Le voyageur

L’énigme de Marsoville, la ville dite

AT

Ousmane Ballo

Le voyageur

L’énigme de Marsoville, la ville dite AT

Roman

LE LYS BLEU
ÉDITIONS

© Lys Bleu Éditions – Ousmane Ballo

ISBN : 979-10-377-3499-0

Le code de la propriété intellectuelle n'autorisant aux termes des paragraphes 2 et 3 de l'article L.122-5, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective et, d'autre part, sous réserve du nom de l'auteur et de la source, que les analyses et les courtes citations justifiées par le caractère critique, polémique, pédagogique, scientifique ou d'information, toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite (article L.122-4). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles L.335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

Chapitre I
Le voyageur en chemin pour la ville dite AT

Un homme à cheval quitte un conté au petit matin. Il traîne à l'arrière un âne qui porte des charges. L'homme est accompagné de quelques habitants de ce conté qui le suivent en chantant en cœur ce refrain :

La chanson du voyageur

Vois-tu la cime de cette lointaine montagne ?
Là passe ton chemin

Vois-tu l'étang qui s'étale à perte de vue ?
Là passe ton chemin

Quand il t'arrivera de ne savoir quoi faire
Passe ton chemin et laisse-toi guider !

Quand il t'arrivera de ne savoir où aller
Passe ton chemin et laisse-toi guider !

On te dira où aller et viendra le jour où tu diras où aller !
On te dira pourquoi y aller et viendra le jour où tu diras pourquoi y aller !
On te dira comment y aller et viendra le jour où tu diras comment y aller !

Passe ton chemin et laisse-toi guider.

La vingtaine d'habitants qui l'accompagnent chantent le refrain en boucle tout en faisant, les bras levés en sa direction, des signes d'au revoir.

L'homme fait quelques mètres et se retourne pour dire au revoir à son tour aux siens. L'homme continu désormais tout seul, les habitants qui l'accompagnaient, il y a un moment, s'arrêtent et le regardent s'en aller.

L'homme fait avancer son cheval au trot. Il continue sur la petite route qui descend vers le sud. Les habitants de son conté continuent de chanter le refrain en le regardant disparaître peu à peu entre les collines qui entourent le conté.

L'homme à cheval se trouve désormais dans une plaine. Il jette un coup d'œil à son âne à l'arrière et continue d'avancer.

Il contemple le paysage et n'hésite pas à effleurer de ses doigts les fines pointes des tiges d'épis qui se trouvent sur son chemin.

Après quelques heures de route, il décide de camper près de l'arbuste qui se trouve devant lui en contrebas d'une colline.

Il descend de cheval, retire sa selle. Il descend ses vivres de son âne et amène ces deux bêtes paître sur le côté.

La nuit vient de tomber et il fait froid. Il allume un petit feu pour se réchauffer et éloigner de son camp de fortune les animaux sauvages.

Il sort d'une sacoche un gros drap qu'il secoue vivement, l'étale et se couche par-dessus.

Il se penche et sort un morceau de pain d'une autre sacoche qu'il garde ensuite à portée de main. Il prend quelques bouchées du morceau de pain et le remet dans la sacoche. Il se recouche ensuite et s'endort.

Les bruits d'un carrosse qui passe sur la petite route le réveillent aux premières lueurs du jour. Il se redresse, prend sa gourde, se lave le visage à l'eau fraîche et donne à boire à ses bêtes.

Il attelle son cheval, pose ses vivres sur son âne et reprend son chemin. Il continue sur cette petite route un peu abrupte et escarpée par endroit avec des bosses dues aux roues de carrosse qui l'empruntent régulièrement.

De loin, il aperçoit un carrosse qui arrive à vive allure vers lui. Comme la plupart des routes de la région, celle-ci, non plus, n'est pas très grande. Il se met légèrement sur le côté pour lui laisser assez d'espace et faciliter son passage.

Une fois le carrosse passé, il continue son chemin tout en faisant avancer son cheval au trot.

Normalement, un conté ne devrait pas être très loin d'ici, se dit-il. En effet à la fin de la journée, il aperçoit l'entrée en forme de porte rectangulaire du conté. Cette entrée est faite d'herbes rampantes enroulées autour de bois secs. Ce petit conté est délimité de la route par un grand enclos. *Il est très petit comparé à son conté et les habitants ici ont l'air d'être des paysans*, se dit-il.

Il s'arrête à l'entrée du conté et interpelle un paysan à qui il demande la route la plus praticable pour aller au sud car c'est la période des pluies et les routes sont parfois impraticables pour les chevaux.

Il suit ensuite le chemin indiqué et traverse un petit étang. Il traverse ensuite une prairie. Sur la route dégagée qu'il emprunte, quelques oiseaux s'envolent à son passage. Il jette un regard au ciel et aperçoit une colonie d'oiseaux qui volent vers l'ouest. Il est persuadé alors que des habitations ne

sont pas loin. Il sait en effet que les oiseaux volent généralement d'un point fixe à un autre point fixe. Étant donné que ceux-ci ne peuvent pas rester longtemps dans le ciel et que l'endroit où il se trouve est très dégagé, il ne devrait pas être très loin d'une habitation.

Au bout d'un moment, de son cheval, il aperçoit une vieille cabane d'où sort une longue et fine fumée noire. Il avance au trot car il a faim. *Il s'agit d'une auberge*, se dit-il.

Il commence à la distinguer clairement en se rapprochant.

Le voyageur sait que dans ces auberges en bordure de route on peut parfois faire de mauvaises rencontres.

Il descend de son cheval et tire celui-ci calmement en marchant. L'âne suit à l'arrière. Il observe qu'il n'y a pas de chevaux à l'entrée de l'auberge donc certainement pas beaucoup de monde à l'intérieur.

C'est bon signe car plus il y a de monde dans une auberge en bordure de route plus les mauvaises rencontres sont courantes, se dit-il.

Il se rapproche de l'entrée de l'auberge et toc à la porte. Une dame d'une petite taille, tablier autour de la taille, lui ouvre la porte.

— Suis-je bien à l'auberge ? demande-t-il à la dame.

— Oui ! Vous êtes le bienvenu ! lui répond la dame qui semble être la tenancière.

Il attache son cheval et son âne à l'arrière de l'auberge par prudence et entre s'installer à une table à l'intérieur.

— Qu'avez-vous à manger pour un voyageur qui a très faim et qui est de passage ? demande le voyageur.

— Une soupe ou un bouillon de bœuf ? lui répond la dame en tendant une casserole à l'homme qui semble être son mari, le tenancier.

— Une soupe, je voudrais ! répond le voyageur.

Le tenancier salue à son tour le voyageur d'un hochement de tête pour lui souhaiter la bienvenue.

La dame lui rapporte sa soupe dans un grand bol avec une cuillère en bois qu'elle pose sur sa table. Le voyageur déguste la soupe qu'on vient de lui rapporter et engage la conversation avec le tenancier.

— C'est très appétissant ! C'est vous qui faites la cuisine ? demande le voyageur.

— Oui ! lui répond le tenancier.

Avec un léger sourire suivi d'un regard complice à sa femme, il ajoute :

« Je le fais aussi bien que ma femme, sinon mieux. »

Sa femme réagit à cette blague de son mari par un hochement de tête malicieux.

— Vous devez voir du monde passer par ici ! dit le voyageur à l'endroit du couple.

— Oh oui ! C'est vrai ! On voit toutes sortes de personnes allant du commerçant, du voyageur aux personnes peu recommandables de la région, répond le tenancier.

Il rajoute :

« Vous êtes notre premier visiteur du jour ! »

— Des personnes peu recommandables ? interpelle le voyageur.

— Oui des brigands si vous voulez ! répond le tenancier.

Et s'adressant ensuite à sa femme, il dit :

« Tiens ! dis-lui toi ! »

Sa femme raconte au voyageur la scène de la veille.

En effet, une bande de cinq cavaliers très affamés avaient débarqué à l'auberge au petit matin de la veille. Par de grands cris répétés, ils ont réveillé la tenancière et son mari.

Malgré la présence de la pancarte à l'entrée indiquant que l'auberge est fermée, les cavaliers ont insisté pour avoir à manger tout en proférant des menaces à leur endroit.

Le tenancier et la tenancière ont été contraints à faire à manger à ces cavaliers qui avaient tous l'air pas trop nets de par leurs conversations.

Ils donnaient l'impression au premier regard d'être des déserteurs de Roi-ville.

Mais des scènes pareilles, ils en ont l'habitude vu que c'est la seule auberge du coin en dehors d'un comté.

Ils ont appris à ne jamais poser de questions à tous ceux qui passent par leur auberge.

Une fois son repas terminé, le voyageur demande alors au tenancier la direction pour se rendre à la ville AT.

— La ville AT ? lui redemande le tenancier comme touché de sympathie pour le voyageur car d'habitude il se contente d'indiquer la direction quand on lui pose la question.

— Oui, la ville dite AT ! lui répond le voyageur.

— Mais qu'allez-vous y faire ? C'est une ville à ne pas fréquenter. Cette ville à mauvaise réputation. D'ailleurs, personne n'y va ! lui lance le tenancier étonné.

— Justement ! c'est pour cela que j'y vais. J'aimerais savoir pourquoi elle a cette réputation, répond le voyageur.

— Cette ville a très mauvaise réputation ! insiste le tenancier.

— Je sais ! vous me l'avez dit, rétorque le voyageur un peu agacé.

— C'est au sud en passant par le sentier qui longe l'auberge. Prenez ensuite à gauche à hauteur des plaines. Vous en aurez pour quelques jours de route ! répond le tenancier.

Son repas terminé, il tend une pièce à la tenancière et demande un endroit où il pourrait passer la nuit. Il descend sa scelle de son cheval et transporte ses vivres jusqu'à la grange qui lui a été indiquée. Le tenancier conduit les deux bêtes du voyageur à la petite écurie à l'arrière.

Le voyageur se réjouit de ne pas dormir cette nuit à la belle étoile. Il enlève ses bottes et touche sans arrêt ses pieds encore engourdis comme pour les masser. Il pose ensuite ses bottes au pied de la paille qui lui servira de lit cette nuit.

La nuit, de petites bestioles lui entrecoupent le sommeil. Il réussit néanmoins à s'endormir car la fatigue l'entraîne très vite dans un sommeil profond.

Il se réveille au petit matin ; prépare ses bêtes, redonne quelques pièces aux aubergistes et reprend son chemin en sortant par l'arrière de l'auberge.

En effet, le patriarche de son conté lui avait appris comment rentrer et comment sortir en toute sécurité d'une auberge en bordure de route.

Le voyageur emprunte le chemin indiqué par le tenancier. Il descend à présent une montagne parsemée çà et là de grosses et hautes touffes d'herbes. Au pied de celle-ci, il remarque devant, à sa droite, une bande de quatre cavaliers qui file à grande vitesse vers des montagnes bordant une route.

Certains cavaliers poussent des cris de joie pendant que d'autres réussissent avec grande peine à faire suivre la cadence à leurs chevaux visiblement très chargés.

Le groupe de cavaliers s'arrête brusquement au signal d'un des leurs. Leurs chevaux hennissent bruyamment. Ils forment un cercle. Mutuellement, les cavaliers s'interpellent d'une voix forte.

Le voyageur s'arrête et descend de sa monture. Il met ses bêtes à l'abri derrière un grand rocher. Il s'approche prudemment de ces cavaliers bruyants en rampant ventre contre la terre poussiéreuse jonchée de petites pierres. Il arrête sa progression vers cette bande quand il arrive à distinguer et à entendre clairement les quatre individus qui portent tous un grand chapeau et une épée à la ceinture.

Ils ont chacun une allure très négligée. Certains ont le pantalon porté tellement haut qu'on peut voir leurs jambes. D'autres ont une manche de chemise plus longue que l'autre. Ils portent tous une barbe de plusieurs jours.

Le voyageur tend l'oreille, l'un des quatre individus, celui qui porte un mouchoir rouge autour du coup, certainement le meneur, dit à l'endroit d'un autre :

« Bousket Junior, nous allons camper ici ! » et il s'adresse aux deux autres : « Faites sortir les tentes pour le camp et allumez un feu ! ». Il dit ensuite : « Toi, Herban Junior, tu t'occuperas du bouillon ! » Les ordres du meneur sont aussitôt exécutés. Les quatre individus s'activent à la préparation de leur camp.

Le voyageur quitte l'endroit où il est tapi depuis un moment à surveiller et rejoint ses bêtes. Sans faire de bruit, il descend ses vivres du dos de son âne et descend sa scelle du dos de son cheval.

Il se baisse ; ramasse quelques branches d'arbuste qui traînent à côté et les disposent au-dessus et autour du grand rocher pour encore mieux cacher ses bêtes et ses vivres.

Il répare ensuite se positionner là où il avait décidé de surveiller les quatre individus bruyants dont le comportement ne le rassure pas beaucoup.

Les quatre individus sont désormais assis autour d'un petit feu très actif. Quelques braises s'échappent par moment. Une casserole est posée

sur ce feu. Le meneur est interpellé par l'un de ses camarades :

— Bousket ! où échangerons-nous le butin ? Et quelle sera la prochaine diligence à attaquer ?

Bousket répond :

— Herban, nous échangerons le butin contre des pièces d'or près de la ville AT. Le représentant de cette ville nous les rapportera de sa mercerie.

— Marsoville la ville AT ? interpelle Herban.

— Oui, la ville AT ! répond Bousket en ajoutant :

« On ne rentrera pas dans la ville, n'ayez crainte. L'échange se fera à l'arrière de celle-ci, dans un lieu secret convenu avec le représentant. »

Bousket continue :

« Il m'a été rapporté qu'une diligence passerait par la vallée du lac demain peu après le lever du jour. Nous nous y rendrons après l'échange ».

Le voyageur réalise à cet instant depuis sa cachette qu'il a devant lui les célèbres bandits de la région. Les frères Bousket et Herban réunis.

En effet, le patriarche de son conté lui en avait parlé. Il lui avait dit ceci :

« De tous les bandits que tu rencontreras sur ton chemin dans cette région, les frères Bousket et Herban sont les plus aguerris dans les vols. Ils rôdent dans cette région depuis longtemps. Ils pillent les diligences, dépossèdent les voyageurs perdus, les habitants qui s'éloignent de leur conté,

de leurs objets de valeur et écoulent ensuite leur butin contre des pièces d'or.

Ils volent tout ! Allant des chevaux jusqu'aux vêtements » et il avait rajouté « Mais ce ne sont pas des criminels ce sont juste des voleurs. Ils sont très connus dans cette région où ils sévissent depuis des années ».

Le voyageur les observe toujours tant tôt fasciné par ces légendaires individus à la fois sinistres tant tôt méfiant et médusé.

Bousket aux trois autres :

— Les prochains jours, Il nous faudra de nouveaux chevaux plus frais.

— On en trouvera contre quelques pièces vers la région des chenilles, répond Herban.

Les frères Herban ont rejoint les frères Bousket il y a quelques semaines. L'union fait la force dit-on. Car à deux les Herban moins aguerris, parvenaient de plus en plus difficilement à leurs fins.

À écouter ces individus, le voyageur sait désormais qu'il n'est plus très loin de la ville AT.

Mais il a du mal à comprendre le lien entre les frères Bousket et Herban et un certain représentant de la ville AT.

Il ne s’attarde pas sur ces pensées et rejoint sa cachette. Dans cette cachette, il peut tranquillement se reposer, sans être inquiet et attendre le levé du jour.

Il laissera partir les quatre frères en premier et reprendra son chemin ensuite.

Il fait froid. Un léger vent souffle sur le rocher et les branches posées par le voyageur sur ce dernier tombent les unes après les autres.

Le bruit de sabots des chevaux des quatre frères réveille le voyageur à l’aube. Il se lève, se dresse sur le rocher et aperçoit s’éloigner les quatre frères tristement célèbres.

***

Le voyageur prépare ses chevaux, leur donne à boire, reprend quelques bouchées de la grosse baguette de pain qu’il sort de sa sacoche et reprend son chemin.

Sur son cheval, il descend une colline.

On peut voir briller sous les rayons du soleil les sacoches marron rattachées à chaque flanc de son cheval.

De la main droite, le voyageur incline sur le côté son grand chapeau pour se protéger du soleil.

On l'entend répéter de petits « hoo ! » « hoo ! » comme pour rendre son cheval plus docile quand celui-ci bouge la tête dans tous les sens.

Le voyageur se trouve à présent sur un sentier très dégagé qui lui offre une grande vue sur l'horizon. À sa gauche, à plusieurs kilomètres, il voit ce qui semble être un royaume de par la grande muraille qui l'entoure et le haut château qui pointe en son centre. C'est Roi-ville. Il le sait.

Continuant sa route, du pied d'une petite montagne, il discerne à l'horizon vers le bas d'un arbre la silhouette de deux hommes.

Ces deux hommes bougent sans cesse en se rapprochant tantôt violemment l'un de l'autre, tantôt se séparant brutalement.

Le voyageur à cheval observe la scène de loin. Il s'arrête quand il distingue nettement qu'il s'agit de deux soldats qui vraisemblablement appartiennent à une garde royale vu leur tenue.

La scène a tout l'air d'un combat. Soudain, un soldat s'écroule et semble ne plus bouger. Le deuxième soldat s'approche du premier allongé et retire de ses mains ce qui semble être un bout de carte. Il tente ensuite de remonter à cheval. Mais il s'écroule à son tour et semble ne plus bouger aussi.

Le voyageur après un moment d'observation se rend très vite compte que les deux soldats n'ont pas survécu à leurs blessures.

Il descend alors de son cheval et s'approche lentement, à pas mesurés, des deux soldats étendus au sol.

Dans la main droite de l'un des deux soldats, il distingue bien le bout de carte qui sans aucun doute a été la raison du combat. Il retire le bout de carte de cette main ensanglantée et le regarde avec curiosité.

L'air surpris, il y lit ces inscriptions : « ville A T » puis en dessous : « Trésor OUS à gauche ».

Le voyageur n'a aucune idée de ce que ces inscriptions veulent signifier mais le mot trésor et la scène dont il a été témoins indiquent clairement que ce bout de carte donne les coordonnées de l'emplacement d'un trésor, « Une énigme se rajoute à une autre énigme » se dit-il

Le voyageur s'arrête et réfléchit un moment. Doit-il se rendre à Roi-ville qu'il aperçoit à sa gauche d'où viennent sans aucun doute les deux soldats pour rendre le bout de carte ?

Ou

doit-il se mettre à la recherche du potentiel trésor indiqué sur le bout de carte ?

Se rendre à Roi-ville, soupire-t-il serait imprudent car qui le croirait ? Il serait plutôt soupçonné d'être l'auteur de l'agression des deux soldats étant donné qu'il est le seul témoin du combat.

Il revient très vite à son cheval non sans avoir pris soin de mettre le bout de carte dans la poche intérieure de sa veste, Il décide de ne pas traîner et s'attarder là.

Le voyageur reprend sa route sur un sentier traînant toujours son âne à l'arrière.

Après quelques mètres sur celui-ci, il décide de le quitter pour emprunter un sentier plus étroit tout en continuant à se diriger vers le sud.

À la fin de la journée, quand le soleil se couche, il fait une rencontre inattendue.

En effet, un vieil homme aux longs cheveux blancs sorti de la broussaille se montre à lui sur le bord du chemin puis disparaît.

Le voyageur lance à trois reprises à l'endroit de la silhouette qu'il vient d'apercevoir : « qui va là ! » sans réponse.

Il continue son chemin. Quelques mètres plus loin, le même vieil homme se montre à nouveau puis disparaît aussitôt.

Intrigué, le voyageur descend de son cheval pour retrouver le vieil homme à l'endroit où ce dernier avait apparu. Il scrute le bord du chemin à la recherche d'un nouveau signe de la silhouette. Il ne trouve personne. Il remonte alors à cheval et continue son chemin.

« Probablement un habitant perdu qui cherche son chemin », se dit-il.

Sur le chemin, le voyageur repense à tous les contés qu'il a traversés.

En effet venant d'une famille de fermier, il a vu le patriarche de son conté revenir de chaque voyage avec beaucoup d'histoires qu'il leur racontait.

L'histoire qui l'avait le plus marquée fut l'énigme des grosses pierres noires.

De grosses pierres noires qui avaient fait une soudaine apparition dans un conté au nord.

La suite de cette brusque apparition fut le tarissement de la moitié des points d'eau de la ville, Et ce conté fut ensuite appelé conté sec.

De sorte que tous les voyageurs dont le chemin conduisait à passer par ce conté sec faisaient le plein d'eau avant leur traversée.

Son patriarche avait indiqué que ces pierres noires initialement enfouies dans le sol avaient, en réalité, juste été déplacées par la force du courant d'un affluent du fleuve suite à une pluie interminable la nuit qui avait précédé leur apparition.

Cette apparition de grosses pierres n'avait rien de mystique contrairement aux dires des habitants. Et qu'une fois ces grosses pierres dégagées, les points d'eau ont réapparu.

Le voyageur continue son chemin sur une route très marquée par les traces de carrosses de diligence,

Une route qui a l'air d'être très fréquentée de par les traces au sol et les quelques riverains qu'il commence à apercevoir de chaque côté de la voie.

Il s'arrête à la hauteur d'un riverain et lui demande la direction pour se rendre à la ville dite AT.

Il lance ensuite un « hue » « hue » à son cheval et continue vers l'indication qui lui a été donnée par ce dernier.

Le patriarche de son conté lui avait demandé avec insistance de passer par cette ville sans lui dire la raison.

Ce voyage ayant pour but de traverser les contés, de comprendre les cultures, d'aider là où on a besoin de lui et rapporter cette richesse en connaissance une fois de retour à son conté ; il reste

persuadé que cette ville lui permettra d'apprendre certaines choses.

Au bout d'une longue journée de cheval et après avoir traversé étangs d'eau et prairies il aperçoit enfin une petite pancarte qui semble indiquer l'entrée de la ville. En effet, la pancarte indique Bienvenue à Marsoville et en dessous la ville AT.

***

Chapitre II
Le quotidien à Marsoville, la ville dite AT

La ville de Marsoville, ville dite AT comme la majorité des villes de cette époque est en grande partie composée de petites habitations avec pour certaines un enclos et de vastes plaines dans lesquelles, en journée, s'activent des paysans. Les villes de cette époque se différencient des contés par l'architecture de leurs habitations et le grand nombre de leurs habitants.

Quelques montagnes, les unes près des autres, forment une sorte de dos de chameau qui marque par la même occasion la limite de Marsoville au nord.

Au sud, une grande forêt composée d'arbres géants délimite Marsoville des premières habitations des contés voisins. Un grand lac borde l'entrée de la ville non loin de cette forêt.

À l'entrée de la ville, il y a une mercerie. Elle est faite de pierres anciennes. Sa grande toiture inclinée

lui donne une allure singulière qui permet de la distinguer depuis la sortie à l'autre bout de la ville. Dans cette mercerie, on trouve beaucoup d'articles allant de simples objets de décoration aux vêtements en passant par les produits alimentaires. Cette mercerie est la seule de la ville.

Du centre-ville, on aperçoit sur une colline une belle bâtisse dont l'architecture contraste avec les petites habitations en contrebas,

La belle bâtisse dressée de toute sa hauteur, comme pour dominer la ville, est entourée d'un grand jardin.

Un sentier long de quelques kilomètres sépare la belle bâtisse du centre-ville.

Contrairement à la belle bâtisse, la vieille architecture et l'état d'usure des toitures des petites habitations donnent l'impression d'être dans une ville abandonnée.

Quelques édifices aux allures religieuses en ruines jalonnent de part et d'autre les rues ; rajoutant un fond de déprime au tableau. Un nombre impressionnant d'oiseaux de toutes les couleurs volent toute la journée dans le ciel bleu de Marsoville.

Les rues sont étroites et serpentent la ville en convergeant toutes vers le centre de celle-ci.

À l'heure des beaux jours, comme ce matin la fréquence des allers et retours des chariots dans les rues en terre battue provoque une épaisse poussière persistante qui aidée du vent couvre la quasi-totalité de la ville. Cette poussière au-dessus de la ville ne se dissipe que le soir venu. Quand la cadence soutenue des activités dans les rues baisse peu à peu pour finir par s'estomper.

Le retour de paysans des plaines à bord de leurs chariots tirés par de grands chevaux clôt le bal des activités dans la ville.

À Marsoville, les nuits sont très calmes, les habitants restent la plupart du temps terrés à leur demeure. Il n'y a que de la belle bâtisse qu'on entend régulièrement des sons de chant et des échos de voix qui laissent deviner que des dîners s'y déroulent.

Comme la pancarte à l'entrée de la ville mentionnant les inscriptions : Bienvenu à Marsoville la ville AT le laisse facilement deviner, Marsoville n'a pas bonne réputation dans les contés voisins et lointains.

Il se dit dans ces contés que les habitants de Marsoville ont de mauvaises mœurs du fait qu'ils sont non croyants.

Dans cette région, ne pas croire est très largement jugé impardonnable et inadmissible car tous les habitants ici croient en quelque chose. Certains en leurs ancêtres et ne jurent que par eux et d'autres en Dieu. La croyance tient une place très importante dans la vie quotidienne. Elle fait la valeur de l'habitant. Cependant à Marsoville, il a été interdit aux habitants depuis bien longtemps la fréquentation des lieux de culte ou l'expression d'une croyance, quelle qu'elle soit.

Les rares habitants de Marsoville à qui ils arrivent de se retrouver dans un conté voisin se gardent toujours de faire savoir qu'ils viennent de Marsoville la ville dite AT. Car Ils y seraient violemment expulsés pour ceux qui ont encore de la chance ou enfermés pour ceux qui en ont moins. Ils n'y sont jamais les bienvenus.

Cette mauvaise réputation de la ville est si repandue que les diligences venant des contés lointains ne traversent jamais Marsoville.

Les voyageurs et marchands itinérants non plus. Tout ce monde fait à chaque fois le détour pour contourner cette ville.

Le marché aux trocs est la plus grande animation de la ville. Le jour de marché, les habitants se retrouvent au centre-ville pour faire du troc.

Ces jours sont particuliers. Les habitants se rencontrent et échangent librement entre eux une vache ou du lait et diverses denrées alimentaires contre du pain, des objets d'antiquité et bien d'autres articles.

À cette occasion, les commerçants brocanteurs dont font partie Bertrand et son fils Petit Jean troquent des objets antiques contre des vivres ou des pièces d'argent ou des bêtes.

Ce matin de jour de marché, Bertrand le brocanteur s'active sur son étalage. En premier, Il installe sa table avec beaucoup de minutie comme à chaque fois.

Il pose ensuite une grande nappe aux couleurs vives avec du blanc sur les bords. Il fait ensuite le tour de sa table en s'assurant que la nappe ne déborde pas sur les côtés.

Sous la brume matinale, muni d'un petit chariot, il se rend ensuite à sa réserve ou se trouve ses objets à troquer. Là-bas, Il dispose les objets un par un avec soin sur son chariot comme s'il avait peur de les casser et les ramène ensuite à son stand pour les ranger.

Il dispose les objets avec précision sur sa nappe,

En effet, sur cette nappe, chaque objet a son emplacement précis pour pouvoir attirer les regards des passants.

Il pose en premier les objets les plus petits comme les statuettes, les petits pots en verre et ensuite les objets plus volumineux comme les grands pots en terre, les gros vases aux poignées circulaires.

Bertrand sort ensuite du sac qu'il porte en bandoulière une petite brosse fine et la passe sur chaque objet pour lui donner ses plus beaux éclats.

Il fait et refait ce geste plusieurs fois tout en faisant le tour de la table scrutant chaque objet pour s'assurer que celui-ci paraît dans son plus beau jour.

Au marché, un homme lance à Bertrand :

— Bonjour Bertrand, il n'est pas venu avec toi aujourd'hui Petit Jean ?

Cet homme, c'est Clément. Clément est un fermier. Il tient un petit enclos en guise de stand dans lequel il présente ses bêtes juste à côté de Bertrand.

Les deux hommes se connaissent depuis longtemps, Et chaque fois que Clément a besoin de troquer pour avoir certains objets, c'est

naturellement vers le stand à Bertrand qu'il se dirige et vice versa.

Bertrand et Clément sont aussi des voisins d'habitation. Leurs demeures sont très proches l'une de l'autre. Seule une petite clôture faite de bois les sépare.

Bertrand lui répond :

— Bonjour Clément, non ! Il s'occupe aujourd'hui de réparer le chariot pour les vide-greniers.

Clément réplique :

— As-tu des objets de BO en vente aujourd'hui ?

Clément a une manière assez particulière, très discrète, mêlée d'un fond d'ironie et de malice de prononcer le nom de sa ville.

Il ne prononce jamais les deux lettres A et T quand il désigne sa ville. Comme dans une forme de résilience singulière, il remplace les lettres A et T par B et O. Du coup au lieu dire la ville AT, il dit plutôt la ville BO. C'est une manière personnelle pour lui de conjurer le mauvais traitement infligé à sa ville qu'il aime tant. Dans la discrétion, cette attitude de Clément est appréciée à Marsoville.

Bertrand à l'endroit de Clément :

— Aujourd'hui, non ! Je n'ai pas d'objet BO. Le prochain jour de marché peut-être.

Les deux hommes ont pris l'habitude d'évoquer le nom ville AT avec sourire. Ils savent que ce nom n'est qu'une grosse manœuvre du représentant de la ville.

Mais Bertrand et Clément se gardent toujours au marché d'en dire plus à ce sujet.

Avec les vide-greniers organisés par certains habitants, beaucoup d'objets provenant de la mercerie de Marsoville finissent sur le stand de Bertrand et des autres brocanteurs du marché aux trocs.

On retrouve chez Bertrand en plus des objets d'antiquité, des vêtements d'occasion, des bijoux d'occasion et autres petits effets personnels.

Le stand à Bertrand attire beaucoup de monde surtout quand il y a des baptêmes, des mariages à organiser, une nouvelle maison à construire, etc.

Les matins de jour de marché aux trocs les fermiers, les paysans, les brocanteurs s'affairent à l'organisation de leurs stands.

On entend d'ailleurs aisément entre deux grincements de bruit de déplacement de table, les habitants pour certains reconvertis en marchand discuter entre eux comme Clément et Bertrand.

Les habitants sous la brume matinale font beaucoup de vas et viens entre leur petite cabane qui

leur sert de réserve et leurs stands. D'autres font des vas et viens entre le marché et leur demeure.

Quand peu à peu le ciel de Marsoville commence à se dégager ; comme il est de coutume à ce moment précis du lever du jour, on commence à apercevoir les premiers oiseaux aux couleurs bleu clair se regrouper dans le ciel.

Bertrand ajuste sur son stand les derniers objets ramenés de sa réserve qui longe la voie principale traversant la ville.

La seule entrée qui est aussi la seule sortie du marché est peu à peu bondée de monde.

Quelques passants munis de leurs articles pour le troc commencent à faire le tour des stands lentement observant avec intérêt les nombreux objets et articles variés exposés.

Bertrand a fini de préparer son stand, il se rassoit sur une petite chaise et se lève chaque fois qu'un habitant approche son stand. Il ne manque pas de décrire et de vanter chaque article de son stand.

Au marché aux trocs, les habitants de Marsoville ont toujours pris l'habitude de regarder avec beaucoup d'attention les passants qui s'approchent de leur stand.

Ils observent avec intérêt ou désintérêt les articles que ces derniers amènent pour l'échange. C'est le gage d'un éventuel bon ou mauvais troc.

Au marché, les habitants utilisent par moment des pièces d'or ou d'argent pour acheter. Ces pièces, les habitants vont les chercher nuitamment en toute discrétion, avec prudence sur la route qu'empruntent régulièrement les diligences et les commerçants itinérants qui contournent la ville.

En effet de ces diligences et des sacoches de ces commerçants tombent très souvent des pièces d'or ou d'argent.

Les habitants de Marsoville les gardent toujours précieusement de côté à leur demeure pour les jours de marché aux trocs et utilisent une petite partie pour acheter à la mercerie vu que les pièces qui y vont reviennent plutôt au représentant. Ainsi donc, ces fameuses pièces circulent discrètement en grande partie entre les habitants.

Les allées du marché aux trocs se remplissent peu à peu d'habitants à mesure que le soleil continue sa lente progression dans le ciel.

À la vue du monde déjà présent, de son stand, Clément jette régulièrement à Bertrand un regard complice et un petit sourire. En effet plus il y a de

monde au marché plus il y a des chances que la journée soit bonne.

En fin de journée, Petit Jean rejoint son père Bertrand au marché. Il vient de finir de réparer la roue droite du chariot dont il se sert pour les vide-greniers qui alimentent en articles le stand de troc de son père Bertrand.

Au marché, Petit Jean est toujours assis près de son père. Il observe les vas et viens des passants vers les stands et pousse un soupir tout en regardant son père travailler.

Le marché aux trocs se vide le soir venu. Petit Jean, comme la plupart des acteurs du jour, se prépare à rejoindre la demeure accompagné de son père avec les vivres obtenus en troquant les articles du stand.

Ce moment de fermeture de marché est toujours plus brouillant que l'ouverture car parfois certains habitants se retrouvent avec plus d'articles qu'ils n'en ont ramené.

C'est lui Petit Jean qui demain arpentera les rues de Marsoville avec son chariot pour récupérer les objets dans les vide-greniers. S'activant au côté de son père pour le rangement du chariot, il y pense déjà.

Petit Jean a fait beaucoup d'effort pour apprendre le métier de brocanteur. À ce jour, il est capable de

tenir le stand à sa place. Il a appris à marchander comme son père.

À ce dernier, Petit Jean voue une admiration sans limites. Petit Jean depuis tout petit a toujours vu son père, comme dans la plupart des familles à Marsoville, se lever tôt tous les matins ; aller en ville et toujours rentrer le soir venu avec des vivres pour les siens. Il n'a jamais manqué de rien.

Raison pour laquelle dès qu'il a eu l'âge de conduire un chariot Petit Jean n'a pas hésité à aider son père en s'occupant des vide-greniers à la place de ce dernier.

À Marsoville les habitants sont paysans de père en fils, fermier de père en fils, brocanteurs de père en fils, fermier de père en fils, etc.

L'admiration des enfants pour leurs parents est très grande malgré cette constante atmosphère de déprime à Marsoville. Petit jean comme tous les gamins de la ville ont cette chanson pour leurs parents :

Chanson à mon père/Chanson à ma mère

Papa, papa, papa/Maman, maman, maman

Tu m'aurais demandé d'être celui que tu veux que je sois.

Je t'aurais dit oui !

Tu m’aurais demandé d’être celui que je veux
Je t’aurai dit oui !
Aide-moi, aide-moi à éviter toutes les épines qui ont jalonné ton chemin.
Aide-moi, aide-moi, quel que soit l’endroit où tu seras quand nos regards ne se croiseront plus.
Oui ! Je t’aiderai mon bonhomme à condition que tu ne baisses jamais les bras.

(Mon bonhomme se remplace aussi par ma grande)

Cette chanson, leurs parents respectifs la connaissent. Par moment, les enfants l’entonnent quand ils ont besoin de petites pièces pour se procurer de petits bonbons enrobés de sucre ou des confiseries à la mercerie de la ville. À d’autres moments, les enfants de Marsoville l’entonnent en duo entre eux. Un premier faisant le fils ou la fille et le deuxième le père ou la maman.

À Marsoville la ville dite AT, un enfant devenait majeur aux yeux des autres lorsque ses parents l’autorisent à conduire un chariot. C’est le cas de Petit jean.

Bertrand le père, lui a été séparé de son père très tôt.

Ces parents adoptifs l'ont élevé comme leur propre enfant et lui ont donné le nom de son défunt père.

Un coffret lui a été remis quand il a eu l'âge de conduire un chariot. Ce coffret lui a été laissé par son père à ses parents adoptifs.

Dans ce coffret jamais ouvert par ses parents adoptifs, il y a une vielle moitié de carte sur laquelle il est inscrit : Marsoville et en dessous : du Marché 1OOO pas.

Bertrand n'a jamais su ce que ces inscriptions signifient. Il n'a jamais réussi à faire parler cette moitié de carte. De plus, il a un souvenir très lointain de ses parents au point qu'aujourd'hui il ne se rappelle rien à leurs sujets excepté les récits de ses parents adoptifs.

Il ne s'est jamais décidé à montrer cette moitié de carte à quelqu'un, même pas à ses parents adoptifs ni à Clément qui est son meilleur ami à Marsoville.

Cette moitié de carte est devenue pour lui la seule attache avec ses parents biologiques, le seul souvenir matériel qui lui reste d'eux. Il la conserve donc toujours précieusement et secrètement sur lui.

À Marsoville, une dame affectueusement appelée par tous les habitants de la ville dite AT, dame Jeanne fait son apparition tous les jours de marché.

C'est une dame aux longs cheveux bruns avec du blanc par endroit.

Elle est presque toujours vêtue de la même manière lors de ces apparitions pendant les jours de marché aux trocs.

Elle porte toujours son grand chapeau qui la protège des coups de soleil et un long manteau gris.

Dame Jeanne fait partie des animations des jours de marché aux trocs. Elle arpente les rues de Marsoville pour donner à manger aux oiseaux de la ville.

Elle leur jette d'une main des graines et des bouts de pain.

Nourrir les oiseaux est plus qu'une passion chez elle, c'est presqu'un rituel.

Sa passion pour ces oiseaux provoque chez tous les habitants admiration et respect.

Ainsi dame Jeanne reçoit tous les matins de certains habitants de Marsoville du pain et autres graines qu'elle donne ensuite aux oiseaux.

Pendant les jours de marché aux trocs, dame Jeanne récite ces paroles qui ont toujours parues

mystérieuses aux yeux des habitants, Et paradoxalement à force de répétition sonnent l'heure des trocs.

Dame Jeanne à l'adresse des habitants :

« La vie est une belle expérience.

Tout acte de bienfait reçoit en retour du bienfait.

Un bienfait est un acte qui ne demande rien en retour.

La sensation d'une vie bien vécue, à la fin de tout, se résume au bienfait que l'on y a consacré.

Dans le bonheur comme dans le malheur, il faut rester digne en étant neutre d'apparence.

Le long de chaque chemin, il y a toujours un autre chemin.

Si vous ne le trouvez pas, c'est qu'il est bien caché ! ».

Et d'ajouter ce refrain en boucle à l'adresse des oiseaux :

Chanson aux oiseaux

Magnifiques oiseaux au plumage arc-en-ciel
Magnifiques oiseaux aux sifflets apaisants
Oiseaux qui dans le ciel veillent
Venez ! C'est l'heure du dîner

La ville ne vous oublie pas
C’est votre dîner
Contemplez
Sentez
Il est
Succulent
Appétissant
C’est votre dîner

Dame Jeanne fait ce même rituel tous les jours de marché aux trocs n’en déplaise au représentant pour qui elle ne cache pas son inimité. À Marsoville, sa mère avant elle et sa grande mère aussi avaient ce rituel pendant les jours de troc au marché.

Chez elle, à sa demeure, une grande cabane sert de refuge pour les animaux domestiques de toute sorte abandonnés. Au fond de cette cabane, une grange avec une haute cage sert d’abri pour les oiseaux.

Dame Jeanne passe le clair de son temps à s’occuper de ses animaux. Elle ne vient au marché aux trocs que pour donner à manger à ses nouveaux et futurs pensionnaires.

À Marsoville, très souvent, certains habitants apportent aussi spontanément à dame Jeanne de quoi manger et se chauffer. Cette solidarité est bien entretenue dans la ville.

Par moment, dame Jeanne reçoit chez elle les curieux qui souhaitent en apprendre davantage sur les oiseaux ou les animaux en général.

Ces curieux de Marsoville très souvent composés en grande partie d'enfants dont Petit jean, viennent régulièrement observer et contempler les oiseaux à dame Jeanne.

Les langues racontent dans la ville qu'un jour dame Jeanne a eue maille à partir avec le représentant de la ville Paul le grand,

Ce dernier lui aurait interdit ce rituel les jours de marché. Prétextant que dame Jeanne ramènerait la peste à la ville.

« L'absence de dame Jeanne les jours de marché aux trocs suivants n'a pas été des jours paisibles à Marsoville. », raconte-t-on.

« Pendant ces jours les oiseaux ont volé toute la journée dans le ciel à Marsoville, ils se posaient bruyamment sur la toiture de la bâtisse de Paul le grand et même dans son jardin comme pour manifester leur mécontentement.

Les oiseaux se posaient bruyamment partout dans la ville au son de leurs cris et volaient très bas d'une manière très agressive.

Le jour de marché suivant, Paul le grand a ordonné contre son gré à ses gardes de se rendre à la demeure de dame Jeanne pour lui signifier que l'interdiction était levée et que celle-ci pouvait dorénavant continuer comme bon lui semble à donner à manger aux oiseaux », raconte-t-on à Marsoville.

Ces jours marquent encore aujourd'hui les habitants de la ville car c'était la première fois que Paul le grand revenait sur une décision.

Une fois tous les ans à Marsoville se tient à la belle bâtisse du représentant une assemblée sur la gestion de la ville. Cette assemblée est dirigée par le représentant Paul le grand qui informe les habitants sur l'amélioration des conditions de leur vie, la collecte des taxes et surtout les sanctions pour non payement de taxes.

Pendant l'assemblée, seul Paul le grand pendant de longue minute, parle et les habitants conviés sont tenus de hocher la tête en guise d'approbation.

À la belle bâtisse, Le percepteur se tient toujours aux côtés du représentant avec le registre de la collecte des taxes.

Sur le sentier qui sépare la belle bâtisse du centre-ville, on entend parfois les habitants de

retour de l'assemblée murmurer à voix basse : « Semblant d'assemblée ! ».

En effet, Le représentant dirige cette assemblée sans tenir compte de l'avis des habitants de Marsoville.

Le représentant fait aussi office de juge pour le règlement des conflits.

L'intérieur de la bâtisse de Paul le grand est très spacieux. Il est décoré de grands miroirs, de chandeliers brillants en argent, de grands et beaux tableaux incrustés dans les murs, des portes aux poignées dorées. Au centre sont disposées des tables somptueuses et des chaises confortables.

La grande bâtisse de Paul le grand comporte une écurie, une forge et un camp pour ses gardes venus de Roi-ville.

Pendant les assemblées à l'intérieur sa battisse, Paul le grand tient toujours un registre sur une table en marbre. Dans un coin de cette table, il y a toujours une douzaine de registres empilés les uns sur les autres.

Dans ces registres se trouve inscrit l'ensemble des collectes de taxes par habitant et par période.

Une petite balance dorée très ancienne posée près de la pile de registres lui sert à peser et à donner la valeur de certains objets. Paul le grand

n’accepte pour le paiement des taxes que des objets d’une certaine valeur.

Et parfois quand il a besoin de main-d’œuvre et que tous les habitants sont à jour de leurs taxes, il utilise sans scrupule cette balance pour sous-évaluer des objets et ordonner ainsi des réquisitions d’habitants.

Le représentant comme son nom l’indique est la personne à qui on s’adresse à Marsoville la ville dite AT pour toutes les questions relatives aux rapports avec l’extérieur.

L’extérieur de la bâtisse quant à elle est toujours gardé par trois groupes de dix gardes. Un groupe de gardes à l’entrée, un groupe de garde-côtes Est et un groupe de garde-côtes Ouest. À la bâtisse, ces gardes ont toujours montré une grande indifférence à l’endroit des habitants qui y sont convoqués.

Les méthodes du représentant sont d’ailleurs très critiquées en ville. À Marsoville la ville dite AT il n’est pas rare d’entendre ceci dans les conversations des habitants :

« Paul le grand est manipulateur !

Paul le grand est menteur !

Paul le grand et ses gardes nous dépossèdent de nos biens !

Paul le grand est un tyran ! »

Mais à Marsoville, toutes ces conversations surtout celles autour du représentant se tiennent discrètement à l'abri des regards.

Ici, la sentence pour incitation à la révolte est très sévère, Elle va jusqu'à la réquisition de tous les biens du concerné.

Les habitants de Marsoville ont encore en mémoire la révolte qui avait été sévèrement par les gardes de Paul le grand.

Ils subissent cette gouvernance du représentant sans pouvoir quitter la ville car non seulement les chemins en dehors de la ville sont bondés de bandits de toutes sortes, de plus ils n'ont pas bonne réputation à l'extérieur du fait du nom de leur ville.

Une fois par trimestre et pendant un jour de marché, le représentant prend la tête d'une diligence au petit matin escorté par des soldats en direction des montagnes. Cette diligence ne revient à Marsoville qu'à la tombée de la nuit. C'est d'ailleurs la seule diligence que les habitants ont toujours vue quitter la ville.

Curieusement, aucun habitant à Marsoville ne prête la moindre attention à ces chariots qui forment cette diligence et qui quittent toujours à toute vitesse la ville. Ils les regardent toujours passer avec

indifférence, trop bien occupés pendant ces jours de marché aux trocs.

À Marsoville, la ville dite AT, les habitants ont compris depuis l'existence de la ville qu'ils ne devront leur salut qu'à la solidarité qui existera toujours entre eux. Ils ne peuvent espérer d'aide de l'extérieur car le représentant Paul le grand a des gardes sous ses ordres et surtout le soutien du Roi tant redouté de Roi-ville.

À la ville dite AT, les conflits entre habitants sont toujours réglés entre habitants et le recours à la justice du représentant ne vient qu'en dernier recours.

Ici, les habitants qui ont été soumis à la justice du représentant sont redescendus de la colline qui mène à sa bâtisse encore plus remontée.

Le percepteur actuel monsieur Rémi lui est chargé par Paul le grand de la collecte mensuelle des taxes après des habitants de la ville. Les relations entre les deux hommes se résument essentiellement à la collecte les taxes.

Monsieur Rémi habite la petite maison proche du sentier entre le bas de la colline et la bâtisse du représentant au-dessus de celle-ci.

Une fois chaque mois, il se rend chez chaque habitant pour collecter cette taxe, Il monte un cheval gris et est toujours accompagné de deux gardes qui conduisent le chariot qui porte la collecte.

Pour la collecte, il part récupérer son cheval à l'écurie à la belle bâtisse et se fait accompagner du chariot conduit par les gardes du représentant.

Seuls monsieur Rémi le percepteur et quelques gardes de la bâtisse savent que la diligence qui part à l'aube de Marsoville certains jours de marché aux trocs rapporte les collectes de taxe à Roi-ville.

Une fois la tournée de collecte tant redoutée des habitants, terminée, monsieur Rémi reprend la direction de la bâtisse pour livrer au représentant la cargaison composée d'objets de valeurs de toute sorte.

Les habitants qui ne s'acquittent pas de leur taxe sont amenés manu militari par les gardes à la grande bâtisse de Paul le grand pour y effectuer des travaux de réhabilitation. Ces travaux sont vont de la confection de briques, au travail du bois pour la charpente. Les habitants réquisitionnés y travaillent de longues heures et subissent régulièrement les

mauvais traitements des gardes quand ils montrent des signes de fatigue.

Clément l'ami de Bertrand porte pour toujours au dos les cicatrices profondes des coups de fouet qui lui ont été infligés par les gardes lors de sa dernière réquisition à la bâtisse.

Monsieur Rémi à bien des égards n'a rien à voir avec les autres percepteurs qui l'ont précédé à Marsoville. Contrairement à ce qu'il laisse croire à Paul le grand, il fait preuve avec discrétion de beaucoup d'humanité à l'endroit des habitants de Marsoville.

En effet, ces comptes rendus au représentant à la fin des collectes de taxes sont déguisés afin de protéger au maximum les habitants qui n'ont pas assez de moyens.

Les habitants sont dans cette confidence. Cependant, monsieur Rémi s'est toujours gardé d'expliquer aux habitants la destination finale de toutes les collectes.

Il passe la plus grande partie de son temps entre sa demeure et la bâtisse du représentant où s'organisent fréquemment des dînes en l'honneur de Paul le grand.

Ses conversations avec Paul le grand à la bâtisse et son attitude avec ce dernier donne l'impression

qu'il ne s'intéresse guère aux habitants pendant et en dehors des jours de collecte de taxe,

Lorsque le jour de collecte coïncide avec les jours de marchés aux trocs, monsieur Rémi sur son cheval ne manque pas d'admiration pour le dévouement de dame Jeanne toujours aux petits soins des oiseaux.

Il finit un jour de marché par engager discrètement la conversation avec celle-ci.

Ils discutent et se trouvent très rapidement des points communs ; L'empathie pour les autres.

À la suite de cette rencontre, quand il est gagné par l'ennui à sa demeure, nuitamment le percepteur rend visite à dame Jeanne pour passer du temps.

Monsieur Rémi est toujours discret quand il va rendre visite à dame Jeanne. Il s'assure à chaque instant, en se retournant, en regardant à gauche puis à droite de ne pas être suivi.

Le percepteur croyait ce secret bien gardé et avoir été assez discret. Mais à son insu, Paul le grand avait chargé des gardes de le surveiller.

Toutes les manœuvres bienfaitrices du percepteur sont ainsi, à son insu, rapportées à Paul le grand.

Vient le jour où le représentant invite monsieur Rémi à l'accompagner dans la diligence à destination de Roi-ville.

« Tous tes prédécesseurs ont effectué au moins une fois avec moi ce voyage vers la montagne et je serai très heureux qu'aujourd'hui tu m'accompagnes ! », lui lance Paul le grand.

« C'est un honneur pour moi ! », lui répond monsieur Rémi. Il va enfin découvrir le royaume dont on parle temps dans la région, Roi-ville.

Il prend place au côté de Paul le grand dans un carrosse de la diligence.

Les deux hommes dans un carrosse de la diligence bavardent tout au long du trajet. Roi-ville, monsieur Rémi en a entendu parler. Paul le grand lui a indiqué la direction des montagnes, mais lui sait que la diligence dont il fait partie se rend à Roi-ville pour la livraison de la collecte des taxes.

C'est la première fois qu'il va s'y rendre.

À la fin de la journée, de loin, monsieur Rémi aperçoit par l'une des fenêtres du carrosse ce qui semble être Roi-ville.

***

Roi-ville est entourée d'une grande et très haute muraille. Seul le toit du château du roi est visible de l'extérieur.

Cette muraille est faite de briques anciennes aux couleurs rouge orangé empilées les unes sur les autres.

L'entrée du royaume s'ouvre et se referme grâce à deux énormes portes en métal. Ces deux énormes portes sont tenues par deux grosses chaînes.

Les deux portes quand elles s'ouvrent, font à chaque fois un très grand bruit qui s'entend jusqu'au château du roi se trouvant au centre de la ville.

À l'entrée, un pont relié de chaque côté à la façade de la muraille par deux énormes poutres permet de sortir et d'entrer à Roi-ville.

La levée et la descente du pont se font aux « ho ! Hiss ! » des gardes postés à l'entrée. Sous le pont se trouve un grand étang d'eau verdoyant qui fait le tour de la muraille. Roi-ville est une forteresse protégée d'une part par l'étang et d'autre part par la grande muraille.

Une forteresse qui met la ville à l'abri de toute éventuelle agression venant de l'extérieur.

À Roi-ville, il y a le château du roi au centre qui domine en hauteur tout le royaume.

Une colonne de garde protège les entrées et les sorties du château.

Les soldats du roi portent de la tête au pied, des boucliers de protection forgés en métal. Ils portent tous à la ceinture de longues épées. Le château du roi est très grand.

À l'intérieur, les appartements du roi sont situés du côté Est du château dans une tour de plusieurs niveaux.

À l'intérieur, à gauche, il y a une forge, une immense écurie abritant plusieurs chevaux et une suite d'habitations dans lesquelles sont logés les soldats.

À l'arrière des logis pour soldat se trouve la prison. La prison possède une seule fenêtre avec des barreaux. Les habitants récalcitrants de Roi-ville, ceux qui ne suivent pas les règles dictées par le roi ou qui ont commis des délits y sont enfermés.

Les autres habitations, celles où vivent les habitants du royaume, sont situées en contre bas à l'ouest du château.

On distingue facilement les auberges des habitations car devant celles-ci il y a des attroupements d'habitants discutant qui un verre à la main qui un cigare à la bouche.

À quelques kilomètres des habitations, il y a des champs. On peut y voir travailler des paysans baissés, fourche à la main, portant de larges chapeaux.

Une fois par mois à Roi-ville, le roi organise une fête en son honneur avec quelques invités au château.

Les invités, ceux qui ont ce privilège d'être au château à cette occasion sont choisis parmi les habitants.

Le choix des invités du roi est fonction de la docilité de l'habitant, de celui qui se sera fait remarquer en montrant le plus de respect pour les règles dictées par le roi.

Les autres habitants eux sont invités à se rendre dans les auberges de la ville pour boire et manger à en l'honneur du roi.

Curieusement, la fête à Roi-ville a lieu le lendemain de l'arrivée de la diligence du représentant de Marsoville la ville dite AT.

Paul le grand participe aussi aux festivités à la table du roi. Le représentant de Marsoville est parfois accompagné de son percepteur comme aujourd'hui monsieur Rémi.

En effet, le roi de Roi-ville festoie à la vue de la collecte fructueuse ramenée de Marsoville.

Dans la diligence, le représentant et le percepteur sont désormais à hauteur de Roi-ville. Le pont est

baissé par les gardes et les deux grandes portes ouvertes pour laisser rentrer la diligence.

Une fois à l'intérieur le représentant descend du carrosse et demande à son percepteur monsieur Rémi de l'y attendre et qu'il revient dans quelques minutes.

Les gardes déchargent les carrosses et ramènent la collecte sous un hangar non loin du château du roi.

Paul le grand entre par la porte principale du château. Ici à Roi-ville et au château tout le monde connaît Paul le grand le représentant de Marsoville la ville dite AT. Il rejoint le roi dans sa tour.

Après une bonne heure d'attente, monsieur Rémi assis dans le carrosse commence à s'impatienter car le voyage de Marsoville à Roi-ville avait été un peu long. Et la fatigue commence à le gagner.

Le représentant Paul le grand réapparaît à l'entrée du château accompagné de cinq gardes. Il s'approche de monsieur Rémi assis dans le carrosse et d'un ton sec il lui intime l'ordre de descendre en lui signifiant qu'il est arrêté pour trahison.

Monsieur Rémi fut aussitôt traîné par les gardes vers la prison. C'est à ce moment que le percepteur réalise que son stratagème pour aider les habitants de Marsoville avait été rapporté à Paul le grand.

Il reste néanmoins persuadé de ne pas avoir été dénoncé par les habitants car il ne voit pas ce que ceux-ci y gagneraient.

La tête baissée, les deux bras tenus fermement de part et d'autre par les gardes qui le font avancer manu militari, il repense à cette phrase de dame Jeanne un soir à la demeure de celle-ci :

« N'aie jamais confiance en la personne de Paul le grand »

Avant le début des festivités, dans ses appartements à la tour du château, le roi désigne un nouveau percepteur pour Marsoville. Il le présente à Paul le grand.

« La fête en mon honneur peut commencer ! » dit-il ensuite devant un auditoire qui l'applaudit longuement dans une grande salle.

Les festivités terminées à Roi-ville, Paul le grand rentre à Marsoville accompagné de son nouveau percepteur.

Marsoville la ville dite AT a désormais un nouveau percepteur. Ce dernier contrairement à monsieur Rémi ne fait preuve d'aucune empathie pour les habitants les plus pauvres qui ont du mal à s'acquitter des taxes.

Dame Jeanne remarque au bout de quelques jours l'absence de monsieur Rémi.

Elle a l'intuition que quelque chose de grave lui est arrivé.

Elle ne peut pas s'adresser au représentant pour s'enquérir de ses nouvelles.

Elle réfléchit quelques jours puis décide de mettre ces oiseaux à contribution.

Régulièrement dame Jeanne accroche des morceaux de pain aux becs des oiseaux en leur marmonnant des mots à l'oreille.

Les oiseaux s'envolent avec les bouts de pain au bec. Ils font dans le ciel au-dessus de Marsoville un grand cercle et s'élancent vers les montagnes.

Dame Jeanne sait que les oiseaux l'enverront à monsieur Rémi où qu'il se trouve s'il est encore vivant.

Elle est donc rassurée de constater que les oiseaux reviennent toujours à sa demeure le bec vide.

Dans sa cellule à Roi-ville, monsieur Rémi prend l'habitude de toujours se réveiller aux cris de ces oiseaux qui arrivent à sa fenêtre avec des bouts de pain accrochés au bec. Il se précipite vers ceux-ci à chaque fois.

Cela le ravit car la nourriture est très infecte à sa prison. À la longue, une forme d'amitié finit par s'installer entre lui et ces curieux oiseaux.

Du fond de sa cellule, toujours debout, marchant, monsieur Rémi ne pense qu'à une seule chose, sa liberté.

Quelques rare fois, de la fenêtre de cette cellule, il aperçoit les quatre célèbres bandits, les frères Bousket et Herban dont toute la région parle tant. Ceux-ci entrent et sortent des auberges de Roi-ville, cigares à la bouche, en compagnie de demoiselles aux allures désinvoltes ; se vantant de posséder beaucoup de pièces d'or. Cependant à Roi-ville les quatre frères se gardent bien de commettre des méfaits. Le roi n'est pas loin. Monsieur Rémi les entend dire ceci :

« À nous ! Sont les pièces d'or !
À nous le précieux !
À nous ! Sont les précieuses ! »

Monsieur Rémi s'interroge toujours à leur vue :

« Comment ces quatre si tristes individus peuvent séjourner à Roi-ville sans être inquiétés ? »

Mais sa condition actuelle de prisonnier lui revient très vite. Il se rassoit aussitôt à ras le sol de sa cellule ; le dos contre le mur et se laisse entraîner

dans ses pensées. Manifestement, la chaleur des habitants de la ville de Marsoville lui manque.

***

Chapitre III
L’entrée du voyageur dans la ville dite AT

La ville que le voyageur commence à découvrir à cette heure de la journée où le soleil est au zénith est un peu bruyante.

Les sifflets des conducteurs de carrosse très pressés se mélangent aux cris d’oiseaux qui ne cessent de voler dans le ciel.

Après quelques mètres sur la route principale de la ville il aperçoit la mercerie de la ville, il s’arrête devant celle-ci, à l’entrée il est inscrit tout en haut mercerie de Marsoville.

Il se décide à y rentrer pour se renseigner et avoir plus d’information sur la ville tout en se gardant de montrer ou de faire savoir l’existence du bout de carte en sa possession.

Il faut dire que sur le bout de carte l’inscription ville AT l’intrigue énormément car quelques instants

avant son arrivée à la hauteur de la mercerie, il avait remarqué des bâtisses anciennes qui semblent être des anciens lieux de culte.

Le voyageur au gérant de la mercerie :

— Bonjour monsieur !

Le gérant de la mercerie au voyageur :

— Bonjour. Que désirez-vous ? Ici, nous ne faisons pas de troc si vous avez des pièces d'argent ou d'or vous pourrez choisir un article.

Le voyageur au gérant de la mercerie :

— Je suis un voyageur. Je voudrais des renseignements pour trouver mon chemin, dites-moi monsieur le gérant, savez-vous pourquoi cette ville Marsoville porte à l'entrée l'inscription ville AT ?

Le gérant de la mercerie au voyageur :

— Non, monsieur ! Je n'en ai aucune idée, Et cette boutique appartient au représentant de la ville la seule autorité de la ville et d'ajouter « Lui seul saura vous répondre, »

Dans la boutique le voyageur remarque intrigué, que tous les objets qui portent le nom Marsoville portent en dessous l'inscription ville AT, Et l'évocation du mot représentant rajoute au mot autorité, prononcés par le gérant ne l'encourage pas à insister.

Le voyageur au gérant de la mercerie :

— Je voudrais faire boire mon cheval et mon âne, pouvez-vous m'indiquer où je pourrais les conduire ?

Le gérant de la mercerie au voyageur :

— Vous pouvez les conduire à la source, c'est l'eau qui dévale les rochers et se déverse dans le lac à l'entrée de la ville.

Le voyageur quitte la mercerie non sans avoir dit merci au gérant et tire ses bêtes vers la source,

Sous le soleil ardant de Marsoville, il repasse en marchant lentement devant toutes ces curieuses vielles battissent abandonnées aux allures de temple.

Le voyageur après quelques kilomètres aperçoit enfin la source. Il se rapproche de celle-ci. La beauté du spectacle qui lui est offert semble lui faire oublier pendant quelques secondes ses deux bêtes.

Il reste pendant un court instant sans voix, débout les yeux écarquillés.

Il se ressaisit très vite et amène ses bêtes boire. Il contemple les chutes d'eau qui inondent le lac qui s'étend à perte de vue.

Ces grosses chutes d'eau qui dévalent les rochers font un grand bruit. On aurait dit un torrent d'eau se déversant sur des toitures d'habitation.

Le voyageur monte sur un rocher pour admirer les vagues d'eau qui jaillissent du dessous des racines des gros arbres qui dessinent les uns à côté

des autres la forêt dense et immense qui longe toute la façade sud de Marsoville la ville dite AT.

Les feuilles et les branches portées par ces arbres géants provoquent sous l'effet du vent des bruits secs de craquement qu'on entend par moment.

Les rayons de soleil qui réussissent à s'infiltrer dans cette dense et verte couverture aérienne éclairent difficilement l'intérieur de la forêt.

Le voyageur décide de camper là au pied d'un rocher pour quelque temps afin de garder le souvenir de cette belle vue bien ancrée dans sa mémoire.

Il observe qu'en journée comme de nuit aucun habitant ne se rapproche de la source et que la forêt de nuit comme de jour est animée par les cris d'oiseaux et le son interminable de l'eau qui s'échappe de la source,

L'eau qui jaillit des racines ne s'arrête jamais.

Dans le ciel, les oiseaux volent par groupe et très bas. Ils se posent sur les rochers qui reçoivent les vagues d'eau.

Tout au long du lac en contre bas, on trouve plusieurs rochers du même type que ceux près de la source. Presque de la même hauteur et la même largeur.

Sur la façade de ces rochers, le voyageur remarque des fissures par lesquelles ruissellent des filets d'eau provenant de la source en hauteur.

Le lac grâce à ces affluents irrigue les champs dans les prairies tout autour de la ville. Ce lac est le plus grand étang de la ville et surtout le plus grand étang d'eau que le voyageur ait jamais vu.

Le voyageur continue le jour suivant à contempler ce beau spectacle oubliant presque sa quête pour la découverte du trésor et l'énigme de la ville dite AT.

Les oiseaux qui tantôt volent au-dessus du lac et tantôt se posent sur les rochers ont tous en commun un plumage marron, une queue vert clair pour certains et rouge écarlate pour d'autres.

Leurs becs blancs finissent de parfaire le beau mélange de couleurs qu'ils dégagent.

N'est-ce pas ces fameux oiseaux dont le patriarche de son conté lui avait parlé ? Les oiseaux tricolores que tout le monde appelle tricot ?

« Sans doute ! » se dit-il.

Aussi surprenant que cela puisse paraître aucun oiseau ne survole l'endroit où les vagues d'eau s'échappent des racines des arbres.

La source ne cesse d'intriguer le voyageur :

« Comment autant d'eau peut sortir des racines et pourquoi aucun oiseau ne survole la source ? » se pose-t-il ces questions.

Aujourd'hui, le voyageur décide de se rendre à la mercerie pour y chercher des vivres, mais l'animation inhabituelle de Marsoville attire son attention. Il aperçoit au centre de la ville plusieurs stands et une foule qui déambule entre ceux-ci. Il se dirige vers un habitant et lui demande ce qui se passe. Ce dernier lui fait savoir que c'est jour de marché aux trocs.

Le voyageur décide d'aller à la rencontre de certains habitants dans ce marché tout en faisant du troc pour se faire ses provisions.

À la fin de la journée, ses provisions faites, il revient près de la source. L'endroit qu'il a choisi pour camper. Ce si merveilleux et étrange endroit.

Il a néanmoins compris, ce matin au marché à l'issue de ses échanges avec les habitants, qu'aucun d'entre eux ne sait pourquoi autant d'eau s'échappe du dessous des racines à la source ; ni pourquoi les habitants ne s'approchent jamais de celle-ci ; ni pourquoi d'ailleurs Marsoville est dite ville AT.

Le voyageur n'a guère avancé dans ses quêtes, la localisation du trésor entre autres. Mais le spectacle

de la source l'enthousiasme et lui fait relativiser les choses.

Ce matin pendant que son cheval et son âne broutent l'herbe fraîche aux pieds des arbres, le voyageur qui est assis pose les mains à l'arrière de sa tête et repense à toutes ces questions sans réponse en fredonnant à voix basse la célèbre chanson de son conté qui lui manque par moment.

La chanson du voyageur

Vois-tu la cime de cette lointaine montagne ?
Là passe ton chemin

Vois-tu l'étang qui s'étale à perte de vue ?
Là passe ton chemin

Quand il t'arrivera de ne savoir quoi faire
Passe ton chemin et laisse-toi guider !

Quand il t'arrivera de ne savoir où aller
Passe ton chemin et laisse-toi guider !

On te dira où aller et viendra le jour où tu diras où aller !
On te dira pourquoi y aller et viendra le jour où tu diras pourquoi y aller !

On te dira comment y aller et viendra le jour où tu diras comment y aller !

Passe ton chemin et laisse-toi guider.

Pendant que le voyageur fredonne la chanson du voyageur, un grand brouillard s'élève soudain dans le ciel, ce brouillard s'étend jusqu'à la ville.

Il recouvre tout le lac pendant quelque moment puis se dissipe lentement, Le voyageur descend plus bas pour observer ce phénomène puis revient à la source ? À ce moment, un vieil homme aux longs cheveux blancs sort de l'arrière d'un arbre et s'approche du voyageur.

Le voyageur se rappelle la même silhouette frêle et tremblante rencontrée il y a quelque temps sur son chemin.

Le vieil homme se rapproche de plus en plus du voyageur qui montre des signes étonnement.

Le voyageur à l'adresse du vieil homme :

— Qui êtes-vous et que faites-vous là ? N'est-ce pas vous que j'ai aperçu sur mon chemin il y a quelque temps ?

Le vieil homme au voyageur :

— Oui, c'est moi. Je vous ai suivi. Vous n'êtes pas de Marsoville. C'est ce qui m'amène vers vous. Puis-je avoir de l'eau à boire ?

Le voyageur toujours intrigué par cette subite apparition et la forme frêle du vieil homme aux longs cheveux blancs lui tant sa gourde qui contient de l'eau de son conté,

« Comment peut-on avoir aussi soif au point de demander de l'eau avec autant d'eau qui coule tout autour ? » S'interroge le voyageur à voix basse.

Le vieil homme boit quelques gorgées d'eau et tant la gourde au voyageur qui le fixe toujours des yeux.

« Cette eau est pure ! » dit le vieillard.

— C'est de l'eau de mon conté. J'en garde toujours quelques gouttes pour mon voyage. C'est pour me rappeler des miens ! répond le voyageur.

Le voyageur interpelle à nouveau avec insistance le vieil homme :

— Qui êtes-vous ! Et que faites-vous là ?

Le vieil homme propose alors au voyageur de le suivre et s'installer sous un grand arbre à l'intérieur de la forêt.

Il lui explique l'origine de la source.

Il lui raconte pendant plusieurs heures dans un long récit bouleversant ceci :

« Avant Marsoville s'appelait la ville A Tous. C'était une ville très prospère. La ville était prospère au point d'attirer beaucoup d'habitants venus des contés voisins y compris de Roi-ville.

Les paysans, des commerçants, des fermiers, tout le monde venaient s'installer à la ville A Tous. L'appellation de la ville lui avait donné une bonne image dans tous les contés voisins.

On y vivait dans le respect mutuel et la vie y était très agréable.

On avait un comité d'habitant qui gérait la ville.

On était tous sur le même pied d'égalité. Aucun d'entre nous n'avait plus de privilège que les autres ».

Et de continuer ;

« La ville A Tous était une ville riche avec beaucoup d'habitants.

Et le trésor de la ville constitué de dons des habitants a été caché à un endroit indiqué sur une carte.

Les membres du comité ont décidé d'un commun accord de cacher la carte dans la toiture de la cabane qui servait à tenir les réunions.

Il existait une grande confiance entre les membres du comité de gestion de la ville.

Cette confiance existait aussi entre les habitants de la ville et les membres du comité.

Cette confiance a permis à tous les habitants de la ville de vivre heureux et la ville A Tous ne faisait que grandir au fil des années.

Le vieil homme s'arrête un court instant. Tousse un peu et continue, toujours de sa petite voix :

Jusqu'au jour où le roi de Roi-ville décide de conquérir la ville par la force de son armée.

La prospérité de la ville A Tous avait attisée sa jalousie.

En effet Roi-ville au fil du temps perdait ses habitants au profit de la ville A Tous.

L'armée de Roi-ville envahit alors la ville A Tous. Toutes les habitations ont été incendiées et les quelques survivants de l'invasion furent constitués prisonniers. La pancarte à l'entrée mentionnant ville AT est l'œuvre du roi de Roi-ville avec la complicité de la dynastie des représentants. De même que la mauvaise image qui lui est donnée aujourd'hui.

Il a imposé à la ville cette appellation repoussante afin qu'aucun éventuel survivant de son massacre ne réussisse à reconstituer la prospérité d'antan de la ville à tous. Afin de s'assurer de la décadence certaine de la ville A Tous, il y a installé un représentant. »

Le voyageur soupire : « Voici l'énigme qui se dissipe ! ».

Le vieil homme explique ensuite que le père à Bertrand avait réussi dans sa fuite à emporter un bout de la carte indiquant la localisation du trésor.

Le voyageur tout en écoutant le vieil homme lui montre des signes d'empathie par des hochements de tête.

Le vieil homme rajoute enfin :

« Cette décadence de la ville a continué avec la dynastie de roi qui s'est succédé à Roi-ville et la dynastie de représentant ».

Le voyageur réfléchit un moment. Après beaucoup d'hésitation, il montre au vieil homme le bout de carte qu'il possède.

— Regardez ceci ! lui dit le voyageur qui tend la carte au vieil homme.

Le vieil homme au voyageur :

— Comment l'avez-vous obtenu ? Ça l'air d'être le bout de carte qui est resté accroché pendant l'invasion !

Le vieil homme les mains tremblantes, tourne le bout de carte dans tous les sens et finit par dire spontanément d'une petite voix :

« C'est une partie de la carte ! »

Le voyageur au vieil homme :

« Deux soldats se sont battus au sud et vraisemblablement ce bout de carte est à l'origine du combat.

Ils se sont entre-tués. Je l'ai ensuite récupéré et me suis mis à la recherche de l'autre bout de carte pour résoudre l'énigme.

Trouver le trésor et le restituer à ceux à qui il revient de droit.

Car je ne suis qu'un voyageur qui parcourt les contés pour mieux connaître la région et transmettre ce savoir aux habitants de mon conté ».

Le vieil homme au voyageur :

« Si vous réussissez à trouver le descendant de Bertrand, il y aura des chances que le trésor de la ville A Tous soit retrouvé.

C'est Bertrand qui dans la précipitation au moment de l'invasion, l'a accidentellement coupé en deux. Aucun habitant ne connaît l'histoire réelle de cette ville dite aujourd'hui AT ».

À la question du voyageur au vieil homme sur sa longévité et l'origine de la source ?

Le vieil homme lui explique vivre dans la forêt depuis la destruction de la ville et se nourrit de fruit sans compte les jours.

Le vieil homme lui dit que tous les événements qui se sont produits et qui ont conduit à la

disparition de la ville A Tous ont toujours été à ces yeux comme des événements de la veille. Le vieil homme explique qu'en réalité il n'a pas vu le temps passer.

Le vieil homme dit au voyageur que la source est apparue parce qu'il cherchait sans cesse de l'eau sous les racines quand il avait soif. Il creusait en dessous des racines des arbres à la recherche d'eau pour éteindre ses soifs.

Un jour, ayant creusé plusieurs fois et très profondément sous les racines des arbres, la source a apparu. L'eau a commencé à jaillir sans arrêt du dessous des racines à l'endroit où il creusait.

Il montre au voyageur ses mains meurtries.

Le vieil homme indique au voyageur qu'il a toujours vécu caché dans cette forêt à l'abri du regard des habitants et surtout de la furie de la dynastie des représentants. Après que la ville A Tous a été envahie et détruite, il fut fait prisonnier à Roi-ville dont il réussit à s'évader.

Une fois arrivé dans cette forêt, raconte-t-il, il ne l'a plus jamais quitté car aucun habitant ne lui inspire confiance contrairement à lui Le voyageur.

Le vieil homme insiste encore auprès du voyageur afin que ce dernier retrouve l'un des

descendants à Bertrand pour retrouver le trésor afin de mettre un terme au joug de la dynastie des représentants et que la vie soit prospère à nouveau à Marsoville la ville A Tous.

Le récit terminé, le vieil homme fixe longuement le voyageur du regard comme pour s'assurer que ce dernier l'a bien écouté et surtout compris.

Avec des pas hésitants, il se met à marcher autour du voyageur toujours en le fixant du regard comme s'il détient encore une information qu'il a du mal à lui dire.

Cette attitude du vieil homme laisse le voyageur silencieux.

Le vieil homme revient finalement à la hauteur du voyageur, lui tient le bras et lui dit :

« Venez, je vous montre quelque chose »

Il entraîne le voyageur à l'intérieur de la forêt. Ils suivent une piste jonchée de feuilles d'arbre et de branches sèches. Ils descendent ensuite une petite pente et continuent sur la piste à gauche. Le voyageur suit le vieil homme sans rien dire. Le vieil homme s'arrête brusquement et crie à trois reprises toujours de sa petite voix, les deux mains ouvertes de part et d'autre de sa bouche.

« Po ! po ! po ! On a de la visite ! »

« Po ! po ! po ! On a de la visite ! »

« Po ! po ! po ! On a de la visite ! »

Après ces appels, Le voyageur remarque que les petites herbes qui les entourent se mettent à bouger. Les herbes au sol sont comme soulevées par quelque chose en mouvement rapide. Le vieil homme lui tient le voyageur par la main et lui lance un regard rassurant.

Du dessous des feuilles au sol commence à sortir un par un de petits êtres, encore plus petits que des nains. Ces petits êtres, de leurs petites voix, parlent bruyamment entre eux. Ce sont des hommes minuscules, d'une taille tellement réduite qu'on ne les verrait jamais au premier coup d'œil. Ils ont tout d'un être humain normal mais en minuscule ; Ils ont le corps recouvert de morceaux de feuilles d'arbre en guise de vêtements. Ils forment un cercle autour du vieil homme et du voyageur. Le vieil homme ne semble pas surpris. Le voyageur lui est complètement tétanisé, envahi par une terrible peur. Il serre très fort la main du vieil homme.

Un petit être s'approche du vieillard en marchant lentement.

Les autres petits êtres restés à l'arrière continuent de parler bruyamment entre eux.

Le vieillard se baisse la hauteur du petit être qui s'est rapproché de lui et tend l'oreille pour l'écouter.

Le voyageur observe le vieillard baissé qui à son tour parle au petit être. Il se redresse ensuite.

Les petits êtres se regroupent devant eux et se dirigent vers une minuscule cabane faite de feuilles d'arbre sèches.

De la tête, le vieil homme fait signe au voyageur de le suivre. Il lui dit ;

« C'est ce que je voulais te montrer ! Ces personnes vivent ici depuis longtemps ;

J'ai fait leur rencontre les premiers jours de mon arrivée dans cette forêt. Nous vivons en parfaite harmonie. Ils sont bons. Je suis le seul homme à qui ils s'étaient montrés jusqu'à présent. Avec eux, la vie est paisible ici. »

Le vieux continue ;

« La minuscule cabane que tu vois là-bas ? C'est leur demeure ! »

Pendant que Le vieil homme s'entretient avec Le voyageur, les petits êtres rentrent tous dans la minuscule cabane, excepté l'un d'entre eux. Celui qui converse avec Le vieil homme. Il s'assoit à ras le sol devant celle-ci. Le vieil homme s'assoit à son tour auprès de lui et demande d'un geste de la main au voyageur d'en faire autant.

Ils sont désormais tous assis. Le petit être à l'endroit du vieil homme.

« Po ! po ! po ! C'est lui le visiteur ? ».

Le vieil homme hoche la tête et répond :

« Po ! po ! po ! Oui ! C'est lui ».

Et il poursuit « Po ! po ! po ! C'est un voyageur. Il va aider à la libération de Marsoville. »

Le voyageur remarque que le vieil homme et le petit être utilisent toujours cette expression :

« Po ! po ! po ! » quand ils s'adressent l'un à l'autre. Désormais rassuré et sorti de la peur qui l'avait envahi tantôt, il demande au vieil homme pourquoi ils s'expriment ainsi.

Le vieil homme lui répond :

« C'est une expression qui s'utilise pour demander respectueusement à un membre de la communauté son attention quand on va lui parler. »

Car poursuit le vieil homme :

« Ces petits êtres parlent par moment tout seul. Ils sont alors distraits ».

Il poursuit en tournant le regard vers le petit être ;

« Po ! po ! po ! Lui, c'est leur guide. Po ! po ! po ! C'est lui qui m'a intégré à leur communauté pour m'éviter la solitude de la forêt ».

Le petit être lance à l'endroit du vieil homme « Po ! po ! po ! Que la chance soit avec lui ! ».

Le petit être se relève et rejoint les siens sous la minuscule cabane.

Le vieil homme se relève. Il est suivi du voyageur qui se relève à son tour.

Le vieil homme lance à la communauté de petits êtres :

« Po!po!po ! À tout à l'heure ! Les amis ! »

Le voyageur et le vieil homme reviennent ensemble vers la source. À la hauteur du camp du voyageur, le vieil homme lui dit en le fixant des yeux :

« Ce ci doit rester un secret. Je vous l'ai montré parce que vous êtes un voyageur. La survie de ces petits êtres en dépend. »

Le voyageur rassure le vieil homme ;

« N'ayez crainte. Ce secret restera bien gardé ! »

Le voyageur prend congé du vieil homme et part sans tarder vers la ville à pied à la recherche d'un descendant à Bertrand.

***

Chapitre IV
Le retour, tant espéré, des jours heureux à la ville A Tous

En ce jour de marché à Marsoville, sous un temps pluvieux, Petit jean à l'arrière de leur demeure charge un chariot sous un hangar qui sert aussi d'écurie.

Aujourd'hui, il n'a qu'une commode à ramener au marché pour le stand de son père. Ce dernier s'y est déjà rendu très tôt ce matin comme à son habitude.

Son père avait amené avec lui la plupart des objets à exposer au stand.

Sur son chariot, Petit Jean sous les fines gouttes de pluie prend le chemin conduisant au marché. Après avoir difficilement réussi à se frayer un chemin, il constate à son arrivée, l'air surpris, que son père Bertrand n'est toujours pas installé.

Il se dirige précipitamment vers le stand de Clément pour s'enquérir des nouvelles de son père. Ce dernier lui fait part de son étonnement de voir vide, l'emplacement du stand de Bertrand.

Petit Jean fait alors le tour des commerçants du marché pour s'enquérir des nouvelles de son père ; Mais sans résultat.

Il reprend son chariot pour refaire le chemin vers la maison tout en se renseignant sur son chemin.

En chemin, il fait la rencontre du nouveau percepteur. Ce nouveau percepteur connaît déjà tous les habitants de Marsoville.

Petit jean hésite à lui parler mais finit par l'interpeller au sujet de son père car à Marsoville ce nouveau percepteur est la dernière personne à qui on ose s'adresser pour trouver son chemin.

Le percepteur lui répond qu'il a vu le chariot de son père ce matin et que ce dernier a peut-être dû, pour se rendre au marché, faire le détour par la prairie à cause des fortes pluies qui ont rendu la route principale impraticable.

Petit jean descend de son chariot et fait à pied le chemin qui mène par le fameux détour pour se rendre au marché.

De loin, il commence à apercevoir le chariot chargé de son père Bertrand. Celui-ci est très incliné sur le côté. En se rapprochant davantage, Petit Jean se rend compte que les roues du chariot se sont embourbées dans la terre humide.

Heureux de revoir enfin son père, il descend de son chariot et se dépêche de venir l'aider.

À deux, avec beaucoup d'efforts, ils essayent tant bien que mal de sortir les roues coincées dans cette terre humide. Le chargement du chariot ne leur facilite pas les choses.

Un homme leur apparaît à ce moment pour leur proposer son aide. À trois, après plusieurs tentatives, les roues finissent par sortir de la boue.

L'homme se présente alors à Bertrand. Il demande à s'entretenir avec lui au sujet d'une carte. Cet homme, c'est le voyageur qui avait fini par retrouver le descendant à Bertrand.

À l'abri des regards, le voyageur montre en toute confiance la moitié de bout de carte qu'il possède et rend compte à Bertrand des récits du vieil homme de la forêt.

Bertrand, après avoir écouté attentivement le voyageur sort d'une des poches arrière de son

pantalon la moitié de bout de carte qu'il garde toujours précieusement sur lui.

Les deux bouts de carte mis l'un à côté de l'autre révèlent l'inscription suivante : MARSOVILLE LA VILLE A TOUS TRÉSOR 1000 PAS À GAUCHE DU MARCHE

Bertrand à la vue de cette inscription, tout excité, revient rapidement vers son fils.

« Petit Jean ! Petit Jean ! Prends mon chariot et tiens le stand au marché aux trocs aujourd'hui.

Et dis à Clément que je suis resté à la demeure me reposer. Je prends ton chariot, s'il te plaît ! »

Petit jean acquiesce de la tête et dirige le chariot de son père vers le Marché.

Bertrand revient vers le voyageur et lui dit :

« Venez avec moi à ma demeure. On y sera plus tranquille. »

En chemin, assis l'un à côté de l'autre ils échangent comme s'ils se connaissaient de longue date.

La mise en commun des deux bouts de carte les a singulièrement rendus familiers. Bertrand explique au voyageur comment il a été en possession de sa moitié de bout de carte. Le voyageur en fait autant.

Ils décident ensemble qu'une fois arrivés chez Bertrand, la nuit sera le meilleur moment pour aller à la recherche du trésor afin de libérer Marsoville de la tyrannie de ce représentant Paul le grand.

Le temps est toujours nuageux, de fines pluies commencent à tomber sur la ville.

En chemin, ils aperçoivent l'ombre d'un homme qui se dissimule à peine derrière un arbre. Le voyageur et Bertrand se dépêchent de voir qui est cette silhouette afin de s'assurer de ne pas avoir été ni entendus ni suivis.

À hauteur de l'arbre, un homme finit par se montrer spontanément à eux comme pour se rendre. Son accoutrement laisse deviner qu'il s'agit bien d'un garde de Roi-ville.

Le voyageur à l'inconnu ;

« Pourquoi vous cacher à notre vue à l'arrière de cet arbre ? »

Se rendant compte qu'il s'agit finalement de simples habitants de Marsoville. L'inconnu en toute confiance leur raconte ceci :

« Je me suis enfui de la garnison de Roi-ville. Je suis recherché par le roi. Si on me retrouve, j'irai à la geôle pour toute la vie pour désertion.

De plus, le roi me reproche d'être à l'origine de la disparition d'une carte de grande valeur. Abritez-moi, s'il vous plaît, chez vous une à deux semaines et ensuite je rejoindrai un conté lointain. »

Le voyageur et Bertrand décident avant de prendre une quelconque décision de s'entretenir avec l'inconnu à la demeure de Bertrand.

L'inconnu prend place abord du chariot.

Une fois chez Bertrand, ce dernier et le voyageur décident après une longue conversation avec le fugitif de le mettre dans la confidence.

La tâche de ce dernier sera de faire le gué pendant la fouille pour éviter d'être vus ; Et une fois le trésor trouvé de constituer une armée en recrutant des soldats dans les contés lointains. Car les habitants de Marsoville n'ont pas une âme de guerrier.

Cette armée devra libérer Marsoville du représentant et du roi de Roi-ville. Une muraille devra également être construite pour empêcher toute attaque de l'extérieur.

Le fugitif fait savoir au voyageur et à Bertrand qu'à Roi-ville, le roi se prépare avec son armée à mener une croisade à la recherche de la carte dans tous les contés. Le temps leur est donc désormais

compté. Ils doivent trouver le trésor avant l'arrivée des soldats du roi.

Avant la tombée de la nuit comme pour passer le temps et mieux se connaître avant l'heure fatidique le voyageur raconte à Bertrand et au soldat d'où il vient.

En effet, le voyageur vient d'un conté de fermier.

Ce conté est composé de plusieurs grands enclos très proches les uns des autres.

Dans chaque enclos vie une famille de fermier.

Chaque enclos abrite une maison qui sert d'habitat et une cabane qui sert à garder les animaux. Ils y font aussi du fromage.

En dehors des travaux de ferme, le conté est animé le soir par les récits de leur Patriarche le plus ancien de tous les voyageurs.

Bertrand et le soldat écoutent avec attention le voyageur sans l'interrompre.

Le voyageur poursuit :

« Chaque année, un habitant est choisi pour effectuer le voyage dans les contés voisins afin de rapporter aux habitants de son conté l'organisation de la vie dans ces terres lointaines. Comment on y

vit, leur géographie tout en portant aide et assistance à qui en a besoin sur le chemin. »

Le voyageur continue en précisant que lui avait été désigné pour succéder au voyageur précédent. Et une fois désigné, il a du passer sept nuits avec le patriarche dans un champ de « venus » c'est un arbuste qu'on ne trouve que dans son conté.

Pendant ces sept nuits, le patriarche lui a appris comment effectuer son voyage sans encombre.

Bertrand, le soldat capté par le récit et le voyageur qui le raconte ne voient pas le temps passer.

La nuit est déjà tombée à Marsoville depuis un petit moment.

Le voyageur, Bertrand et le soldat fugitif de Roiville partent précipitamment à la recherche du trésor en emportant avec eux deux pelles soigneusement cachées.

Ils suivent les inscriptions sur la carte reconstituée et arrivent sur un terrain vague. Le voyageur et Bertrand, avec chacun une pelle à la main, se mettent à creuser pendant que le soldat fugitif fait le gué comme ils l'ont convenu.

Après une bonne heure passée à creuser, ils ne trouvent rien. Ils se redressent en tenant leurs pelles aux pieds et regardent le trou béant qu'ils viennent de creuser avec un air d'incompréhension.

« C'est pas le moment d'abandonner ! » lance alors le voyageur.

Ils se remettent aussitôt à creuser. Mais ils ne trouvent rien. Bertrand commence à montrer des signes de lassitude. Un sentiment de dépit commence à gagner les trois hommes.

« On a bien fait mille pas à partir de la seule sortie du marché ? » dit Bertrand d'un air interrogateur à l'endroit du voyageur et du soldat.

Ces derniers le regardent à leur tour avec un air d'incompréhension en guise de réponse.

Bertrand propose alors au voyageur de demander conseil à dame Jeanne car celle-ci, contrairement aux autres habitants de Marsoville, a l'air de mieux connaître l'histoire de la ville et serait digne de confiance.

Le voyageur acquiesce de la tête.

Ils referment le trou creusé et se rendent chez dame Jeanne. La nuit avance inexorablement. Certainement trop vite pour eux à voir leurs pas de plus en plus rapides et énergiques. Ils rencontrent

sur le chemin quelques chats égarés qui cherchent leur chemin non loin de la demeure de dame Jeanne.

Une fois chez dame Jeanne celle-ci ne manifeste aucune curiosité excessive, ni à la vue de la carte recomposée, ni à leur égard malgré le stress apparent qu'ils dégagent.

Elle prend les deux bouts de carte que Bertrand lui tend, regarde les inscriptions et leur demande calmement ;

— Comment avez-vous compté les pas ?

— Nous avons fait mille pas à la sortie du marché comme indiqué sur la carte et avons creusé à gauche, répond timidement Bertrand.

À dame Jeanne de leur dire, toujours calmement ;

« Avec mon expérience des oiseaux, j'aurai plutôt pris à gauche à la sortie du marché, et compté ensuite mille pas et creusé. C'est plus précis. Vous trouverez sûrement le trésor là ! »

Les trois hommes retournent très rapidement à la sortie du marché tout en se faisant discrets et suivent les indications données par dame Jeanne.

Le voyageur et Bertrand creusent à nouveau et au bout d'une demi-heure leurs pèles se frottent à un objet métallique.

« Il y a une malle ! » s'écrient-ils en cœur.

Envahis par un enthousiasme qu'ils ont du mal à contenir, ils creusent de plus belle.

Une fois toute la terre dégagée, Ils sortent la lourde malle dans une courte euphorie en la tenant de chaque côté.

Dans cette nuit sombre, les trois hommes prennent le chemin de la demeure de Bertrand après avoir enveloppé la malle d'un grand drap noir pour éviter les regards d'éventuels curieux, même si à cette heure tardive de la nuit il n'y a plus beaucoup de monde dans les rues de Marsoville. L'excitation et l'impatience grandissante des trois hommes sont très visibles.

Au point que Bertrand a les mains qui tremblent. Ils n'ont même pris le temps de refermer le trou béant laissé derrière eux.

Une fois à la demeure de Bertrand, ils ouvrent la malle non sans difficulté et contemplent avec de grands yeux humides de joie le fameux trésor.

Bertrand, Le voyageur et Le soldat sont ébahis. Un silence pesant les envahit à la vue du trésor. Aucun d'entre eux au paravent n'avait déjà vu pareil trésor.

On y voit des perles en or, des perles en diamants, des bracelets en or, des bracelets en diamant et une très grande quantité de pièces d'or et d'argent.

Le voyageur lance à Bertrand ;

« Il ne faut plus perdre de temps ! »

Ils referment aussitôt la malle et décident de suivre dès le lever du jour le plan établi pour libérer Marsoville de l'emprise du représentant et mener sans tarder les travaux de construction de la muraille qui servira de bouclier contre l'imminente attaque venant de Roi-ville.

« À présent, le temps presse ! » répète une nouvelle fois le voyageur à Bertrand.

L'ancien soldat de Roi-ville reçoit aussitôt des pièces d'or pour constituer au plus vite l'armée destinée à protéger Marsoville. Il se rend discrètement dès le lendemain dans les contés voisins pour recruter des soldats qu'il aura ensuite la charge de former. Car le soldat, ancien fugitif connaît mieux que quiconque la bonne méthode pour contrer l'armée de Roi-ville dont il avait fait parti.

De leur côté, le voyageur et Bertrand depuis le lever du jour parcourent la ville pour faire connaître à tous les habitants de Marsoville l'histoire réelle de la ville. Informée, dame Jeanne, toute joyeuse, apporte sa contribution pour rependre la bonne nouvelle à tous les habitants.

La nouvelle se repend comme une traînée de poudre. Une atmosphère de libération gagne toute la ville. Les habitants ragaillardis, dans un élan de révolte, se regroupent rapidement au centre-ville pour manifester leur colère tant retenue au grand jour.

Dans une cohue et un vacarme sans nom, les habitants surexcités se dirigent ensuite vers la bâtisse du représentant.

Paul le grand à la vue du soulèvement et de la orgue d'habitants se dirigeant vers sa bâtisse quitte précipitamment celle-ci par une porte secrète et s'enfuit de la ville. Il n'a eu le temps de rien emporter avec lui. Les gardes sans armes à ce moment et le percepteur surpris à la bâtisse, visiblement dépassés par le nombre d'assaillants, n'ont pas eu le temps de prendre eux aussi la poudre de l'escampette. Ils se résolvent à demander la grâce aux habitants.

Le voyageur propose aux habitants qu'ils soient d'abord enfermés en lieu sûr et bien surveillés le temps des travaux de fortification de Marsoville et que justice soit faite ensuite. Les habitants adhèrent tous à cette idée.

Le voyageur avait auparavant insisté auprès de Bertrand afin que les habitants ne molestent personne dans la colère et la furie.

« Il y a déjà eu trop de victimes » lui avait-il dit.

Le voyageur et Bertrand mobilisent alors tous les habitants afin que les travaux de reconstruction et de fortification de la ville début le plus tôt possible.

« Le temps est compté et il n'est pas nécessaire de traîner ! » insistent Le voyageur et Bertrand auprès des habitants.

Pour convaincre ces derniers, ils leur font surtout part avec insistance de l'imminente attaque venant de Roi-ville.

La liesse de joie qu'exprimaient les habitants tantôt s'estompe brusquement. Ils regagnent tous leurs demeures par petits groupes en conversant bruyamment dans les rues de Marsoville.

« Sauvons Marsoville ! » entend-on dire par-ci.

« Nous serons enfin libres ! » entend-on dire par-là.

La construction de la muraille commence le jour suivant. Tous les habitants y participent avec un grand enthousiasme.

Ils avaient appris et acquis chacun pendant le temps de leur réquisition à l'entretien de la bâtisse du représentant une compétence dans la fabrique de briques, le travail du bois, l'utilisation des poulies pour hisser les objets en hauteur.

Au troisième jour du départ du représentant, en fin de journée, le soldat rejoint Marsoville accompagné d'une bonne centaine de nouvelles recrues.

Une longue file d'hommes silencieux munis de boucliers couleur argent et épées à la ceinture marchent avec discipline et au pas avec le soldat à leur tête.

Ils sont accueillis avec ferveur à la ville.

Les jours suivants, le soldat et ses recrues prêtent main-forte aux habitants sur les chantiers de la fortification de Marsoville.

***

Cinq silhouettes de cavaliers descendent bruyamment à l'Est le sentier qui longe la falaise conduisant vers Marsoville.

Les cavaliers s'arrêtent et mettent pied à terre.

Petit Jean et ses amis qui jouent à l'entrée de Marsoville remarquent la présence du représentant fuyard dans ce petit groupe bruyant. Pris de panique, Il file sans tarder avertir son père Bertrand et le voyageur très occupés sur les chantiers de construction. Le voyageur demande aussitôt à Bertrand de faire évacuer les chantiers.

Il escalade ensuite la muraille en construction et constate la présence effective de cinq cavaliers à plusieurs kilomètres.

« C’est Paul le grand, les frères Bousket et Herban ! » crie-t-il aux habitants. Le soldat, qui comme tout le monde dans la région connaît la triste réputation de ses quatre frères, donne des ordres à ses recrues un peu nerveux.

La tension commence à monter parmi les habitants.

« Ce petit nombre d’assaillants ne devrait pas nous inquiéter ! » lance le soldat aux habitants pour les rassurer.

Le voyageur remarque en continuant à observer les cavaliers que Paul le grand a les mains ligotées au dos. Comme s’il avait été fait prisonnier.

Il finit de se persuader à cette idée, quand les frères Bousket et Herban se mettent à donner des coups de pied au représentant fuyard qui tête baissée finit par s’affaisser sur ses deux genoux.

Le voyageur ayant encore en mémoire la conversation des quatre frères lors de leur première rencontre, conclu instantanément que le représentant dans sa fuite vers Roi-ville a été capturé par les quatre frères sur fond de litige au sujet de leur butin.

Les quatre frères traînent sur quelques mètres Paul le grand qui avance péniblement. Ils observent de loin les recrues et le soldat à leur tête à Marsoville.

Bousket monte sur le haut d'un rocher et crie de vive voix à l'endroit des habitants.

— Nous venons reprendre notre butin à la mercerie !

— Il n'y a plus de butin ici ! répond sèchement le voyageur du haut de la muraille encore en construction, comme pour les défier.

Il se suit un petit moment de tension pendant lequel Le voyageur ne quitte plus les quatre frères des yeux. Ceux-ci commencent à s'entretenir entre eux en faisant de grands gestes.

Les quatre frères se ravisent finalement de pénétrer dans la ville pour récupérer leur butin remis il y a quelques jours au représentant en échange de pièces d'or.

Le voyageur qui les observe toujours depuis le haut de la muraille en construction rapporte au fur et à mesure ce qu'il voit aux habitants restés au pied de celle-ci.

« Ils retournent à leurs chevaux ! » lance finalement le voyageur aux habitants.

Les frères Bousket et Herban remontent à cheval et s'éloignent avec leur prisonnier Paul le grand.

« Ils sont repartis ! » lance le voyageur aux habitants.

Comprenant à cet instant qu'ils ne sont pas encore sortis de l'auberge, les habitants se remettent aussitôt avec plus d'ardeur et de vigueur aux travaux de fortification.

On entend à nouveau dans la ville le bruit des pelles ; le bruit de l'eau qui se déverse sur la terre rouge qui sert à fabriquer des briques ; le son de la haute poulie qui sert à hisser les briques ; le bruit de marteaux sur les planches de bois.

La fortification de la ville s'achève au bout d'une semaine de dur labeur et d'abnégation de tous.

Il n'y a pas eu de marché aux trocs pendant cette période à Marsoville. Les habitants ont tous les jours été à la tâche.

Marsoville avait été pendant cette période une ville en chantier.

Le quotidien à ces moments se résumait dès le lever du jour aux allez et venus des habitants entre les chantiers de construction et leurs demeures.

***

L'étrange silhouette d'un homme avance avec peine sur un sentier. Trébuchant par moment, l'homme se tapit dans la broussaille chaque fois qu'un bruit se fait entendre.

Une fois le bruit éloigné, il en ressort et continue de marcher toujours péniblement, trébuchant sans arrêt sur les pierres qui jalonnent son chemin. Après des jours de marche, l'homme se rapproche de Roi-ville. Une fois à l'entrée, l'homme crie de toute l'énergie qui lui reste à l'endroit des gardes postés ;

« Je suis Paul le grand ! Ouvrez-moi !
Je suis Paul le grand ! Ouvrez-moi !
C'est moi Paul le grand ! Ouvrez ! »

Paul le grand a visiblement réussi à s'extirper des mains des frères Bousket et Herban.

En effet, Paul le grand a promis aux quatre frères Bousket et Herban de leur rapporter leurs pièces d'or une fois arrivé à Roi-ville. Bousket le meneur de la bande des quatre frères a convaincu les trois autres en leur disant ceci :

« Paul le grand a la confiance du roi. »

Les Herban auraient voulu qu'une rançon soit demandée au roi pour la libération de Paul le grand.

À cette idée, Bousket leur a répondu :

« Nous courrons tous à notre perte si nous nous confrontons au roi ! »

Paul le grand a ainsi été libéré. Mais durant tout le temps qu'il restera à Roi-ville, il devra désormais éviter de paraître à la vue des quatre frères Bousket

et Herban tant qu'il ne leur aura pas remis les fameuses pièces d'or.

Le pont de Roi-ville est descendu et les deux grandes portes d'entrée du royaume ouvertes à grand bruit. Dès son entrée à Roi-ville, Paul le grand se précipite en direction du château du roi. Il passe devant la prison de Roi-ville en jetant un regard fuyant à monsieur Rémi l'ancien percepteur de Marsoville qui le regarde depuis sa cellule l'air surpris.

Le physique amaigri et la démarche mal assurée de Paul le grand interpellent monsieur Rémi mais celui-ci est vite gagné par un sentiment d'indifférence car les maltraitances subies dans sa cellule l'ont finalement rendu moins sensible à la détresse de ce dernier.

Paul le grand pénètre dans le château pour faire part au roi de ce soulèvement à Marsoville. Il se garde néanmoins de lui faire savoir la transaction secrète qu'il entretient avec les frères Bousket et Herban.

Le roi ordonne aussitôt le rassemblement de ses troupes dont il prend la tête en direction de Marsoville. Paul le grand, lui, reste à Roi-ville. Il fait part au roi de sa fragilité.

À la tête de ses soldats et accompagné de ses lieutenants proches, le roi dirige ses troupes vers Marsoville en scandant des cris de guerre. À la vue, depuis le sentier qui y conduit, de ce qu'est devenu Marsoville, le roi est dépité. Il est nerveux. Son cheval ne cesse de bouger dans tous les sens. Il fait finalement demi-tour et fait rebrousser chemin à ses soldats.

En effet, la ville est entourée d'une haute muraille de plusieurs mètres, rendant toute attaque impossible.

Le roi en colère abandonne, malgré lui, l'idée d'attaquer Marsoville. Sur le chemin du retour à Roi-ville, le roi reproche vivement à ses lieutenants proches de ne pas lui avoir conseillé d'attaquer plus tôt.

Et quant à Paul, le grand resté à Roi-ville, il lui reproche de ne pas être venu le voir immédiatement après le soulèvement à Marsoville.

***

Marsoville la ville A Tous est à présent protégée contre toutes les tentatives d'invasion venant de Roi-ville. Le voyageur avait pris part à tous les travaux aux côtés des habitants. L'ancienne bâtisse où vivait le représentant est transformée et mise à la disposition de dame Jeanne pour y héberger les animaux.

Ainsi le pensionnat pour animaux de Marsoville voit le jour. Dame Jeanne dans ce refuge recueil désormais de vieux chevaux en plus des oiseaux et autres animaux domestiques abandonnés.

Elle n'arpente plus les rues de la ville les jours de marché aux trocs.

Les vieilles bâtisses aux allures de lieu de culte sont réhabilitées et mises à la disposition des habitants pour qu'ils y célèbrent leur croyance.

Marsoville la ville A Tous redevient peu à peu une ville flamboyante avec des habitants heureux.

Au point où les nouvelles allant très vite, dans les contés voisins beaucoup d'habitants décident de rejoindre, comme avant, Marsoville pour y vivre. La ville A Tous commence à renaître.

Ce matin le voyageur après avoir convaincu Bertrand de la nécessité de faire du vieil homme le juge de la ville, consulte à ses côtés les habitants rassemblés au centre de la ville. Ceux-ci donnent sans hésitation leur accord à la majorité. Le voyageur et Bertrand vont alors à la rencontre du vieil homme dans la forêt près de la source pour lui proposer de revenir vivre à la ville et d'en devenir le juge ; la personne la plus sage qui saura avec son expérience résoudre équitablement les litiges entre

habitants et permettre à ceux-ci de vivre heureux durablement.

Une fois le vieil homme retrouvé dans la forêt, le voyageur lui fait part de la proposition.

Le vieil homme montre des signes d'hésitation.

Le voyageur insiste auprès du vieil homme en ces termes :

« Il en va de la survie de tous les êtres »

Le vieil homme comprend tout de suite le sens large de la phrase prononcée par le voyageur qui revêt en fond d'expression caché, l'allusion au secret qu'il partage au sujet des petits êtres.

Il accepte finalement mais à une condition. Celle de rester vivre dans la forêt. Là où il a désormais ses habitudes.

Le voyageur propose alors à Bertrand d'être, avec l'accord du vieil homme, la personne désignée qui sera chargée à la ville de venir chercher le vieil homme dans la forêt en cas de besoin.

Bertrand accepte.

Le voyageur et Bertrand portent alors le vieil homme jusqu'à la ville car ce dernier avec le poids de l'âge se déplace difficilement.

Une fois à la ville, la proposition d'être le juge de Marsoville est soumise une nouvelle fois au vieil

homme par tous les habitants qui depuis un petit moment scrutaient avec impatience son apparition.

Le vieil homme accepte et dit aux habitants :

« Gardez toujours ceci en mémoire :

De même qu'on ne peut fuir son ombre, vous ne devez jamais fuir votre semblable.

En chaque composant, aussi infime qu'il soit de notre univers, il y a une logique naturelle. Rompre ou contourner cette logique naturelle entraîne toujours un déséquilibre.

Entre votre ombre et vous, il peut par moment y avoir un désir d'affranchissement comme lorsque l'ombre disparaît et réapparaît. N'y cédez jamais !

Vous m'avez demandé d'être votre juge en ce jour. Je veillerai à partir d'instant au bonheur de chacun d'entre vous si vous le souhaitez vraiment ».

Après ces mots dont aucun habitant n'est resté insensible, le vieil homme devient le juge et le guide de Marsoville la ville A Tous.

Les premiers soumis à la justice de la ville dont le vieil homme est devenu le garant sont les anciens

gardes et l'ancien percepteur du représentant retrouvés à l'ancienne bâtisse. Ils obtiennent la clémence des habitants à grâce au vieil homme.

La mercerie de la ville est détruite les jours suivants. Désormais, les commerçants ambulants qui sillonnent les contés de la région traversent librement Marsoville pour y troquer leurs différentes marchandises.

Les jours de marché aux trocs à Marsoville deviennent des jours de grandes retrouvailles entre habitants et commerçants de toute la région.

Il commence à se dire qu'au marché de Marsoville on trouve de tout. Le marché se fait ainsi appeler Le Grand marché aux trocs.

***

À Roi-ville, les nouvelles allant vite, c'est avec impuissance que le roi apprend, sans surprise d'ailleurs, la résurrection de la ville A Tous.

Les habitants à Roi-ville commencent au fil des jours à exprimer des signes de mécontentement car le roi privé de la collecte des taxes de Marsoville leur impose des taxes exorbitantes au fil des jours afin d'entretenir son château et son armée.

La grogne gagne également les soldats du roi. Ceux-ci ne perçoivent plus leur solde depuis un moment.

« Finis les beaux jours à Roi-ville ! » entend-on dans les rues.

En effet, les fêtes en l'honneur du roi pendant lesquelles la nourriture était servie gratuitement et en abondance dans les auberges se racontent désormais au passé.

Roi-ville se transforme peu à peu en un royaume où le désordre et les incivilités envers le roi sont monnaies courantes.

Le chaos finit par s'installer le jour où les habitants excédés prennent d'assaut le château du roi.

On les voit déambuler et scander des mots violents à l'endroit du roi. Dans une atmosphère de panique, le château se vide de ses occupants.

Le roi s'enfuit de Roi-ville avec ce qui lui reste comme gardes et conseillers fidèles dont le représentant ; laissant derrière lui des habitants révoltés.

Les frères Bousket et Herban sont à Roi-ville. Les bruits qui couraient depuis peu à la ville sont arrivés à leurs oreilles. Ils profitent du désordre installé pour pénétrer précipitamment dans le château. Ils montent ensuite dans les appartements du roi pour y retrouver le représentant qui leur doit

toujours des pièces d'or. Ce dernier s'étant déjà enfui avec le roi, ils se consolent alors en s'adonnant à ce qu'ils savent toujours faire le mieux ; ce qui les rend tristement célèbres ; remplir les grands sacs qu'ils portent d'objets de valeur dispersés çà et là par les habitants qui dans la colère renversent tout sur leur chemin.

Le roi, une fois sorti de Roi-ville, fait détruire le seul pont qui permet d'y accéder afin d'empêcher les habitants excités de se mettre à sa poursuite.

Monsieur Rémi l'ancien percepteur, prisonnier, profite de la pagaille installée à Roi-ville pour s'évader.

Une fois sorti de sa cellule, il se retrouve comme d'autres habitants à constater avec stupéfaction la destruction du seul accès qui permet d'entrer et de sortir de Roi-ville.

Il reste debout un moment à se demander par quel moyen sortir de cette ville.

Il finit, sans trouver de solution, par s'asseoir sur un banc et regarde les habitants toujours révoltés détruire ce qui reste du château.

Il sursaute par moment quand des pierres de la façade du château, dans un grand bruit, roulent sur le sol en sa direction.

Il est pensif. Il ne cesse tantôt de se tenir la tête des deux mains ; tantôt de poser ses coudes sur ses deux jambes.

Un oiseau se pose à ses côtés. Cet oiseau, il le reconnaît à sa plume blanche sur le côté droit. Il fait partie des oiseaux qui lui apportaient des bouts de pain à la fenêtre de sa cellule.

L'oiseau bouge sa queue énergiquement et constamment comme pour attirer son attention. Monsieur Rémi lui jette finalement un regard.

L'oiseau s'envole aussitôt et fait des tours un peu inhabituels dans le ciel sous le regard interrogateur de monsieur Rémi.

L'oiseau prend ensuite une direction opposée à l'entrée principale de Roi-ville en volant très bas. Monsieur Rémi le regarde toujours assis et se dit :

« Tu veux que je te suive ! N'est-ce pas ? Ami oiseau ? »

En effet, Il avait pris l'habitude, faute d'avoir quelqu'un à qui parler dans sa cellule, de s'adresser aux oiseaux qui se posaient la fenêtre de celle-ci.

L'oiseau revient vers lui, refait le même tour dans le ciel et repart en volant très bas vers la même direction que tout à l'heure.

Cela a suffi à monsieur Rémi de se persuader que l'oiseau lui indique un chemin. Il se lève brusquement et se dirige vers la direction prise par l'oiseau.

Devant lui, à plusieurs mètres il aperçoit entre deux murs à moitié brisés du château, un étroit chemin sombre bordé d'herbes hautes.

L’oiseau se faufile dans ce chemin étroit. Monsieur Rémi, désormais convaincu qu’il s’agit d’un passage secret, suit l’oiseau sans se poser de question. L’intérieur est très sombre mais la vue de l’oiseau continuant à voler devant lui le rassure.

Au bout d’une dizaine de minutes dans ce passage souterrain, une lumière commence à apparaît devant.

« C’est la lumière du jour ! » s’exclame monsieur Rémi tout excité de joie.

Après quelques mètres, l’oiseau sort de l’étroit chemin souterrain et remonte dans le ciel. Monsieur Rémi sort à son tour et regarde autour de lui tout heureux.

Le plaisir de retrouver la terre ferme, la liberté, de voir le ciel à perte de vue se lit dans ses yeux.

L’oiseau venait de l’aider à sortir par un chemin secret du château. Il lève la tête au ciel sans la baisser pendant un moment et regarde en souriant l’oiseau qui continue de voler. On peut lire sur ses lèvres ces mots :

« Merci ! Mon ami ! »

L’oiseau dans le ciel refait le même tour que tout à l’heure à Roi-ville et part dans une direction. Monsieur Rémi cette fois-ci ne se fait pas prier pour le suivre.

Après une heure de marche en suivant l'oiseau dans le ciel bleu, Il commence à voir de loin ce qu'est devenu Marsoville. Une forteresse.

Il est très surpris de cette transformation de la ville.

Il entre cependant sans difficulté à Marsoville et lance ensuite un long regard joyeux à l'oiseau dans le ciel. Il prononce une nouvelle fois ces mots à son endroit :

« Merci de m'avoir ramené à la maison ! Mon ami ! ».

Il reçoit dès son arrivée l'hospitalité des habitants de Marsoville qui avaient gardé en mémoire la compassion qu'ils ont reçue de sa part pendant les jours difficiles.

Dame Jeanne lui propose, lors de leur rencontre, de vivre à sa demeure le temps qu'il se construise une maison.

Monsieur Rémi accepte volontiers. Ainsi réunies, ces deux personnes qui ont en commun l'empathie pour les autres et l'amour pour les oiseaux ne se quittent plus.

Quelques semaines plus tard, le voyageur range ses vivres sous le hangar de la demeure à Bertrand. Il prépare son cheval et son âne pour la suite du voyage.

La veille, il avait rencontré le vieil homme dans la forêt et lui avait dit au revoir.

Maintenant, c'est l'heure de quitter Bertrand, son fils Petit Jean et les habitants de Marsoville. Ceux-ci avaient été particulièrement accueillants à son endroit.

Le départ du voyageur attriste aussi bien Bertrand, Petit jean que les habitants de Marsoville la ville A Tous car en plus de sa contribution aux travaux de fortification de la ville, le soir venu à la demeure de Bertrand, le voyageur égaillait un auditoire constitué d'adultes et d'enfants de la ville. Il leur racontait les récits enrichissants de son patriarche.

Les enfants de la ville pendant ces moments écoutaient religieusement le voyageur avec admiration. Leurs esprits émerveillés étaient entièrement noyés dans les récits. Ces moments joyeux leur permettaient d'oublier pendant un temps la fatigue des chantiers et le danger d'une éventuelle attaque de la ville.

Le voyageur promet à Bertrand et à Petit jean de repasser par Marsoville à son retour vers son conté.

Une fois ses préparatifs achevés, le voyageur fait un signe de la tête à Bertrand pour lui signifier qu'il est temps qu'ils se quittent. Bertrand insiste alors pour connaître son nom.

Le voyageur lui répond :

« Dans mon conté on ne m'appelle que par ce nom le voyageur »

Il dit ensuite au revoir à Bertrand et enfourche son cheval. Il traverse la ville sous les « hou ra ! » en guise de reconnaissance des habitants.

Dame Jeanne dans un élan de tristesse mêlée de joie sort de la foule d'habitants. Elle s'approche du voyageur et pose un oiseau à l'arrière de son âne. Elle lui dit ces mots ;

« Prenez soin de cet oiseau. À son tour, il prendra soin de vous ! »

Le voyageur lui dit merci d'un hochement de tête.

Comme il s'y attendait, ce voyage par Marsoville la ville dite AT redevenue la ville A Tous lui a appris beaucoup de choses.

À la sortie de Marsoville, le voyageur est accosté à sa grande surprise par le vieil homme de la forêt. Malgré sa difficulté à se déplacer, le vieil homme se rapproche lentement de lui comme au premier jour de leur rencontre à la source. Il fredonne de sa petite voix le refrain du voyageur, refrain qu'il avait entendu à la source quand le voyageur le chantait :

La chanson du voyageur

Vois-tu la cime de cette lointaine montagne ?
Là passe ton chemin

Vois-tu l'étang qui s'étale à perte de vue ?
Là passe ton chemin

Quand il t'arrivera de ne savoir quoi faire
Passe ton chemin et laisse-toi guider !

Quand il t'arrivera de ne savoir où aller
Passe ton chemin et laisse-toi guider !

On te dira où aller et viendra le jour où tu diras où aller !
On te dira pourquoi y aller et viendra le jour où tu diras pourquoi y aller !
On te dira comment y aller et viendra le jour où tu diras comment y aller !

Passe ton chemin et laisse-toi guider.

Le voyageur, de la main, fait un signe au vieil homme en guise d'au revoir et suit le sentier qui mène vers le nord.

L'énigme de Marsoville la ville dite AT venait d'être éclaircie. Sans doute que d'autres énigmes jalonneront son chemin avant le retour à son conté.

Imprimé en Allemagne
Achevé d'imprimer en juin 2021
Dépôt légal : juin 2021

Pour

Le Lys bleu Éditions
83, Avenue d'Italie
75013 Paris