez à l'appeler, a séjourné dans les parages, il y a peu. Nous comptons sur votre super traqueur pour retrouver sa trace.

-Bien, reposons-nous cette nuit et demain Indy se lancera à la recherche d'une piste sérieuse.

*

Le jour se lève sur Porc-Boudin. Le duc et la duchesse de Gorez, Lambic et l'abbé José, Bernard et Hugo, mémé et Pénélope se préparent pour une nouvelle expédition. Alors que les autres membres de la mission porcine s'en retournent vers le Nord dans leurs chaumières, eux vont prendre la route de Cité-Lardons.

-Bonjour Hugo, dit Bernard.

-Bonjour, répond Hugo courbaturé par le travail aux docks.

-Je propose que nous allions rejoindre Pénélope à « La Truie Généreuse ».

-Excellente idée Bernard.

Les deux jeunes hommes saluent leurs amis dockers, et s'en vont au centre-ville.

À l'auberge, Pénélope coiffe les petites truies de la duchesse qui se prépare elle aussi avec l'aide d'une servante. Alors qu'Archibald déjeune avec l'abbé et Lambic, le maître-gilde entre et vient à leur table.

-Votre embarcation est prête à partir quand vous le voulez Monsieur le Duc, dit le "guildien".

-Bien, avec ma femme, nous allons faire un tour dans le quartier commerçant afin de trouver un cadeau pour le bourgmestre de Cité-Lardon avant de partir.

-Bien faites à votre aise. L'équipage vous attendra. Hugo et Bernard entrent à leur tour à « La Truie Généreuse ».

-Bonjour, sir Archibald, bonjour, Monsieur l'Abbé, bonjour Lambic, bonjour maître des guildes.

-Bonjour à vous deux, répond le duc. Asseyez-vous et prenez un thé. Aujourd'hui, nous partons vers l'Est et vous venez avec nous.

Éva et Pénélope font leur apparition à leur tour. Suivi de deux servantes qui tiennent les douze bébés de la duchesse en laisse.

-Ma chère, vous êtes ravissante, complimente le duc. Et la duchesse prend place à la table. Pénélope aussi. Mémé arrive en dernier. Lambic se lève pour la saluer et lui faire une petite place à table.

-Je ne dérange pas ? demande-t-elle.

-Évidemment que non, dit le duc à l'aînée de Vera-Cruz.

*

En la tour Groinchon, Darghull tourne en rond.

-Du thé monseigneur, propose Groinchon.

-Pourquoi pas ?

-Je peux sortir, demande Ariane.

-Non, répond catégoriquement le comte.

-Il faut que j'aïlle au petit coin, insiste la jeune fille.

-Bien, alors toi et toi allez avec elle, qu'elle ne s'éloigne pas. Ordonne Darghull à deux hommes-sangliers présents.

-Ils ne vont quand même pas me mater ces deux gros Bêtas.

-C'est pour ta sécurité. Arrête de discuter !

-Pour ma sécurité, j'ai ça, dit la gothique-girl en montrant un poignard argenté qu'elle sort d'une de ses bottes.

-Tu vas finir par m'énerver. Va maintenant et reviens vite !

Salami veille depuis le sommet de la tour avec ses jumelles. Il scrute l'horizon quand il repère quelque chose. Il descend aussi vite qu'il le peut.

-Mon maître, il revient. Indy est de retour.

-Bien, bien, dit le comte qui sort de la tour pour attendre sur le pas de la porte.

Plusieurs longues minutes plus tard, Indy revient de son exploration avec les six sangliers qui l'accompagnent.

-Alors, interroge le comte impatient.

-J'ai repéré des traces de la « bête », confirme le pisteur hors pair.

-Ça implique de remonter vers le Nord dans les Sanglières du sud.

Darghull, Salami, Ariane et Indy montent à cheval. Groinchon, moins à l'aise en équitation, monte sur son âne. Le pisteur prend la tête, entouré des hommes-sangliers. La petite troupe progresse lentement vers le nord dans la forêt « les Sanglières du Sud ». Il leur faut une bonne petite journée pour rattraper la route qui va de Trinity à la Petite Boudine. L'endroit semble sûr pour monter le campement pour la nuit.

-Quand est-ce qu'on va retrouver une ville, digne de ce nom ? Rôle Ariane qui n'aime pas ce voyage en forêt.

-Tu vas te taire et arrêter de rouspéter, lui ordonne son père d'adoption.

Tandis qu'Indy va inspecter les alentours avec deux, trois sangliers, Salami ramasse du bois pour le feu. Les lièvres ramenés par Indy cuisent. La nuit tombe.

*

Lambic aide mémé à monter à bord d'un bateau qui mouille au port de Porc-Boudin. Hugo et Bernard chargent les bagages de la duchesse.

-Au revoir et faites bon voyage, souhaite le maître des guildes au duc et à sa femme Éva, qui embarquent à leur tour. L'abbé José arrive en courant, essoufflé.

-Ouf, me voilà ! Je pensais avoir raté le départ.

Le commandant de bord approche les passagers :

-bonjour, chers voyageurs, je suis votre capitaine, Max. Mais tout le monde m'appelle l'amiral.

-Bonjour amiral, salue le duc. Quand partons-nous ?

-Tout le matériel est chargé et tout le monde est là, donc je n'attends plus que vos ordres, sir.

-Bien, alors, partons si vous le voulez bien.

-Matelots, levez l'ancre et hissez la grande voile, crie Max à pleins poumons.

L'équipage s'active aussitôt. La draperie déployée et l'ancre remontée, le navire se met en mouvement. Les passagers font signe au revoir au maître des guildes qui les a accueillis dans cette ville.

-Mousse, va montrer leurs appartements à ces dames, ordonne l'amiral à un jeune matelot qui se presse d'obéir.

Le commandant de bord prend en main le gouvernail et effectue les manœuvres nécessaires pour sortir du port et se lancer dans la remontée de Grosse Boudine. Éva, mémé et Pénélope s'installent dans leurs chambres. À leurs tours, José et Lambic se voient conduire vers leur cabine. Hugo et Bernard n'ont pas droit à ce luxe. Ils partageront le pont avec les matelots. Le duc reste auprès de Max.

-Combien de temps dure le voyage jusqu'à Cité-Lardons? interroge Archibald.

-Ce soir, nous ferons halte dans un village de pêcheurs pour la nuit. Puis nous voyagerons une journée et profiterons de la lueur de la pleine lune pour continuer de nuit et arriver le matin suivant à destination. Voilà! Ainsi vous savez tout.

-Merci mon brave. Je vous laisse naviguer. Je vais aller voir si ma femme a trouvé ses repères.

-Faites, faites. Vous êtes ici chez vous.

Le vent qui souffle vers l'amont est suffisant pour transporter le bateau. Les rames sont rangées et les marins sont au repos pour la plupart. C'est l'occasion pour Hugo et Bernard de se lier d'amitié autour d'une partie de dés. Du moins jusqu'à ce que Pénélope fasse son apparition sur le pont. Les deux jeunes hommes abandonnent le jeu et s'empressent d'aller saluer la belle.

-Bonjour Pénélope, disent-ils en chœur.

-Bonjour les amis. Beau temps, n'est-ce pas ?

-Oui.

-Oui, tu as tout ce qu'il te faut, car si tu as besoin de quelque chose je suis là.

-Et moi aussi.

-Non, ça va, j'ai tout ce qu'il me faut c'est bien gentil de votre part, répond la demoiselle.

-Hé alors, vous venez terminer la partie, appelle un jeune matelot impatient.

-Allez-y, ne les faites pas attendre, dit Pénélope qui s'en va vers le ponton supérieur, là où l'amiral tient la barre.

Archibald et Éva sont dans leurs appartements avec leurs petites truies. Ils prennent le thé que vient de leur servir leur servante.

Lambic fait l'inventaire de ses acquisitions à la guilde des alchimistes : baume pour les mains, acides, antipoison, potion contre la calvitie, médicaments pour le ventre et pour les articulations ainsi que des huiles essentielles. José ronfle comme un porc asthmatique.

Deux matelots remontent des cales en compagnie d'une invitée surprise.

-Amiral, crie l'un d'eux. Venez voir, regardez ce que l'on a trouvé en train de fouiner dans la cargaison.

-Lâchez-moi ! Crie la jeune femme enserrée.

Max bloque la barre et s'en va voir ce qui se passe. La demoiselle aux cheveux noirs a une coupe et des vêtements de garçon. La première rencontre avec cette charmante personne, c'est au poste-frontière des Quarts-Pattes. Darghull l'avait libérée avec deux autres prisonniers en échange d'une mission.

-Aïe, hurle l'un des tortionnaires qui se prend un méchant coup de pied.

-Stop ! Calmez-vous ! Ordonne le capitaine.

-Que faites-vous sur mon bateau ? interroge-t-il.

-Rien.

-Qu'avez-vous volé dans mes cales ?

-Rien, Monsieur, je cherchais juste un peu de nourriture.

-Fouillez-la !

En obéissant aux ordres, un des deux mousses trouve une rivière d'émeraudes sur la clandestine.

-Rendez-moi ça, c'est à moi.

-Bien sûr, dit le capitaine sur un ton ironique.

-Où ou à qui avez-vous volé ce bijou ?

-À personne ! C'est un cadeau.

-Ici, je suis le maître à bord et votre clandestinité sur mon navire me donne le droit de vous jeter à l'eau pieds et poings liés. Alors vous feriez mieux de trouver mieux que ça. Je répète : à qui est ce bijou ?

-Je l'ai trouvé.

-De mieux en mieux. Attachez-lui les mains et les pieds. Dicte l'amiral.

Pénélope attirée par la scène s'approche de Max.

-Vous n'allez quand même pas faire ça ? demande-t-elle intriguée.

-ça, ça ne dépend que d'elle.

-Peut-être que monsieur le duc peut arranger les histoires, propose Pénélope.

-Bonne idée, après tout il représente l'autorité supérieure à bord, confirme Max.

Comme d'autres matelots, Hugo et Bernard se sont à leur tour approchés de la scène, c'est le cochonnier-truffier que le capitaine envoie pour aller chercher Archibald.

-Toc toc, Hugo frappe à la porte de la cabine ducale.

-Monsieur, vous êtes vivement attendu sur le pont.

-J'arrive, une minute ! Réponds le duc de Gorez.

C'est maintenant le capitaine qui tient la rivière dans ses mains.

-Voilà l'objet du délit, dit Max en tendant le présent brillant de vert au noble qui s'enquiert de la situation.

-Le fait de voyager clandestinement et le vol sont de graves délits. Le mensonge à une noble autorité aussi. Alors je ne vous le demanderai qu'une seule fois : à qui avez-vous volé ceci ?

-Volé n'est pas le terme adéquat. Disons que je me suis payée pour un travail.

-Ah bon et qui est votre employeur ?

-C'est un secret. Si je vous le dis, il me tuera.

-Bon et bien, je n'ai d'autre choix que de vous faire jeter à l'eau. Allez-y, dit-il aux matelots qui la tiennent. Traînée au bord, la jeune femme implore la clémence du duc.

-Pitié. Si je vous dis son nom, vous me le rendez et nous sommes quittes.

-Dites toujours.

-C'est le comte des Quarts-Pattes.

-Le comte Darghull ? Demande le duc.

-C'est ça, répond-elle.

-Hum... Bien, à vous de choisir, la noyade ou être à mon service jusqu'au moment où j'aurai décidé quoi faire de vous et de ce bijou. Propose Archibald.

-Qu'on l'attache au mât, jusqu'à nouvel ordre. Ordonne Max.

-Au fait, comment vous appelez-vous ?

-Annabelle, Monsieur. Pour vous servir.

En fin d'après-midi, le « Prince » accoste sur la rive gauche. Il se met le long du ponton du village de Boudin-Blanc. Max est fier de sa manœuvre.

-Nous voilà arrivés à notre première escale, dit-il au duc Archibald qui se tient à ses côtés.

-Ohé du bateau, crie un villageois.

-Ohé, Charles répond le capitaine.

Des marins baissent la grande voile, d'autres jettent les amarres tandis que d'autres encore montent la passerelle qui permet de descendre à terre. Les femmes montent sur le pont.

-Où sommes-nous ? demande la duchesse.

-À Boudin-Blanc, lui répond son mari.

-C'est ici que nous passerons la nuit, dit l'amiral en déambulant devant la dame alors qu'il se dirige vers la passerelle où il retrouve Charles, le maire de ce petit village.

-Bonjour l'ami, quelles nouvelles ?

-Oh, ici rien de bien spécial. Et toi, de ton côté ?

-J'emmène le duc de Gorez et ses accompagnants à Cité-Lardons, comme chaque année à cette époque. J'ai une cargaison pour ton village : des viandes salées et des outils.

-Allez, vous autres, donnez un coup de main pour décharger, dit Charles à quelques villageois venus au ponton.

-Voici monsieur le duc et sa femme Éva, présente Max, lorsque le couple descend de l'embarcation.

-Voici maintenant l'abbé José, Lambic, mémé et Pénélope, continue-t-il alors que ces derniers débarquent à leur tour. Et là-bas, qui aident au déchargement, vous avez aussi Hugo, cochonnier du château et Bernard le forgeron.

-Je suis enchanté, Mesdames et Messieurs. Et attachée au mât, qui est-ce ? interroge le maire de la bourgade.

-Une clandestine, prisonnière du duc.

-Et, je vous invite à l'auberge. Une bouillabaisse et du vin vous y attendent.

-Hum... J'ai faim, dit l'abbé.

Le duc et ses suivants se régalaient. Le repas poissonneux est très goûteux. Un petit orchestre joue des musiques d'ambiance entraînantes. Tous se lancent dans la chansonnette et les farandoles avec les autochtones. Hugo et Bernard, qui ont dû rester sur le pont avec les matelots, ont droit à de la soupe de poisson qui leur a été rapportée par des villageoises. La nuit est tombée. Les deux jeunes hommes s'approchent de la clandestine toujours liée au grand mât.

-Bonsoir Annabelle. Alors, tu es une voleuse ?
Demande Bernard.

-Disons, une emprunteuse sur le long terme. En quoi cela vous regarde-t-il ?

-En rien ! C'est juste pour discuter.

-Bonsoir, moi c'est Hugo, je suis le cochonnier-truffier du duc.

-Enchantée cochonnier. Toi qui connais le duc de Gorez, que penses-tu qu'il va faire de moi ?

-Te faire décapiter en place publique sûrement !

-Quoi ?

-Mais non, je rigole.

-Ah ! Quel humour, j'en meurs de rire.

-Moi aussi, dit Bernard.

-Je suppose qu'il va vous imposer des jours de travail dans l'intérêt du duché. Cochonnière à mes côtés peut-être ou bien servante de Lambic ou pourquoi pas bonne du curé.

-Et pour mon bijou ?

-Aucune idée.

-Comme ça, tu as rencontré le comte des Quarts-Pattes ? Est-il aussi terrifiant qu'on le prétend ?

-Pire encore. Je préfère ne pas en parler. J'en ai déjà trop dit en avouant avoir travaillé pour lui. S'il l'apprenait, il me ferait exécuter sans aucun doute.

-Tout comme s'il s'aperçoit de la disparition de son magnifique collier d'émeraudes, dit le jeune forgeron.

-Il faut voir le bon côté des choses. En travaillant pour mon duc, tu bénéficies de sa protection, fait remarquer Hugo.

-C'est une façon de voir.

Les trois jeunes gens papotent tard le soir. À l'auberge, fatigué par le voyage et les danses, tout le monde va se coucher.

Le lendemain matin, le vent est tombé. La suite ducale embarque sur le « Prince ».

-Au revoir, Charles, et merci pour votre accueil, salue le duc.

-Au revoir, Monsieur, salue la duchesse à son tour.

L'amiral donne ses ordres. Pas besoin de hisser la grande voile. Aujourd'hui, les matelots vont devoir ramer pour continuer la remontée de la Grosse Boudine.

-Levez les amarres, ordonne Max.

Les mousses poussent le ponton avec leurs rames pour éloigner le bateau du bord, puis se mettent à pagayer en rythme. L'amiral est à la barre. Lambic reste sur le pont aux côtés de José. Ils regardent le paysage défilé.

-Bonjour, Pénélope, salue Hugo. As-tu passé une bonne nuit ?

-Bonjour Hugo. Oui merci, lui dit en retour la jolie blonde qui suit Éva, sa servante et les douze truies dans leur cabine.

Bernard arrive à son tour, mais trop tard pour saluer la demoiselle.

-Raté ! Dit Hugo, tout sourire.

-Pfff...

Le duc Archibald de Gorez tient compagnie au capitaine. Annabelle est assise et toujours attachée au mât central.

Arrive de l'amont une immense barge qui amène une masse de troncs d'arbres liés en radeaux à sa suite. Ce genre de trafic est fréquent sur ce fleuve. Ces embarcations amènent les arbres arrachés aux forêts « les Sanglières » depuis Cité-Lardons vers Porc-Boudin où ils sont pris en mains par les scieurs. Max est à la manœuvre. Il tient la droite, tandis que le capitaine de la barge tient la gauche lors du croisement. Des signes amicaux sont échangés entre les deux équipages. La journée avance. Les marins se relaient pour faire avancer le « Prince ».

-Oh là ! Appelle la clandestine.

-Qu'y a-t-il, ma jolie, lui répond un marin.

-J'ai soif ! Et mes poignets me font de plus en plus mal. Allez me chercher mon nouveau seigneur.

-Ne bouge pas l'ami, dit Hugo au marin. Je m'en charge.

Le cochonnier amène une louche d'eau claire à la garçonne qui la boit à pleine gorgée.

-Que lui veux-tu au duc ?

-J'aimerais que l'on me détache.

-Je vais voir s'il est disponible.

Hugo monte sur le pont supérieur où Archibald et Max discutent.

-Monsieur Archibald, la prisonnière... elle veut vous parler.

-Que veut-elle ?

-Être détachée, je pense que ses liens sont fort serrés.

-Bien, veuillez m'excuser, capitaine.

Et le duc descend d'un pont.

-Mon seigneur, je vous en prie, détachez-moi.
Demande Annabelle.

-Et qui me dit que vous n'allez pas tenter de vous échapper ?

-Vous détenez quelque chose auquel je tiens beaucoup et puis vous me feriez retrouver si je n'honore pas ma dette pénale.

-Bien, Hugo, tu peux la libérer. Mais à la moindre entourloupe, je ne serai plus aussi indulgent. Que ce soit clair !

-Très clair, mon seigneur. Merci, monseigneur.

-Et cessez avec ces « mon seigneur ».

-Oui, monseigneur, heu... pardon.

Alors que la soirée approche, le pont de « La Queue en Tire-Bouchon » est en vue. Ce haut, long et large édifice surplombe la Grosse Boudine dans toute sa largeur. Il relie Bourg-Boudine la haute à Bourg-Boudine la basse. Il s'agit de la frontière entre le Duché de Gorez et les Baronnie de la Grande Triperie. Le pont à lui seul est une petite bourgade. Tout un tas de commerces est bâti dessus. Une heure passe et le « Prince » passe en dessous du monument. La lune fait son apparition dans le ciel. Elle est bien grosse, pleine et très lumineuse. Le vent se relève.

-Cessez de ramer et hissez les voiles, crie l'amiral.

À la tombée de nuit, le duc va en cabine retrouver sa duchesse. Lambic et José vont se coucher eux aussi. Les quatre jeunes, Pénélope, Annabelle, Bernard et Hugo sont à l'avant du bateau. Ils contemplent la Grosse Boudine qui défile au clair de lune. Max tient la barre toute la nuit. Cité-Lardon est en vue au lever du soleil.

*

Deux jours ont passés depuis que Darghull et ses acolytes ont quitté la route. Ils progressent vers le nord dans les tréfonds des Sanglières du Sud.

-Quand est-ce qu'on arrive dans un endroit civilisé ?
Demande Ariane, lasse de ce voyage à dos de cheval.

-Hi-han, hi-han... lui répond l'âne de Groinchon.

-Voilà, tu as eu ta réponse, lui dit son mentor, ce qui fait rire les autres.

-Ça, c'est malin.

La nuit tombe. La pleine lune éclaire les bois.

-Je propose de continuer à nous déplacer cette nuit, dit Indy.

-Bien, dit le comte, continuons. Au matin, nous devrions arriver aux abords de Cité-Lardon. Nous pourrions y faire halte.

Le groupe devancé par Indy et les sangliers continue sa progression.

-Stop ! Crie Indy, Piège !

-Crac, trop tard, un cheval vient d'accrocher une cordelette qui cède. De gros piquets de bois taillés en pointes se balancent suspendus à des cordes en direction du groupe. Salami plonge de son cheval sur celui d'Ariane propulsant la demoiselle au sol avec lui. Darghull tire sur les rennes, sa monture se cabre, lui évitant l'éviscération. Groinchon, moins rapide, a moins de chance. Sa monture est transpercée par un pieu. Le baudet s'écroule envoyant le sorcier violemment sur le sol. Indy et son étalon se retournent. Il assiste à la scène sans savoir ne rien y faire. Les troncs perforants arrivent à l'inertie.

-Haut les mains ! crie un homme, arc tendu dans les mains.

C'est tout un groupe de brigands qui encerclent Darghull et les siens.

-Ariane, tu n'as rien?

-Non, ça va ! répond-elle sèchement en se relevant hors des ronces.

-Que veux-tu ? Bandit de grand chemin ! Demande Darghull d'un calme absolu, faisant un petit signe d'attendre à Indy.

-Votre or et vos bijoux, et vite.

-Tu vas être déçu, l'ami.

-Grrr... Grognent les sangliers retenus en retrait par Indy.

-Qu'est-ce que...

Les sangliers qui étaient en avant ont fait demi-tour sous l'injonction du pisteur. Ils dégainent leurs massues en crânes de sangliers et foncent dans le tas. Le chef des bandits tire sa flèche en direction du comte. Les autres tirent en direction des sangliers avant de s'enfuir, complètement désemparés. Les créatures de Groinchon ne souffrent pas des projectiles qui les cognent. Arrivés au corps à corps, ils s'en donnent à cœur joie. C'est un carnage. Darghull tient la flèche qui lui était destinée dans sa main droite à la grande surprise du chef des brigands. Il prend son arc et renvoie le projectile à son expéditeur perforé en pleine cuisse. L'homme blessé s'écroule de douleur. Le seigneur des Quarts-Pattes s'approche de lui.

-Fou ! Tu aurais pu blesser mon adorable gothique-girl avec tes pièges.

-Pitié, seigneur, pitié.

Darghull prend l'extrémité de la flèche plantée dans la jambe du malfrat. Il joue un peu avec.

-Aïe... aïe... aïe...

Puis il l'arrache sèchement, déchirant l'artère fémorale. L'homme se vide rapidement de son sang, sous le regard d'Ariane bouche bée. Ce clan de bandits fait maintenant partie du passé.

-Allez, reprenons notre route, propose le comte.

-Montez maître sorcier, dit Salami à Groinchon qui se retrouve sans moyen de transport.

-Hé ho, hé ho, on va tous au boulot, tralala... Chantonnent les bûcherons de Cité-Lardon qui s'en vont dans les bois la hache sur l'épaule. Indy et les créatures "sanglières" contournent la ville par l'Est discrètement afin de ne pas être vus par les travailleurs forestiers. Darghull, Salami, Groinchon et Ariane continuent vers le Nord, droit vers la ville.

-Bonjour les amis, salue le comte déchu.

-Bonjour voyageurs, répondent des coupeurs d'arbres. Une heure plus tard, la porte sud-est de Cité-Lardon est en vue.

-Ah enfin, dit Ariane, soulagée. La civilisation.

Darghull s'acquitte d'une petite taxe de séjour pour lui et les siens. Ils entrent dans la place. Il y a déjà pas mal d'agitation dans les rues de petit matin. La troupe prend la direction du centre puis bifurque vers l'Ouest pour finalement arriver à l'auberge du « Gros Lard ».

-Nous voilà arrivés, dit le chef de la bande qui entre le premier.

Peu de monde dans la taverne. Assis à une table près de la porte des cuisines, un énorme homme grassouillet.

-Monsieur le comte, vous, ici ! Soyez le bienvenu dans mon humble maison, dit le gros homme.

-Je te salue Bartholomée. Tu connais Salami, je ne te le présente pas. Voici Groinchon, mon scribe et ma nièce Ariane.

-Enchanté, répond le patron du « Gros Lard » qui se lève pour accueillir ses hôtes prestigieux. Posez vos bagages et installez-vous.

-Martine ! Appelle Bartholomée.

Une femme maigrichonne arrive de l'arrière-salle.

-Bonjour, Messieurs, bonjour Mademoiselle.

-Ma chérie, tu ne reconnais pas le comte des Quarts-Pattes ?

-Oh oui. Pardon, bonjour, heu...Sir Darghull.

-Bonjour Madame Martine. Comment allez-vous ?

-Bien, bien. Je m'en vais chercher le café et de quoi vous restaurer.

-C'est vous le gros lard? Demande Ariane.

-Oui mademoiselle, mais vous pouvez m'appeler Barth. Alors qu'est-ce qui vous amène à Cité-Lardon ?

-Un peu de tourisme, je fais découvrir le monde à ma nièce. Réponds Darghull.

*

Le « Prince » accoste au port de Cité-Lardon. Les marins descendent la grande voile et amarrent le bateau. Tout le monde est sur le pont.

-Nous voilà arrivés, dit Max. Nous attendons l'autorisation de poser un pied à terre.

Un soldat vient au bateau.

-Ho là, qui va là ?

-Max, Capitaine du « Prince », et son équipage, accompagnés du duc de Gorez et sa suite.

-Bien, vous pouvez descendre.

L'amiral va à terre. Il serre la main du douanier. Puis le suis jusqu'au poste. Pendant ce temps, Hugo et Bernard sont de corvée pour décharger les valises du couple ducal ainsi que celles de mémé et de Pénélope. Lambic et l'abbé José débarquent à leur tour. Max revient un quart d'heure plus tard.

-Monsieur le Duc, voici vos autorisations de circuler en ville. La barge pour votre retour partira dans deux jours comme vous le vouliez. Je vous souhaite un bon séjour. Quant à moi, le travail m'appelle, j'ai un navire à décharger.

-Monsieur Archibald de Gorez ? Demande un homme qui aborde le duc.

-Oui, c'est bien moi.

-Bonjour, je suis votre cocher. Si votre suite et vous-même vouliez vous donner la peine de monter dans ces deux carrosses. Nous nous chargeons de vos bagages. Vous êtes attendus chez Maïté.

Le duc, la duchesse, la servante et les douze truies montent dans le premier chariot. Mémé, Pénélope, Lambic, José, Bernard, Hugo et Annabelle embarquent dans le second. Le convoi se met en route pour le centre-ville.

-Regarde chéri comme c'est beau toutes ces fleurs, dit la duchesse à son mari qui voit lui aussi la ville fleurie.

-Oui, c'est magnifique.

-Comme c'est beau, remarque à son tour Pénélope.

Après avoir parcouru quelques rues de Cité-Lardon, les deux carrosses arrivent devant l'auberge « Chez Maïté ». Le bâtiment est cossu et à la façade richement décorée. Le premier cocher ouvre la portière au duc et à la duchesse. Ces derniers mettent

pied à terre. Une femme bien en chair sort de la taverne. Elle vient accueillir ses hôtes prestigieux.

-Bonjour, Éva, bonjour Archibald, dit-elle avec un accent bien marqué. Soyez les bienvenus dans mon établissement.

-Bonjour, Maïté, comment vas-tu? S'enquiert le duc.

-Bonjour ma cousine, dit la duchesse.

-Ça va bien, merci. Mais ne restons pas là, entrons.

Tandis que le duc et la duchesse pénètrent « Chez Maïté », le deuxième cocher ouvre la portière de l'autre carrosse. Mémé, Pénélope, Lambic, José, Annabelle, Hugo et Bernard sortent à leur tour. Ils entrent dans l'auberge. Pas mal de gens sont présents dans la bâtisse. Maïté installe sa cousine et son mari à une grande table.

-Venez les amis, appelle-t-elle en invitant les suivants du couple ducal à s'installer avec eux.

Tous s'asseyent.

-Hubert, apportez du café pour tout le monde, demande-t-elle à son commis de salle.

-Oui madame.

-Mon mari ne devrait pas tarder, continue la grosse femme. En attendant, je vais aller vous préparer des omelettes.

-Bonne idée, dit Archibald, je meurs de faim.

Plusieurs minutes ont passées lorsqu'un homme ventripotent arrive de l'étage.

-Hé ho, Willy, hèle la duchesse qui a repéré le grassouillet.

-Ho la la, dit-il en approchant de la table, vous êtes déjà arrivés. À tous, bienvenus à Cité-Lardon.

-Bonjour, cousin Willy, salue Éva.

L'homme salue à son tour ses invités puis s'installe auprès d'eux.

-Toujours le mayeur. Demande le duc.
-Oui, j'ai été réélu pour trois ans.
-Félicitations, en tous cas, toutes ces fleurs en ville c'est magnifique. Complimente la duchesse.
Maïté arrive, des cuisines, avec une grande poêle débordante d'œufs brouillés. Hubert, le commis suit avec assiettes et couverts.
-Bon appétit les amis, souhaite Willy. Vous allez vous régaler.
Après ce copieux petit déjeuner, la maîtresse de maison va montrer leurs chambres à tous ces gens.
-Voilà cousin, cousine, la suite nuptiale pour vous et vos bébés. Je fais monter vos bagages.
-Un grand merci.
-Pour vous, les dames, voici la suite rose, indique-t-elle à mémé, Pénélope et Annabelle.
-Merci Madame Maïté.
-Messieurs Lambic et José, je vous propose cette grande chambre. Poursuit-elle.
-Merci beaucoup, répondent les deux hommes.
-Et enfin pour vous deux, Bernard et Hugo, j'ai cette petite chambre de bonnes. Vous y serez bien.
Tout le monde installé, Maïté retourne voir sa cousine la duchesse.
-Quand vous serez prêts, je vous propose une balade en ville.
-Bien, merci, nous faisons au plus vite.
-À votre aise, ne courez pas.

-Allez tranquille, duchesse, je veille sur vos bébés, rassure Anaïs, la servante de la dame.
-Bien, alors nous pouvons y aller, mon chéri, dit Éva à Archibald.

Le couple quitte sa chambre et va à l'extérieur où l'attend une calèche. À son bord, Willy, le mayeur de Cité-Lardon. Ils embarquent à leur tour. Arrive enfin Maïté toute en beauté.

-Hue. Et le cabriolet démarre.

La promenade emmène tout ce petit monde à travers la ville. Ils passent ainsi aux abords du « Champignon ». C'est ainsi qu'est nommée l'académie de magie du fait que le bâtiment ressemble à une énorme amanite tue-mouches, une grande tour surmontée d'un chapeau. Plus loin, ils passent devant la cathédrale gothique sainte Vérane, la protectrice de la cité. Pour enfin arriver à « la table d'Eric », un restaurant renommé où Maïté et son mari invitent le couple de Gorez pour le dîner.

De son côté, Lambic va au « Champignon » à la rencontre de ses collègues, les mages. Ces derniers travaillent les truffes différemment de lui. L'alambiqueur met les spores en solution alcoolisée pour en faire des potions. Les magiciens, eux, mettent tout d'abord les corps spongieux sous cloches qu'ils secouent. Cela libère les spores qui restent enfermées sous verre. Les particules libérées sont ensuite inhalées par les sorciers qui en tirent des pouvoirs magiques. Mais, ne devient pas mage qui veut. Les apprentis de l'académie commencent par s'entraîner longuement en ingurgitant des champignons hallucinogènes. Et c'est seulement après des années hallucinatoires que les aspirants-magiciens peuvent se prévaloir de passer aux spores de truffes. Beaucoup de candidats échouent et restent bloqués dans leurs rêves ou leurs cauchemars. Ces derniers finissent à l'asile tout proche où ils sont pris en charge. Les pouvoirs que les élus retirent de la respiration de

spores magiques sont multiples et variés : guérison par le toucher, lévitation, lecture dans les pensées ou encore lancer d'une boule de feu.

-Bonjour, je suis Lambic de Castle Vera, je viens rencontrer le grand mage Mandragore, dit l'alambiqueur au réceptionniste de l'académie.

-Veuillez patienter, je vais vous annoncer, dit l'homme qui s'absente de ce pas.

Quelques minutes plus tard arrive un grand homme aux longs cheveux roux, habillé d'une toge dorée et portant un chapeau pointu de la même couleur.

-Bonjour mon ami Lambic. Votre visite annuelle à Cité-Lardon ?

-Eh oui, mon cher Mandragore.

-Venez, suivez-moi dans mes appartements, nous y serons plus tranquilles pour discuter.

L'homme en toge prend la direction du centre de la tour. Il appuie sur un bouton et une porte s'ouvre sur une nacelle. Lambic suit son hôte. Le mage active un levier et l'embarcation se met à monter comme par magie. Ils sont ainsi emmenés jusqu'en haut de la tour au dernier étage du « Champignon ».

-Ce que vous appelez ascenseur m'impressionne toujours autant, dit Lambic.

-Soyez le bienvenu chez moi, dit Mandragore ouvrant ses appartements à son ami.

Ils pénètrent dans un vaste salon rempli de trucs bizarres. L'énorme baie vitrée offre une superbe vue panoramique sur la ville.

-Assieds-toi, je t'en prie.

Et Lambic prend place dans un confortable fauteuil.

Le mage agite une clochette. Une jeune femme arrive.

-Monsieur m'a appelée ?

-Maeva, s'il vous plaît, allez dans la réserve des grands jours nous chercher le « champignos » cent ans d'âge.

-Vous avez de cet élixir des druides ? Je croyais qu'on n'en trouvait plus. S'étonne Lambic.

-J'ai encore mes entrées chez les druides du Nord. Il nous arrive d'échanger.

Maeva revient, la précieuse bouteille dans les mains. Elle la remet à son mentor.

-Oh! Pardonnez-moi mon manque de savoir-vivre. Je ne vous ai pas présentés. Lambic, voici Maeva, mon apprentie magicienne. Elle sera bientôt prête pour sa première inhalation de spores de truffes magiques.

-Enchanté.

-Ma chère élève, je te présente mon ami Lambic, alambiqueur de profession.

-Enchantée, monsieur, répond la demoiselle.

-Tu peux retourner à tes études. Lambic et moi avons a à parler.

La jeune femme se retire. Mandragore débouche la bouteille et sert deux verres du rarissime breuvage.

-À ta bonne santé.

-À la tienne.

-Hum... Quel délice. Approuve Lambic.

-Pour parler plus sérieusement, je ne sais pas de ton côté, mais ici on assiste à de fréquentes trouvailles de truffes blanches.

-Oh ! Chez nous, dans le duché de Gorez ça remonte à loin ce genre de découvertes.

-Du fait, je soupçonne le retour d'une ou plusieurs créatures magiques dans les Sanglières.

-Vous ne pensez quand même pas aux légendaires cochommouths ?

-Et pourquoi pas ?

-Parce qu'ils ont disparu il y a plusieurs milliers d'années !

De son côté, l'abbé José est en visite en la cathédrale sainte Vérane, déesse de la ville et de la fertilité. L'édifice est immense et sa façade flanquée de tout un tas de gargouilles de pierre. À l'intérieur, il rencontre l'archevêque avec qui il discute théologie et vin de messe. Les quatre jeunes, Pénélope, Annabelle, Hugo et Bernard promènent dans le quartier animé de la cité où l'on boit et l'on chante toute la journée dans de nombreux pubs.

Car c'est la fête en ville. Ce jour, on célèbre l'anniversaire de Willy, le mayer. Chez « Maïté », le personnel s'active aux préparatifs en l'absence de l'intéressé pour les célébrations de ce soir.

-Succulents, que sont ces escargots, complimente la duchesse.

À « la Table d'Eric », on se délecte. Après un plateau de fromages bien garni, arrive un gâteau surprise décoré avec une multitude de bougies.

-Joyeux anniversaire, se mettent à chanter le duc, la duchesse et Maïté suivis par l'ensemble des clients qui se régalent dans le restaurant.

La pièce montée arrive sur leur table.

-Faites un vœu mon époux et soufflez.

Willy s'exécute. Il vide ses poumons pour éteindre toutes les bougies. La salle applaudit joyeusement.

-Merci beaucoup, dit le mayer. Ça fait chaud au cœur.

-Ceci n'est que le début, précise Maïté.

-Bon anniversaire, dit Éva en embrassant son cousin.

Après ce moment chez Eric, Maïté, Éva, Archibald et Willy se remettent en route. La calèche les emmène à l'hôtel de ville où le mayer est très attendu. Derrière

des barrières l'attend une foule de badauds scandant « bon anniversaire, Willy ». À l'intérieur du bâtiment communal, tout le personnel est réuni pour accueillir le maître de la cité. Un drink est organisé.

-Bon anniversaire Willy, lui dit William le premier échevin qui l'accueille à bras ouverts.

-Merci, mon ami, mais il ne fallait pas faire tout cela.

-Permetts-moi de t'offrir, en mon nom et en celui de tes fidèles collaborateurs, ce présent. Lui dit William en lui tendant un cadeau emballé.

-Merci, je ne sais quoi dire.

-Ne dis rien et ouvre !

Willy déchire le papier d'emballage et découvre une magnifique écharpe rouge de soie vénétienne.

-Un mayeur avec une écharpe c'est quand même mieux, ironise son subalterne.

-Merci à vous toutes et tous qui m'avez renouvelé votre confiance encore une fois.

-Allez, trinquons, dit le duc.

Les verres se cognent. Dans le quartier festif de la ville aussi. La champouineuse de truies, la garçonne, le cochonnier-truffier et l'apprenti forgeron fêtent l'anniversaire du mayeur de leur côté. Les tournées de cervoises se succèdent. Les chants et les farandoles aussi.

Darghull, Ariane, Salami et Groinchon sont attablés au « Gros Lard ».

-Quand est-ce qu'on va faire un tour en ville ? Demande la demoiselle.

-On va y aller, mais il ne faut pas se faire remarquer, insiste le comte en se levant.

-Moi, je préfère rester ici, dit Groichon qui opte pour le comptoir.

Les trois aventuriers quittent l'auberge. En ville, l'animation est présente à chaque coin de rue. Un carrosse emmène Darghull, sa nièce et son fidèle bras droit dans le quartier réputé festif de la cité. Ils descendent dans l'artère baptisée « le porcine buveur ». Cette rue est une succession de tavernes bondées de gens où l'on peut boire, chanter et danser.

-Chouette ! lance Ariane. Enfin de l'ambiance.

Je sens qu'on va bien s'amuser.

-Salami, ne la perd pas de vue. Ordonne Darghull.

-Oui maître, pas de problème, je serai son ombre.

-Allez, tonton, on entre ici.

Et l'adolescente pénètre dans un pub : « Le Porc-Joyeux ». L'oncle et son sbire suivent. Darghull attrape un serveur au passage.

-Trois cervoises, l'ami ! Lui réclame-t-il.

-Tout de suite, Monsieur, je reviens.

La gothique-girl est tout de suite dans l'ambiance. Elle a vite fait d'apprendre les quelques paroles de la chanson paillardie chantée en chœur par les clients.

Les trois bières arrivent. Darghull paye trois Francis de bronze et s'empare des verres qu'il redistribue.

Sa pupille boit à pleine gorgée.

-Hé ! Doucement ! Lui intime son père d'adoption.

-Santé mon maître.

-Santé mon ami.

Tandis que les hommes trinquent, de jeunes festivaliers embarquent Ariane dans la farandole qui tourne.

Bernard choisit Pénélope dans la danse tournante pour un baiser au milieu de la piste. Hugo pris de court porte son choix sur une autre demoiselle, il embarque Ariane pour un bisou. Salami perd quelque peu la nièce du comte de vue.

-Oh non ! s'exclame Annabelle qui vient de repérer le terrible Darghull dans la taverne. Elle rejoint aussi vite le centre de la piste bondée de monde en se faisant toute petite. Elle cherche et trouve Pénélope et Bernard.

-Vite, il faut sortir d'ici. Je vous expliquerai.

-Bien, bien dit la champouineuse, je vais chercher Hugo, partez devant.

Annabelle et Bernard sortent par la porte de derrière et se retrouvent dans une ruelle presque déserte. Pénélope découvre Hugo en train de danser et chanter avec une fille au look très particulier.

-Hugo ! crie Pénélope, on s'en va !

-Hé là, ma jolie, dit Ariane, vous ne voyez pas qu'on est occupés.

-Pourquoi partir ? Je m'amuse bien. Pas vous ? Demande le jeune cochonnier.

-Tu as entendu poupée ? On s'amuse bien, dit sèchement Ariane. Alors, laisse-nous danser.

-Allez, viens Hugo. Insiste Pénélope.

-Bien, j'arrive, répond Hugo sous le charme de sa dulcinée.

-Dégonflé! dit la nièce de Darghull, rattrapée par le bras par le laid et répugnant Salami.

-Allez, venez, on va voir plus loin.

Les quatre amis se retrouvent dans la petite rue derrière « le Porc-Joyeux ».

-Alors que se passe-t-il ? Demande Hugo.

-Darghull, il était là dans la taverne, dit Annabelle.

-Quoi ? Le terrifiant comte que tu fuis.

-Oui, c'est ça.

-Drôle de coïncidence ! Vous ne trouvez pas? Demande Bernard.

-Peut-être cherche-t-il sa rivière d'émeraudes? Suggère Pénélope. Je propose de retourner « Chez Maïté ». De toute façon, il est temps de rentrer.

Le soir pointe son nez, lorsque la calèche est de retour à l'auberge « Chez Maïté ». Quand Willy entre chez lui, il est accueilli par tous ses amis et notables de la ville.

-Bon anniversaire, crient tous ces gens d'une même voix avant d'applaudir.

-Vraiment, c'est trop sympathique. Merci à vous tous d'être venus.

Un orchestre se met à jouer une mélodie d'ambiance. Les convives prennent place autour de la grande table en U. Le maire et sa femme sont entourés du couple ducal. Les autres invités sont répartis de part et d'autre. Au milieu de la piste est présenté un spectacle de danses et d'acrobaties. Des poulardes et des cochons de lait sont servis pour le repas. Le vin coule à flots. Les quatre jeunes gens sont de retour. Ils prennent place autour de la table.

Le duc tape du couteau sur son verre de cristal.

-Je voudrais porter un toast au cousin de ma femme, Willy ici présent. Santé mon ami.

-Santé, répond le maire en cognant son verre contre celui d'Archibald. Allez que la fête continue.

La musique joue des airs entraînants. Bon nombre de convives repus, dont mémé, se mettent à danser. Le vin aidant, certains iront même jusqu'à virevolter sur les tables tandis que d'autres rouleront dessous. La fête durera une bonne partie de la nuit.

Le matin, le lever est difficile pour tout le monde chez Maïté. Lambic propose une potion à mettre dans le

café. Tous ceux qui en boivent voient leur gueule de bois s'envoler comme par magie.

Pénélope aide la duchesse et sa servante Anaïs à préparer les petites truies pour le voyage, car aujourd'hui commence le chemin du retour. Après un léger petit déjeuner, Hugo et Bernard chargent les bagages ducaux et ceux de mémé sur le carrosse stationné devant l'auberge. Willy aussi est levé de bonne heure.

-Au revoir cousine, dit Maïté à la duchesse.

-Au revoir, lui répond-elle. Au revoir cousin, continue-t-elle en saluant le mayer.

Les « au revoir » vont dans tous les sens. Les voyageurs montent à bord des deux carrosses qui les emmènent au port.

Malgré les festivités citadines, le travail sur les docks ne faiblit pas. Les troncs d'arbres affluent en provenance des Sanglières. Tractés par des chevaux de trait, ces derniers sont mis à l'eau avant d'être reliés entre eux pour former d'énormes radeaux. Radeaux qui sont attachés à la suite de barges qui vont les guider dans leur périple vers Porc-Boudin. C'est à bord d'une de ces embarcations que tout le monde embarque.

-Monsieur le duc de Gorez? Salue le capitaine de bord.

-Oui, c'est bien ça.

-Nous vous attendions. Je m'appelle Joseph, à votre service.

-Enchanté Joseph.

-Toutes ces personnes sont avec vous ?

-Oui. Je vous présente ma femme Éva, sa servante Anaïs, Lambic, mon alchimiste, José, notre abbé, mémé notre mascotte, nos quatre jeunes, Pénélope, Annabelle, Hugo et Bernard ainsi que nos douze bébés.

-En voilà du monde. Bienvenue à tous. Nous allons pouvoir décoller.

Chez « Le Gros Lard », Darghull prend sa bistouille avec Bartholomée, Salami et Groinchon lorsqu'entre Indy.

-Maître, bonjour, pourrai-je vous parler ?

-Tu peux parler, nous sommes entre gens de confiance.

-Ça y est ! J'ai repéré les traces de la bête plus au Nord.

-Bien, nous allons nous préparer à partir. Salami! Va réveiller Ariane, qu'elle se prépare et vite.

-Tout de suite monseigneur.

-Ah non! Pas encore ces balades interminables dans les bois, rôle la jeune demoiselle en arrivant à table pour le petit déjeuner.

-Trêve de discussion, mange et puis prépare tes affaires. On part.

-Pfff...

Arrive sur l'appui de fenêtre de l'auberge une corneille noire. Elle tape du bec sur le carreau. Bart, s'en va ouvrir la fenêtre et prend le message attaché à la patte de l'oiseau.

-C'est votre sceau Comte Darghull. Un message pour vous. Voici, dit l'aubergiste en le tendant au seigneur des Quarts-Pattes.

Il ouvre le petit parchemin et lit à voix basse: « Maître, je suis arrivé à Porc-Boudin. Le carrosse de Sir Albin a bien été abandonné dans les environs par les trois brigands comme vous leur avez ordonné. J'ai retrouvé et occis les deux hommes, cependant la femme m'a échappée. Je continue à la rechercher. Signé, votre serviteur assassin ».

-Bien, bien. Bon, au revoir Bart. Indy, Salami, Ariane, Groinchon, nous partons, dit le comte déchu.

*

-Levez l'ancre et larguez les amarres, ordonne Joseph le capitaine de la barge.

Une dizaine de marins s'efforcent d'obéir. Et l'embarcation se met à glisser sur la Grosse Boudine entraînée par le courant. De nombreux radeaux de troncs d'arbres suivent.

La journée se passe paisiblement. La plupart des passagers regardent le paysage défiler. Joseph tient la barre. En fin d'après-midi, le maître de bord amorce une approche du bord du fleuve. Le lieu de halte est arrivé. Un ponton de fortune permet à la barge et à ses remorques de se garer.

-Jetez l'ancre, crie le capitaine de bord.

Le convoi freine et s'arrête. Les marins l'arriment aux bittes d'amarrage présentes en cet endroit perdu au milieu de nulle part.

-Voilà, dit Joseph à ses invités, nous nous arrêtons ici pour la nuit.

-C'est pratique ce ponton, observe le duc de Gorez.

-Oui, ça nous permet de faire une halte en toute sécurité à mi-chemin entre Cité-Lardon et Bourg-Boudine.

-Des volontaires pour la pêche ? Demande le capitaine.

-Moi, se propose Hugo.

-Moi aussi, se propose à son tour Bernard.

-Bien alors, suivez mon second, il va vous montrer où se trouve le matériel.

Tandis que les jeunes hommes pêchent avec une bonne partie des marins, les jeunes femmes les encouragent. S'organise ainsi un petit concours à qui attrapera le plus de poissons. Plusieurs carpes sont remontées de toutes parts. La pêche, qui se déroule dans la bonne humeur, est plutôt bonne. Ni Hugo ni

Bernard n'emporte le trophée du meilleur pêcheur. C'est un mousse qui a ce privilège. Question d'habitude. En soirée sur le quai, un feu de camp est allumé. Autour, des bâtons empalent les poissons frais pour leur cuisson. Il y en a pour tout le monde. Et tous se régalent de bon cœur. La soirée se passe ainsi.

Le lendemain matin, le duc, la duchesse et leurs suivants repartent en barge. Le soleil laisse place au quartier de lune quand l'embarcation aborde le port de Bourg-Boudine la haute situé au pied du pont de « La Queue en Tire-Bouchon ». C'est ici que se termine le voyage sur la Grosse Boudine pour les gens de Gorez.

Tout le monde débarque sur les docks. Un homme élégant vient à la rencontre du duc.

-Bonjour monseigneur de Gorez. Je me présente, Charles-Antoine, greffier. Soyez les bienvenus, vous et les vôtres à Bourg-Boudine la haute. J'espère que vous avez fait bon voyage. Bonjour, Madame la Duchesse, continue-t-il.

-Bonjour ! Monsieur le greffier, répond le couple.

-Mais ne restons pas ici, j'ai fait venir trois calèches pour nous conduire chez monsieur le juge qui vous attend, poursuit Charles-Antoine.

-Moi, je vous laisse là dit Joseph. Bonne continuation.

-Merci capitaine, bonne continuation à vous aussi.

Le duc, la duchesse, Anaïs et les douze petites truies prennent place dans le premier cabriolet aux côtés du notable de Bourg-Boudine qui vient de les accueillir. Mémé, Pénélope et Annabelle montent dans le deuxième wagon tandis que Bernard, Hugo, Lambic et José embarquent en fin de convoi avec les bagages. Les touristes quittent les quais et ses maisons closes envahies par les marins pour le centre-ville. Ils passent

devant les deux tours qui encadrent le large portique qui donne accès à l'immense pont de la Queue en Tire-Bouchon. C'est par là que passent les voyageurs du nord à destination de Jambon-Ville. Sur les murs de ces tours sont placardées de nombreuses affiches représentant des fugitifs recherchés pour des crimes divers. La plupart de ces criminels font étape à Bourg-Boudine la basse avant de tenter l'aventure auprès des barons de Jambon-Ville. Bourg-Boudine la basse doit son nom non à une quelconque dénivellation, mais à la basse classe qui y habite. Plus loin, les trois carrosses passent devant la maison des chasseurs de primes. C'est là que sont fédérés les traqueurs de méchants, de toute la région du Cochon à Cinq Pattes. Finalement, ils arrivent devant le tribunal, un énorme bâtiment, qui s'avère aussi être la maison du juge.

-Si vous voulez bien vous donner la peine de descendre, Madame la Duchesse, invite Charles-Antoine.

-Merci, mais vous pouvez m'appeler Éva.

-Bien Madame.

Et tout le monde met pied à terre.

-Vous pouvez laisser vos bagages, des serviteurs vont les monter dans vos chambres respectives. Veuillez me suivre.

Tous entrent dans un vaste hall d'entrée, la salle des pas perdus. Arrive un petit homme dans un costume trois-pièces noir, lunettes sur le bout du nez.

-Bonjour mes amis, dit-il gaiement.

-Bonjour ! Monsieur le juge, commence le duc.

-Bonjour, suivent les autres.

-Mais entrez donc et appelez-moi Cornelius, dit le juge en indiquant la porte à double battant par laquelle il est apparu.

Les "goréziens" s'installent dans un salon cossu où leur sont servis des rafraîchissements. Le duc parle à l'oreille du juge puis se rassoit.

Annabelle ne se sent pas à son aise ici chez le juge.

-À part ça, comment est la criminalité actuelle mon cher Cornelius, s'enquiert le duc.

-Pour le moment, c'est assez calme, je dois dire. Je n'ai présidé qu'à trois procès cette semaine.

-Un quatrième vous dirait? Demande le duc.

-Pour quel crime ? Demande à son tour le juge.

-On parle de faits graves : clandestinité et vol de bijou. Annabelle qui devient pourpre regarde le sol. Hugo et Bernard portent leurs regards sur la garçonne.

-Oh, ça peut le faire. Je pourrais requérir un minimum de cinq ans de travaux forcés.

-Non, pitié monsieur le duc, je vous ai obéi jusque maintenant et je continuerai, implore la voleuse en larmes. Pas les travaux forcés. Un silence s'installe.

-Ha ha ha, éclatent de rire Archibald et Cornélius.

-Pourquoi riez-vous ? Demande Annabelle surprise et inquiète.

-On vous fait aller jeune demoiselle. Le duc et moi-même nous nous connaissons depuis l'université, si pas plus. Et on aime blaguer.

-Eh bien, ça ne me fait pas rire ! Râle la clandestine.

-Plus sérieusement, la loi vous oblige à vous soumettre au jugement du duc. Si vous ne le respectiez pas, alors là vous seriez contrainte de passer devant mon autorité. Et là, ce serait une tout autre chose. Et voler le comte Darghull ce n'est pas fort malin.

-Je crois que j'ai compris monsieur Cornelius. Je resterai au service du duc tant qu'il le décidera.

Dans un bordel du port de Bourg-Boudine la haute, l'assassin des Quarts-Pattes prend du bon temps.

-As-tu vu cette jeune femme, demande-t-il à une prostituée en lui montrant un dessin.

-On dirait un garçon, lui répond la femme de compagnie.

-L'as-tu vue ? Insiste-t-il.

-Non. Tu veux qu'on monte ?

-Plus tard ! Va-t'en me chercher une cervoise.

À la table d'à côté des marins s'amuse. Le tueur à la solde de Darghull les interrompt.

-Bonjour les amis. Avez-vous vu cette personne ?

-Tu ne vois pas qu'on est occupé ! Dit sèchement un matelot.

-Aïe, crie-t-il tout aussi vite lorsqu'une main enserme avec pression sa virilité.

-Je répète. Avez-vous vu cette personne ?

-Aïe aïe, non, je ne l'ai pas vue, lâchez-moi s'il vous plaît.

-Moi, je l'ai vue, affirme un homme accoudé au comptoir tout proche.

-Viens t'asseoir à ma table, l'ami, on va faire des affaires.

Le second du capitaine Joseph s'attable avec l'assassin.

À l'arrière du tribunal se trouve un grand parc arboré. Le duc et ses amis sont invités par Cornelius à s'y balader avant le repas. Planqué derrière un gros chêne, l'assassin tend son arc et vise le groupe.

-Haut les mains, ordonne Jack, le colossal et moustachu chasseur de primes, tromblon pointé sur le tueur qui se retourne l'arc tendu.

-Que veux-tu ? Lui demande l'assassin.

-T'arrêter pour tes crimes, l'homme sans nom.

-Passe ton chemin.

-Lève les bras pour la dernière fois ! Insiste Jack.

Le traqué tir sa flèche. Le chasseur de primes tente de l'éviter, mais est touché à la main. Le coup de tromblon part et défonce l'épaule droite de l'assassin propulsé contre l'arbre. Le moustachu saute sur l'anonyme et lui passe les menottes.

Alertés par le coup de feu, le juge, ses invités et deux gardes du tribunal vont voir ce qui se passe.

-Bonjour Monsieur le Juge, dit le colosse la main ensanglantée, j'ai attrapé ce criminel recherché pour plusieurs meurtres. On l'appelle l'homme sans nom. Il semble qu'il vous avait vous ou l'un de vos invités dans sa ligne de mire. Ça fait quelques jours que je suis sur ses traces. Je l'ai suivi jusqu'ici.

-Merci, mon brave, vous m'avez peut-être sauvé la vie. Gardes ! Enfermez ce criminel dans les geôles. Ordonne Cornelius.

-Oui monsieur. Et les deux soldats emmènent le prisonnier blessé et menotté.

-Avez-vous l'ordre d'arrestation pour ce fugitif ? Demande le juge.

-Oui monsieur, le voici.

-Bien, venez à l'intérieur, je vais vous faire le chèque pour sa capture. Dit Cornélius à Jack.

Tous entrent.

-Charles-Antoine, allez me chercher le carnet de chèques et mon sceau.

-Tout de suite, monsieur le juge.

Quelques minutes plus tard, le greffier revient avec le tout. Le juge rédige le document, le signe, y appose son cachet et le remet au chasseur de primes.

-Merci Monsieur.

-Non, c'est moi qui vous remercie de m'avoir sauvé. Le jugement aura lieu cet après-midi, soyez présent comme témoin. Charles-Antoine! Allez à la maison de la justice réquisitionner trois jurés pour tout à l'heure. À la maison de la justice travaillent des fonctionnaires qui peuvent être appelés comme jury pour un procès à tout moment par le juge. Cela fait partie de leurs attributions. C'est à cet endroit que l'on retrouve également les avocats en attente de clients.

Dans les geôles, qui sont situées dans les caves du tribunal, croupit l'homme sans nom.

-Bonjour Monsieur, dit une personne en visite. Je suis maître Vachard, je viens vous proposer mes services d'avocat pour votre défense.

- Pas besoin.

-Je crains fort que si. Les crimes qui vous sont reprochés sont gravissimes. Vous risquez la peine de mort.

-Dégage !

-Bon, si vous changez d'avis avisez-en la cour. Et demandez maître Vachard. Mes honoraires sont raisonnables.

-Pfff...

Dans une salle à manger du tribunal, Cornélius et ses invités dînent. Après la sieste, le procès peut commencer. Les gens de Gorez prennent place dans la salle d'audience en tant que public aux côtés d'autres citoyens de Bourg-Boudine. L'homme sans nom est amené dans le box des accusés. Charles-Antoine et le jury composé de trois personnes entrent à leur tour.

-La cour, veuillez-vous lever, demande le greffier.

Tout le monde se lève sauf l'accusé. Le juge Cornélius fait son entrée et va s'asseoir dans son grand fauteuil.

-Asseyez-vous, dit Charles-Antoine.

-Accusé! Levez-vous, demande le juge.
-L'assassin n'en fait rien.
-Messieurs les jurys, vous noterez la non-coopération de l'accusé. Homme sans nom, vous êtes accusé de plusieurs meurtres et d'une tentative d'assassinat sur ma personne avec un flagrant délit. Qu'avez-vous à dire pour votre défense.
-Je ne reconnais pas ce tribunal, répond l'homme blessé. Qui se retourne, contemple l'assemblée et jette un regard des plus méchants à Annabelle qui en frémit.
-Faites entrer le témoin, demande Cornélius au greffier.
Entre, Jack, la main bandée. Il va dans le box des témoins. Et s'assied.
-On vous écoute.
-J'ai suivi l'accusé recherché pour assassinats multiples dans le parc du tribunal. Il tendait son arc en direction de monsieur le juge. Je l'ai stoppé juste avant qu'il ne tire.
-Merci pour votre témoignage. Vous pouvez disposer.
-Homme anonyme, moi, le juge Cornélius, autorité pour le royaume, je vous accuse d'outrage à magistrat pour ne pas vous être levé, meurtres et tentative d'assassinat sur un juge en fonction avec mise en danger d'autrui.
-Messieurs les jurés, à vous de décider. Coupable ou non coupable. Vous pouvez vous retirer pour débattre. Une demi-heure passe avant que le jury ne réapparaisse.
-Avez-vous pris une décision ? Leur demande le juge.
-Oui monsieur.
-Je vous écoute.
-Coupable avec deux voix pour et une voix contre.

-Avant que je ne décide de la sentence, souhaitez-vous livrer votre ou vos commanditaires ? Cela allégera fortement votre peine.

Le prisonnier reste muet.

-Bien, alors pour tous ces crimes reconnus, moi, le juge Cornélius vous condamne à l'exécution en place publique. Cette mise à mort aura lieu à la capitale où vous serez transféré dans quelques jours.

En soirée, le juge invite ses amis au restaurant. Ils vont chez « Bernadette », une amie.

-Vous prononcez souvent la peine de mort, mon ami ? demande le duc.

-Seulement quand c'est nécessaire. Je propose plus souvent des années de travaux forcés.

-Pourquoi l'envoyer se faire exécuter à la capitale et pas ici ?

-Tout simplement parce que la loi dit que seul le roi peut autoriser ou annuler une exécution. Et comme Sa Majesté Francis est à la capitale actuellement c'est plus pratique d'y envoyer le coupable. Et puis ça leur fait une distraction.

Après cette journée bien chargée, les voyageurs vont se coucher tôt. Sauf Archibald qui reste avec Cornelius autour d'un verre pour discuter du bon vieux temps et de politique.

Le matin deux carrosses du duc arrivant du nord, de Castle Vera, sont garés devant le tribunal. Les bagages sont montés dessus et les passagers se répartissent dans les deux "chariotes".

-Au revoir mon ami, dit le duc.

-Au revoir, Cornélius, saluent la duchesse et les autres voyageurs.

Les gens de Gorez reprennent leur voyage. Dans l'après-midi, après un déplacement sans encombre, ils

arrivent au relais postal à l'entrée du pays des collines. Ils font halte ici. Archibald, Éva, Anaïs, Lambic, José, mémé, Pénélope, Annabelle, Hugo et Bernard entrent dans la place. Quelques clients sont attablés ci et là. Le duc approche du comptoir.

-Bonjour tavernier, salue-t-il.

-Bonjour noble voyageur. Soyez, vous et les vôtres, les bienvenus chez moi.

« Le Relais de la Poste » est une grande auberge où les convois venant de la capitale du royaume et allant à Jambon-Ville, et inversement, ont l'habitude de s'arrêter.

-Nous allons nous restaurer et passer la nuit ici, si de la place est disponible.

-Bien monsieur, prenez place avec vos amis dans le coin restaurant, je vais faire préparer les chambres.

-Voilà la dernière étape de notre périple, dit le duc. Demain, nous rentrons tous chez nous.

En soirée arrive un carrosse or et ébène. En descendent deux hommes richement habillés. Toges luxueuses, chaussures vénétiennes. Tout prêté à penser qu'il s'agit de nobles. Ils entrent dans l'auberge.

-Aubergiste ? Demande l'un d'eux.

-Oui. Bonjour Messieurs les hauts Comtes de la Cour des Contes. Bienvenus.

-Ta meilleure chambre et ta meilleure table pour sir Vincent et moi-même.

-Cela va de soi, messires. Veuillez me suivre jusqu'à votre table. Ce soir, je propose de l'excellent lièvre sauce chasseur.

-Bien, car nous mourons de faim.

Une fois servi, le comte Vincent tend un parchemin au tavernier.

-Comment t'appelles-tu ?

-Alain, monsieur.

-Bien Alain. Peux-tu afficher ceci dans ton auberge ?

Alain déroule le parchemin. Il s'agit d'un avis de recherche. La personne introuvable est un haut comte de la Cour des Contes. D'après le document, le disparu est sir Albin et aurait été repéré pour la dernière fois aux alentours de Porc-Boudin, là où son carrosse a été retrouvé abandonné. Une récompense est offerte pour tous renseignements permettant de retrouver l'évaporé.

Annabelle se souvient. Elle se revoit « Aux Rats morts » dans le village de Ghül avec ses deux compagnons de voyage, les deux brigands envoyés avec elle en mission par Darghull. Une petite truie vient près de sa table. L'animal a un petit médaillon autour du cou. D'un côté, il est gravé « Pupucette » et de l'autre « propriété de sir Albin ».

Dans l'immédiat, et ce malgré la récompense, la voleuse préfère garder cette information pour elle. Sans savoir quelle condamnation pourrait lui tomber, en plus, dessus si l'on apprenait qu'elle avait participé au déplacement du carrosse du comte Albin.

Le lendemain, dernière ligne droite avant la maison. Castle Vera est enfin en vue. Le couple ducal rentre au château. Lambic retourne à son alambique. L'abbé José à son vin de messe. Mémé et Pénélope retrouvent Peggy, confiée à la voisine, qui leur a manquée. Hugo repart avec ses cochons renifleurs et Bernard forge à nouveau avec son père.

3.La fête du cochon

Trois semaines sont passées. Le plus grand évènement du duché de Gorez arrive. Il s'agit de la fête du cochon. Ces festivités marquent le début d'une nouvelle année. À Castle Vera, tout le personnel s'active, car ce soir et demain samedi arrivent des gens de partout. Les hôtes privilégiés logent au château, les autres dans des tentes montées tout autour de la propriété.

Le soir, plusieurs attelages débarquent déjà.

Un carrosse rouge de sang royal en fait partie. En sortent le prince, Sa Majesté Luc et sa femme, la princesse Lucie, venus de la capitale Parijs en tant qu'ambassadeurs du roi Francis. Pour les accompagner, leurs deux petites truies roses.

-Bonjour princesse, bonjour prince, salue le duc. Bienvenus dans mon humble demeure. La meilleure chambre vous a été réservée.

-Bonjour Monsieur le Duc. Merci pour cette charmante attention.

Samedi matin arrivent la plupart des représentants des pâtés de campagne du pays des collines. Hugo qui connaît tout ce monde aide à les accueillir et à les guider vers leurs tentes. Plus tard un peu avant midi arrive la délégation de Cité-Lardon avec le mayeur Willy, sa femme Maïté, Mandragore, le grand mage, et son apprentie Maeva.

-Bonjour cousin, bonjour cousine, salue le duc. Monsieur le mage, Mademoiselle, la bienvenue, continue-t-il son accueil.

Vers midi suivent les émissaires des guildes des Porc-Boudin avec en tête leur chef, maître Hubert. Pour les accompagner, le comte sans pouvoir, sir Émile.

Autre délégation à arriver, celle de Bourg-Boudine la haute avec le juge Cornélius et son greffier Charles-Antoine.

En fin d'après-midi, la dernière personnalité attendue arrive. C'est le haut comte de la Cour des Contes, sir Guénaël. Il est accompagné de son scribe Raphaël et de sa petite truie « Groseille ». Il est là en tant que garant des traditions conformément aux contes et légendes en vigueur.

Samedi soir, tout le monde se rassemble dans la grande cour de Castle Vera éclairée par de nombreuses torches. C'est l'heure du grand tirage au sort. Les noms des truies de Gorez sont inscrits sur des galets placés dans une urne. Sur l'estrade, l'abbé José et le duc Archibald sont attablés avec la jarre aux truies. La tradition veut que ce soit l'ecclésiastique qui tire un galet au hasard.

-Mesdames et Messieurs, bonsoir, crie le duc pour se faire entendre de tous. Ce soir commencent les festivités de la fête annuelle du cochon.

Tout le monde applaudit.

-Nous allons procéder au tirage de l'élue pour le grand voyage, continue-t-il.

Tous applaudissent de nouveau.

-Monsieur l'abbé, vous pouvez y aller.

José plonge sa main droite dans l'urne. Après avoir bien mélangé, il sélectionne une pierre de façon aléatoire. Il la retire du vase et regarde le nom gravé dessus : « Nanou ».

Nanou est une des douze petites truies de la duchesse Éva. Il montre le galet au duc à ses côtés comme le veut le rituel. Le duc à l'air déçu, triste. Puis José annonce à voix haute :

-Peggy, truie de Pénélope.

Il remet le galet dans l'urne avec les autres.

Tout le monde, ou presque, applaudit. Mais pas Pénélope qui fond en larmes. Hugo et Bernard proches d'elle la soutiennent. Surpris, le duc se met à applaudir avec un temps de retard. C'est donc Peggy qui est choisie pour être sacrifiée demain, dimanche, soir pour clôturer la grande fête. La coutume veut que ce sacrifice apporte une année de prospérité pour la région. Impossible d'y déroger. Tandis qu'au château la fête commence avec musique, chants, danses et vin qui coule à flots, la garde de Gorez et son capitaine s'en vont pour le village de Vera-Cruz avec une charrette pour embarquer le cochon. Pénélope, Hugo et Bernard embarquent Annabelle dans une carriole et s'en vont à la suite de la garde.

Deux heures plus tard, le capitaine et quelques-uns de ses hommes arrivent chez mémé. Le gradé frappe à la porte. Mémé ouvre.

-Bonsoir, madame, nous venons au nom du duc Archibald de Gorez. Nous devons embarquer la truie de votre petite fille. Elle a été désignée pour le sacrifice.

-Quoi ? Pas question, dit mémé. Partez !

-Soyez raisonnable madame. Ne nous obligez pas à forcer le passage.

Mémé ferme la porte au nez du soldat.

Le chef frappe à nouveau à la porte. Mémé ouvre, un tromblon dans les mains.

-Si vous approchez, je tire.

-Oh! du calme mamy. Je ne fais qu'appliquer la loi. Peggy a été désignée par le destin. On ne peut rien y faire. Vous devez nous laisser l'embarquer.

-Je vous aurais prévenu.

Mémé tire. Avec le recul, le coup part vers le haut, faisant sauter le casque du commandant éraflant son cuir chevelu. Mémé est quant à elle éjectée en arrière et tombe dans son fauteuil à bascule. Elle est sonnée. Arrivent les quatre jeunes. Pénélope bouscule les gardes et entre dans sa maison.

-Mémé, ça va? demande-t-elle, inquiète.

-Oui, je crois, que s'est-il passé ? Répond la vieille dame qui reprend ses esprits peu à peu.

Peggy se cache tremblante dans un coin de la chaumière. La garde entre et approche de l'animal apeuré.

-Pitié, invoque Pénélope.

-Le tirage est sacré, on ne peut pas aller contre. Il en va de l'avenir de la région. Insiste le capitaine. Soyez coopérative et tout se passera bien.

Tandis que Pénélope pleure, Hugo et Bernard la réconfortent.

-Ne sois pas triste, d'ici à demain soir on va trouver une solution. Je te le promets, dit Hugo.

-Moi aussi, dit Bernard.

Un soldat passe une corde autour du cou de Peggy. Puis, à plusieurs, ils tractent l'animal qui ne veut pas s'en aller. Pénélope saute au cou de sa chérie.

-Pardon mon bébé. Maman va venir te rechercher, je te le promets.

La triste truie est montée dans la charrette-cage.

-Vous avez quand même de drôles coutumes par ici, dit Annabelle. Comme si tuer un cochon allait changer quelque chose.

Tandis que Pénélope est inconsolable, Hugo, Bernard et Annabelle cogitent à un plan de sauvetage. La nuit avançant, la shampouineuse de truies se reprend et

prend part à la réflexion. Au petit matin, les quatre amis se sont mis d'accord sur leur mission.

-Tout le monde est-il prêt à assumer les conséquences de notre action à venir ? Demande Bernard.

-Parce que nous ne pourrons pas revenir en arrière. Nous devons aller de l'avant en quittant la région pour aller par-delà le pont de La Queue en Tire-Bouchon. Sûrement devons-nous nous faire oublier à Jambon-Ville, poursuit-il.

-Tous, pour Peggy, dit Hugo.

-Oui, tous pour Peggy répètent les autres en se tapant dans les mains.

-Je pars avec vous, dit mémé en apportant le café du matin.

-Est-ce raisonnable ? Demande Pénélope.

-Que veux-tu que je fasse ici sans toi et notre Peggy.

-Et pour mamy, hurra, lance Annabelle.

-Hurra, crie les autres.

-Tout le monde sait ce qu'il ou elle a à faire aujourd'hui. Alors on va pouvoir aller à cette fête du cochon, dit Hugo.

-Que le destin nous accompagne, dit Bernard.

-Que le destin nous accompagne, répètent les autres. Pénélope, Annabelle, Hugo et Bernard embrassent mémé.

-À ce soir.

Les quatre jeunes embarquent dans une charrette et se mettent en route pour Castle Vera.

Ce dimanche matin au château, c'est le grand concours de pétanque par équipes. Peggy qui est dans la cage sur l'estrade assiste, triste, aux luttes bouleuses. Devant elle, Cornelius et son greffier Charles-Antoine

affrontent le mage Mandragore et Maeva l'apprentie.
L'ambiance est bon enfant.

Arrivent, aux abords de Castle Vera, les quatre jeunes amis. Chacun prend une direction différente.

Pénélope s'en va saluer le duc Archibald qui fait équipe avec Aymerick le maire de Porc-Epique.

-Oh, bonjour, Pénélope, comment vas-tu ? Si je peux me permettre, dit le noble.

-Bonjour Monsieur. Ça va. Ça va mieux. Je comprends l'importance du sacrifice. C'est un honneur pour moi d'y contribuer, dit la demoiselle, l'air convaincu.

-À vous, Monsieur, invite Aymerick.

-Veuillez m'excuser, mais c'est à moi de jouer.

-Allez-y, je vais voir Peggy.

Hugo et Annabelle vont à l'arrière des ateliers de Lambic. Ils profitent du fait que l'alambiqueur est absent. Il joue lui aussi aux boules avec comme partenaire Hubert le maître des guildes de Porc-Boudin. La voleuse utilise un fil de fer pour crocheter la serrure et la porte s'ouvre comme par magie. Hugo pénètre dans les lieux qu'il connaît bien. Il fouille dans les potions et autres élixirs.

-Dépêche-toi avant qu'on ne soit repérés par un garde. Conseille Annabelle.

-Oui, minute, je fais mon possible.

Hugo met quelques fioles dans sa besace.

-Ça y est, on peut y aller.

-Es-tu sûr ? Tu as ce qu'il nous faut ? Insiste la garçonne.

-Oui, oui, ne t'inquiète pas.

Ils referment la porte derrière eux.

Pénélope est près de la cage de sa cochonne.

-Ne t'en fais pas, on va te sortir d'ici, je te le jure, dit-elle à voix basse, avant de s'écarter de la cage.

Dans la réserve de vin, l'abbé José est à la pompe. Il goûte le vin de ce soir.

-Ça, c'est autre chose que mon vin de messe, constate-t-il.

Hugo et Annabelle retrouvent Bernard qui ère entre les parties de boules.

-Ça y est, vous avez ce qu'il nous faut, demande l'apprenti forgeron discrètement.

-Oui, répond Hugo. Viens avec moi. Annabelle, toi, retrouve Pénélope.

Les deux jeunes hommes attendent que le passage soit libre et vont dans les caves.

-Allez, un dernier pour la route. Entendent-ils.

C'est José qui se sert un nouveau godet de pinard. Hugo et Bernard se cachent derrière les gros tonneaux. L'abbé boit cul sec avant de quitter les lieux en titubant.

-La voix est libre, dit Hugo. Tiens, dit-il à Bernard en lui tendant une fiole. Quelques gouttes dans chaque tonnelet.

À deux, il leur faut un quart d'heure pour mettre un soupçon de cet élixir dans chacune des barriques de vinasse prévues pour le repas du soir.

-Coucou les filles ! disent Hugo et Bernard en tapant sur les épaules de Pénélope et d'Annabelle.

Les filles sursautent.

-Espèces d'imbéciles, vous nous avez fait peur.

-Désolés.

-Est-ce fait ?

-Oui, c'est fait. Il ne reste plus qu'à attendre, dit Hugo.

-Et à prier pour que ça marche, dit Pénélope.

Fin d'après-midi. C'est le grand mage de Cite-Lardon et son assistante qui remportent le concours de boules.

-Et tout ça sans user de magie, assure Mandragore.
C'est la duchesse qui remet les prix. Des jambons et des bouteilles de vin.

Les invités prestigieux prennent place autour des tables dressées dans la cour du château. Il sent bon le cochon rôti. Les serviteurs apportent les tonnelets de vin des caves et les mettent en perce. Ils remplissent des carafes avec lesquelles ils vont servir les hôtes du duc de Gorez. Il s'agit d'une cuvée exceptionnelle, à plus d'un titre. Un orchestre est prévu pour la soirée. Il se met à jouer des airs festifs. Tous chantent à un moment ou à un autre. Même le prince Luc et sa conjointe Lucie poussent la chansonnette. Sir Guenaël, de la Cour des Contes, veille au bon déroulement des opérations. La nuit tombe. Les servants allument les torches pour éclairer la grande cour. La lueur de la pleine lune vient compléter cette lumière. De sa table, Pénélope surveille sa truie, prisonnière sur l'estrade, terrorisée.

Le bon vin coule à flots. En cette occasion, même le capitaine et la garde ont droit à un verre. Hugo et ses amis trinquent et font semblant de boire pour ne pas faire tache.

Les cloches de la chapelle sonnent. C'est José, un peu pompette, qui les active. Il annonce le moment tant attendu du sacrifice. Les musiciens arrêtent de jouer. Le duc monte en titubant quelque peu sur le podium.

-Mes amies, mes amis... le moment de l'exécution rituelle est arrivé. J'appelle maître Hubert, grand chef des guildes de Porc-Boudin et chef de la guilde des bouchers-abatteurs, à venir me rejoindre.

Hubert a difficile pour se lever de sa chaise. Il doit s'y reprendre à trois fois avant de se mettre debout. Il

monte les marches d'un pas non assuré pour arriver près d'Archibald de Gorez.

-Et alors ? Demande Pénélope inquiète.

-Patiente, répond Hugo, ça va marcher.

José arrive à son tour sur l'échafaud. Le duc ouvre le couvercle de la cage dans laquelle est enfermée Peggy. L'abbé la bénit en posant un signe mystique sur le front de l'animal.

-Capitaine, votre dague, commande le seigneur de Gorez.

Le soldat vacillant sort la lame de son fourreau et l'amène à son maître. Qui, lui-même, la remet au maître boucher Hubert.

Sir Guénaël regarde l'heure à l'horloge de la chapelle. Elle indique minuit moins une. Il lève le bras. Le bourreau le suit du regard.

-Vite, fais quelque chose, Hugo ! Implore Pénélope.

-Minute! Regarde ! répond-il.

Minuit sonne, le comte de la Cour des Contes abaisse le bras et tous les buveurs et buveuses de vin s'écroulent aussi sec.

-Lambic appelle cette potion, le coup de massue de minuit. Pile à l'heure, dit Hugo satisfait.

-Vite, nous n'avons pas une minute à perdre. La charrette dans l'écurie. Continue-t-il.

-J'arrive, dit Annabelle, j'ai quelque chose à récupérer avant de partir.

Et elle fonce vers l'entrée du château.

Bernard sort l'attelage de la grange. Pénélope libère sa truie adorée avec l'aide d'Hugo. Puis ils l'embarquent sur la carriole. Ils sont prêts à partir. Il ne manque plus qu'Annabelle.

-Qu'est-ce qu'elle fait ? Demande Hugo.

-Elle nous ralentit, dit Bernard.

-Il faut l'attendre, insiste Pénélope. Elle est des nôtres. Quelques longues minutes plus tard, la voleuse revient.

-Qu'est-ce que tu faisais ? Demande Hugo.

-J'ai récupéré ce qui m'appartient, dit-elle en montrant la rivière d'émeraudes dérobée à Darghull. J'ai aussi emprunté ceci au prince Luc, ça nous sera sûrement utile.

Annabelle montre une bourse remplie de Francis d'or à ses compagnons.

-C'est plus fort que toi, constate Bernard.

-Allez, hue... Crie Hugo et les voilà en fuite.

-Combien de temps d'avance avons-nous ? demande Pénélope.

-Aucune idée, je ne connais pas la durée des effets de cet assommoir magique, répond Hugo.

*

Après être remontées dans les Sanglières du Nord à la poursuite de Truit-Truit, les traces indiquent un virage à l'Ouest. Indy guide les sangliers ainsi que Darghull et sa suite en direction de Vera-Cruz. Un jour plus tard, le comte déchu, Ariane, Salami et Groinchon suivent Indy dans les collines boisées du duché de Gorez. La nuit tombe, la grande lune fait son apparition.

-Seigneur, l'animal est tout proche, dit le pisteur qui revient de l'avant.

-Bien et que comptez-vous faire ?

-Je vais contourner sa position et le rabattre vers vous avec les sangliers.

-Alors nous attendons ici l'arrivée de la bête. À vous de jouer, dit Darghull.

Indy repart d'où il est venu mettre en place sa stratégie de rabattage. Le comte Andargos charge son tromblon et se planque derrière un arbre.

-Préparez-vous ! dit-il à Salami et Groinchon. Toi viens près de moi, ordonne-t-il à sa nièce.

Le répugnant sbire prépare ses deux mousquets, le sorcier s'abrite du mieux qu'il peut et Ariane, elle, approche de son oncle en râlant.

-Qu'est-ce qu'on attend encore? demande-t-elle.

-Chut, tu verras bien. Lui intime Darghull, impatient de faire connaissance avec le cochommouth.

De longues minutes passent sans que rien ne bouge.

Soudain, des craquements de branches mortes se font entendre.

-Allez, allez, crie Indy en tapant de l'épée dans les buissons.

Les sangliers qui suivent en demi-arc de cercle font de même avec leurs masses en crânes de sanglier. La bête repérée effrayée fuit ses poursuivants et va tout droit vers la position de Darghull. Le comte aperçoit la silhouette du monstre, il attend. Indy et les hommes-sangliers continuent le rabattage. La créature légendaire arrive à proximité du seigneur des Quarts-Pattes qui peut la voir pleinement pour la première fois. C'est comme un gros sanglier gris-argenté avec des défenses et de grands yeux de chat.

-Pan, le comte fait feu et touche l'animal en plein flanc.

-Pan, pan, Salami tire à son tour avec ses deux pistolets.

Le cochommouth touché à trois reprises s'effondre sur le sol.

-Stop ! Crie Darghull qui s'approche du blessé suivi par Ariane curieuse.

Approchent à leurs tours Salami et Groinchon.

-Grrr... grogne l'animal avant de se relever difficilement.

Arrivent Indy et les sangliers.

-Écartez-vous, ordonne le comte.

Et les créatures de Groinchon font une haie d'honneur à la créature magique ensanglantée qui reprend sa route en boitant.

-Indy ! Surtout, ne perds pas sa trace.

-Non maître.

Darghull, Salami, Groinchon et Ariane remontent à cheval et prennent Truit-Truit en filature.

-Nous partons pour le cimetière des cochommouths mes amis. À nous la puissante magie, dit le comte confiant.

Hugo assène des coups de fouet aux chevaux qui emportent la charrette des fuyards à vive allure. Il leur faut moins de deux heures pour arriver à Vera-Cruz chez Pénélope. Mémé et ses bagages sont prêts. Elle embarque dans la carriole et c'est reparti. Direction le Sud, vers Bourg-Boudine. Ils roulent à bonne vitesse quand une roue lâche. Hugo tente une manœuvre désespérée qui n'empêche pas l'attelage de se renverser envoyant tout le monde au sol sur le bas-côté. Hugo et Bernard sont les premiers à se relever de cette violente chute. Ils aident Annabelle et mémé à se relever. Pénélope tombée un peu plus loin est inconsciente. Peggy lui lèche le visage.

-Pénélope ? Appelle Hugo qui tente de relever la belle.

-Réveille-toi ! ordonne Bernard.

Mais la jeune femme ne répond pas. Annabelle approche à son tour et envoie une baffe dans le visage de Pénélope.

-Allez debout, dit-elle.

-Mais ça ne va pas ! s'exclame Hugo.
Pénélope ouvre les yeux.
-Que s'est-il passé ? Demande la shampooineuse de truies.
-On a eu un accident, répond Hugo. Comment te sens-tu ?
-Un peu secouée, mais ça va.
Pénélope se relève.
-Je vais détacher les chevaux, dit Hugo. Vous, rassemblez les bagages éparpillés.
Les valises et mémé sont mises sur les deux montures récupérées par Hugo. Les fuyards reprennent la route à pieds.

Les heures passent, la nuit avance. Tout à coup, Hugo arrête. Il quitte la route et va derrière des buissons.
-Où vas-tu ? Demande Pénélope.
-Désolé, un besoin pressant.
-Dépêche-toi, dis Annabelle, on ne connaît pas notre avance.
-Crac ! Hugo marche sur quelque chose.
Dans un réflexe de survie, l'animal blessé se retourne et mord profondément la fesse gauche d'Hugo, transperçant son pantalon.
-Aïe, aïe, aïe. Crie le jeune homme. Qui voit comme un énorme sanglier blessé prendre la fuite en titubant.
Pour le coup, c'est le cochonnier qui revient sur le chemin en boitant à son tour.
-Que s'est-il passé ? Demande Pénélope.
-Je ne sais pas, je crois qu'un sanglier m'a mordu.
-Montre pour voir.
-Non, ça va, assure Hugo.
-Montre, je te dis, la plaie pourrait s'infecter, insiste la belle blonde.

Elle approche d'Hugo et voit ainsi l'arrière de son pantalon plein de sang.

-Ne bouge pas, lui ordonne-t-elle.

Pénélope va dans les affaires de mémé, y prend une gourde d'eau, de l'alcool, un mouchoir et une pommade.

-Allez, baisse ta culotte.

-Et puis, quoi encore?

Ni une, ni deux, Pénélope abaisse le pantalon d'Hugo qui se retrouve les fesses à l'air.

-Mais...

-Ne bouge pas, la blessure est profonde. Ça risque de piquer un peu.

La belle nettoie la plaie avant d'y appliquer l'alcool.

-Ouille, ouille, ouille, crie Hugo.

-Ha ha ha, rigole Annabelle qui se trouve devant Hugo. Je vois ton petit kiki.

Le jeune homme gêné met vite ses deux mains pour cacher sa virilité.

-Trop tard, j'ai tout vu, insiste la garçonne.

-Et alors, c'est bientôt fini, demande Hugo.

-Bientôt dit Pénélope en appliquant la pommade cicatrisante de mémé.

Hugo peut enfin remonter son pantalon et retrouver sa dignité.

Les six fuyards, mémé, Peggy, Pénélope, Annabelle, Hugo et Bernard, reprennent la route. Avant que le jour ne se lève, ils passent aux abords du relais postal.

-On ne peut pas continuer à pied, dit Annabelle qui aperçoit une charrette et deux chevaux près des écuries de l'auberge.

-Et que veux-tu que l'on fasse ? Demande Pénélope.

-Vous voyez ce que je vois? Une carriole sans garde. J'y vais avec Bernard. Allez, viens, Bébert.

-Heu...

Annabelle ne le laisse pas penser et le tire par le bras.

-Attendez-nous un peu plus loin, on revient. Intime-t-elle au reste du groupe.

Moins d'un quart d'heure plus tard, les fugitifs roulent en charrette.

-Au voleur ! Au voleur ! entend-on crier au loin.

L'aube fait son apparition. Darghull, Salami, Ariane, Groinchon, Indy et les six sangliers, qui traversent la campagne de Gorez, arrivent en vue du relais postal.

-Enfin, une auberge, dit Ariane. J'ai besoin d'un bon bain, mon oncle.

-L'animal est bien ralenti, maître. Si vous le désirez, il vous est loisible de faire une petite pause. Je vous attendrai dans les bosquets avec les créatures. Propose le pisteur.

-Bien, va pour un petit déjeuner.

-Et un bain ! Insiste l'adolescente.

-Et un bain pour la demoiselle... fini de dire le comte.

Les quatre voyageurs descendent de leurs chevaux et entrent au relais postal. À l'intérieur, deux tables sont occupées. La première avec deux fermiers en colère et la deuxième par deux soldats qui prennent leur premier repas de la journée.

-Bonjour, nobles voyageurs, dit Alain le patron.

-Bonjour l'ami, pourrais-tu nous servir quatre couverts ? Demande Darghull.

-Et un bain bien chaud, demande Ariane.

-Tout ce que vous voudrez. Je fais préparer tout ça.

Alain installe les nouveaux venus entre les fermiers et les militaires. Le comte entend sans le vouloir les conversations de ses voisins.

-Il va bien falloir continuer à pied, dit l'un des paysans de la table d'à côté.

-Je t'avais dit de rentrer l'attelage dans les écuries, dit l'autre.

-Oui, mais tu as vu le prix. Je pensais faire une économie.

-Comme économie, c'est raté !

Alain revient vers les tables avec deux assiettes pour les soldats. Puis il se tourne vers Ariane.

-Le bain de mademoiselle est prêt, si elle veut bien me suivre, que je lui montre la chambre.

Une domestique attend Ariane à l'étage.

-Mademoiselle a besoin d'aide pour laver son dos?

-Oui merci, dit Ariane en entrant dans la chambre où l'attend une grande bassine d'eau chaude. Ce bain va me faire un bien fou après ce voyage sans fin.

-Je constate que sur l'ordre de transfert, le greffier a oublié d'indiquer le nom du prisonnier, dit l'un des soldats.

-C'est normal, répond l'autre. On l'appelle l'homme sans nom.

-Ah, ah, ah. L'homme sans nom, c'est original.

-Ne rit pas ! C'est un terrible assassin.

-Terrible ou pas, il va quand même être exécuté en public.

Les soldats terminent leur repas quand les assiettes des traqueurs du cochommouth arrivent.

-Maître, avez-vous entendu? demande Salami à voix basse.

-Oui. Va voir discrètement dans les écuries.

Le répugnant homme de main du comte s'éclipse de table. Dans la grange sur le côté du relais, il voit la charrette-cage. Il s'en approche et frappe à la porte arrière.

-Qui est là-dedans ?

-Qui me demande ? C'est ta voix, c'est toi Salami?

-Oui et notre maître est ici. On va te sortir de là.

Salami lève la jambe d'un cheval et coince un caillou pointu dans son sabot. Puis il se glisse sous le carrosse blindé et s'attache avec sa ceinture.

Ariane en pleine forme vient à table.

-Que ça fait du bien un bon bain ! Qu'est-ce qu'on mange ?

-Du lapin.

-Pauvre bête.

-Dépêche-toi petite, ton assiette va être froide, dit Groinchon.

-Je ne suis pas « petite », vieux sorcier tout ridé.

À la table d'à côté, les soldats se lèvent et partent.

-Au revoir Alain.

-Au revoir, messieurs, et merci de votre visite.

Ils vont dans les écuries récupérer leur prison sur roues. Puis ils prennent la route vers le Nord. Alors qu'ils avancent bon train, après deux trois cents mètres, un des chevaux ralentit et se met à boiter.

-Arrête ! Je vais aller voir ce qui se passe, dit l'un des deux militaires.

Le cocher stoppe l'attelage. L'autre descend et va de l'avant. Salami se détache et roule à terre. Il va discrètement sur le côté du carrosse. Lorsqu'il arrive à hauteur, il plante le conducteur avec une de ses épées courtes en plein dans le foie. L'hémorragie mortelle est inévitable. L'autre soldat se retourne et voit la scène. Il dégaine son épée et s'avance vers le balaféré. Le petit homme répugnant pointe son mousquet vers l'épéiste et fait feu. La balle éclate le crâne du malheureux qui s'écroule. Mort. Salami s'empare des clés et libère l'homme sans nom, l'assassin à la solde

de Darghull. Les deux truands prennent chacun un cheval et vont en direction du Sud, vers Bourg-Boudine.

Plus loin, Salami et l'assassin retrouvent Darghull et ses suivants qui ont aussi repris la route vers le Sud.

Midi tapant. Le soleil est au zénith. Ses rayons chauffent la cour de Castle Vera. Le duc Archibald ouvre les yeux.

-Oh ma tête !

Il se réveille doucement avec une sacrée gueule de bois. Il se met en position assise sur le sol.

-Que s'est-il passé? Se demande-t-il.

Autour de lui, tout le monde dort. Il secoue l'abbé qui est allongé à côté de lui sur l'estrade.

-Hé! Debout!

-Hum... Que se passe-t-il ? S'interroge José qui a du mal à se réveiller.

-Je pense qu'on a été empoisonné, dit le duc qui se relève péniblement.

-Combien de temps a-t-on dormi ? Questionne le curé. Archibald regarde l'horloge de la chapelle. Elle indique midi.

-Douze heures, je crois.

Dans la cour, les participants à la fête du cochon se réveillent les uns après les autres. Toutes et tous ont la tête retournée. Le duc rassemble ses forces vives : le capitaine et ses gardes ainsi que Lambic.

-Où est la truie ? demande le chef de la milice.

-Envolée, constate le duc.

-Je crois qu'on a été victime d'un de mes élixirs, affirme Lambic. Je l'ai appelé l'assommoir de minuit. Quelqu'un a dû en mettre dans nos verres. Je vais voir dans mon atelier pour vérifier.

-Éva, pense à haute voix le maître de Gorez qui s'en va voir après sa femme.

-Oh ma tête ! Se plaint le prince Luc qui reprend connaissance à son tour. Lucie, ma belle, réveillez-vous.

Puis c'est au tour de Mandragore et de Cornélius de revenir à eux avec la fameuse migraine.

-Comment allez-vous, ma douce ? Demande le duc à sa femme Éva.

-Bien, je pense, si ce n'est ce mal de crâne atroce. Lambic revient.

-On est entré chez moi et l'on m'a volé plusieurs potions et élixirs, dont le terrible assommoir en question. Je parie que c'est Hugo. Lui seul connaît les symboles que j'utilise pour marquer mes fioles.

-J'ai ramené ceci. Cette solution à mettre dans le café va faire disparaître les gueules de bois de tout le monde, continue l'alambiqueur.

-Génial, allez porter ça tout de suite en cuisine et dites qu'on amène du café pour tout le monde. Ordonne le duc.

Le capitaine revient vers le seigneur du château.

-De toute évidence, ce sont les jeunes qui sont les responsables de tout ceci.

-Desquels jeunes parlez-vous ? Demande le duc.

-De Pénélope, la propriétaire de la truie disparue, ses amis Hugo le cochonnier et Bernard le forgeron. Et les accompagne sûrement la voleuse, votre prisonnière, Annabelle, je pense.

-Retrouvez-les et traînez-les devant le tribunal, ordonne le prince Luc, qui a tout entendu de la discussion.

-Attentat magique de masse sur de hauts dignitaires du royaume, cela va chercher loin dit Cornélius, le

juge, tout proche lui aussi. Vos petits protégés sont dans la mouise monsieur le duc.

-On va les retrouver et les juger, assure Archibald.

-Rajoutez vol d'un prince, dit le noble Luc. Ils m'ont pris ma bourse remplie de Francis d'or.

Le café arrive. Les convives en boivent volontiers. Les maux de tête s'estompent.

-Tout ça, c'est de notre faute, dit le duc à José alors qu'ils sont à l'écart.

-Non, Monsieur le Duc, c'est entièrement de la mienne, répond l'ecclésiastique.

Après avoir bu du café et cherché des traces du départ des fugitifs, le capitaine revient vers le duc.

-Monseigneur, je suis formel. Ils sont partis vers le Sud.

-Bien. Que la garde se prépare à partir et que l'on selle mon cheval, je viens avec vous.

Une demi-heure plus tard, le duc, son gradé et ses soldats prennent la route du Sud.

Moins de deux heures plus tard, ils arrivent à Vera-Cruz. Direction: la maison de mémé.

-Toc toc. Ouvrez madame ! Ordonne le militaire.

Pas de réponse. Il enfonce la porte. La maison est vide.

-Vous pensez que la vieille dame les accompagne?

-Il faut croire que oui. Allez ! En route !

4. Jambon-Ville

Début d'après-midi, Hugo et ses acolytes arrivent à Bourg-Boudine la haute grâce à la charrette qu'ils ont empruntée aux malheureux paysans. Ils traversent la ville à la hâte, direction le grand portique qui donne accès au pont de la Queue en Tire-Bouchon, l'immense édifice habité qui permet de traverser la Grosse Boudine.

-Halte là ! Intime un soldat qui garde la grande porte.

-Bonjour officier. Nous désirons passer le pont, explique Pénélope.

-Pour aller où ? Demande le gardien du pont.

-Nous nous rendons à Jambon-Ville pour y voir de la famille.

-Pour passer, il faut vous acquitter de la taxe.

-Bien évidemment monsieur. Un Francis d'or est-il suffisant ? Demande la demoiselle.

-Voyons. Cinq adultes et un gros cochon. Peut-être deux Francis d'or ?

-Marché conclu.

Pénélope prend deux pièces d'or dans la bourse tenue par Annabelle et les donne au bonhomme.

-Merci beaucoup. Et bon voyage, souhaite le gardien.

-Je crois qu'on s'est fait rouler, dit la voleuse. Il avait bien assez avec une pièce. C'est quand même des Francis en or.

-Ce n'est pas grave. De toute façon, c'est sur le compte du prince Luc.

Hugo guide la carriole sur le chemin central parmi la foule. De part et d'autre défilent des boutiques, des

tavernes et des maisons privées. C'est que le pont de la Queue en Tire-Bouchon est très vivant.

-Et si l'on faisait un peu de shopping ? Propose Annabelle. Après tout, il nous faut des vêtements discrets pour passer inaperçu.

-C'est une bonne idée, confirme Bernard.

Hugo suit le mouvement et arrête l'attelage devant une boutique de vêtements. Avec les Francis d'or princiers, les fugitifs s'habillent richement de capes à capuches et de foulards. Ce style vestimentaire est très à la mode sur le pont. Comme si, ici, tout le monde voulait se cacher de quelqu'un ou de quelque chose.

-Vous n'avez pas faim ? Demande mémé. Ça fait quand même longtemps qu'on voyage et l'on ne s'est pas encore arrêté. Vous sentez cette odeur de grillade ?

En effet, une odeur appétissante vient aux narines d'Hugo et de ses amis. Cette senteur provient de toute évidence d'une taverne appelée « le Cochon moutardé ».

-« Le Cochon moutardé » vous va-t-il ? Demande Hugo.

-Oui, oui, répondent tous ses accompagnants affamés. Hugo, mémé, Pénélope, Annabelle et Bernard encapuchonnés et voilés entrent dans la taverne en compagnie de Peggy.

-Bonjour, nobles voyageurs, dit un homme sympathique pour accueillir la troupe à l'estomac vide.

-Bonjour tavernier.

-Je me présente, Rémy, pour vous servir.

-Nous mourrons de faim Rémy. Amène-nous ce qui sent si bon dans ton établissement.

-Pieds de porc grillés à la moutarde pour tout le monde ?

-Excellent, dit Bernard. Et de ta meilleure vinasse pour tout le monde. En espérant, mon cher Rémy, que vous acceptez les Francis d'or.

-Des Francis d'or ! Mais vous êtes ici chez vous les amis.

Les fuyards qui sont servis comme des rois s'en mettent plein la panse. L'après-midi se termine doucement.

-Bon, je crois qu'on ferait mieux d'y aller et continuer notre route, propose Pénélope.

-Oui, on a encore du chemin à faire avant de semer nos poursuivants, dit Annabelle.

C'est repu, que la petite troupe reprend la route de Jambon-Ville.

Le duc de Gorez et sa garde galopent à vive allure en direction du Sud. Ils sillonnent les collines boisées de la région. En fin d'après-midi, ils croisent un carrosse-
prison à l'arrêt dont il manque la moitié de l'attelage. Deux des quatre chevaux ont disparu. La troupe s'arrête intriguée.

-Monsieur, regardez ! Dans le fossé. On dirait un corps, fait remarquer le capitaine.

Archibald descend de cheval et va voir de plus près. Il découvre le corps d'un soldat la tête défoncée. Un peu plus loin, il trouve un nouveau corps sans vie d'un soldat à l'abdomen perforé.

-Croyez-vous que nos jeunes sont pour quelque chose dans ce massacre, Monsieur le Duc ? Demande le gradé.

-J'espère que non. Je prie pour qu'il y ait une autre explication. Allez en route. Nous avons encore une petite chance de les rattraper.

Un demi-kilomètre plus loin, le duc et sa garde arrivent à hauteur du relais postal. Le noble et son capitaine descendent de cheval et puis entre dans l'auberge. Les lieux sont déserts.

-Bonjour Messieurs, dit Alain le tavernier.

-Bonjour Monsieur. Je suis le duc de Gorez. Je recherche quatre jeunes gens accompagnés d'une dame âgée et d'une grosse truie. Les avez-vous vus ?

-Non, Monsieur, je n'ai rien vu de pareil dans mon établissement ces derniers jours.

-Merci à vous. Au revoir.

-Au revoir et bonne route Monsieur le Duc. Salue Alain. Le groupe reprend la route au galop. Ils arrivent à Bourg-Boudine la haute dans la soirée. Ils traversent la ville et vont au portique du pont de la Queue en Tire-Bouchon.

-Bonjour garde. Je suis le duc de Gorez. Je recherche quatre jeunes gens, une grand-mère et un gros cochon voyageant ensemble. Les aurais-tu vus ?

-C'est un honneur monsieur le duc. Hélas, je n'ai pas vu ces gens. Peut-être un collègue qui a travaillé de la journée ?

-Merci quand même.

Le duc voit tous les avis de recherches qui décorent les tours qui encadrent le portique.

-J'ai une idée. Allons à la maison des chasseurs de primes.

Là-bas, le duc rencontre un secrétaire. Un vieux petit bonhomme, un monocle sur l'œil gauche.

-Bonjour l'ami.

-Bonjour Messieurs, répond le bureaucrate. Que puis-je faire pour vous ?

-Nous sommes à la poursuite de fugitifs qui doivent être traduits en justice. Pourriez-vous rédiger les avis ?

-Pas aujourd'hui. Je vous invite à revenir demain dans la journée, car il se fait tard.

-Je me suis mal exprimé. Je suis le duc de Gorez et vous ordonne de rédiger ces pancartes !

-Oh! Monsieur le Duc, veuillez me pardonner. Je suis à vous de suite. Combien d'individus recherchez-vous ?

-Cinq, plus une grosse truie.

-Bien, vous allez m'aider à dessiner les portraits de tout ce petit monde.

Ensemble, ils réalisent les avis de recherche d'Hugo, Bernard, Pénélope, Annabelle et mémé. Les affiches indiquent que ces fugitifs doivent être ramenés vivants, dans la mesure du possible.

-Il ne reste plus qu'à attendre, dit le duc. Car s'ils ont passé le pont, ils ne sont plus dans ma juridiction.

Pénélope, Hugo et leurs compagnons arrivent à l'autre bout du pont de la Queue en Tire-Bouchon aux portes qui donnent accès à Bourg-Boudine la basse. Dans ce sens, aucune taxe n'est requise pour passer. Les gardes sont là pour trier les gens qui viennent de la ville basse et non l'inverse. La charrette des fuyards passe son chemin et arrive dans l'artère principale de Bourg-boudine la basse. Chaque côté de la rue est jonché de mendiants. De malheureux éclopés et malades qui quémandent l'aumône aux voyageurs de passage.

-Une petite pièce, s'il vous plaît, crient-ils.

-J'ai entendu dire que donner une pièce à un mendiant d'ici lors de sa première visite dans cette ville portait bonheur, prétend Annabelle.

-Ah bon, répond Pénélope. Après tout, on a besoin de chance.

-Mais on a que des pièces en or. Constate Bernard. Ce n'est pas un peu beaucoup ?

-On aura peut-être plus de chance ainsi, dit Pénélope. Allez Annabelle, c'est toi qui détiens la bourse, lance en une à n'importe laquelle de ces personnes.

-Bon d'accord. Répond la voleuse qui lance un Francis d'or en direction d'un cul-de-jatte.

L'homme diminué bondit sur la pièce. Il n'en croit pas ses yeux. De l'or ? Il prend le Francis et le mord.

-De l'or, du vrai, dit-il tout content. Avant de disparaître en sautillant dans une ruelle toute proche. Les fugitifs continuent leur progression sur l'avenue principale de la cité de mauvaise réputation. Quelques dizaines de mètres plus loin, un comité d'accueil leur barre la route.

-Ho là, nobles voyageurs, dit le chef des quatre voyous armés qui bloquent le passage.

-Que se passe-t-il ?

-Clodomir, le baron de Bourg-Boudine la basse désirerait s'entretenir avec vous.

-Connais pas ! Affirme Annabelle. Et nous sommes pressés, continue-t-elle.

-Le choix ne vous est pas donné. Veuillez nous suivre, ordonne le type baraqué.

-Hugo, suis-les, je crois qu'on n'a pas le choix, dit Pénélope.

Les truands emmènent la troupe à droite et puis deux rues plus loin, ils arrivent devant un estaminet gentiment baptisé « le Coupe-Jarret ».

-Nous y voilà. Vous pouvez entrer. Le cochon peut rester là, dit le méchant en désignant Peggy.

-Non, elle vient avec nous, insiste Pénélope.

-Bon, comme vous voulez.

Les encapuchonnés entrent dans la sinistre taverne. Il fait fort sombre et enfumé.

-Avancez, ordonne une silhouette située dans le fond de la pièce.

En approchant, les voyageurs recherchés voient un homme maigrelet avec des étoiles noires tatouées autour de ses yeux. Ses lèvres, qui fument un gros cigare, aussi sont de noir.

-Asseyez-vous, propose l'homme inconnu.

-Que nous voulez-vous ?

-Que du bien. Je me présente, Clodomir, baron de Bourg-Boudine la basse, seigneur de ses mendiants. J'ai eu vent de votre générosité. Alors je vais vous aider.

-Nous aider à quoi ? Demande Bernard.

-De toute évidence, vu votre accoutrement, vous fuyez quelqu'un. Sûrement désirez-vous aller à Jambon-Ville, la cité des barons qui sont mes cousins en quelque sorte. Et cette truie qui est avec vous doit être importante. Or pour rentrer un cochon à Jambon-Ville, il faut une attestation sanitaire depuis la grande peste porcine qui a décimé la moitié de la ville. Et cette attestation, je vous la propose pour quelques Francis d'or seulement.

-C'est vrai, j'ai déjà entendu parler de cette fameuse peste, dit mémé.

-Bien, Monsieur le baron, nous acceptons votre aide sur ce coup, dit Hugo. Et s'il y avait moyen de dire à vos amis les mendiants qu'ils ne nous ont pas vus.

-Affaire conclue, dit Clodomir. Comme il se fait tard, je vous propose de passer la nuit ici, pour pas un sou de plus. Je mets un dortoir à votre disposition pour vous cinq et votre truie. Personne ne viendra vous ennuyer.

-C'est bien gentil à vous, Monsieur Clodomir, dit Pénélope.

L'homme fort au service de l'homme aux yeux étoilés de noir conduit les aventuriers dans une spacieuse chambre où se trouve une dizaine de paillasses par terre.

-Bonne nuit, souhaite l'homme.

Les fugitifs se mettent à l'aise et s'allongent. Le sommeil vient assez vite.

À l'aube, Hugo se réveille le premier. Son nez lui gratte fortement. Il ressent une grosse gêne nasale. Il a du mal à respirer. Il trouve un petit miroir à moitié brisé dans lequel il se regarde. Il fait un bond en arrière. Il est de toute évidence surpris. Il se tâte le nez et sent comme une grosseur. Il se rapproche à nouveau de la glace pour contempler son reflet.

-Quelle horreur ! S'exclame-t-il.

-Quoi, dit mémé, qui se réveille à son tour.

Hugo n'a plus de nez, il a un groin à la place. Il met vite son foulard devant son visage pour cacher cette anomalie.

-Rien, mémé, dit-il en enfilant sa cape à capuche.

Puis il voit ses mains. Sa peau est devenue grisâtre.

-Que se passe-t-il ? Se demande-t-il terrorisé.

Petit à petit, toute la chambrée se réveille et se prépare pour le départ. En bas, un petit déjeuner les attend avec l'attestation sanitaire de Peggy.

-Hugo, tu peux enlever ton foulard pour manger, lui dit Pénélope.

-Non, je n'ai pas faim.

-Tu as une drôle de voix. Trouve la demoiselle.

-Ce n'est rien. Un petit rhume, je crois.

Après ce repas, les fugitifs veulent saluer leur hôte, mais ce dernier n'est plus là. Il a dû s'absenter. Alors, ils remontent sur leur charrette et s'en vont. Ils quittent « le Coupe-Jarret », retrouvent la rue principale, la rue des mendiants. Et là, ils prennent la direction de la sortie de Bourg-Boudine la basse. Ils sont maintenant sur la route de Jambon-Ville où ils comptent se fondre dans la masse.

-Maître, aucun doute possible, l'animal blessé est entré dans cette ville, dit Indy à Darghull aux abords de Bourg-Boudine la haute.

-Bien, attends dans les environs avec les sangliers. Salami va revenir vous chercher.

Le comte, son sorcier, sa nièce, son assassin et son fidèle bras droit entrent en ville. Ils vont dans une boutique de vêtements où Darghull achète des toges, des capes à capuches et des bottes, le tout en blanc. Il confie cela à Salami qui porte le tout aux hommes-sangliers à l'extérieur de la ville. Ces derniers s'habillent avec les effets rapportés. Puis les gars de deux mètres vingt entrent en ville avec le pisteur à la suite du petit balafre.

-Regarde maman, comme ils sont grands ces gens-là ! Dit une petite fille à sa mère.

-N'approche pas. C'est sûrement des géants du Grand Nord. Il paraît qu'ils mangent les enfants.

Beaucoup de regards se portent sur les créatures de Groinchon déguisées. Les citoyens changent de trottoir sur leur passage. Salami et sa drôle de suite vont directement aux portes qui donnent accès au pont de la Queue en Tire-Bouchon.

-Qui va là ? Demande un garde.

-Des amis du Grand Nord, répond Salami. Voilà pour toi, dit le petit homme répugnant en donnant une bourse au soldat.

-Tout est en ordre, dit-il, avec un sourire satisfait.

Le groupe passe le grand portique et entame l'ascension du pont. À mi-chemin, Salami, Indy et les « géants nordiques » retrouvent Darghull dans la taverne « Le Cochon moutardé ».

-Rémy, à boire pour mes amis. Commande le seigneur des Quarts-Pattes.

-Bonsoir, les amis, voici mon meilleur pinard, dit le tavernier en servant ses hôtes.

-Nous avons demandé à plusieurs autochtones s'ils n'avaient pas vu un gros sanglier argenté blessé passer. Mais personne ne l'a vu, dit Darghull. Es-tu sûr qu'il est entré dans cette cité, demande le comte au traqueur de renom.

-Aucun doute monseigneur.

-Bien, alors nous allons aller voir un ami dans la ville basse. En route.

La journée prend fin. Tous terminent leur godet et se lèvent. Ils parcourent le reste de l'édifice qui surplombe la Grosse Boudine, arrivent aux portes de Bourg-Boudine la basse qu'ils passent sans être interpellés.

-Une pièce s'il vous plaît, crient plusieurs mendiants.

-Qu'est-ce que c'est cet endroit ? Demande Ariane qui n'est pas à son aise.

-La rue des quémandeurs. Tiens, voilà une pièce. Lance la leur, ça porte bonheur la première fois.

Darghull donne une pièce d'argent à la jeune demoiselle qui la lance depuis le haut de son cheval à un manchot.

-Merci noble voyageuse, le destin vous le rendra.

-Oui, c'est ça. Si on allait ailleurs maintenant, propose Ariane.

Darghull amène sa suite au « Coupe-Jarret », un estaminet qu'il semble connaître. Devant l'endroit est garée une charrette. Il descend de cheval et entre dans le lieu sombre et enfumé. Un type baraqué l'accueille.

-Qui va là ?

-Annonce Darghul Andargos à ton seigneur.

Le truand va dans le fond de la salle et revient peu après en compagnie de Clodomir.

-Bonsoir mon ami, dit le baron avant de serrer le comte dans ses bras.

-Bonsoir Clodo, répond Darghull.

-Qu'est-ce qui t'amène sur mon territoire ce soir ? demande le seigneur des lieux.

-Je suis à la poursuite de quelque chose. Une créature rare. Tes mendiants ou toi n'auriez rien vu de spécial il y a peu ?

Tandis que les deux amis conversent, un groupe de voyageurs ronfle à l'étage.

-J'ai peut-être des renseignements pour toi. Va me chercher Tom le manchot, ordonne le baron à son homme de main. Et toi mon ami, vient assieds-toi.

-Je ne voyage pas seul, dit Darghull.

-Et bien qu'est-ce que tu attends pour faire entrer tes amis.

À cette invitation, le comte fait entrer Salami, Indy, Groinchon, l'homme sans nom et Ariane. Il laisse les sangliers à la porte.

-Enchanté de vous rencontrer. Les amis de mon ami sont mes amis, dit l'homme aux yeux étoilés de noir.

-Il fait tout bleu de fumée, on ne sait presque pas respirer ici, peste Ariane.

-Oh, je peux éteindre mon cigare, s'il dérange la demoiselle. Et ces grands amis en blanc restés dehors ? Interroge Clodomir.

-Des géants du Grand Nord, affirme Darghull.

-OK, des géants donc. Autan pour moi.

Entre temps, l'homme de coupe du seigneur des mendiants revient avec le manchot.

-Raconte à mon ami ce que tu as vu, demande le baron.

-Et bien, avant que la nuit ne tombe, j'ai vu comme un gros sanglier en argent. Il avait l'air gravement blessé et il boitait. J'ai croisé son terrible regard. Il avait de grands yeux félins. J'ai vu ses pupilles se dilater fortement et puis il a disparu. Je ne l'ai plus vu, raconte l'ivrogne.

-Je te crois l'ami, dit Darghull en donnant une pièce au mendiant.

-Oh! Merci monseigneur, merci beaucoup.

-Tu peux t'en aller, lui dit le baron.

-C'est la créature que nous recherchons. Je pense qu'elle a le pouvoir de se rendre invisible. Imagine le comte. Nous partons.

-Tant mieux ! Je n'aime pas cet endroit, dit Ariane.

À la sortie de la ville, Indy cherche et trouve des traces de Truit-Truit. De toute évidence, la créature légendaire poursuit sa route vers le Sud. Darghull et ses compagnons suivent sa trace en progressant de nuit.

À mi-chemin entre Bourg-Boudine et Jambon-Ville se trouve « La Grande Porcherie ». C'est une auberge entourée de porcheries. Les porcs et les truies vivants destinés à Jambon-Ville doivent normalement passer par ici pour obtenir ou non leur certificat sanitaire. Le propriétaire de ce lieu se fait appeler « le Saigneur ».

C'est parce qu'il égorge lui-même les porcs jugés non conformes qu'on lui a donné ce sobriquet. Il est grand et gras. Il est toujours en torse nu, laissant son gros bide en évidence.

Au petit matin, Darghull, sa suite et ses géants arrivent ici, à « La Grande Porcherie ». Le comte, Salami, Groichon, l'assassin, Ariane et Indy délaissent leurs chevaux et les sangliers pour entrer dans l'auberge. Le "Saigneur" est accoudé au bar. Darghull s'approche de lui.

-Bonjour Saigneur.

-Bonjour... Heu...

-Darghull, comte Darghull.

-Ah oui, sois le bienvenu. Un remontant ? Qu'est-ce qui t'amène par ici ? Demande le maître des lieux.

-Oui, je veux bien une petite bistouille. Ce qui m'amène ? Un cochon très particulier. Argenté, yeux de chat et...

-...blessé, continue le Saigneur.

-C'est ça, l'as-tu vu ?

-Mieux que ça, je l'ai capturé. Il n'a opposé aucune résistance. Quel bel animal.

-Où est-il ? Je vais te payer grassement pour le remettre en liberté.

-Hélas, tu arrives un peu trop tard. Je l'ai revendu à un noble marchand de Jambon-Ville. Ils sont partis un peu avant l'aube.

-Son nom ?

-Césarius m'a-t-il dit pour moi remplir la fiche sanitaire.

-Il faut y aller ! Dit Darghull.

-Je refuse ! Peste Ariane. Je suis épuisée. On a voyagé toute la journée d'hier et encore la nuit ! Je veux dormir !

-J'avoue que je suis aussi courbaturé par cette balade à cheval, dit Groinchon.

-Bon d'accord, mais à midi on repart, concède Darghull.

*

La matinée avance bien, Hugo et ses amis aussi. Tandis qu'il conduit la charrette, le cochonnier attrape de grosses douleurs à la tête. Il est obligé de s'arrêter tellement il se tord de souffrance.

-Qu'est-ce qui ne va pas ? Demande Pénélope inquiète.

-Aïe aïe aïe, j'ai atrocement mal. Il descend de la carriole et se couche au sol en tenant son crâne.

Tout le monde le regarde sans savoir quoi faire. La champouineuse met pied à terre à son tour et s'approche de son ami souffrant. Elle tente de le relever.

-Laisse-moi ! Ordonne Hugo.

-Du calme, je suis là. Elle enlève le foulard qui cache le visage du jeune homme. À la vue de ses transformations, elle fait un bond en arrière. Hugo est méconnaissable. Il a un gros groin à la place du nez et de grandes oreilles de cochon tombantes. Il s'arrache littéralement les cheveux. La terrible douleur est provoquée par la déformation de sa mâchoire qui est en cours. Ses compagnons assistent, impuissants, à la mutation. Petit à petit, la tête d'Hugo se « porcine ». Quelques longues minutes plus tard, le cochonnier-truffier est flanqué d'une tête de cochon. Il n'arrive presque plus à parler. Ses cordes vocales se changeant aussi. Alors que les événements ont l'air de se calmer, c'est reparti pour de terribles douleurs dans

l'abdomen et les quatre membres cette fois-ci. Les bras et les jambes d'Hugo se transforment en pattes de cochon. Son abdomen gonfle et se garnit de nouveaux tétons. Ses vêtements se déchirent. Pour finir, il lui pousse une queue en tire-bouchon. Le jeune homme est devenu un gros porc grisâtre.

-Au secours, dit-il d'une voix rauque. Ce sont ses dernières paroles avant que tout ce qu'il peut émettre soit des grognements.

La douleur s'estompe. Hugo se relève. Impossible de se mettre debout. Il est condamné à rester à quatre pattes.

-Qu'est-ce que c'est que ça ? Demande Annabelle, sous le choc comme tout le monde.

-Aucune idée, dit Pénélope. Aucune.

-À Jambon-Ville, il y a la grande bibliothèque. Peut-être y trouverons-nous un livre sur le sujet ? Suggère mémé. Dans le temps, j'ai courtisé avec un passionné de livres : Jules. Son rêve était de travailler dans ce lieu hautement intellectuel. Peut-être a-t-il fini par y trouver place ?

-Bien, de toute façon c'est notre direction. Hugo, mon ami, on va te sortir de là, promet Pénélope à Hugo-cochon.

Hugo comprend ce qu'on lui dit. Mais quand il veut parler, seuls des grognements sortent de sa bouche.

-Grrr...

Bernard, Annabelle et Pénélope aident le nouveau cochon à monter sur la charrette. C'est le forgeron qui prend les rênes.

L'après-midi, les quatre fugitifs et les deux cochons approchent de « La Grande Porcherie ». Quatre hommes à cheval viennent à leur rencontre. Ils

entourent la charrette et guident les arrivants vers l'auberge. Le "Saigneur" vient à la rencontre de ces voyageurs.

-Ho là, qui va là ?

-De simples promeneurs qui vont à Jambon-Ville, répond Bernard.

-Bien. Vous pouvez descendre du véhicule. Soyez les bienvenus. Ces deux cochons sont-ils à vous ?

-Oui, à moi. Affirme Pénélope qui saute en bas de la carriole.

-Avez-vous les attestations sanitaires ?

-Oui, bien sûr. La voici, dit la belle blonde en tendant le document au chef local.

-C'est valable pour la truie, mais pas pour le beau gros cochon tout gris. Je vais devoir vous le confisquer.

-S'il vous plaît, Monsieur, il y a peut-être moyen de s'arranger ? Demande Annabelle.

-Moi, ce n'est pas monsieur, mais Saigneur ou monsieur le Saigneur. Et pour l'arrangement, on verra plus tard. En attendant, ce cochon doit être mis dans l'enclos de quarantaine. Allez-vous vous y opposer ? Demande l'homme qui a son gros ventre à l'air. Tandis que ses quatre hommes de main empoignent les pommeaux de leurs épées.

-Heu... Non, dit Pénélope. Allez Hugo, vas avec ces messieurs jusque l'enclos, on s'occupe de te récupérer.

-Grrr... Grogne Hugo, mécontent. Mais il écoute sa dulcinée et suis les sbires du Saigneur.

Tout le monde rentre dans le bâtiment. Invités à s'installer autour d'une table avec le maître des lieux, Bernard, Annabelle, mémé et Pénélope s'asseyent. Une collation leur est servie.

Un homme élégamment habillé d'une toge orangée sort de l'auberge et va admirer le gros cochon tout gris seul dans sa prison de plein air. Après quelques minutes, il revient et va voir le Saigneur.

-Casimir va vous acheter ce porc, dit l'homme.

-Mais il n'est pas à vendre, insiste Pénélope.

-Hélas! Comme vous l'avez abandonné sans attestation sanitaire sur mes terres, ce cochon est à moi et j'en fais ce que je veux. Explique le Saigneur.

-Mais c'est du vol ! s'exclame la voleuse.

Les quatre hommes à la solde du maître des lieux dégainent leurs épées à moitié. Cela suffit à calmer tout le monde.

-Combien m'en proposez-vous ? Demande le Saigneur.

-Annabelle sort la bourse de pièces d'or. Elle compte ce qui reste. Sept Francis. Je vous donne cinq Francis d'or pour récupérer NOTRE cochon.

-Dix, dit l'homme à la toge orange.

-Mais qui êtes-vous ? Demande Pénélope à l'inconnu.

-Je m'appelle Edgard et je suis l'acheteur de porcs du baron Casimir, maître de l'arène et des jeux de Jambon-Ville.

-Et qu'allez-vous faire avec mon ami ? Heu... Mon cochon ? Demande la champouineuse de truies.

-Ce beau cochon gris, rare, sera sûrement le clou du spectacle d'une corrida.

-Une corrida ! Vous allez mettre mon Hugo à mort ?

-Hugo ? Charmant pour un cochon. Il va attirer du monde.

-Pas mieux ? Alors marché conclu. Je vais rédiger le certificat sanitaire d'Hugo de ce pas, dit le Saigneur satisfait.

-Qu'est-ce qu'on fait ? Demande Bernard.

-Pour le moment, rien, avec tous ces hommes armés.
Suggère Annabelle.

-Il va falloir approcher ce baron Casimir et le convaincre de nous rendre Hugo. Mais comment ?
S'interroge Pénélope.

-Pauvre Hugo. Termine mémé.

Une heure plus tard, le cochon tout gris est embarqué dans une cage à roulettes attachée derrière le carrosse d'Edgard qui démarre sans plus attendre.

-Ho là les amis. J'ai cru comprendre qu'il vous restait quelques piécettes, dit discrètement un des hommes de main du Saigneur aux fugitifs. Je connais un moyen d'approcher le baron Casimir.

-Ah oui, et lequel ? Demande Bernard.

-Les pièces d'abord.

-Allez, Annabelle ! Donne ! Demande Pénélope.

-Et une fois qu'on a approché le Casimir en question, que fait-on ? Demande la détentrice de l'or.

-J'ai ma petite idée, dit Pénélope.

La voleuse donne cinq Francis d'or au type. Il leur explique alors que le baron Casimir adore se faire masser le dos pendant les jeux de l'arène. Il choisit toujours des jolies blondes aux yeux bleus comme Pénélope pour cette tâche. Pour se faire embaucher en tant que demoiselle de compagnie de ce baron, il faut passer par la « Matrone » qui fait les sélections dans un établissement des quartiers chauds de Jambon-Ville : « La Grosse Cochonne ».

-Voilà, vous savez tout, dit l'informateur.

-Merci beaucoup, lui dit Pénélope. Nous pouvons partir, dit-elle ensuite à ses compagnons.

Mémé, Pénélope, Annabelle, Bernard et Peggy embarquent dans leur charrette sans dire au revoir au Saigneur et reprennent la route vers la grande ville.

Le groupe de fuyards est parti depuis deux bonnes heures quand Jack, le terrible chasseur de primes arrive à « La Grande Porcherie ». Il descend de sa monture et entre dans l'établissement entouré de ses porcheries. Il voit le responsable des lieux, s'approche de lui et le salue.

-Bonjour à toi, Saigneur.

-Bonjour "Big" Jack. Qu'est-ce qui t'amène ?

-Je suis sur les traces d'un groupe de fugitifs activement recherchés.

-À quoi les reconnaît-on ? Demande le patron des lieux.

-Quatre jeunes gens, deux demoiselles et deux jeunes hommes, accompagnés d'une vieille dame et d'une grosse truie. Les aurais-tu vus ?

-Ce que j'ai vu c'est trois jeunes, une vieille dame effectivement et deux cochons. Dont un rarissime gros cochon tout gris.

-Hum... Ce pourrait être eux. Pense le grand moustachu.

-Si ce sont eux, ils sont en route pour Jambon-Ville. Continue le Saigneur. J'ai vendu le gris porc à Casimir. Je pense qu'ils vont essayer de le récupérer. Ils avaient l'air d'y tenir beaucoup.

-Dans ce cas, ils sont en ville pour un moment, j'ai le temps de me repaître et de laisser mon cheval se reposer. Qu'as-tu de bon pour le souper ?

*

Le soir avant la fermeture des portes de la ville, Darghull, Salami, Groinchon, Indy, Ariane, l'assassin et les six hommes-sangliers arrivent à Jambon-Ville, la plus grande cité de toute la région du Cochon à Cinq Pattes. Ici, tout est grand. Les portes de la ville, les bâtiments et les nombreux monuments. Si bien que les « géants » du Grand Nord qui accompagnent le comte passent inaperçus dans la masse.

-Je sens que je vais me plaire ici, dit l'adolescente. Enfin une ville digne de ce nom. Où va-t-on mon oncle ?

-Tout d'abord, nous allons trouver une auberge pour la nuit, dit le grand homme aux longs cheveux blancs. Les aventuriers à la recherche du cochomouth se rendent sur une des nombreuses places de la ville. Ce sont guidés par Darghull qu'ils arrivent « Au Jambonneau », un très chic établissement pour voyageurs de passage. La table y est excellente et les chambres luxueuses.

-Bonjour Alfreda, dit le comte qui connaît la patronne.

-Mais vous connaissez tout le monde, mon oncle ! Constate Ariane.

-Bonjour, Monsieur le Comte, lui répond la dame élégante. Quelle jolie demoiselle, qui est-ce ?

-C'est ma nièce si l'on peut dire.

-Salami, je connais, mais les autres ?

-Groinchon et Indy des amis. Lui son nom importe peu, dit-il en désignant son soldat-assassin. Et six invités du Grand Nord.

-Des géants ? Questionne la dame.

-Si l'on veut, répond Darghull. Ils mangeront dans leur chambre... pour ne pas effrayer la clientèle.

-Bien, Monsieur le Comte vous êtes ici chez vous et vos amis aussi.

-Un bon bain chaud, est-ce possible ? Demande Ariane à Alfreda.

-Bien sûr tout ce que mademoiselle voudra. Pour la note, payez-vous toujours en émeraudes monsieur ?

-Comme à l'habitude. Rien n'a changé. Votre discrétion non plus je suppose. Au fait, vous qui connaissez toute la noblesse de la grande ville, ma chère, j'aimerais revoir un très vieil ami, mais je ne sais pas où le trouver. Il se nomme Césarius.

-Le richissime Césarius ? Vous le trouverez dans le très huppé quartier des jardins suspendus. Il y possède une magnifique propriété au numéro vingt et un si je ne m'abuse. Attention qu'elle est bien gardée, prévient la patronne.

-Les jardins suspendus, dites-vous. Merci beaucoup. J'aurai un dernier petit service à vous demander pour cette nuit.

-Oui. Quoi donc ?

-Pourriez-vous laisser votre porte de derrière ouverte ?

-Tout ce que vous voudrez. Elle restera ouverte toute la nuit, dit la dame avant d'aller accueillir de nouveaux clients.

-Salami, qui dit jardins suspendus, dit grappins. Occupe-toi d'en trouver. Demande Darghull.

-Bien maître, répond le répugnant petit personnage avant de quitter la table.

La soirée passe, les clients de l'auberge « Au Jambonneau » vont se coucher les uns après les autres.

-Allez, Ariane, au lit, tu as la suite rose pour toi toute seule. Précise le comte.

-Bonsoir à tous, je suis exténuée de toute façon, dit la demoiselle avant de monter.

-Groinchon, je te la confie pour la nuit.

-Oui, mon seigneur. J'y ferai attention comme à la prunelle de mes yeux.

Entre temps, Salami est revenu. Lui, Darghull, Indy et l'assassin se retirent à leur tour en souhaitant la bonne nuit à Alfreda. Ils entrent dans la grande chambre où logent les sangliers.

Minuit sonne à la cathédrale toute proche. C'est le moment que choisit Darghull pour partir en mission de sauvetage. Les hommes-sangliers ont laissé tomber leurs toges blanches et partent à découvert en compagnie de leur seigneur, de son bras droit, du pisteur et de l'assassin. Ils quittent l'auberge par la porte arrière en toute discrétion. Ils prennent la direction des riches quartiers suspendus. Ils usent de finesse pour éviter les patrouilles de gardes qui veillent sur la ville pendant la nuit.

-Nous y voilà, dit le comte à voix basse.

Devant la grille d'entrée de la propriété sont postés deux gardes qui discutent. En hauteur, dans les jardins d'autres promènent et guettent. Salami longe les murs par la gauche, tandis que l'homme sans nom, longe par la droite. Le balafre perfore le dos du premier gardien à hauteur du cœur. L'homme s'écroule en silence. Au même moment, l'assassin attrape le second par derrière, met sa main sur sa bouche et l'égorge avec son poignard. Il relâche le défunt qui s'effondre sur le sol. Salami sort ses outils et force la serrure de la grille qui s'ouvre comme par enchantement. Il fait signe à Darghull de venir. Ce dernier arrive aussi vite suivi par Indy et les sangliers. Le groupe pénètre dans la propriété en y traînant les deux corps. Ils vont discrètement jusqu'au pied d'un mur. Il y a bien une

grosse porte en bois, mais elle est barricadée de l'intérieur. Les créatures de Darghull pourraient la défoncer sans problème, mais cela ferait trop de bruit. Il va falloir grimper. Salami fait tourner un grappin attaché au bout d'une corde et le lance avec force vers le haut.

-Chtong ! Il s'agrippe correctement du premier coup.

-N'as-tu rien entendu ? demande un garde présent dans les jardins suspendus à un autre.

-Non ! Et toi ?

-J'ai cru. Ce doit être une corneille.

Salami escalade le mur. Arrivé en haut, il se met à couvert. Il voit deux gardes qui bavardent devant la porte de la demeure principale, un grand manoir. Il approche des deux protagonistes et lance un caillou à leur gauche. Lorsque ceux-ci regardent dans cette direction, il les surprend par-derrière avec ses deux épées courtes. Les deux hommes s'effondrent. Salami retourne près de la position du grappin. Il fait signe de monter aux autres. Indy et l'assassin lancent à leurs tours deux grappins.

-Chtong ! Chtong !

Ils escaladent le haut mur suivi par le comte Darghull à l'aise dans cette acrobatie. Puis c'est au tour des sangliers de monter trois par trois.

-Cric...Crac...

Leur poids fait plier les fers des grappins, mais ces derniers ne cèdent pas. Soudain, du haut d'une des quatre tours de l'habitation provient une flèche. Elle percute l'épaule d'une créature "sanglière" sans effet. Une cloche sonne. Les cambrioleurs ont été repérés. Une dizaine d'hommes armés viennent de la maison et foncent sur les intrus.

-À l'attaque, ordonne Darghull.

Les sangliers dégainent leurs massues bestiales et chargent les soldats dans le tas. Les malheureux hommes de main de Césarius voient leurs épées et leurs os voler en éclats. Dix corps de plus jonchent le sol. Les portes sont refermées et renforcées de l'intérieur. Des flèches viennent d'en haut. Darghull, salami, Indy et l'assassin se collent aux murs les quelques secondes nécessaires aux monstres pour défoncer l'entrée principale. À l'intérieur c'est la débandade. Les serviteurs du riche marchand implorent la pitié, ce que ne connaissent pas les sangliers. Pendant ce temps, une patrouille passe dans la rue en contrebas où tout semble bien calme. Les envahisseurs fouillent l'immense demeure sécurisée. À l'étage, une dernière chambre est barricadée.

-Vas-y ! Ordonne Darghull à un homme-sanglier qui défonce la porte d'un coup d'épaule.

-Césarius ? Demande le comte déchu.

-Oui, dit en tremblant l'homme. Pitié monseigneur. Continue-t-il.

-Tu m'as volé quelque chose et tu vas me le rendre.

-Oui. Oui. Tout ce que vous voulez !

-Conduis-moi au sanglier gris-argenté aux yeux de chat. Tout de suite ! Ordonne Darghull qui traîne le noble violemment par un bras.

L'opulent terrorisé emmène le seigneur des Quarts-Pattes dans une annexe au manoir. Là se trouve sa collection d'animaux exotiques. Parmi eux, dans le fond d'une grande cage, Truit-Truit, le supposé dernier des cochommouths. Une patte de la créature magique est bandée. Son abdomen aussi.

-Il n'a plus l'air aussi mourant, dit Darghull qui dégaine son pistolet.

-Pan !

Il tire dans le flanc du malheureux animal.

-Il nous sera beaucoup plus utile comme ça. Dit-il.

-Quant à toi, mon cher Césarius, un mot sur moi ou le joli sanglier et ton compte est bon. En attendant, entre là-dedans. Ordonne Darghull au marchand en indiquant la cage vide. Après tout entre nobles nous n'allons pas nous faire de mal.

-Indy, tu emmènes la bête hors de la ville et tu la laisses partir. Les autres, nous rentrons.

Pénélope, Annabelle, Bernard, mémé et Peggy arrivent aux abords de Jambon-Ville alors qu'il fait encore nuit. Au loin, ils aperçoivent l'ouverture de la porte nord de la ville. Une silhouette humaine sort de la cité en compagnie d'un gros cochon reflétant la lune. L'homme réintègre la ville aussi vite. L'animal s'éloigne en boitant.

-Hugo ? Imagine la shampouineuse de truies.

Le groupe de fuyards va jusqu'à cette porte entourée de deux immenses tours. Là, ils peuvent voir le sanglier gris-argenté blessé de plus près.

-Ce n'est pas lui, dit Bernard. C'est un cochon sauvage... Salement amoché.

-Ho là, crie Annabelle.

Un garde ouvre le judas de la porte.

-Que se passe-t-il ? demande-t-il.

-Nous aimerions rentrer dans votre cité. Demande la garçonne.

-Les entrées se font du lever au coucher du soleil ! Répond sèchement le soldat. Revenez plus tard !

-Bien monsieur. Bon et bien on va camper là jusqu'au petit matin.

Les fugitifs patientent. Le soleil finit par pointer son nez. Les portes s'ouvrent.

-En route.

Les amis d'Hugo passent entre les deux tours nord de Jambon-Ville. Un garde les accoste.

-Fiche sanitaire pour votre cochon !

-Voici monsieur, dit Pénélope en lui passant le document.

-Raison de votre visite ? demande-t-il ensuite.

-Tourisme, répond la belle blonde.

-Bon séjour chez nous. Termine le gardien. Vous pouvez y aller.

La charrette des pourchassés sillonne la ville. Les voyageurs admirent le faste et la grandeur de la ville. Tout y est si grand, surtout pour des paysans de Vera-Cruz. La foule remplit les larges rues et avenues de bonne heure.

-Trouvons une auberge pas trop chère, propose Bernard.

C'est dans une rue touristique qu'ils s'arrêtent pour se loger. Ils repèrent un établissement à l'air correct, baptisé tout simplement « le Relais des Voyageurs ». Ils se garent à proximité et entrent en compagnie de Peggy.

-Bonjour, Mesdames, bonjour Monsieur, dit un commis de salle qui les accueille.

-Bonjour Monsieur. Est-ce que les cochons sont autorisés dans votre estaminet ? Demande Pénélope.

-Oui madame, les animaux de compagnie sont les bienvenus chez nous. Leurs maîtres aussi. Ironise l'homme accueillant. Venez-vous pour déjeuner, loger ou tout simplement pour boire un coup ? poursuit-il.

-Tout à la fois mon bon monsieur, répond Annabelle.

-Dans ce cas, je vous propose d'aller mettre votre attelage à l'arrière dans nos écuries. Il vous suffit de passer en dessous du porche sur le côté du bâtiment.

-J'y vais, dit Bernard.

-Si vous voulez bien me suivre jusqu'à votre table.

Le commis installe les touristes et leur propose des omelettes pour le petit déjeuner. Tous meurent de faim.

-Il nous reste deux Francis d'or. On risque d'être juste, financièrement parlant, pour notre séjour prévient Annabelle.

Les amis boivent et mangent correctement dans la taverne qui s'est bien remplie depuis leur arrivée. Après ce copieux repas, ils montent leurs bagages dans leur chambre.

-Bon, il est temps pour moi d'y aller. Il faut trouver le quartier des cochonnes, dit Pénélope.

-Je t'accompagne, propose Bernard.

-On t'accompagne tous, rectifie Annabelle.

En demandant aux autochtones, Pénélope et sa suite trouvent facilement le quartier chaud de la ville. Ils repèrent l'établissement : « La Grosse Cochonne ».

À l'une des fenêtres, ils voient une affiche qui indique « La Grosse Cochonne recherche petites cochonnes ».

-C'est ici, dit Pénélope. Vous pouvez me laisser maintenant. Je vais me débrouiller.

La belle blonde entre dans la maison close. Elle débarque dans un cossu salon désert où règne une lumière tamisée. Elle approche du comptoir et appuie sur la sonnette qui s'y trouve. Quelques secondes plus tard arrive une jolie femme courtement vêtue.

-Bonjour, Mademoiselle, que puis-je faire pour vous ? Demande l'hôtesse.

-Cherchez-vous toujours du personnel ? Demande la campagnarde.

-Oui, je vais vous chercher la matrone.

La femme revient en compagnie d'une autre femme d'un âge certain au décolleté plongeant fortement maquillée.

-Bonjour, ma jolie, dit la maîtresse de maison. Comme ça, tu veux travailler ici. Approche !

Pénélope s'avance vers la dame qui lui passe la main dans ses longs cheveux blonds ondulés.

-Tes cheveux sont magnifiques, complimente la matrone. Tes yeux bleus aussi. Voyons le reste. Déshabille-toi.

-La jeune demoiselle s'exécute et laisse tomber tous ses vêtements.

-Très bien. Tourne-toi s'il te plaît.

Et Pénélope fait un demi-tour.

-Excellent. Tu peux te rhabiller ma poule. As-tu une quelconque expérience du métier ?

-Non pas vraiment, répond la belle.

-Que fais-tu dans la vie et d'où viens-tu ? Interroge la patronne.

-Je suis, enfin j'étais, shampouineuse de truies à Castle Vera dans le duché de Gorez.

-Shampouineuse de truies ? Intéressant. Tu sais faire des massages alors ?

-Oui madame.

-Bien, longs cheveux blonds, yeux bleus, plastique irréprochable et capable de masser, j'ai un client en vue pour toi. Tu commences cet après-midi ma petite cochonne.

-Merci matrone.

-Sois ici pour seize heures.

-Oui madame. À tout à l'heure.

Pénélope sort de chez « La Grosse Cochonne ». Elle retrouve ses compagnons.

-Et alors ! Raconte ? Interroge Annabelle.

-Bingo ! Je vais rencontrer Casimir en cette fin d'après-midi.

-Vous deux rentrez avec Peggy à l'auberge, dit mémé à Bernard et à la belle blonde, moi je vais à la bibliothèque avec Annabelle.

-Pardon, Monsieur le soldat, où pouvons-nous trouver la bibliothèque ? demande la vieille dame.

-Je vous explique ma petite dame. Vous prenez ici à droite, trois rues plus loin vous prenez la grande avenue sur la gauche puis vous marchez une cinquantaine de mètres et vous vous trouvez juste devant.

-Merci mon brave monsieur, termine mémé.

La mamy et Annabelle se trouvent rapidement devant la grande librairie de Jambon-Ville. Une petite porte est taillée dans l'immense portique d'entrée. La voleuse la pousse pour l'ouvrir et cède le passage à son aînée qui entre la première. Un énorme comptoir en acajou trône au milieu d'une vaste salle de lecture.

-Wahoo ! S'exprime la demoiselle.

-Chut ! Lance quelques lecteurs attablés devant de gros bouquins ouverts.

-Ho pardon, réplique-t-elle à voix basse.

-Venez, dit doucement mémé en se dirigeant vers le centre de la pièce.

Les deux femmes avancent sur la pointe des pieds. Elles arrivent devant la grande table rouge. Derrière, la bibliothécaire leur fait un grand sourire.

-Bonjour Mesdames. Si vous connaissez le titre de l'ouvrage et le nom de son auteur, je peux demander à ce qu'on aille vous le chercher. Sinon vous pouvez chercher vous-mêmes. Mais pour cela, il faut s'inscrire comme membre.

-Je cherche un certain Jules, dit mémé.
-Quel titre plus précisément de ce Jules ?
-Je ne cherche pas de livre, Madame. Je cherche un ami de longue date et aux dernières nouvelles il travaillait ici à la grande bibliothèque de Jambon-Ville.
-Jules, dites-vous ? Il y a bien un Jules ici. Si c'est bien lui, vous le trouverez au premier étage. Venez, je vous vais vous y conduire.
-Merci Madame la bibliothécaire.
-Vous avez des relations savantes et vous nous le cachez, dit Annabelle à mémé.
-Jules est un ancien petit copain, mais il a préféré l'amour des livres à l'amour tout court. Alors un jour il est parti pour la grande ville afin de devenir lettré.
-C'est tout à son honneur.
Les trois femmes montent la rampe d'escalier qui mène à l'étage. Elles passent des allées de livres qui montent très haut jusqu'au plafond. Au détour de l'une d'entre elles, elles découvrent un vieil homme la raclette dans les mains en train de torchonner le sol.
-Jules ! Interpelle la femme de lettres.
-Oui madame, répond-il en se retournant.
-Jules ! s'exclame mémé saisie.
-Louise ? Interroge le vieux bonhomme.
-Oui, c'est moi.
-Viens que je te serre dans mes bras.
-Bon, je vais vous laisser à vos retrouvailles, dit la bibliothécaire qui se retire.
-Louise ? C'est drôle, je n'aurais jamais imaginé mémé avec un prénom. Se dit Annabelle.
-Je connais un petit bistrot à côté, si nous allions discuter. Propose Jules.
Et tous les trois se retrouvent dans un estaminet tout proche autour d'un verre. Jules raconte que pour

payer ses études de lettres, il lui fallait travailler. Alors, un jour il a dégoté ce boulot de concierge à la grande bibliothèque de la ville. Il y est devenu l'homme à tout faire. Il n'avait plus de temps pour ses études. Mais ce job a le gros avantage d'offrir un logement sur place. Et ainsi toutes les nuits, il a accès à tous les livres pour lui tout seul : son rêve est devenu réalité.

-Mais bon, je parle, je parle et toi ? Que deviens-tu ?

Qu'est-ce qui t'amène à Jambon-Ville ?

Mémé Louise se met à se dévoiler à son tour. Elle explique qu'elle est grand-mère d'une grande petite fille, Pénélope. Après sa vie privée, elle raconte la dernière fête du cochon, leur fuite et les malheurs de leur ami Hugo devenu cochon.

-Alors nous voilà. Nous pensons que la solution pour guérir Hugo se trouve peut-être dans un des livres de la grande librairie. A priori, la plus complète de la région du Cochon à Cinq Pattes.

-Dans les livres classiques, je n'ai jamais rien lu de tel sur une transformation d'un humain en cochon gris. Par contre, je sais où trouver un recueil dans lequel il pourrait être fait mention d'un tel évènement.

-Ah oui ? Se réjouit mémé.

-C'est à la bibliothèque secrète de la Cour des Contes.

-Comment y accède-t-on ? Demande la voleuse.

-Par l'intérieur de la Cour des Contes. Mais c'est trop bien gardé. Aussi bien physiquement que magiquement d'après ce que j'en sais. Explique Jules.

-Il doit bien y avoir un autre moyen, espère mémé.

-Il y a bien un livre qui reprend un plan des sous-sols de la grande bibliothèque et qui indique un passage secret vers les sous-sols de la Cour des Contes.

-Et bien, on passera par là.

-Il reste un problème, dit Jules.

-Ah oui ! Lequel ?

-Une fois dans les sous-sols de la Cour des Contes, il faut la clé pour ouvrir la porte qui donne accès à la bibliothèque secrète.

-Je peux la crocheter, précise la voleuse.

-Sauf que la légende dit que la serrure est magique.

-Bien, dans ce cas j'irai voler la clé.

-Mais pour cela, il faut d'abord rentrer dans la place. Précise papy Jules.

-J'ai ma petite idée pour y arriver.

-Dans ce cas, vous devez savoir que la clé en question est toujours portée autour du cou, par le plus haut comte de la Cour des Contes. Précise le rat de bibliothèque.

-Comment procède-t-on ? Demande Annabelle.

-Je me charge de retrouver les plans des sous-sols. Vous et tous vos amis n'avez qu'à venir à la conciergerie après dix-huit heures. À ce moment-là, je suis seul dans la grande bibliothèque. On aura toute la nuit devant nous pour fouiner, dit Jules.

-Pour que tout marche, il va falloir d'une part que tu reviennes avec la clé magique et d'autre part que Pénélope réussisse à nous ramener Hugo. C'est risqué, mais il faut essayer. Explique mémé.

-Alors à ce soir, conclut Jules.

Mémé, Jules et Annabelle se séparent. La vieille dame retourne au « Relais des Voyageurs » où elle retrouve Pénélope, Bernard et Peggy. Devant le déjeuner, elle leur explique le plan.

Annabelle se rend à l'entrée de la colossale, et très haute tour qu'est le bâtiment principal de la Cour des Contes. De celle-ci émergent neuf autres tours moins grandes. À l'entrée sont placardées plusieurs affiches

dont un avis de recherche. On ne trouve plus sir Albin Comte à la Cour des Contes. Une récompense est offerte à quiconque donnera des renseignements permettant de mettre la main dessus. Annabelle pénètre dans l'édifice. Elle arrive dans un grand hall d'entrée où siègent des statues de bronze représentant d'anciens hauts dignitaires de cette Cour. Entre les sculptures, des portes. Au-dessus de l'une d'elles est indiqué : « Accueil ». La demoiselle pousse cette porte qui s'ouvre facilement. Elle entre dans un spacieux bureau où travaille un scribe.

-Bonjour, Monsieur, interpelle Annabelle.

Le scribouillard très occupé relève la tête.

-Qu'y a-t-il ? demande-t-il.

-J'ai des renseignements concernant votre collègue, sir Albin.

-Sir Albin, vous dites. Cela va intéresser les comtes. Ne bougez pas. Et le lettré se dérobe par la porte derrière lui. Il revient vite en compagnie d'un homme élégant habillé d'une toge verte.

-Bonjour Mademoiselle. Je me présente, Théophile, comte, il paraît que vous avez des choses à nous dire.

-Oui monsieur. Comment ça va se passer ?

-Et bien, vous allez être entendue par un collègue restreint de comtes de la Cour des Contes qui vont vérifier la véracité de vos dires. Et si vos renseignements sont corrects, vous recevrez une dizaine de Francis d'or.

-Et comment allez-vous savoir si ce que je dis est vrai ?
Demande Annabelle.

-Ne vous en faites pas pour cela. Nous, les comtes de la Cour des Contes avons pour vocation de séparer le vrai du faux depuis la nuit des temps. Alors si vous mentez nous le verrons.

Théophile invite la garçonne à le suivre dans les méandres de la tour des comtes. Ils arrivent dans une pièce ressemblant à un petit tribunal. Un autre lettré est présent. Le comte lui demande de servir quelque chose à boire à l'invitée.

-Installez-vous, je vais revenir avec des associés, dit Théophile.

La demoiselle boit un coup du bon vin qu'on vient de lui servir et attend. Théophile finit par revenir avec deux autres personnes. Ils s'installent tous les trois tels des juges.

-Voilà ! Je vous présente le comte Marcus et le très haut comte de la Cour des Contes sir Amalys. Ils sont très intéressés par ce que vous avez à raconter.

Ce que remarque tout de suite Annabelle, c'est la grande clé qui pend autour du cou d'Amalys.

-Allez-y ! Racontez ! Demandez l'un des trois gardiens des contes et légendes.

Annabelle se met à table. Elle explique sa rencontre avec Darghull. Comment elle et ses complices ont déplacé un carrosse à l'emblème de la Cour de Contes depuis le château des Quarts-Pattes jusqu'aux alentours de Porc-Boudin. Elle précise également qu'une truie nommée Pupucette et appartenant à un sir Albin se trouve « Aux Rats morts » dans le village de Ghül.

-Tout cela me semble bien vrai, dit Amalys. Merci pour tout ce précieux savoir.

-Voici un chèque, dit Théophile en tendant un morceau de papier à la belle.

-Qu'est-ce donc ? Un chèque ?

-C'est un document que vous pouvez échanger à la banque centrale de Jambon-Ville contre des Francis d'or.

-Vous n'avez pas du cash plutôt que ce vulgaire document ? Rôle la voleuse.

-Non, nous faisons tout ici pour éviter d'attirer les voleurs. Aussi nous limitons nos liquidités.

-Pfff... Ne vous dérangez pas, je trouverai la sortie, dit Annabelle qui s'en va.

Les comtes absorbés par leur discussion à propos de sir Albin en oublient de saluer leur indic.

La voleuse ne va pas bien loin. Elle se cache derrière une toute grande tapisserie dans la pièce d'à côté et observe. Elle attend de pouvoir suivre Amalys jusqu'à ses appartements privés.

Midi pile. Jack, le redoutable chasseur de primes arrive à l'entrée de Jambon-Ville. Il interroge les gardes de l'entrée nord à propos d'un groupe composé de deux jeunes femmes, d'un jeune homme, d'une vieille dame et d'une grosse truie. Il apprend qu'ils sont arrivés ce matin même en ville. Le traqueur va à la caserne où il rencontre le commandant qu'il connaît.

-Bonjour Yvan.

-Bonjour, Jack, qu'est-ce qui t'amène ?

Le grand moustachu explique sa quête actuelle au gradé.

-Alors pourrais-tu ordonner à tes hommes qui patrouillent et à ceux qui sont de garde aux portes de la ville de les arrêter s'ils les voyaient. Vous les coffrez pour un motif bidon et les gardez dans les geôles le temps que j'arrive. On peut me trouver chez « Clara » comme d'habitude.

-Ce doivent être de grosses primes. Insinue le capitaine.

-Si tu me les trouves, tu ne seras pas déçu sur ta part du butin.

Jack rejoint la taverne où il est habitué pour se restaurer. La ville est grande, très grande. Impossible de fouiller chaque recoin pour retrouver les échappés.

Le malheureux Hugo-cochon tourne en rond dans une petite cage située dans les sous-sols de la grande arène de la ville. De nombreuses petites cellules sont présentes ici avec beaucoup de cochons de toutes races, enfermés. Il est environ quatorze heures. Les « olé » se font entendre de plus en plus fort. Les spectacles de la journée ont commencé. Les gradins sont comblés. Les spectateurs se comptent par milliers.

-Que va-t-il m'arriver ? pense Hugo.

Un homme aux habits collants très colorés se promène parmi les cages. Il s'arrête devant Hugo.

-Quelle belle bête, ce cochon tout gris. Je le veux pour mon final, dit-il au gros chauve muni d'un fouet qui le suit.

-Bien monsieur. Je vous le garde au frais pour ce soir, dit l'homme qui flagelle la cage du pauvre porc effrayé.

Après le déjeuner, mémé, Bernard et Peggy vont en chambre attendre le soir, en priant pour que Pénélope et Annabelle ne foirent pas leurs coups. La shampooineuse de truies les quitte pour retourner dans le quartier des prostituées. Elle arrive chez « La Grosse Cochonne » où l'attend l'opulente matrone.

-Tu es revenue, jolie petite cochonne. Enfile cette tenue, lui demande la maîtresse de maison en lui indiquant un portemanteau.

Pénélope se vêt de la courte tenue affriolante.

-Je suis prête, dit-elle une fois « habillée ».

-Alors, allons-y, le cabriolet nous attend devant. Invite la cheftaine.

La petite et la grosse cochonne embarquent dans la carriole et partent pour la grande arène. Là, elles sont accueillies par des gardes qui les escortent jusqu'aux loges privées du baron Casimir. De cet endroit, la vue est imprenable sur les jeux.

-Regarde ce que je t'amène mon bon Casimir, dit la matrone en montrant Pénélope.

-Comme c'est joli. Approche poupée, que je te voie de plus près.

La demoiselle s'exécute. Elle va à proximité de l'homme gras et flasque, flanqué d'énormes et nombreux bourrelets. Casimir qui est allongé comme une grosse loutre se relève péniblement et baise, en bavant, la main de la belle.

-Beurk, pense tout bas Pénélope.

-Elle te plaît ?

-Beaucoup, répond le répugnant baveux. Maintenant, tu peux nous laisser.

-Fais du bon boulot, dit la grosse cochonne qui se retire.

-Comptez sur moi, Madame.

Le baron des jeux se rallonge sur le ventre en regardant vers le cœur de l'arène où se joue le spectacle. Un homme coloré agite une cape rouge devant un gros cochon rose aux défenses proéminentes. Chaque fois que l'animal féroce fonce sur le matador, ce dernier lui enfonce une pique dans le haut du dos. La foule amusée crie « olé » à chaque perforation.

-Allez, masse-moi le dos !

-Oui monsieur le baron. Tout de suite.

Pénélope commence à caresser le dos tout poilu du gros homme suintant de graisse.

-Hum... Comme ça fait du bien. Tu es douée petite.

Après avoir enfoncé plusieurs piques dans le cochon, l'homme bariolé dégaine son épée et assène un coup mortel, au niveau du cou de l'animal qui s'effondre. Le bourreau coupe les oreilles de la dépouille et les jette dans le public.

-Olé, crie le public satisfait.

Des animateurs de piste embarquent la carcasse de l'animal mort. Le crieur annonce le cinéma suivant :

-trouvé dans le Grand Nord, un animal terrifiant va faire son apparition devant vous.

C'est alors que des hommes font avancer Hugo à coups de bâtons pour qu'il intègre l'arène. Le comique coloré qui salue la foule une nouvelle fois reçoit de nouveaux pieux. Un nouveau combat excitant peut commencer. Pénélope aperçoit son ami en mauvaise posture, sur la piste des artistes.

-Monsieur n'aurait-il pas soif par hasard ? Demande la masseuse.

-Comme c'est attentionné. Je veux bien une coupe de vin.

Pénélope prend la carafe posée sur la table toute proche et y verse discrètement le contenu d'une fiole avant de remplir le verre de Casimir.

-Que faites-vous, demande un des hommes du baron en toge orange qui surveille la scène.

-Je sers le baron, répond Pénélope.

-Ce n'est pas votre travail. Massez et laissez la préposée au vin faire son travail !

-Bien monsieur, dit la demoiselle qui repose la carafe. Aussitôt, le verre est saisi par une femme qui s'empresse de le donner au seigneur de l'arène.

Casimir boit à grosses lampées et vide son verre d'une traite. Sur la piste, l'homme s'approche du cochon gris en secouant devant lui sa cape rouge.

-Qu'est-ce qu'il me veut ? se demande Hugo.

D'un coup sec, le guignol plante une pique dans le cou d'Hugo.

-Grrrr... Grogne le pauvre qui se met à saigner.

-Il va falloir te défendre mon petit Hugo, pense tristement Pénélope en voyant toute la scène.

Le ventre du gros Casimir se met à gargouiller.

-Je me sens soudainement barbouillé. Vite un autre verre de vin. Ordonne le baron allongé.

La servante lui sert un nouveau godet, qu'il boit toujours aussi vite. Pénélope a l'air satisfaite. Elle approche sa bouche de l'oreille du flasque individu.

-Monsieur, restez calme, vous venez d'être empoisonné, lui chuchote-t-elle.

-Quoi ? Ouille ouille ouille, dit tout à coup le baron. Vite les latrines.

Il fonce vers les w.c. privés, de la loge. S'installe à la hâte, pris d'une violente diarrhée. Son attaché vient aux nouvelles.

-Que se passe-t-il mon bon baron ? Demande Edgard.

-Que la masseuse vienne tout de suite !

-Mademoiselle, le seigneur Casimir vous demande.

Et Pénélope arrive.

-Que m'avez-vous fait ?

Pendant ce temps dans l'arène les maladresses et les souffrances d'Hugo amusent le public.

-J'ai empoisonné votre vin avec une mixture à base de champignons magiques. Vos intestins vont se vider à

vive allure. Puis, ils vont littéralement se dissoudre et s'évacuer par votre derrière. Ensuite, ce seront vos autres organes, reins, foie, poumons qui vont se liquéfier à leurs tours et passer par ce même orifice. Tout cela est très douloureux et provoque la mort avec la dissolution du cœur et du cerveau.

-Pourquoi ? Pleure le noble bloqué sur le pot.

-J'ai besoin d'un service.

-Vite, demandez ! Dit Casimir en train de se vider.

-Il faut libérer le cochon gris qui est en ce moment dans l'arène, demande la belle blonde.

-Mais ce n'est pas possible, le combat est déjà commencé.

-Pas de cochon, pas d'antidote !

-Donnez-moi ce curatif ! Ou mes hommes s'occuperont de vous.

-C'est un ami qui le conserve. Il vous sera livré une fois que je serai en sécurité avec mon cochon.

-Et comment savoir si je peux vous faire confiance ? Demande inquiet le baron.

-Vous n'en savez rien. Vous n'avez pas le choix, il faut me faire confiance.

-EDGARD !

-Oui monsieur, répond l'homme en toge orange.

-Faites libérer le cochon gris qui joue en ce moment et laissez-le partir avec cette petite garce, c'est un ordre.

-N'oubliez pas la fiche sanitaire ! Intime Pénélope.

-Et donnez le passeport de l'animal à cette satanée masseuse.

-Au revoir mon généreux baron, dit la shampoineuse contente d'elle.

Le conseiller du baron remet le document à la jeune demoiselle et l'amène au plus vite à l'entrée des artistes. À ce stade, Hugo a trois piques plantées dans

le cou. Il est sur le point d'en recevoir une quatrième quand l'homme en toge fait cesser le combat. La foule mécontente hue le spectacle.

-Vite ! Viens Hugo, crie Pénélope.

Hugo-cochon la remarque. Il fonce aussi vite vers son amie. Il est tout heureux.

-Allez, on part d'ici, dit-elle.

-Et pour l'antidote ? Demande Edgard.

-Quand nous serons hors d'atteinte, il vous sera livré.

Et la belle et le cochon s'enfuient. L'homme du baron remonte dans la loge et ses latrines.

-Pitié, dites-moi que vous avez le remède, je suis en train de me vider, dit le baron désespéré à Edgard.

Pénélope et Hugo le cochon rejoignent mémé, Bernard et Peggy au « Relais des Voyageurs ».

-Vous avez réussi, constatent le forgeron et la dame âgée.

-Vachement efficace ton laxatif mémé, dit Pénélope avec un grand sourire.

-Partons et allons-nous cacher à la conciergerie, car Casimir ne va sûrement pas laisser tomber, une fois l'arnaque découverte, continue-t-elle.

-Il faut que quelqu'un qui n'ai rien à voir dans cette histoire, reste ici pour récupérer l'équipe avec notre charrette demain matin à la conciergerie, suggère mémé.

-Je vais rester, propose Bernard. Après tout, les bibliothèques ce n'est pas ma tasse de thé. Je ne sais quand même pas lire.

-Je peux te confier Peggy, demande Pénélope.

-Bien sûr répond le jeune homme.

Mémé, Pénélope et Hugo quittent l'auberge et vont à la grande bibliothèque où les attend Jules avec les plans des sous-sols. Ils entrent par la petite porte. Le

soir tombe. Il ne reste qu'à attendre Annabelle et la clé.

La voleuse reste patiemment derrière le tapis de mur jusqu'au soir. Une fois que tout est devenu calme, elle sort de sa cachette. Il existe un ascenseur, mais ne connaissant pas le fonctionnement de ce dernier, elle gravit quelques étages de la tour principale par les escaliers. Elle visite ainsi les différents paliers, de grandes pièces circulaires où elle découvre de nombreuses portes. Parmi ces dernières, certaines conduisent aux neuf tours annexes. Elle voit, inscrits, au-dessus des entrées, des titres tels que : « Tour 1 : Tour des laboratoires », « Tour 2 : Tour des décisions », « Tour 3 : Tour du monde », « Tour 4 : Tour des reliques », « Tour 5 : Tour des dieux », « Tour 6 : Tour des mystères », « Tour 7 : Tour des comtes », « Tour 8 : Tour des gargouilles », « Tour 9 : Tour des mondes ». Le dernier étage est un laboratoire d'astronomie avec un énorme télescope pointé vers le ciel. Elle redescend au quatrième étage où elle a repéré la tour sept, la tour des comtes. En supposant que le seigneur des lieux loge dans cette partie du bâtiment. Cette plus étroite tour possède treize étages. Chaque comte de la Cour des Contes a le sien. Une porte par palier avec le nom du logeur écrit au-dessus. Elle voit ainsi les noms des comtes comme Vincent, Marcus, Albin, Guénael, Théophile et enfin Amalys au treizième. Elle regarde par le trou de la serrure. Elle aperçoit le très haut comte affalé dans un grand fauteuil sirotant un verre d'alcool. Elle attend qu'il aille se coucher. Mais il n'en fera rien. Après une bonne heure, il s'endort et se met à ronfler dans son sofa.

-Bon, c'est le moment, se dit Annabelle.

Elle ouvre la porte doucement et pénètre dans le salon d'Amalys. Elle s'approche discrètement de lui. Elle aperçoit la fameuse clé autour de son cou. Elle la lui subtilise en toute tranquillité. Tant qu'elle est là, elle fouille son bureau. Elle ne trouve ni argent ni bijou seulement des chèques sans le sceau de la cour et sans signature. Bref, rien de valeur. Elle s'en va comme elle est venue. Elle aimerait aller visiter d'autres tours, mais le temps lui est compté. Elle revient dans la salle des tapisseries, passe une porte pour se retrouver dans le hall d'entrée. La porte de sortie est verrouillée de l'intérieur. Elle n'a qu'à l'ouvrir pour enfin être libérée. Elle se rend au plus vite à la conciergerie.

-Alors ? Demande Jules.

-Je l'ai, la voilà, dit la voleuse en tendant la clé mystérieuse au vieux monsieur.

-On peut y aller, dit papy Jules en guidant Pénélope, mémé, Annabelle et Hugo vers le sous-sol de la grande bibliothèque.

Jules allume une lampe à l'huile et sort les plans de sa poche.

-C'est par là. Suivez-moi.

Ils finissent par arriver dans une cave où se trouvent de vieilles étagères poussiéreuses.

-Le passage est sur ce mur, assure le rat de bibliothèque en désignant le Nord.

Hugo renifle le sol et se met à grogner. Pénélope regarde ce qu'il y a. Elle découvre un léger courant d'air au pied du mur.

-Poussons, dit-elle.

Et la garçonne l'aide à pousser le mur. Celui-ci pivote. Tous les cinq empruntent le passage découvert. Ils progressent dans les méandres sous-terrain en suivant le schéma. Un nouveau mur, une nouvelle porte

cachée et les voilà dans un vestibule carrelé de marbre blanc.

-Je crois qu'on se trouve en dessous de la Cour des Contes, dit papy Jules. Cette porte doit donner vers le rez-de-chaussée et celle-ci vers la bibliothèque secrète.

Pénélope va pour l'ouvrir.

-Stop ! Ordonne Annabelle avant que la jolie blonde n'ait le temps de toucher la poignée. Attends, il vaut mieux que je vérifie qu'il n'y a pas de piège.

La voleuse analyse la porte minutieusement. Elle découvre que la clinche pivote dans les deux sens.

-Haut ou bas demande-t-elle ?

-Haut, propose mémé.

-Va pour haut.

Les cœurs battent la chamade. La porte s'ouvre sans encombre.

-Ouf...disent-ils tous ensemble.

Ils découvrent un long couloir marbré au bout duquel se trouve la fameuse porte fermée à clé. Jules prend l'objet volé et l'insère dans la serrure. Il fait un tour, puis un deuxième.

-Clic. La porte s'ouvre.

Ils entrent dans la grande bibliothèque secrète de la Cour des Contes. Jules est rempli d'émotions. Il y a des grimoires partout, du sol au plafond, et ce dans d'innombrables pièces.

-Que cherche-t-on ? demande Annabelle.

-Un livre qui parle de la transformation d'humains en cochons. Explique Jules.

-Mais par où commencer ? demande Pénélope.

-Aucune idée, dit Jules. Tous ces livres ne sont pas classés comme dans une bibliothèque classique. Je

crains fort que la nuit ne suffise pas à trouver ce que nous cherchons.

-Besoin d'aide ? Propose une voix.

-Qui va là ? Demande Pénélope.

-Je me présente, Léopold, dit la silhouette blanche translucide qui apparaît devant eux.

Tous s'écartent brusquement.

-N'ayez pas peur, dit le fantôme.

-Que nous voulez-vous ? demande Jules.

-Moi, je ne veux rien si ce n'est faire connaissance et peut-être vous aider.

-Et qui êtes-vous ? Demande Annabelle.

-Je suis Léopold, le fantôme inconnu de la bibliothèque de la Cour des Contes. Cela fait longtemps que je n'ai pas eu de visite.

-Et les comtes, vous ne les voyez pas ? Demande Pénélope intriguée.

-Si bien sûr, ils viennent ici régulièrement, mais je ne leur parle pas. Ils ne connaissent même pas mon existence.

-Et pourquoi nous parler à nous ?

-Parce que vous attisez ma curiosité. Racontez-moi votre histoire et si elle est intéressante je vous aiderai à trouver ce que vous cherchez.

-Après tout, on n'a rien à perdre, dit Pénélope. Qui commence ? Jules avez-vous tout retenu ?

-Je pense.

-Alors lancez-vous, suggère la belle blonde.

Et papy Jules raconte la fête du cochon, le coup de l'assommoir de minuit, la fuite, la morsure d'Hugo et sa transformation en porc gris et d'autres détails qu'il a retenus.

-Amusant tout ça, dit le spectre blanc. Commençons par le début. Suivez-moi, prenez ce livre. Dit-il en indiquant un recueil dans un rayon de la bibliothèque. Le vieux rat de bibliothèque prend le grimoire et lit le titre : « la fête du cochon du duché de Gorez ».

-Ouvrez-le à la page nonante et un. Comme vous le constatez, il n'est nullement fait mention de sacrifice, mais de baptême de la truie tirée au hasard.

-Ah oui, c'est écrit, constate Jules.

-Je vous suggère d'emporter ce livre, il pourra vous aider lors de votre comparution devant le juge Cornélius si vous décidez de vous rendre, dit le fantôme.

-Et pour Hugo ? Insiste Pénélope.

-Patiente ma douce, j'y arrive. C'est un chapitre oublié de la légende des cochommouths.

-Des cochommouths, qu'est-ce donc ?

-Ce sont des créatures magiques qui ont peuplé les Terres Franches bien avant l'arrivée des humains du Nord. Ils ont maintenant disparu. La légende dit qu'il en reste un.

-Et qu'est-ce que ça à avoir avec la transformation d'Hugo ?

-Votre ami est victime de ce qu'on appelle le « truisme ». Confie Léopold.

-Le truisme ? Qu'est-ce encore que ce tour de magie ? Demande la belle blonde.

-L'histoire des cochommouths dit que lorsque le dernier d'entre eux sera blessé mortellement il se rendra instinctivement au cimetière des cochommouths comme tous les autres, mais en plus, en chemin, il mordra un humain qui se transformera en truie. Raconte le fantôme.

-En truie ! S'inquiète Hugo-cochon qui entend tout sans pouvoir rien dire.

-Mais Hugo est resté un homme, si je puis dire, dit Pénélope.

-C'est que le truisme n'est pas encore abouti.

-En truie, mais dans quel but ? Demande Jules.

-A priori, pour donner naissance à la nouvelle génération de cochommouths.

-Hugo maman !? S'étonne mémé.

-Bon ! Et bien maintenant qu'on sait tout, que peut-on y faire ? Demande la shampooineuse de truies.

-Je pense que la réponse et votre destin se trouvent au cimetière secret. Mais aucun grimoire n'indique sa localisation. Pour le trouver, il faudrait suivre le dernier de ces animaux magiques venu d'une autre époque qui est maintenant gravement blessé. Mais il est sûrement trop tard pour le localiser. Peut-être est-il même déjà arrivé à destination. Explique Léopold.

-Alors que faire ? Demande l'amie d'Hugo dépitée.

-Il y a peut-être quelque chose à faire. Mais avant de vous révéler mes pensées, je souhaiterais que vous me donniez la clé magique qui vous a permis de rentrer ici.

-Bien sûr, dit Pénélope qui prend la clé à Jules et la tend au fantôme.

Il l'attrape, elle tombe au sol, mais une version fantomatique de celle-ci reste dans les mains du spectre.

-Merci beaucoup jeune demoiselle, vous avez bien mérité une réponse. Tous les contes, légendes et prophéties ne se trouvent pas entre ces murs. Il y en est qui sont uniquement connus par les trois conteurs. On dit même qu'ils auraient écrit la plupart des contes et légendes du royaume. S'il existe

un autre moyen de trouver ce cimetière, eux devraient le connaître.

-Et comment dégoter ces trois fameux raconteurs ? Demande Jules.

-Ils habitent un monastère sur une île qui apparaît parfois au large de Porc-Dragon. Pour aller jusque là, il vous suffit de suivre la Laie Inférieure vers l'Ouest jusqu'à l'océan. Explique encore le fantôme.

-Apparaît parfois ? Qu'est-ce que cela veut dire ?

-L'île est mystérieuse. Elle n'est pas toujours là, comme si elle se déplaçait, dit Léopold.

-Et si elle n'est pas là quand on arrive ? S'inquiète Pénélope.

-Il faudra attendre, je suppose. Ironise le spectre blanc.

-Bon, je crois que votre destin vous attend, rajoute-t-il.

-Et vous, c'est quoi votre histoire ? Demande Jules.

-Mon histoire ? Elle est longue et je ne crois pas que vous avez toute la nuit pour l'entendre. Une autre fois peut-être. Je vous souhaite une bonne continuation et merci pour la clé. Termine Léopold qui s'évapore par la grande porte.

Pénélope, Annabelle, mémé, Jules et Hugo-cochon quittent les lieux à leur tour. Ils font le chemin inverse et retournent à la conciergerie de la grande bibliothèque de Jambon-Ville.

-Un grand merci pour votre aide, papy Jules, dit Pénélope. Maintenant, nous devons partir.

-Mais je viens avec vous, dit le vieil homme. Je veux connaître la fin de l'histoire.

-Bien alors, allons-y.

Lorsqu'ils sortent dans la rue, l'aube se lève et leur charrette est bien garée devant le bâtiment. Mais il n'y a trace de personne. Ni de Bernard ni de Peggy. Ils

approchent et voient le forgeron inconscient à l'arrière de la carriole.

-Hou hou, Bernard ! Secoue Annabelle.

-Aïe, ma tête, dit le jeune homme qui reprend conscience. Peggy ? Où est Peggy ? Se demande-t-il.

-C'est sûrement un coup des hommes de Vladimir, dit Jules.

-Qui est ce Vladimir ? Demande Pénélope.

-C'est le baron du marché noir. Ici, à Jambon-Ville, le marché de la viande de porc est très réglementé depuis la grande peste porcine et beaucoup de charcuteries sont carrément interdites. Nous avons bien nos « jambonneries » qui proposent des jambons de Porc-Boudin. Mais le réseau d'abattoirs et de boucheries-charcuteries clandestin de Vladimir nous permet de nous faire plaisir. Son boudin et ses tripes sont, paraît-il, excellents. Et pour se procurer des porcs tous frais, ses hommes n'hésitent pas à kidnapper les cochons de compagnie. Explique papy Jules.

-Quoi ? Ma Peggy va être transformée en boudin. S'inquiète Pénélope.

-Où peut-on trouver ce Vladimir ? Demande Annabelle. Il y a sûrement un moyen de récupérer Peggy.

-Vous le trouverez dans un tripot appartenant à son cousin, le baron Casimir : « La Patte de Lapin ». Il y passe ses journées à jouer. Vous le reconnaîtrez facilement, il porte toujours son haut-de-forme et son monocle, dit le vieil homme.

-Bernard et Annabelle, vous venez avec moi. Mémé et Jules, vous restez avec Hugo le temps qu'on revienne. Allons rencontrer ce baron du trafic de porc, dit la belle blonde.

Les trois aventuriers arrivent dans le quartier des jeux. Ils vont à « La Patte de Lapin » où ils entrent.

Plusieurs tables de jeu sont déjà occupées. Un homme en costume vient les accueillir.

-Dés ou cartes ? Demande l'homme.

-Vladimir ! Demande Pénélope.

-Il n'y a pas de Vladimir ici, répond l'hôte d'accueil.

-Je le vois, à la table de dés là-bas.

Elle bouscule l'homme et passe. Annabelle et Bernard suivent. Ils vont à la table du baron de la viande de porc. Des hommes armés d'épées s'interposent. Vladimir fait un signe et ces derniers rengainent et laissent approcher les perturbateurs.

-Bonjour, Mesdames, bonjour Monsieur. Que puis-je faire pour vous ? Demande le trafiquant.

-Ce matin, vous avez enlevé ma truie Peggy. J'aimerais la récupérer.

-Voyons ma petite demoiselle, je n'enlève pas les truies. Sinon, ça se saurait, dit le baron en enlevant son monocle.

-Mais, si par hasard je savais où trouver votre animal fugueur, qu'est-ce que cela me rapporterait ? Continue-t-il.

-Heu... Annabelle, le collier ! Demande Pénélope.

-Quoi ?

-La rivière d'émeraudes, donne-moi là, il en va de la vie de Peggy !

-Et ceci, ça ne va pas ? demande-t-elle en tendant le chèque de dix Francis d'or obtenu à la Cour des Contes.

-Non ! Je n'accepte pas les chèques ! Précise Vladimir.

-Allez, le collier, insiste la champouineuse.

La voleuse donne son trésor à contrecœur.

-Et ceci, vous acceptez ?

-C'est très joli. Je vous propose un jeu. Vous misez le magnifique bijou et moi la grosse truie. Celui ou celle qui gagne remporte le tout.

-D'accord, mais c'est moi qui joue. Décide Annabelle.

-À vous l'honneur, dit le criminel en tendant une paire de dés à la garçonne.

Annabelle lance les deux dés et obtient un très bon score de dix. Puis c'est au tour de Vladimir de lancer les dés. Il crache dessus et les fait rouler...

...Onze. J'ai gagné ! s'écrie-t-il de joie en s'emparant du collier. Vous me devez la fiche sanitaire de votre truie. Demande-t-il en plus.

-Quoi ?

Ses hommes dégainent à nouveau leurs épées et ils n'ont pas l'air de rire.

-On trouvera une autre solution, dit Bernard à voix basse aux deux demoiselles.

-La fiche ! dit sèchement Vladimir.

Pénélope, qui n'a pas le choix, lui tend le document. Le baron le déroule et vérifie.

-Clodomir ? Est-ce bien mon cousin de Bourg-Boudine la basse, Clodomir, qui a rédigé ce papier ?

-Oui monsieur, dit Pénélope.

-Mais il fallait commencer par là. Les amis de Clodomir sont mes amis. Tenez, reprenez votre rivière d'émeraudes. Papov va vous accompagner pour récupérer votre cochon ma petite demoiselle. Vous n'avez qu'à le suivre.

-Oh merci Monsieur Vladimir.

-Au fait, vous ressemblez étrangement à la description de la petite cochonne qui a « empoisonné » mon autre cousin, Casimir, avec du laxatif. Ce ne serait pas vous à tout hasard ?

-Non, monsieur.

-Ha ha ha, empoisonné au laxatif. Ça a dû faire du bien à la ligne de ce gros lard, ha ha ha. Se marre Vladimir. Papov emmène les trois aventuriers dans l'arrière-boutique d'une « jambonnerie ». Ils descendent dans les caves et là, ils voient plusieurs cages. Dans une de celles-ci, attend, terrorisée, la grosse Peggy heureuse de revoir sa maîtresse, venue la sauver d'une mort certaine.

-Qu'est-ce que c'est ? Demande un gros type qui est en train d'aiguiser ses grands couteaux.

-Il faut libérer cette truie, ordonne Papov. Ordre de Vladimir.

Le boucher dépose ses lames et ouvre la cage. Peggy est à nouveau libre au grand soulagement de tous.

-Merci, merci beaucoup, dit Pénélope.

Puis ils s'en retournent à la conciergerie de la grande bibliothèque.

Bernard, monte sur la charrette. Il est suivi par tous les autres. Ils vont jusqu'à la porte ouest de la ville. Là, ils font la file pour sortir comme tout le monde.

-Regarde, là-bas dans la file, dit un garde posté au-dessus du portique.

-Quoi ? Demande son collègue.

-Ce groupe, il ne ressemblerait pas à celui que nous devons repérer, dit l'homme d'armes.

-On dirait bien, va prévenir le capitaine, suggère l'autre.

La file d'attente diminue rapidement. En effet, le contrôle pour sortir est une simple routine. C'est bientôt à Pénélope et ses amis de passer, lorsque des soldats sortent en nombre de la tour de garde et se dirigent vers eux.

-Ça, ne sent pas bon, dit Bernard qui a repéré le manège.

-Vite ! Fais demi-tour, ordonne Annabelle, nous sommes découverts.

Bernard manœuvre la charrette habilement et ils repartent en sens contraire du plus vite qu'ils peuvent.

-Dépêche-toi ! Insiste Pénélope, lorsque les militaires se mettent à courir après eux en gesticulant.

Arrêté à un carrefour dans la circulation, Bernard ne sait plus par où aller. Ils sont bloqués.

-Ohé, descendez de là et venez par ici, vite ! Appelle Papov au coin d'une ruelle.

Sans hésiter, la troupe et les deux cochons abandonnent la carriole et le gros de leurs bagages pour suivre le sbire de Vladimir dans la petite rue déserte. Papov les emmène là où un groupe de bonshommes discutent devant une porte. Ceux-ci s'écartent afin de laisser entrer le truand et les pourchassés dans la maison. Les soldats tournent au coin de la ruelle et rencontrent le groupe d'hommes.

-Où sont-ils ? leur demande sèchement le gradé.

-Ils ont pris par là-bas à gauche, répond l'un d'eux.

Les poursuivants continuent leur chasse par le chemin indiqué tandis que les indics de Papov se dispersent. Arrivé au coin de la rue, le capitaine comprend qu'il vient de se faire berner.

-Demi-tour ! Vite !

Le serviteur du baron Vladimir fait passer les fugitifs par la porte arrière de la maison où ils se trouvent. Là, dans la rue des hommes ont ouvert les égouts.

-Sautez là-dedans, commande Papov.

-Pourquoi nous aider ? Demande Pénélope.

-Vladimir vous a pris en sympathie. Il a adoré l'idée que son cousin, le baron Casimir, monte sur le « trône ». Il en rit encore. Maintenant, sautez vite.

-Bernard, passe devant pour rattraper mémé, demande la belle blonde.

Et hop ! Bernard saute et atterrit dans un mètre d'eau boueuse. Le suivent mémé, Jules et Annabelle que Bernard réceptionne.

-Allez ! Peggy ! Lui intime sa maîtresse.

L'animal hésite. Pénélope la pousse au derrière pour la motiver. La truie se lance.

-Plouf !

-Allez ! Hugo, à toi !

-Dépêchez-vous, ils arrivent, dit Papov.

Hugo saute à son tour. Il ne reste plus que la champouineuse.

-Et après on fait quoi ? demande-t-elle.

-Suivez-le courant, répond l'homme de main de Vladimir qui pousse la belle dans le trou.

Les hommes du baron remettent la plaque d'égout en place et s'éclipsent. Les soldats arrivent dans la rue derrière la maison qu'ils viennent de traverser.

-Personne ! Râle le capitaine. Où ont-ils bien pu passer ? S'interroge-t-il.

*

Ce sont plongés dans le noir que Pénélope, Annabelle, mémé, Jules, Bernard, Peggy et Hugo avancent dans les égouts en suivant le sens d'écoulement des eaux usées. Ils progressent le long du mur là où la boue est moins profonde. Après cent mètres, ils arrivent au bout du petit tunnel et ils débouchent sur un plus grand. Au loin, un individu portant une torche se dirige

vers eux. Après quelques minutes, le porteur de lumière est devant eux.

-Bonjour chers voyageurs du sous-terrain, dit la femme habillée de cuir imperméable des pieds jusqu'au cou.

-Qui va là ? Demande Bernard qui est devant.

-Je m'appelle Vanessa. Répond la dame qui dans une main porte une torche et dans l'autre tient un bâton posé sur son épaule. Je suis une ratière. Voyez, je chasse les gros rats qui peuplent le monde des sous-sols. Poursuit-elle en montrant les trois belles bestioles plantées au bout du pieu qu'elle porte sur son omoplate.

-Et que nous voulez-vous ? Interroge toujours l'apprenti forgeron.

-On m'a demandé de vous guider. Répond la chasseuse de rongeurs.

-Bien ? Nous te suivons, dit Pénélope.

Le groupe parcourt un bon deux cents mètres avant de déboucher dans l'égout principal. Le tunnel est très large. Au milieu, coule la rivière sur laquelle flottent une masse de détritrus. De chaque côté sont construits des trottoirs suffisamment larges pour que deux personnes avancent de front. Ils parcourent à nouveau une centaine de mètres avant de passer sur un pont en bois pour gagner l'autre rive.

-On va loin comme ça ? Demande Bernard.

-On arrive bientôt. Lui répond Vanessa.

Quelques dizaines de mètres plus loin, après un virage, ils arrivent dans une zone habitée. Trois femmes sont appuyées contre le mur près d'une porte et discutent. Lorsque les fuyards sont à proximité, l'une d'entre elles regarde Bernard et ouvre son chemisier.

-Tu veux toucher mon joli ? lui propose-t-elle en dévoilant ses trois paires de seins.

-Mais qu'est-ce que... ? Demande Bernard.

-Bienvenus dans le quartier des pestiférés, dit la ratière. N'ayez crainte.

Plus loin, un homme en toge passe par une grande ouverture taillée dans le mur. Vanessa invite les voyageurs à le suivre. Ils arrivent dans un grand hall. Là, l'homme en toge vient à leur rencontre.

-Bonjour Vanessa. Qu'est-ce qui t'amène aujourd'hui ? Demande l'homme qui enlève sa capuche révélant une tête flanquée de deux oreilles de cochon.

-J'ai besoin d'un service.

-Tout ce que tu voudras, répond le mutant.

-Où sommes-nous ? Demande Annabelle.

-Tu n'as rien dit à tes amis, dit l'homme en toge.

-Non, je te laisse le soin de leur expliquer mon cher Martin.

-Nous expliquer quoi ?

-Venez, invite l'homme aux grandes oreilles, nous serons plus à l'aise par là pour discuter.

Hugo et ses amis entrent dans une chapelle. De nombreuses bougies sont allumées, des bancs sont allongés les uns derrière les autres et une statue représentant un cochon assis avec trois paires de bras trône au fond de la pièce. L'hôte propose aux voyageurs de s'asseoir et d'écouter son histoire.

-Voilà, je m'appelle Martin. Vous êtes ici chez les pestiférés. Rassurez-vous, ce n'est pas contagieux. Lorsque la peste porcine a frappé la ville, de nombreux citoyens atteints par la maladie sont morts. Cependant, un tout petit pourcentage y a résisté et a survécu. Mais à quel prix ? Les pestiférés survivants ont muté et furent affligés d'attributs porcins. Ils furent

purchassés et brûlés pour sorcellerie. Aussi, ils se réfugièrent dans les égouts là où personne ne venait les chercher. Nous sommes les descendants de ces malades. Explique Martin.

-Et comment faites-vous pour vous nourrir ? Vous mangez du rat tout le temps ? Demande Pénélope intriguée.

-Non. Nous sommes approvisionnés en vin et en nourriture par les prêtres de Sainte Vérane qui officient dans la cathédrale qui se trouve juste au-dessus de nous. En échange de quoi, nous ne remontons pas à la surface.

-Et vous, qui êtes-vous Martin? Demande à nouveau la shampooineuse.

-Je suis le chef et le prêtre de la communauté. Nous prions « Porcidon » que vous voyez représenter ici. Mais je ne crois pas que vous soyez venus ici pour y rester. Comment puis-je vous aider ? Demande le curé.

-Mes amis doivent quitter la ville et ils ont toute la garde après eux. Explique Vanessa.

-Venez par ici.

Martin les emmène dans un réfectoire où du vin leur est servi par un homme ayant un groin au milieu du visage. D'autres pestiférés sont attablés ci et là. Certains ont le visage modifié, pour d'autres ce sont les membres qui sont porcins.

-Je propose que vous partiez ce soir. Ce sera moins risqué. J'ai ma petite idée sur la manière de faire. En attendant reposez-vous, suggère le patriarche.

La journée se passe. Le soir venu, quatre gros tonneaux de vin vides sont amenés sur le trottoir au bord de la sale rivière.

-Montez par deux dans ces containers. Le gros cochon gris montera seul. Invite Martin.

On aide mémé à monter avec Jules dans le premier. Bernard et Annabelle embarquent dans le deuxième, Peggy et Pénélope dans le troisième et Hugo-cochon dans le dernier. Vanessa ferme les couvercles.

-Bon voyage, souhaite-t-elle.

Des mutants poussent les tonneaux à l'eau. De grands « ploufs » raisonnent dans les égouts.

Les fuyards dérivent lentement avec le courant de La Laie Inférieure. Il leur faut vingt minutes pour atteindre la sortie du tunnel.

-Tu vois, là-bas ! Fait remarquer un garde qui se trouve en poste au-dessus de la porte ouest de Jambon-Ville à son collègue.

-Quoi ? Lui demande l'autre.

-On dirait que quelque chose flotte sur l'eau.

-Attends voir ! On dirait de gros tonneaux. J'appelle le capitaine, dit le soldat intrigué qui s'en va quérir son chef.

Le capitaine arrive sur la porte à son tour. Il scrute l'horizon au clair de lune.

-Oui, je les vois ! Sonnez la garde !

Un militaire active la cloche et ce sont plusieurs d'entre eux qui s'amènent.

-À vos arcs, messieurs ! Ordonne le gradé. Et vous, en bas, à vos chevaux ! Rattrapez-moi les bidons qui flottent sur la rivière ! Feu à volonté !

Les gardes arrivés au-dessus du portique se mettent à tirer des flèches en direction des tonneaux.

Les autres, ceux qui se trouvent au sol, sautent sur leurs montures et partent au galop.

-Chtong ! Chtong ! Font les flèches qui se plantent dans les exosquelettes des fugitifs.

Les pointes passent de quelques centimètres à travers le bois. Annabelle se blottit contre Bernard.

-On n'a rien à craindre, lui dit l'apprenti forgeron pour la rassurer.

-Ya ! Ya ! Les cavaliers arrivent à hauteur des échappés tandis que ces derniers sont maintenant hors de portée des tirs des soldats de la porte.

-Sortez de là et rendez-vous ! Crie le chef de la bande. Les évadés n'en font rien. Ils restent bien calés dans le fond de leurs casseroles.

-Feu ! Ordonne alors le sergent.

Et de nouvelles salves de flèches percutent les solides bidons. Les hommes à cheval poursuivent leurs cibles sur quelques centaines de mètres.

-Stop ! Nous sortons de notre juridiction ! Ordonne le sous-chef. Nous rentrons.

Et les soldats montés font demi-tour et reviennent bredouilles. Dans les tonneaux, tout est devenu calme. Les rayons de la lune filtrent par les interstices.

-On a réussi, dit Bernard. Attendons le lever du jour. Ils flottent au gré du courant le reste de la nuit. Dès les premières lueurs du jour, Annabelle pousse sur le couvercle et le fait sauter. Les deux jeunes gens se relèvent et admirent le paysage.

-Oh hé ! Vous pouvez sortir à l'air libre ! Crie le forgeron à ses compagnons. Et les couvercles s'ouvrent les uns après les autres. Même Hugo-cochon arrive à soulever le sien en se mettant sur ses pattes postérieures. Tous se mettent à ramer avec mains et pattes pour atteindre le bord du fleuve. Une demi-heure plus tard, ils ont tous pied à terre.

-Il ne nous reste qu'à longer le cours d'eau pour rejoindre la ville de Porc-Dragon. Sans savoir combien de kilomètres on a déviés pendant la nuit, impossible d'estimer le chemin restant à parcourir, dit Pénélope.

5. Le cimetière des cochommouths

En fin d'après-midi, une ville est en vue. Pénélope, Annabelle, mémé, Bernard, Jules et les deux cochons Peggy et Hugo accélèrent le pas, heureux d'arriver. Ils pénètrent dans la cité. Le désert complet. Personne. Pas âme qui vit. Seul le vent de l'océan qui souffle.

-Mais qu'est-ce qui s'est passé ici ? S'interroge Jules.

-Moi j'ai soif et j'ai faim. Avoue Annabelle.

-Bien, cherchons une auberge. Propose Pénélope.

Quelques dizaines de mètres plus loin, un établissement du nom de « L'Auberge du Dragon » se présente à eux. Et toujours personne.

-Entrons. Suggère Bernard.

Et tous entrent dans la taverne déserte. Tout est là, recouvert d'une épaisse couche de poussières. La voleuse va dans le bar et teste la pompe à vin qui fonctionne toujours. Elle prend un verre qu'elle dépoussière, se sert et boit une lampée.

-Hum... Excellent. Qui veut un verre de bonne vinasse ? propose-t-elle.

Et tous s'abreuvent. Puis ils fouillent les cuisines et découvrent de beaux jambons fumés. Et tous se rassasient.

Deux yeux jettent un regard depuis une des fenêtres de l'estaminet. La champouineuse de truie le remarque.

-Regardez ! On nous observe ! dit-elle.

Mais quand ses amis se retournent, il n'y a plus personne. Le curieux a disparu.

-Attendez ici, je vais voir, dit Bernard. Qui s'avance prudemment au-dehors. Il scrute l'horizon et ne voit rien.

-Personne. Dit-il.

-Si je t'assure ! J'ai vu quelqu'un qui nous espionnait.
-Peut-être un oiseau, j'ai aperçu des mouettes au loin.
Suggère le jeune forgeron.
-Et si nous allions voir les chambres, propose mémé.
-Bonne idée, je suis exténuée et courbaturée avec ce voyage en tonneau, dit Annabelle.
Toutes les chambres sont aussi désertes et poussiéreuses que le reste. Les voyageurs choisissent un dortoir pour être tous ensemble.
-Je prends le premier tour de garde, propose Bernard.

Le jour se lève.

-Bébert ! Hou hou ! Insiste Annabelle en secouant le jeune homme.

-Oh là ! Que se passe-t-il ?

-Je crois que tu t'es endormi. Merci la surveillance, dit la garçonne.

-Désolé. Je devais être crevé moi aussi. S'excuse l'apprenti forgeron.

-Hum... Sentez-vous ça ? Demande mémé. Cette bonne odeur de café.

-Oui, je la sens, dit la belle blonde.

Hugo-cochon se réveille avec Peggy blottie contre lui.

-Pousses-toi, espèce de grosse truie, pense le gros cochon gris.

Lorsque les fugitifs descendent dans la salle principale de « L'Auberge du Dragon », une grande table est mise, prête pour le petit déjeuner avec du café et des victuailles.

-Hum... Comme ça à l'air appétissant, dit Annabelle.

-Et si c'était empoisonné ? S'interroge Bernard sceptique.

-Si quelqu'un voulait nous tuer, il l'aurait fait pendant notre sommeil durant lequel on était en sécurité grâce à toi, ironise la voleuse.

-Oui, c'est vrai. Confirme Pénélope.

Et tous passent à table. Ils ripaillent gaiement quand la jolie blonde aperçoit à nouveau des yeux aux carreaux.

-Regardez ! dit-elle à ses compagnons.

Elle quitte la table et va voir au-dehors. Toujours personne.

-Oh hé ! Merci pour ce repas.

Une tête féminine dépasse du coin du bâtiment.

-N'ayez pas peur. Nous sommes de simples voyageurs. Explique Pénélope à la femme qui montre le bout de son nez.

-Vous êtes venus pour le dragon ? Demande la dame mystérieuse.

-Quel dragon ? Demande à son tour la fugitive.

Derrière la femme en robe gitane à moitié cachée se montre un homme à son tour. Il est habillé de vêtements chatoyants et collants. Il tient dans les mains une mandoline.

-Bonjour, dit-il. Cela fait longtemps que nous n'avons pas eu de visiteurs. Je m'appelle Patrick et je vous présente ma compagne Solena.

-Bonjour à vous, répond Pénélope courtoisement. Mais venez, je vais vous présenter à mes amis.

Le couple de troubadours suit la belle blonde à l'intérieur, où elle fait les présentations de ses compagnons humains et porcins.

-Comment se fait-il que cette ville soit déserte ? Demande Annabelle.

-C'est à cause de la légende du dragon, dit Solena. Mais Patrick, mon ménestrel de mari vous contera l'histoire mieux que moi.

-Nous sommes toutes ouïes.

-Eh bien, voilà, commence le conteur sur un air de son instrument, ici à Porc-Dragon, il y avait une légende qui racontait qu'en dansant et chantant sur les plages, certains soirs cela pourrait faire venir un mythique dragon capable d'exaucer les vœux de tout un chacun. En ce temps-là, la ville était prospère. De nombreux touristes y venaient en pèlerinage espérant voir apparaître le fameux reptile. Tout allait pour le mieux. Mais un jour, une querelle politique opposa le maire de Porc-Dragon au roi Francis XIV. Sa Majesté contacta la Cour des Contes et l'assemblée de ses comtes décréta une nouvelle version de la légende du dragon. Il est dit qu'un jour prochain viendra la créature fabuleuse non pour réaliser des souhaits, mais bien pour mettre la ville à feu et à sang. La panique s'est installée. Le tourisme disparu et les habitants fuirent la cité.

-Et l'île ? Demande Pénélope.

-Quelle île ? Demande Patrick. Celle qui apparaît au large des côtes lors de certains crépuscules ?

-Vous l'avez vue ? Redemande la belle.

-Il nous est arrivé de l'apercevoir, avoue le ménestrel. Vous semblez plus intéressé par ce bout de terre que par le dragon.

-Oui, nous devons absolument nous y rendre. Que connaissez-vous sur celle-ci ?

-Pas grand-chose, mis à part que parfois elle est là, dans la brume.

-Il y aurait des conteurs sur cette île mystérieuse. Savez-vous quelque chose sur ces derniers?

-Non, mais je ne demande qu'à apprendre de nouveaux contes et légendes, dit Patrick. Peut-être apparaîtra-t-elle ce soir. Je vous propose une soirée autour d'un feu de camp sur la plage.

-Pourquoi pas ? dit Annabelle. On a bien mérité un moment de détente. Et puis s'il faut attendre la venue de l'île autant que ce soit dans la bonne humeur.

La journée se passe à visiter la ville déserte et à se reposer. Puis le soir arrive. Les aventuriers retrouvent le couple de troubadours sur la plage. Patrick allume le brasier. Puis joue un air de sa mandoline.

-Voulez-vous que je vous tire les cartes ? Demande Solena à Pénélope.

-Vous allez voir, elle est douée à ce jeu-là, dit son mari.

-Allez, d'accord. Acquiesce la jeune femme.

La batteuse de cartes mélange le paquet et les étale en arc de cercle devant elle.

-Allez-y, piochez cinq cartes. Invite Solena.

Pénélope tire dans l'ordre « le dragon », « l'air », « la déesse », « la gargouille » et « la mort ».

-Ce tirage présage de rencontres, de voyages et d'affrontements. La dernière lame est inquiétante. Dévoile la voyante.

Patrick apprend le refrain d'une chansonnette au groupe qui peut ainsi chantonner avec lui et sa petite guitare. L'ambiance monte. Ils se mettent à danser autour du feu. Mémé avec Jules, Annabelle entraîne Bernard. Pénélope et Solena tapent du pied. Hugo aimerait être de la partie et inviter sa belle blonde à danser, mais il est coincé dans ce corps de porc.

*

Darghull, Ariane, Salami, Groinchon, Indy et l'homme sans nom ont repris leurs chevaux et quittent Jambon-Ville à la poursuite de Truit-Truit. Les six sangliers en toges suivent à pied. L'animal magique les entraîne vers le Sud, dans les plaines boisées des Facochères, en direction des montagnes « Les Têtes Pressées ». Après vingt kilomètres, la trace du cochomouth les redirige vers le Sud-Ouest. En début de soirée, le comte et ses suivants arrivent à l'entrée du « Marais Aux Marcassins ».

-Je propose que nous nous arrêtions ici pour la nuit, dit Indy. Nous pénétrerons dans le marais demain de bonne heure.

-Bien, répond le comte.

-Quelle odeur ! Râle Ariane d'un air dégoûté. Ça sent mauvais. On ne va quand même pas entrer là-dedans.

-Tais-toi et pose-toi. Lui intime son oncle.

Le pisteur et l'assassin de Darghull vont à la chasse tandis que Salami s'occupe de récolter du bois pour le feu. La traque est bonne, les chasseurs rapportent un marcassin pour le souper. Il est préparé à la broche au-dessus du brasier.

Pénélope et ses amis, nouveaux et anciens, dansent et chantent sur la plage déserte de Porc-Dragon. Tout à coup, des éclairs de toutes les couleurs pourfendent le ciel. Le tonnerre gronde.

-Le dragon ! Il arrive, dit Solena effrayée.

Tous regardent vers les cieux entre peur et curiosité. Tout à coup, un énorme long serpent ailé aux écailles rouges de feu apparaît dans les airs. Il doit bien faire vingt mètres de long et autant d'envergure.

-La carte du dragon. Pense Pénélope.

Le colossal reptile magique crache des boules de feu en direction des étoiles. Le ciel s'illumine tout de sang. Il virevolte dans tous les sens. Puis s'arrête, pour se poser au sol, en soulevant une grande quantité de sable. Il reprend son haleine comme pour souffler à nouveau.

-Nous sommes tous morts ! Craint Annabelle.

-Je vous accorde non pas un, mais deux vœux, dit le dragon d'une voix caverneuse.

-Vous ne nous calcinez pas avec toute la ville ? Demande Patrick.

-Pourquoi ferais-je cela ? Répond l'être d'un autre monde qui vire au bleu.

-Oh ! Pour rien, dit le ménestrel. Après tout, c'est mieux ainsi.

-Permettez-vous que l'on se concerte pour décider de nos demandes ? Interroge la champouineuse.

-Faites. J'ai tout mon temps.

Le groupe se réunit et en vient à décider qu'un vœu irait aux troubadours et l'autre à Hugo et ses amis. Ils reviennent vers le magicien écaillé.

-Mon souhait est de voir la ville revivre. Demande Patrick.

-Souhait accordé. Et votre deuxième rêve, quel est-il ?

-Nous voudrions qu'Hugo retrouve sa forme humaine. Demande Pénélope.

Le dragon regarde vers le gros cochon tout gris. Il croise son regard. Puis il dit :

-impossible. Je suis désolé, mais la magie du truisme est beaucoup plus puissante que la mienne.

-Alors si vous saviez faire apparaître l'île mystérieuse au large de cette plage. Ce serait sympathique de votre part.

-Je vais voir ce que je peux faire, dit le grandissime serpent bleu ailé, avant de disparaître dans un tourbillon d'éclairs visibles, à des kilomètres à la ronde.

Le dragon disparu, Pénélope scrute l'horizon.

-Regardez, là-bas dans la brume. On dirait une île. S'écrie la belle blonde.

*

Hugo-cochon et ses compagnons saluent les deux troubadours, Solena et Patrick. Puis ils vont au port de Porc-Dragon pour y dégoter un petit bateau. Une fois l'embarcation trouvée, ils montent à bord et se mettent à ramer. Ils partent en direction de l'île. Après une demi-heure, ils pénètrent dans la brume qui entoure le morceau de terre.

-Brrr... Qu'il fait froid. Constate mémé.

Ils finissent par arriver sur le rivage. Ils débarquent tous. Au loin dans la nuit claire, ils aperçoivent une forteresse. Ils se mettent en marche.

-J'espère que ces conteurs vont savoir nous aider et nous guider. Pense Pénélope.

Deux heures plus tard, les voilà arrivés devant les portes fermées d'un grand monastère.

-Toc, toc ! Annabelle frappe au portique.

Ils attendent, mais personne ne vient.

-Essaye encore ! Lui dit Bernard.

-Toc, toc, toc ! Frappe à nouveau la garçonne.

Le judas s'ouvre. Deux yeux rouges perçants fixent les voyageurs.

-Bonjour, mon bon monsieur. Nous désirerions rencontrer les conteurs. On nous a dit qu'on pourrait les trouver ici. Explique Pénélope.

Le judas se referme. Puis plus rien pendant quelques minutes.

-Il fait nuit. Tu ne penses quand même pas qu'on va nous ouvrir, dit Annabelle.

Quand soudain la porte s'ouvre. Un petit personnage en toge et capuche laisse entrer les aventuriers. Il les invite à le suivre jusqu'au bâtiment principal de ce sanctuaire.

-Entrez, chers voyageurs. Invite le mystérieux individu court sur pattes.

Tous entrent dans le vaste vestibule et suivent leur hôte dans une autre pièce plus chaleureuse. Un feu ouvert chauffe le salon. Deux autres individus encapuchonnés aussi petits sont présents. L'un d'eux a une grosse tête.

-Mes amis, nous avons de la visite. Ces gens cherchent les conteurs, dit l'hôte à ses deux acolytes tout aussi étranges.

-Ne restez pas debout. Installez-vous, je vous en prie. Que de beaux cochons que vous avez avec vous.

-Merci pour votre accueil Messieurs, dit Pénélope. Ce serait encore plus aimable à vous de nous dire où trouver les conteurs. Continue-t-elle.

-Que leur voulez-vous ? Demande un des petits moines.

-C'est une longue histoire, dit la belle blonde.

Alors les trois personnages bizarres ôtent leurs capuches et dévoilent leurs têtes de rats.

-Bonjour à vous. Nous sommes les rats conteurs disent les trois hommes-rats.

Pénélope et ses amis sont assez surpris.

-Je me présente, Pierrot, dit le premier.

-Moi, c'est Anderson, dit le second à la fourrure blanche et aux yeux rouges.

-Et nous, dit l'homme-rat à deux têtes, nous sommes les frères Grimmy.

-Heu... Enchantés. Disent les voyageurs.

-Une longue histoire, vous avez dit ? Nous aimerions l'entendre. Demande le trio.

Et papy Jules se lance dans les explications pendant plus d'une heure. Et c'est reparti pour la fête du cochon, le truisme, Jambon-Ville, la Cour des Contes et le fantôme Léopold, le dragon et leur arrivée ici.

-Fantastique aventure. Constate Anderson.

-Donc vous aimeriez aller au cimetière des cochommouths. A compris Pierrot. Mais vous ne savez pas par où aller.

-C'est bien ça. Le fantôme nous a dit que notre destin et le sort d'Hugo étaient là-bas. Et il nous a dit que vous pourriez connaître un moyen pour nous y rendre, dit Pénélope.

-Dites-nous que c'est le cas. Implore la shampooineuse.

-Voyons, voyons. Nous allons nous concerter. En attendant servez-vous à boire, le bar est à votre disposition.

Les trois hommes-rats se retirent dans une pièce voisine. Ils reviennent une heure plus tard.

-Votre histoire est très intéressante. Nous allons donc vous aider, dit l'une des deux têtes de Grimmy.

-La première solution pour trouver le lieu secret est de suivre un cochommouth mourant. Comme c'est inscrit dans la légende. Mais ce que l'histoire ne dit pas c'est qu'il existe une autre possibilité. Et nous, les rats conteurs, nous la connaissons. Explique l'albinos Anderson.

-Pour cela, il faut rencontrer la dernière incarnation de la déesse Véra, mère protectrice des cochommouths et la convaincre de vous indiquer le chemin à suivre. Continue Pierrot.

-Et où trouver cet être divin ? Demande Pénélope.

-Elle séjourne dans un vieux château quelque part dans les montagnes des « Têtes Pressées ».

-Comment convaincre cette divinité de nous montrer le chemin ? Demande Annabelle.

-Cela, nous n'en savons rien. Ce sera à vous de voir, répond le bicéphale.

-Et comment nous rendre jusqu'à elle ? Interroge Bernard.

-À ce sujet, nous avons notre petite idée. Patientez jusqu'à l'aube et on vous montrera.

*

Darghull et les siens sont réveillés par d'énormes libellules qui viennent voler agressivement dans leur campement.

-Saletés de bestioles ! Peste Ariane.

Après les avoir chassées, le comte et ses suivants reprennent la route à cheval. Ils pénètrent dans le marais. Indy suit les traces laissées par Truit-Truit. Au début, ils restent sur le chemin principal qui mène à la ville de Saint-Doux. Mais très vite, la piste bifurque et s'entasse dans les terres boueuses. Le groupe tente de suivre, mais très vite les chevaux sont dans l'impossibilité de progresser.

-Demi-tour ! Ordonne Darghull. Retournons sur le chemin de Saint-Doux. J'ai une meilleure idée pour retrouver la bête dans ces marais.

-Bien maître.

Le seigneur des Quarts-Pattes, Salami, Groinchon, Indy, l'assassin, Ariane et les six sangliers prennent la direction de la cité au doux nom. Ils y arrivent dans l'après-midi.

Saint-Doux est construite sur des pilotis au-dessus du marécage. Toute la ville est de bois et donne sur l'océan. Pas très loin, au Sud-Sud-Est, se trouvent les montagnes des « Têtes Pressées ».

-Ho là ! Crie un garde du portique d'entrée.

-Bonjour Monsieur. Lui dit Darghull.

-Qu'est-ce qui vous amène à Saint-Doux ? demande-t-il.

-Nous devons rencontrer la marquise aux seins doux et son mari. Explique le comte.

-Ah bon ! Et qui doit-on annoncer ? Demande le militaire.

-Le comte Darghull Andargos des Quarts-Pattes mon brave, dit Salami.

-Bien ! J'envoie de ce pas un coursier prévenir de votre visite, Messieurs. Et ces géants qui sont avec vous ?

-Des amis du Grand Nord, dit le Comte.

-Ça craint cette ville ! Rôle Ariane.

Une heure est passée quand le porteur de messages est de retour.

-Madame la marquise et le roi de Saint-Doux vous attendent. Vous pouvez y aller. Mes gardes vont vous escorter, dit le capitaine.

Darghull et ses compagnons de voyage arrivent au manoir, en bordure de mer. Ils sont priés d'entrer par le portier. Ils se retrouvent dans un vaste hall d'entrée au milieu d'une allée de gargouilles. Ensuite, un majordome les invite à passer cette pièce pour arriver dans une grande salle d'attente. Là, ils peuvent se poser.

-Veuillez patienter ici. Leur demande l'homme. Je reviens tout de suite.

Quelques minutes passent quand le valet revient.

-Seigneur Darghull ?

-Oui.

-Vous êtes attendu, dit le serviteur. Si vous voulez bien me suivre.

-Bien sûr.

-Et moi ? Je peux venir ? Demande la gothique-girl.

-La demoiselle peut vous accompagner, si vous le désirez. Propose le majordome.

-Allez ! Viens ! Invite Darghull.

Le comte et sa pupille sont conduits à la salle du trône où les attendent, dans deux grands fauteuils, la marquise et le roi des marais. La femme est grande et belle. Elle a de jolis et longs cheveux auburn ainsi que des yeux noirs profonds.

-Qu'est-ce que c'est que ce monstre ! s'exclame la nièce de Darghull en voyant le roi local.

Le seigneur des marécages est un humanoïde avec une grosse tête de crapaud. De ses vêtements bouffants et colorés sortent de grandes mains palmées et de fines jambes avec des pieds aussi palmés.

-Croa !

-Veuillez excuser ma nièce, votre Majesté.

-Bonjour, Monsieur le Comte, salue l'homme-crapaud. Alors comme ça vous avez une nièce.

-C'est une longue histoire, votre Altesse.

-Et qu'est-ce qui vous amène en ma demeure ? Demande le batracien.

-Je traque un animal très particulier. Et ce dernier s'est entassé dans vos marais. Je me demandais si vous ne pourriez pas retrouver sa trace ? Demande Darghull.

-Un animal, dites-vous ? Quel genre d'animal ?
Demande le maître des lieux.

-Magique, répond le comte.

-Croyez !

Une libellule géante entre dans la pièce par une fenêtre. Le roi propulse sa longue langue collante sur l'insecte et l'enroule jusque dans sa bouche. Il mâche la créature avec délectation.

-Beurk ! Pense Ariane.

-Magique donc. Cela m'intéresse. Mais si vous voulez mon aide, il va falloir m'en dire plus. Demande le mangeur de libellules.

Le comte qui n'a d'autre choix explique brièvement la légende des cochommouths et sa traque du dernier d'entre eux.

-Vous pouvez vous retirer, je vais y réfléchir, dit le roi.
Dans la salle d'attente, la jeune fille interpelle son oncle.

-Qu'est-ce que c'est que cette sorte de crapaud sur pattes ?

-C'est le marquis de Saint-Doux, mais il préfère le titre de roi des marais. Dans le temps, c'était un être humain comme toi et moi. Et un jour, il a fait mettre au bûcher une sorcière. Alors qu'elle était en train de brûler vive, elle a lancé un puissant sortilège qui a transformé la région en marécage et le marquis en homme-crapaud. Explique Darghull.

Arrive dans la salle de patiente, le roi des marais, tout de cuir vêtu, son épée à la ceinture.

-Nous allons retrouver « la bête ». Je viens avec vous.

-Comment ça ? S'inquiète le comte.

-Il y a sûrement, dans ce cimetière, une puissante magie capable de briser le mauvais sort dont je suis victime. Alors je viens.

-D'accord. Mais il faut vite retrouver le cochommouth.
Insiste le seigneur des Quarts-Pattes.

-Allons-y.

Tous sortent du manoir et montent à cheval. Le crapaud aussi. Il emmène la troupe en dehors de la ville sur la route du marais. Là, il soulève son épée et récite des propos incohérents. Soudainement, le marais s'ouvre en deux devant eux, libérant un passage.

-C'est par là que l'on trouvera Truit-Truit. Dit-il.

-En avant ! Lance Darghull.

Et tous se fauillent dans ce nouveau chemin. Au fur et à mesure qu'ils avancent, le marécage se referme derrière eux. La route les conduit jusqu'aux pieds des « Têtes Pressées ».

L'aube arrive enfin. Pénélope et ses amis sont curieux de voir ce que les rats conteurs ont prévu pour leur voyage.

-Suivez-nous, invite Anderson, le rat albinos.

Et tous sortent dans une cour arrière du monastère. Un drôle d'appareillage se trouve au milieu. Une grande barque avec une hélice est surmontée d'un énorme ballon.

-Voilà votre nouveau moyen de transport, annonce Pierrot.

-Qu'est-ce donc ? Demande la jolie blonde.

-Un dirigeable.

-Et comment fonctionne cet engin ? Demande Bernard intrigué.

-Le brûleur qui se trouve au-dessus de la nacelle, en consommant de l'alcool à brûler, envoie de l'air chaud dans le ballon, ce qui le rend plus léger. Du fait il s'envole entraînant avec lui la barque et ses passagers.

Il suffit alors de se laisser porter par le vent. Explique l'une des têtes de Grimmy.

-La carte de l'air. Pense Pénélope.

-Oui, mais alors on va dans n'importe quelle direction. Commente Jules.

-Non, car grâce à l'hélice qui souffle sur le gouvernail il est possible de guider l'appareil. Il suffit que les passagers pédalent pour l'activer. Explique l'autre tête de Grimmy.

-Les bidons attachés à l'embarcation sont les réserves de carburant. La corde rouge active le brûleur pour l'ascension et la corde bleue ouvre le clapet supérieur qui laisse échapper l'air chaud entraînant la descente. Termine ainsi d'expliquer Anderson.

-Voilà ! Vous savez tout sur ce mode de transport, dit Pierrot.

-Et d'où vient cela ? Je n'ai jamais vu ni entendu parler d'un truc pareil, dit Jules.

-On l'a un jour trouvé sur notre île. Il était vide de carburant, abandonné par ses occupants. Explique Pierrot.

-Regardez là-bas au loin. Invite mémé.

-Qu'y a-t-il ?

-On dirait des montagnes. On n'en voyait pas hier, dit la vieille dame.

-C'est parce que pendant la nuit nous avons bougé. Plus précisément, l'île s'est déplacée vers le Sud, dit Anderson.

-Comment est-ce possible ? Demande Pénélope.

-C'est notre petit secret, dit Pierrot.

-Les montagnes que vous apercevez au loin sont les « Têtes Pressées ». C'est là-bas que vous trouverez le château ou vit l'incarnation de la déesse Vera. Il vous

suffira de garder le cap que l'on vous indiquera lors de votre départ pour y arriver. Explique Grimmy.

-Nous vous proposons de déjeuner avant de nous quitter, suggèrent les rats conteurs.

-Volontiers.

Après un bon repas, mémé, Jules, Pénélope, Annabelle, Bernard et les cochons Peggy et Hugo montent à bord de la nacelle. Le forgeron prend les commandes du gouvernail et il tire sur la corde rouge. Le brûleur s'active. L'air chauffe. Ils décollent doucement. Ils prennent de plus en plus d'altitude.

-Regardez, là en bas. Invite mémé. Une fois qu'ils ont pris pas mal de hauteur.

-Quoi ? Demande la troupe.

-Une tortue !

-Quoi « une tortue » ? Demande Pénélope.

-L'île ! C'est une tortue géante, dit mémé. Pas étonnant qu'elle sache se déplacer.

-Petits cachottiers ces raconteurs, dit la shampouineuse de truies.

Hugo-cochon et ses compagnons volent au-dessus de l'océan vers le Sud-Est. Plus tard, ils survolent la ville de Saint-Doux. Ensuite, ils passent à la verticale des marais avant d'arriver dans les montagnes des « Têtes Pressées ». La journée s'écoule doucement. En fin d'après-midi, un château est en vue. Bernard tire sur la cordelette bleue et l'air chaud s'échappe du ballon qui se met à descendre. Le dirigeable frôle le mur d'enceinte avant de se poser brusquement dans la cour du domaine. Secoués, Pénélope et ses amis sont arrivés à destination.

-Ohé ! Il y a quelqu'un ? Crie la shampouineuse.

Seul l'écho lui répond. Les lieux semblent déserts. Les voyageurs pénètrent dans la forteresse. Ils passent les différentes pièces en revue. Et rien. Tout le mobilier est recouvert de draps blancs poussiéreux. De toute évidence, l'endroit est abandonné depuis longtemps.

-La chapelle. Indique mémé.

Il y a effectivement une petite église sur le côté du bâtiment principal. Tous se dirigent vers cette bâtisse dont la façade est garnie de gargouilles. Ils entrent. À l'intérieur règne une sereine ambiance. Des bougies sont allumées un peu partout. Au fond, dans le chœur, se trouve une statue représentant un humanoïde formé de deux pattes de sangliers, d'un tronc de femme et d'une tête porcine avec de grandes défenses. L'œuvre d'art est d'un gris argenté.

-Ce doit être la représentation de la déesse Véra, dit Jules.

-La carte de la déesse, pense Pénélope.

-On n'est quand même pas venu ici pour une statue, dit Bernard. Où est l'originale ?

-Regardez devant elle. Montre Annabelle. En désignant une vasque et un poignard sacrificiel.

-Et si nous donnions un peu de notre sang. Peut-être que la déesse se manifesterait. Propose Pénélope.

-Drôle d'idée. Mais pourquoi pas ? dit la voleuse.

-Allons-y. Acquiesce Bernard qui prend la lame et se taillade le bras. Il laisse couler un peu de lui-même dans la grande assiette.

-À mon tour, dit la belle blonde qui fait de même.

Annabelle se coupe à son tour. Mémé veut suivre le mouvement, mais Pénélope s'y oppose.

-Non, vous les personnes plus âgées c'est inutile. Après tout ce n'est quand même pas une déesse barbare et sanguinaire, dit la jeune femme.

-Et maintenant ? Demande Bernard.
-Et bien, on attend.
Une heure et rien ne se passe.
-Peut-être n'a-t-on pas donné assez ou pas ce qu'il fallait pour faire venir la déesse, dit Pénélope.
-Que veux-tu que l'on donne de plus. On n'a plus rien, dit Annabelle.
-Nous non. Mais toi oui.
-Quoi « moi oui » ? s'exclame la garçonne.
-La rivière d'émeraudes ! Précise Pénélope.
-Pas question !
-Je te propose de la mettre autour du cou de la statue et si rien ne se passe tu la récupères. Suggère la shampooineuse.
-Et s'il se passe quelque chose ?
-Alors on est tous gagnants.
-Sauf moi, constate Annabelle.
-Allez, montre que tu es des nôtres, dit Bernard.
-Bien. Bien, fini de dire la voleuse qui s'en va attacher le collier autour du cou de la déesse de pierre.
Soudain, le sang dans la coupelle se met à bouillonner. Les pierres vertes qui composent le bijou scintillent de mille feux. Les aventuriers intrigués s'écartent. La statue prend vie.
-Bonjour nobles voyageurs, dit l'incarnation de la déesse Vera.
-Bonjour... Heu... Madame. Répondent-ils.
-Merci pour vos présents. Votre sang me permet de prendre vie et votre joyau me rend redevable. Que puis-je faire pour vous ? Demande l'entité divine.
-C'est-à-dire que nous aimerions nous rendre au cimetière des cochommouths. Explique Pénélope.
-Et pour y faire quoi ? Interroge la déesse.

-Notre ami, Hugo, est victime du truisme. Et nous aimerions qu'il guérisse. Et tout porte à croire que la solution est là-bas. Continue la belle blonde.

-C'est une raison honorable. Viens ici et toi aussi, invite l'incarnation à Peggy et Hugo.

Les deux cochons approchent. Vera pose ses mains sur leurs têtes. Un halo blanc apparaît autour d'eux.

-Je vous bénis.

Puis elle souffle vers les autres et les blessures aux poignets de Pénélope, Annabelle et Bernard guérissent.

Maintenant, suivez-moi. Invite l'incarnation de la déesse nourricière des cochommouths.

Elle emmène les aventuriers dans les sous-sols du château. Là, elle pose ses mains contre un mur et celui-ci pivote en dévoilant un tunnel sombre. Elle claque des doigts et des torches s'allument tout le long à perte de vue.

-Suivez ce couloir jusqu'à sa sortie et vous serez sur la route du cimetière. Dit-elle.

Pénélope et ses amis pénètrent dans le tunnel.

-Au revoir déesse. Saluent-ils en chœur l'incarnation.

-Regardez ! Dans les airs. Fait remarquer Ariane.

Tandis que le roi des marais, Darghull et sa suite progressent dans la montagne, ils sont survolés par un étrange engin. Un gros ballon qui emporte une drôle de barque.

-Qu'est-ce que c'est ? Demande Salami.

-Aucune idée, répond le comte.

Ils voyagent toute la journée. Quand arrive le soir, ils se retrouvent face à un pont de pierre qui mène tout droit dans la cour d'un vieux château.

-Les traces indiquent que la « bête » est passée par là, dit Indy.

-Alors, allons rendre visite aux châtelains. Propose Darghull.

Ils pénètrent dans le domaine et descendent de leurs chevaux. Là, au milieu de la cour, se trouve le ballon dégonflé. Curieux, ils y jettent un coup d'œil.

-Je me demande bien comment cela fonctionne ? S'interroge le seigneur des Quarts-Pattes.

-On verra peut-être ça plus tard. Propose l'homme-crapaud.

-Indy ! Par où va-t-on ? Demande le comte.

-Aucune idée. Il y a des traces de plusieurs personnes vers la chapelle et vers le château. Mais plus de traces du cochommouth, dit le pisteur.

-Si l'on commençait par la petite église. Suggère Darghull.

Lorsqu'ils pénètrent dans le lieu saint, l'incarnation de la déesse Vera se tient debout dans le chœur. Elle attend, bras croisés.

-Qui va là ? demande-t-elle avec sa tête de cochon à défenses.

-Je suis le comte Darghull Andargos, seigneur des Quarts-Pattes.

-Et moi je suis le roi des marais de Saint-Doux, se présente le batracien.

-Et vous ? Qui êtes-vous ? Demande le comte.

-Je suis l'incarnation de la déesse mère des cochommouths. Que faites-vous ici ?

-Nous sommes à la recherche du dernier de vos bébés alors, dit Darghull qui remarque la rivière d'émeraudes que porte la divinité autour du cou.

-Chère déesse, vous détenez quelque chose qui m'appartient. Je vous saurais gré de me le rendre. Poursuit-il.

-Je crains que vos intentions soient belliqueuses.

-Rendez-moi mon bien et indiquez-nous la direction prise par le cochommouth. Ordonne le comte.

-Je suppose que c'est vous qui l'avez mortellement blessé. Je ne peux tolérer vos actes. Et si ce collier vous importe, venez me le reprendre.

-À l'attaque ! Ordonne Groinchon aux sangliers qui s'élancent vers le chœur de la chapelle.

L'incarnation lève les mains au ciel et surgissant du sol qui se fendille des racines viennent enserrer les hommes-sangliers qui sont soulevés dans les airs incapables d'avancer plus loin. La déesse serre les poings et les liens serrent plus fort encore.

-Pan ! Pan !

Deux coups de feu résonnent tandis que les monstres de Groinchon comprimés suffoquent.

Les deux mousquets de Salami sont fumants. La mère des cochommouths a l'abdomen perforé et ensanglanté. Elle s'écroule sur les genoux. Les racines lâchent prise doucement. Darghull s'approche de l'être des cieus, dégaine son épée et lui perfore le thorax.

-J'espère que vous arriverez trop tard. Souhaite l'incarnation divine qui se pétrifie. Devenue de pierre, elle craque en mille morceaux. Le comte ramasse la rivière dans le tas de cailloux.

-Allez Indy ! Trouve-nous une piste ! Ordonne son maître.

Après plusieurs minutes de recherche, le pisteur trouve le chemin du passage secret. La force des

sangliers fait pivoter le mur qui donne sur un long tunnel éclairé.

-Allons-y ! Invite Darghull.

C'est ainsi que le comte, Salami, Groinchon, l'assassin, le crapaud, Ariane et les six sangliers s'enfoncent dans la montagne.

*

Le tunnel est long, très long. Hugo et ses amis finissent par en sortir à la nuit tombante. Ils se retrouvent plus hauts et plus profonds dans les « Têtes Pressées ». Ils s'emparent de torches pour éclairer leur progression sur le sentier qui se dévoile devant eux. Après de nombreux méandres, ils arrivent dans un endroit particulier. À gauche et à droite, à flanc de montagne, des gargouilles sont sculptées dans la pierre.

-J'ai l'impression qu'on nous observe, dit Annabelle. Alors qu'ils passent entre les statues de pierre.

-C'est dans ta tête. Lui réplique Bernard. Quand un humanoïde ailé se détache de la paroi et vient se poser devant le groupe de voyageurs épée à la main.

-Stop ! Ordonne la statue animée d'une voix caverneuse.

Tous s'arrêtent. Sauf Pénélope qui s'avance un peu.

-La carte de la gargouille, pense-t-elle.

Tout autour d'eux, une bonne douzaine de créatures de pierre prennent vie.

-Nous voudrions passer. Il faut absolument qu'on se rende au cimetière des cochommouths, dit la belle blonde.

-Faites demi-tour. Vous n'allez pas plus loin, ordonne la gargouille postée devant elle.

-Pas si près du but. Allez, les amis, on y va. Invite la champouineuse qui tente de forcer le passage.

-Tant pis, on vous aura laissé une chance de vous en sortir vivants.

Et les gargouilles fondent sur Hugo-cochon et ses compagnons. La statue animée qui se trouve devant Pénélope lève son épée longue et frappe la demoiselle d'un mouvement d'estoc. La jeune femme s'effondre l'abdomen perforé.

-NON ! Hurle Hugo le cochon.

Les créatures ailées stoppent.

-C'est toi le cochon qui a parlé ? Demande l'une d'elles, celle qui vient de trucider Pénélope.

-Oui, c'est bien moi. Répond Hugo qui a recouvré la parole. Vite. Mémé fait quelque chose.

La vieille dame approche de sa petite fille agonisante.

-Courage. Ça va aller. Encourage la vieille dame qui ne sait rien faire face à la gravité de la blessure.

-Le cochon de la prophétie, celui qui parle, dit la gargouille en chef à une autre d'entre elles.

-Vous pouvez continuer votre chemin. Poursuit-elle avant de réintégrer les parois montagneuses avec ses acolytes.

Peggy approche de sa maîtresse et lui lèche la plaie. Aussitôt, la blessure se referme et cicatrise. Pénélope se relève comme si de rien n'était.

-Que s'est-il passé ? demande-t-elle.

-Tu as reçu un coup de lame et tu as failli mourir. Lui dit la voleuse. Et Peggy t'a sauvée.

-À mon avis, ta truie a reçu le don de guérir quand l'incarnation de la déesse Vera l'a bénie, dit mémé.

-Et moi aussi j'ai été béni. Quel don ai-je reçu ? Interroge Hugo.

-Écoute-toi, dit Pénélope.

- Quoi ? Écoute-toi ?
- Entends-tu, tu parles à nouveau. Tu as reçu le don de la parole.
- Oui, mais je suis encore un porc. Pleurniche Hugo.
- Patiente. Nous arrivons à destination, dit la shampouineuse.
- Et s'il n'y avait rien pour moi dans ce cimetière, s'attriste le cochonnier.
- Ne sois pas si pessimiste. Allez ! Avançons ! Lance Pénélope.

La nuit est tombée quand Darghull et sa suite sortent du tunnel. Après un certain temps de marche, ils arrivent à l'endroit des gargouilles à leur tour. Deux de ces dernières se postent devant eux. Les autres les entourent.

-Pas un pas de plus ! Dit sèchement celle qui semble être la chef.

-Je ne sais pas qui ou ce que vous êtes, mais laissez-nous passer ! Intime le seigneur des Quarts-Pattes.

-Vous n'irez pas plus loin. Assure la statue animée.

-C'est ce que l'on va voir. À l'attaque ! Ordonne le comte.

Les sangliers foncent sur les gargouilles. Un combat commence entre les créatures de pierre et les hommes-sangliers. Des coups de massue fusent. Des épées s'abattent. Une tête de sanglier vole en l'air, détachée de son corps. Un crâne de gargouille est écrabouillé. La lutte est d'une rare violence. Salami roule au sol pour esquiver un coup de lame.

Un deuxième monstre de Groichon perforé de toutes parts périt dans la bataille. L'affrontement tourne nettement à l'avantage des gardiennes du passage. Darghull est pris pour cible. Il évite l'estocade, mais pas

le pommeau de l'épée qu'il ramasse en plein visage. Il est propulsé au sol dans la poussière. Il lâche sa sacoche qui s'ouvre en laissant échapper la rivière d'émeraudes. Les pierres se mettent à briller étrangement de vert. Les yeux des gargouilles aussi. Les monstres de pierre arrêtent leur assaut et posent un genou à terre.

-Seigneur, veuillez nous pardonner. Demande la chef des assaillantes.

Darghull se relève péniblement. Il ramasse le bijou et sa sacoche.

-Regardez, le collier, comme il brille, dit Ariane.

-Je n'y comprends rien, dit le comte.

-Peu importe. On dirait que cet objet nous a sauvé la vie. Constate le sorcier Groinchon.

-Peut-on passer maintenant ? Demande Darghull.

-Bien sûr monseigneur. En vous souhaitant, du succès dans votre périple. Le cimetière des cochommouths est à quelques kilomètres seulement. Si c'est cela que vous cherchez.

-Quittons cet endroit et allons-y sans traîner. Mon destin m'attend. Assure le comte.

*

Pénélope et ses compagnons de voyage arrivent devant un pont construit entièrement en os. Ils avancent prudemment pour le traverser. De l'autre côté, ils débouchent dans un vaste endroit rempli d'ossements en tout genre : crânes, cages thoraciques ou encore fémurs. Au milieu de tous ces restes de cochommouths se trouve Truit-Truit allongé, en train de rendre l'âme.

-La carte de la mort, pense la champouineuse.

-Peggy ! Vite ! dit-elle.

La cochonne s'approche de l'animal magique agonisant et se met à lui lécher les blessures. Aussitôt, les plaies se referment. La créature se relève guérie. Tout à coup, un puzzle d'os s'assemble pour former le squelette complet d'un gros cochonmouth.

-Bonjour à vous, dit le mort-vivant.

-Bonjour. Qui êtes-vous ? Demande Annabelle.

-Je suis un ancien. Je vous attendais. Toi, le cochon gris approche !

Hugo s'avance d'un pas.

-Pourquoi ? demande-t-il avant de se tordre de douleur et de tomber sur son flanc. Il est victime d'énormes douleurs dans l'abdomen.

-Qu'est-ce que vous lui avez fait ? Demande Pénélope inquiète.

-C'est le truisme qui se termine.

-Quoi ? Hugo se transforme en truie là maintenant ?

-C'est bien ça. Confirme l'ancêtre.

-Aïe aïe aïe, gémit-il.

-Vite Peggy ! Intime la belle blonde.

La cochonne va lécher le visage d'Hugo-cochon. Elle est à l'action quand soudain un puissant flux magique quitte Hugo par la bouche et pénètre Peggy qui est toute secouée. Les deux porcs s'évanouissent.

-Peggy ! Peggy ! Ça va ? Demande sa maîtresse.

-Heu ? Oui, je pense. Lui répond-elle.

-Mais tu parles !

-Ah oui. Non seulement je parle, mais en plus je pense. Quelle drôle de sensation. Je me souviens de toute ma vie passée. Explique la cochonne.

-Tu es devenue intelligente. C'est formidable. Mais comment est-ce possible ? Demande Pénélope.

-Votre protégée a absorbé le truisme de votre ami grâce à son pouvoir de guérison. Elle est devenue l'une des nôtres.

-Et Hugo ? S'enquiert la belle blonde.

C'est inespéré. Hugo inconscient reprend peu à peu forme humaine. La shampooineuse laisse faire la magie complètement avant de le réveiller.

-Hugo ! Debout !

-Que m'est-il arrivé ? demande-t-il entièrement nu.

-Tu es de retour parmi nous.

Il se tâte le visage et regarde son corps.

-Je suis à nouveau humain. C'est fantastique. Saute-t-il de joie.

-Tiens, prend vite ma cape.

-Oh oui.

Truit-Truit et Peggy sont devant le squelette qui s'adresse à eux.

-Levez-vous ! suggère-t-il.

-Mais comment, c'est impossible, dit le jeune cochommouth.

-Faites un effort !

Peggy et son nouveau compagnon se forcent et leur morphologie se transforme. Ils se mettent debout sur leurs jambes. Ce sont désormais des humanoïdes. Mi-homme mi-cochommouth, mi-femme mi-truie.

-Vous serez les premiers de la nouvelle génération de cochommouths. Vous allez vous installer sur le haut plateau du Sud, par-delà les « Têtes Pressées », là où aucun homme n'a encore jamais été et vous prospérerez. C'est votre destin. Peggy, tu seras la mère de la toute première portée. Notre avenir dépend de toi.

-Bien monsieur. Mais comment traverse-t-on la montagne. Demande la femme-cochon.

L'ancien marmonne des propos incompréhensibles et un tunnel de lumière s'ouvre dans la paroi rocheuse.

-Ce conduit vous amènera de l'autre côté. C'est le moment des adieux.

-Vous ! Bloquez l'entrée du puits de lumière ! Ordonne Darghull.

Et les quatre sangliers survivants vont aussi vite se poster devant le tunnel. Ensuite, il fait un signe en direction de son assassin qui se retrouve presque aussi rapidement derrière Peggy, avec un poignard posé sous la gorge de cette dernière.

-Bonjour l'ancêtre, dit le comte d'un air satisfait.

-Que veux-tu misérable ? Demande le squelette.

-Je te propose un échange, dit le seigneur des Quarts-Pattes, tandis que personne ne bouge. La vie de ta nouvelle mère nourricière contre ta magie. En gros, tu me donnes ta puissance et je ne fais pas égorger ta cochonne.

-Du calme ! Invite l'ancien.

-Dépêche-toi ! Vieux machin.

-Et moi, je veux retrouver ma forme humaine ! Espère l'homme-crapaud, le roi des marais de Saint-Doux.

-Bien, je vais vous transmettre ma magie.

Le cochommouth ancestral invoque une puissante sorcellerie. Une aura apparaît autour de lui. Le vent monte. La poussière se lève. Des éclairs apparaissent dans le ciel. Tout se met à tourner.

Tout à coup, Truit-Truit disparaît.

-Mais où est passé le mâle ? Se demande l'assassin juste avant de recevoir un coup dans la nuque et de s'écrouler inconscient.

Le cochommouth bipède réapparaît et prend Peggy dans ses bras.

-C'est fini. La rassure-t-il.

La foudre vient frapper Darghull avide de puissance et le batracien.

-Je sens la force ! Hurle le comte.

De ses mains partent des rayons qui s'en vont toucher les sangliers, Salami, Indy, Groinchon, l'homme sans nom et Ariane.

-Quelle est cette magie ? Questionne Darghull.

-Celle que maîtrisent les anciens cochommouths, la magie des couloirs du temps.

Et tout le groupe disparaît dans un tourbillon de lumière. La tempête s'atténue avant de s'estomper complètement.

-Où sont-ils ? Demande Pénélope toute décoiffée.

-Pas bien loin. Ils sont ici, douze heures plus tard.

-Impressionnant. Salue Annabelle.

-Bon maintenant il faut y aller, dit l'ancêtre.

Pénélope, Annabelle, mémé, Jules, Hugo et Bernard disent adieu à Peggy qui s'en va vers son destin.

La femme-cochon et son nouveau compagnon empruntent le tunnel de lumière et sont absorbés par la montagne.

-Adieu ma Peggy. Crie la shampooineuse en versant quelques larmes.

-Allez, vous aussi vous devez partir, insiste l'ancien.

Une douzaine d'heures plus tard, Darghull et sa suite se trouvent au milieu de nombreux os, au centre du cimetière des feux cochommouths.

-Je ne ressens rien, dit le comte désespéré.

-Et moi, je suis toujours un crapaud. Pleure le roi du « Marais aux Marcassins ».

-Regardez, tout là-bas, dans le ciel. Invite Ariane.

En scrutant l'horizon, ils voient l'étrange objet volant s'éloigner.

-Il ne nous reste plus qu'à rentrer chez nous mon bon Salami. Décide Darghull.

À bord de la nacelle, Hugo, Pénélope et leurs compagnons de voyage regardent le paysage défilier.

-Quelle aventure ! conclut mémé.

Epilogue

Presque un mois est passé depuis le retour des aventuriers de Gorez. Pénélope, Annabelle, Hugo et Bernard ont été entendus au tribunal, à propos de leur attentat magique. Grâce au livre sur « la fête du cochon » ramené de Jambon-Ville et à l'indulgence du duc Archibald, ils ont été acquittés. Cependant le juge Cornelius les a condamnés à rembourser le prince Luc des Francis d'or qui lui ont été dérobés.

Le duc de Gorez est monté à la capitale, afin de rencontrer le roi pour déposer une plainte contre la Cour de Contes, suite au mensonge sur le rituel du sacrifice. Depuis, Hugo et ses amis ont repris leurs activités respectives. Pénélope travaille en tant que shampouineuse, lui, comme cochonnier et Bernard officie comme forgeron. Annabelle habite désormais au village de Vera-Cruz et a un job d'assistante à la forge aux côtés de son Bébert. Aujourd'hui, Pénélope est au château de Castle Vera pour le soin des bébés de la duchesse, Éva. Elle a fini de chouchouter les douze petites truies lorsqu'Hugo l'appelle derrière les écuries.

-Il faut que je te montre quelque chose, mais tu dois me jurer de n'en parler à personne. Lui dit le truffier.

-Quoi donc ? Demande la belle blonde.

-Jure d'abord.

-Bien, je te le promets.

Hugo se concentre et petit à petit son nez se transforme en groin.

-Le truisme recommence ? S'inquiète la shampooineuse.

-Non. C'est moi qui fais cela volontairement. Grâce à mon groin, j'ai l'odorat exacerbé. Je peux sentir une truffe cent mètres à la ronde. Explique le cochonnier. Il se concentre à nouveau et son nez reprend sa forme originelle. Il fait de même en transformant ses oreilles ce qui lui permet d'avoir l'ouïe fine. Ainsi qu'avec ses yeux qui lui donnent un regard perçant pour voir au loin et la nuit.

-C'est dingue ! s'exclame Pénélope.

-Et ce n'est pas fini. J'ai gardé le meilleur pour la fin. Regarde !

Hugo disparaît.

-Où es-tu ?

-Là, juste devant toi, répond Hugo avant de réapparaître en saisissant la demoiselle.

À la Cour de Contes, le très haut comte a réuni ses collègues pour discuter du cas de sir Albin.

-D'après un témoignage sûr, nous sommes presque certains qu'Albin et Renatto se sont rendus dans les Quarts-Pattes. Et depuis, ils ont disparu. Apparemment, ils ont emporté avec eux deux livres de la bibliothèque secrète. « La légende de cochommouths » et « la fête du cochon ». Sûrement, comptaient-ils en faire un commerce avec le comte déchu, Darghull Andargos. À mon avis, il y a de fortes chances pour qu'ils soient tombés dans les oubliettes du seigneur local. Explique Amalys.

-Allons-nous envoyer une mission à leur recherche ? Demande Théophile.

-Y a-t-il un ou des volontaires ?

Aucune main ne se lève.

-Bien. Alors personne ne sera dépêché sur place. Après tout, le commerce de grimoires secrets est illégal. Je dois me rendre à la capitale voir notre roi pour une petite affaire. J'en profiterai pour lui demander quoi faire au sujet du comte Albin, dit le très haut comte de la Cour des Contes.

À Parijs au château du roi Francis XIV.

-Je vous salue, oh, majesté. Vous vouliez me rencontrer ? Demande Amalys.

-Oui. J'ai eu une plainte du duc de Gorez à propos d'un rituel faussé sur ceci, dit le roi en tendant le livre sur « la fête du cochon » à son hôte.

-C'est que...

-C'est que vous pouvez fausser un rite, mais vous ne pouvez pas égarer un recueil sacré, interrompt le roi. Que ça ne se reproduise plus.

-C'est-à-dire qu'un autre grimoire nous a échappé. Emprunté par un comte celui-là, dit timidement Amalys.

-Comment ça ? Qui est ce comte ?

-Sir Albin, votre Majesté. Il l'a emmené avec lui dans les Quarts-Pattes.

-Quoi ? Chez ce Darghull.

-Aussi nous nous demandions quoi faire à ce sujet ?

-J'attendrai jusqu'à la prochaine lune que le comte Albin vienne me rendre des comptes. S'il ne vient pas une fois ce délai passé, je nommerai un nouveau membre pour le remplacer. À ce moment-là, je prendrai également une décision à votre propos pour ces graves manquements. Vous pouvez disposer.

-Oui, mon roi.

Dans les oubliettes du château de Darghull, croupissent le comte Albin, Renatto et leur garde. Avec eux, Philibert, un ancien majordome. Ce dernier leur a montré les rudiments de survie dans ces profonds sous-sols. Pour boire, il y a l'eau de la Ghulette qui passe par là, avant de s'enfoncer profondément dans la montagne. Pour manger, il y a le choix entre rats et chauves-souris. Alors que Renatto et Philibert dorment, Albin est réveillé par une voix.

-Bonjour, Monsieur le comte, dit le fantôme.

-Quoi ? J'hallucine sûrement.

-Non, vous ne rêvez pas. Je ne suis pas le fruit de votre imagination. Je m'appelle Léopold.

-Et que me voulez-vous ?

-Je veux juste prendre votre place à la Cour des Contes, dit le spectre qui pénètre dans le corps d'Albin.

-Argh... Qu'est-ce que...

L'homme pénétré bouge les doigts de ses mains.

-Ce nouveau corps me va comme un gant. Pense Léopold.

-Debout mon bon Renatto ! Nous partons.

-Par où ?

-Par-là ! Indique « Albin » qui le pousse dans la ghulette infernale. Puis saute à son tour. Ils sont alors emmenés à l'extérieur par le torrent.

C'est le soir. À l'intérieur du château, Ariane joue avec Pupucette dans sa grande chambre. Darghull est près de la belle Mylène toujours endormie la rivière d'émeraudes autour du cou.

-Je vais trouver un autre moyen de te réveiller mon amour. Je te le promets, dit le comte.

Alors qu'il va prendre l'air sur le vaste balcon, le collier se met à briller. Soudain, la belle endormie ouvre grand ses yeux verts.

Partout dans la région du Cochon à Cinq Pattes, les gargouilles qui garnissent les églises et autres cathédrales ouvrent leurs yeux verts à leur tour. Quelque part dans la nuit, l'une d'entre elles fait craquer ses doigts et les os de son cou. Puis déploie ses ailes et saute en bas de l'édifice sur lequel elle était perchée...

FIN DU TOME 1