



NORD
SUD
EST
OUEST

NORD SUD EST OUEST

INTRIGUES À QUATRE CHEMINS

Ce livret regroupe quatre nouvelles photographiques que les neuf élèves de l'école de Saint-Pé-d'Ardet ont écrites et réalisées avec l'aide de leur enseignante, Valérie Couvidat et de deux artistes, Hortense Soichet (photographe) et Mouloud Akkouche (écrivain).

Durant deux années scolaires, les artistes sont venus travailler régulièrement dans la classe. Ils ont stimulé l'imaginaire des enfants en partant de leur environnement quotidien.

Ces histoires, mêlant polar et roman-photos, prennent en effet comme terrain de jeu, décor et source d'inspiration, les villages de Saint-Pé-d'Ardet et Lourde ! Des intrigues ponctuées d'humour, noirceur, action, tendresse etc. vous invitent à un « voyage de fiction » entre les deux villages...

D'une course dans les bois à une chasse au trésor, d'un rapt détonant à l'apparition d'une maquette mystérieuse, laissez-vous embarquer par l'imagination foisonnante des enfants !

Ce projet d'éveil artistique s'inscrit dans le cadre plus global d'une commande passée à Hortense Soichet et Mouloud Akkouche par Pronomade(s) en Haute-Garonne, Centre national des arts de la rue.

En partenariat avec la Communauté de communes du Haut Comminges, Pronomade(s) invite en effet des artistes en résidence pendant deux ans pour concevoir et mettre en œuvre des parcours sensibles, en lien avec le territoire et ses habitants.

Pendant deux ans, Hortense Soichet et Mouloud Akkouche ont ainsi travaillé dans les neuf villages des Frontignes et ont créé de toutes pièces un pays imaginaire, Rofinget, qu'ils vous invitent à visiter, à partir du 13 juillet 2014 en suivant le Guide Jaune (disponible dans les mairies des 9 villages des Frontignes et au Bistrot de Saint-Pé-d'Ardet).

LA CHASSEUSE AU TRESOR

Léna Molino et Romain Puech

En cette nuit d'hiver, Christiane se réveille. Elle est de très bonne humeur car elle a pris un jour de congés pour aller à la chasse. Elle se lève et se dirige vers la cuisine. Elle ouvre le frigo et prend un yaourt 0% parce qu'elle fait un régime. Ensuite, Christiane veut se faire un café mais elle réalise qu'elle n'a plus de dosettes. La jeune fille finit son déjeuner, lave son comptoir noir et blanc, s'habille avec sa tenue de chasse et prend son fusil.

Sortie de la maison, Christiane traverse son jardin et grimpe dans sa voiture. Elle tourne la clef de contact mais la voiture ne démarre pas. Elle fronce les sourcils et s'énerve. Elle essaie encore une fois mais ça ne marche toujours pas. Elle s'énerve encore plus.



Christiane part à la chasse à pied. « C'est pénible, je n'ai plus de café et ma voiture tombe aujourd'hui en panne » pense-t-elle.

Soudain, une voiture freine devant elle. Elle est furieuse : son visage devient tout rouge et ses yeux deviennent sombres. Le front plissé, elle attrape son fusil et se mord les lèvres. Le jeune homme au volant lui sourit.

- Eh ! Christiane ! Tu montes ? lui propose son ami Michel en ouvrant la portière. Je vais chasser moi aussi.

- D'accord, accepte-t-elle en reconnaissant son ami.

Christiane monte dans la voiture. Une odeur de chien mouillé règne à l'intérieur.

- Je suis en rage ! Pour un jour de congés, je n'ai plus de café et plus de voiture !

Elle demande ensuite à son ami Michel :

- Ca te dit, on va chasser juste là, au bord du lac ?

Le conducteur hoche la tête et se gare sur le chemin.

- Excellente idée !

Christiane sort rapidement de la voiture.

- On y va !





Arrivés au lac, les deux chasseurs se séparent et explorent les lieux chacun de leur côté. Christiane s'approche du lac et voit une bouteille qui flotte sur l'eau. Un papier roulé est glissé à l'intérieur. Elle ramasse la bouteille et l'ouvre immédiatement. Tout en dépliant le papier, elle appelle son ami Michel :

- Y'a un message ! Y'a une carte !

Michel arrive à grands pas, observe la bouteille puis la carte que tient Christiane.

- Cette carte indique un secret, peut-être même un trésor... ! Donne-moi ça ! hurle Michel en essayant d'arracher la carte des mains de Christiane.

- Mais tu deviens fou ! hurle à son tour Christiane, effrayée et immobilisée de voir son ami se comporter ainsi.

Michel profite de cet instant pour lui prendre la carte et se met à courir.

Christiane ordonne au chien de Michel :

- Attrape-le ! Ramène ici !

Michel, qui se retourne pour observer la scène, regarde son chien et lui fait des signes pour ne pas qu'il lui saute dessus. D'un coup, comme il ne regarde plus la route, Michel se cogne contre un tronc et lâche la carte. Le chien se précipite sur lui et commence à déchiqueter la carte. Christiane arrive et réussit à la lui retirer de la gueule. Pendant que Michel est encore sonné, elle récupère les morceaux et part en courant le plus vite qu'elle peut.

Christiane court avec la bouteille jusqu'à la voiture de son ami. Par chance, Michel n'avait pas fermé et avait laissé les clés sur le contact. Christiane démarre comme une folle et roule jusqu'à la maison de famille appartenant autrefois à sa vieille tante.
« - Michel ne connaît pas l'existence de cet endroit, c'est parfait pour réfléchir à la suite... » pense Christiane.



Michel se réveille et se demande où il est pendant un long moment. Quand il comprend, il est très en colère. Il dit à haute voix :

- Je vais la retrouver, elle ne peut pas être loin ! Je veux avoir ce trésor. Si je ne l'avais pas invitée à monter dans ma voiture, c'est MOI qui l'aurais trouvé. Ce trésor me revient !



Christiane arrive chez sa grande tante. Elle cache la voiture dans la grange puis s'enferme à clef dans la maison. Elle reconstitue la carte comme un puzzle et se dit à haute voix :

- On aurait pu partager cette aventure mais Michel a été odieux avec moi...



Michel marche en direction du village lorsqu'il croise un voisin en voiture. Il en profite et lui demande de le déposer devant chez Christiane. Arrivé devant la porte, il sonne mais personne ne vient ouvrir. Persuadé que Christiane refuse de le laisser entrer, Michel force la serrure et entre. Mais Christiane n'est pas là. Fou de rage, il s'écrie :

- Mais où es-tu Christiane ?

Michel sort de la maison en courant et se met à chercher Christiane partout dans le village. Au bout d'une heure, il décide finalement d'abandonner ses recherches, trop fatigué pour continuer. Il rentre tranquillement chez lui et s'écroule sur son lit.

Christiane réussit enfin à réparer la carte et l'observe attentivement. Très émue, elle se met à parler toute seule :

- Mais cette carte indique un trésor dans la forêt de Lourde ! J'y vais souvent, c'est même là-bas que je chasse ! Il faut découvrir de quoi il s'agit. Je vais prendre ma pelle, ajoute-t-elle en sautant de joie.

Christiane monte rapidement dans la vieille voiture de sa tante et s'en va. Elle arrive dans la forêt, sort la pelle et se met à marcher à toute vitesse. Elle finit par s'arrêter et se met à creuser de toutes ses forces à l'endroit indiqué sur la carte. Au bout de quelques minutes, Christiane voit un coffre. Elle le prend, l'observe et veut l'ouvrir mais il est fermé à clé. Elle regarde à nouveau sa carte et remarque une toute petite croix à côté de l'endroit indiquant le coffre. Aussitôt, elle creuse et découvre rapidement une clé. Elle essaie d'ouvrir le coffre avec et y parvient !

A l'intérieur du coffre, Christiane découvre plein d'objets de valeur, surtout de vieux bijoux. Elle se dit que ce trésor est une véritable chance, elle va vendre tous ces objets pour partir loin de Lourde et de Michel. Elle va pouvoir vivre en paix !





Christiane remonte dans la voiture de sa tante et fonce en direction de l'aéroport. Pendant ce temps, Michel sort de chez lui et se rend à la boulangerie pour acheter des chocolaines. Sur le chemin, il est surpris de croiser Christiane au volant d'une voiture inconnue...
- Il faut que je la rattrape, se dit Michel qui se met à courir derrière la voiture.

Mais Christiane roule tellement vite que Michel ne la retrouvera jamais...

COURSE DANS LES BOIS

Loïc Chamayou et Lisa Neufert

Kevin, un garçon de 19 ans, se lève, déjeune, sort de chez lui, sa liste de courses à la main. Il se dirige en sifflotant vers la superette du coin. Il a bien noté sa liste d'achats : une bouteille de lait, une baguette de pain, quatre pots de yaourt, un bocal de confiture et un paquet de cigarettes. En sortant de la supérette, les bras chargés, Kévin marche sur une crotte de chien. Monsieur Lopez, son plus grand rival dans le village, partage un verre avec ses amis au bistrot. Il ne rate pas cette occasion pour se moquer de lui en public. De retour chez lui, Kévin, énervé, avale son déjeuner et décide d'aller faire du vélo pour se défouler.



Pendant ce temps, Claire, une fille de 18 ans, se prépare pour aller faire un petit footing. Dans son jardin, elle fait quelques mouvements pour s'échauffer. Sa cheville lui fait encore un peu mal depuis son accident de ski au Mourtis. Son médecin lui a dit de courir mais de ne pas trop forcer. Elle réfléchit au chemin qu'elle va prendre. Après un petit moment de réflexion, elle se dit qu'elle va monter au grand champ en passant dans les bois. Claire respire un grand coup, puis démarre sa course.





Pendant ce temps, sur un petit sentier, Kévin crève. Il s'arrête, répare tranquillement son pneu et repart. Un peu plus loin, il rejoint une piste forestière et croise des chasseurs en 4x4. En pédalant, Kévin se sent bien, il ne pense plus à son histoire avec Monsieur Lopez. Il se sent calme et serein. Le vélo lui a toujours fait du bien dans ce genre de situations.

Claire court à un bon rythme sur les sentiers. Le soleil tape fort mais les grands arbres verts stoppent ses rayons. Seuls quelques petits trous permettent de laisser passer un peu de lumière et de chaleur. Claire entend le craquement des feuilles sous ses pas. Sa cheville ne lui fait plus mal, elle ressent seulement une petite douleur dans le tibia.





Kevin pédale sur son vélo. Il regarde un lapin courir dans le grand champ. Soudain, le garçon freine. Le lapin s'est arrêté. Kevin pose alors son vélo et s'avance vers l'animal qui ne bouge pas. Le lapin le regarde et déguerpit. Que voit Kevin à cet endroit là ? Une chaussette. Elle se trouve sur la terre humide de la rosée du matin. Kevin s'avance et la regarde de plus près. Il constate que cette chaussette est d'un bleu des années 80 et qu'en plus, elle est trouée.

« Elle provient sûrement d'une poubelle », se dit Kevin.

Il se redresse et, un peu plus loin, il voit quelque chose briller à la lumière du soleil. Il s'approche. Le jeune garçon remarque un appareil photo au milieu des herbes fauchées. Il fait défiler les photographies, et sur la plupart, découvre une fille âgée d'une vingtaine d'années.

« Ce visage me semble familier », songe Kevin en regardant les photos.





Fatiguée, Claire décide de traverser tranquillement le village. Ruisselante de sueur, elle s'arrête, s'éponge le front et en profite pour reprendre son souffle. Au bout de quelques minutes, Claire repart et retrouve un chemin menant dans les bois. Lorsqu'elle arrive près de la rivière, elle regarde son reflet dans l'eau et remarque un petit caillou. Elle le trouve tellement beau qu'elle le ramasse, le glisse dans sa poche, puis redémarre sa course direction le grand champ.





Entendant un bruit, Claire s'arrête de courir et se retourne. Elle aperçoit une silhouette masculine et prend peur. Son cœur se met à battre encore plus vite sous sa poitrine. Que lui veut cet homme ? Elle s'enfuit à toute vitesse, se retourne souvent, le ventre noué d'inquiétude.

« Va-t-il me rattraper ? Mais que me veut cet homme ? » se demande-t-elle, morte de peur.

Elle accélère, les larmes aux yeux. L'homme réussit à la rattraper et lui dit une phrase qu'elle ne comprend pas. Prise de panique, elle trébuche et tombe sur un tapis de feuilles. Tout son corps tremble.

- Laissez-moi ! crie-t-elle, pétrifiée.

Kévin la regarde droit dans les yeux et lui dit calmement en tendant l'appareil photo:

- Vous avez perdu ça.

Après un long silence, Kévin aide la jeune fille à se relever.





Depuis, Kévin accompagne Claire à vélo pendant son footing. Ils sont aujourd'hui de grands amis.

DES MONTAGNES DETONANTES

Mathis Schaeffer et Egon Wolfson

Ce matin, le temps est radieux. Victor Wolf, 37 ans, chômeur, sort de chez lui en bâillant. Il parcourt une dizaine de mètres à petites enjambées et s'arrête. Il observe un prospectus publicitaire posé sur le sol. Prêt à le ramasser, il se penche de tout son corps. Soudain, il aperçoit juste à côté un téléphone portable. Il retient une injure en pensant à ceux qui jettent leurs ordures n'importe où. Sans hésiter, il décide de le prendre pour le jeter au récupérateur de vieux téléphones au supermarché.

Il se penche et le prend. Que voit-il ? SOS inscrit sur l'écran du mobile. Que faire ? Il fronce les sourcils, pris de panique. L'angoisse lui noue le ventre. Il reste immobile, incapable du moindre geste.

Soudain, le téléphone sonne. Un numéro masqué. Après plusieurs sonneries, il se décide à répondre :

- Allô..., bredouille Victor. Un vide s'installe un court instant au bout du fil.
- On a Clark en otage, dit une voix sèche avec un fort accent du sud-ouest.

La voix grésille dans le téléphone, puis tout d'un coup, plus de réseau.



1 heure auparavant

Nick Clark marche tranquillement sur le chemin des buis pour se rendre au marché, sans savoir qu'il va être agressé par des narcotrafiquants. Il entend comme des crépitements de feuilles, un bruit semblable à celui des pas en automne. Il se retourne et regarde avec stupeur son futur assaillant, sans se douter de rien. Puis, la personne intéressée se jette sur lui et très vite, d'autres personnes se joignent à elle.



- Laissez-moi ! crie Nick Clark, foutez-moi la paix, je vais vous...

Il n'a pas le temps de finir sa phrase qu'on lui met un sac en paille sur la tête. Les ravisseurs le traînent jusqu'à une camionnette blanche disposant d'une antenne satellite sur le toit. Ils le jettent dans le coffre et lui enlèvent le sac de la tête.

Victor, chez lui, bouleversé par ce qui est arrivé à son ami Clark, est bien décidé à enquêter sur cette histoire de téléphone portable. N'étant pas très doué en informatique, il appelle un de ses proches, toujours à la pointe de toutes sortes de combines. Ce dernier lui installe à distance un logiciel pirate se nommant « FTMETW » et permettant à Victor de rechercher tout un tas d'informations privées sur Nick Clark. Satisfait de cette acquisition, Victor décide d'aller se faire un café et de commencer sérieusement ses recherches.



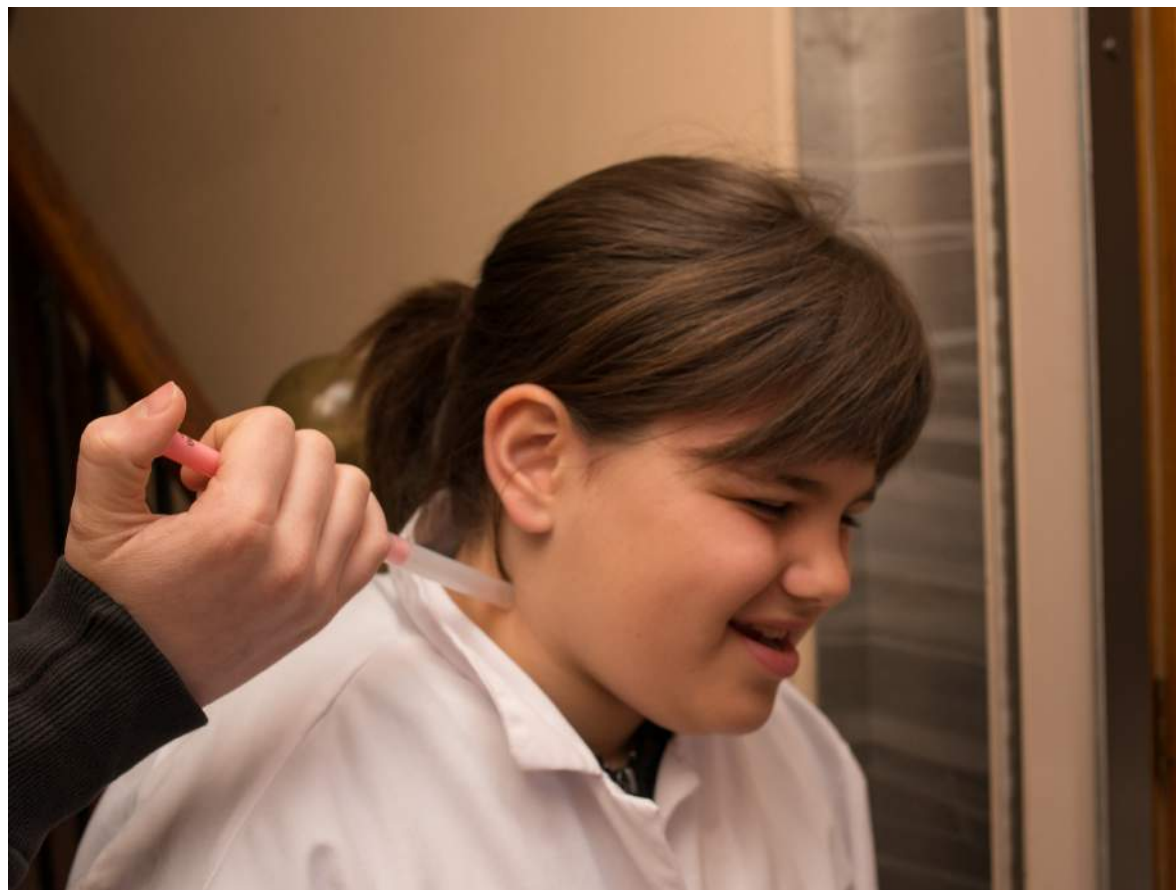
Nick se trouve dans un baraquement en béton, enfin c'est ce qu'il suppose en fonction de ce qu'il peut voir autour de lui. Ligoté à la rambarde d'un escalier, il regarde autour de lui. Etant une personne peu observatrice, il ne remarque pas les gros cartons contenant une charge douteuse entassés près de lui. Il remarque néanmoins trois personnes en blouses blanches qui s'activent autour de lui. Nick sent la situation peu avenante et la tension qui monte. Il finit par remarquer un sachet contenant de la poudre d'une couleur morose sur un évier rouillé. Puis, hésitant, il se résout enfin à exprimer la pensée qui lui brûle les lèvres :

- Vous pourrez obtenir de moi tout ce que vous voudrez mais libérez-moi, je dois me rendre au marché !...



Grâce au logiciel de son ami qui localise le téléphone portable de Nick, Victor sait que son ami a été enlevé aux abords du village. Il décide de trouver où les ravisseurs ont établi leur camp de base. Il est soucieux et intrigué à la fois. Il emprunte le chemin des buis, le visage grave. Il découvre alors un baraquement en béton et se planque pour espionner le camp des kidnappeurs.





N'avoir que ses mains comme outil pour se libérer d'un nœud n'est pas chose facile. Mais avec de l'espérance et de la force, on peut aboutir à presque tout... Nick réussit enfin à se libérer et se lève d'un bond.
- Bouge pas ou je te bu... ! ordonne une femme en blouse blanche.
Nick s'empare d'une seringue et la lui plante dans le cou. La femme ouvre la bouche, expire un coup et tombe à terre. Nick se précipite sur la porte, l'ouvre violemment et se met à courir de toutes ses forces.

Pendant ce temps, Victor trouve la planque. Très discret, il entre à pas de loup hésitants avec ses bottes pleines de boue.

« Peut être que je devrais sortir par là où je suis entré et appeler la police », pense Victor.

A ce moment-là, Victor aperçoit son ami Nick qui court à vive allure. D'un signe de tête, il invite son ami à s'échapper avec lui et lui indique la sortie.

Les deux amis sortent du baraquement et se retrouvent à bout de souffle au cœur de la forêt, vaste et inquiétante.

- Je suis sauvé ! hurle Nick avec un large sourire, sans se soucier du garde resté posté à côté de la porte de secours...

Soudain, deux coups de feu retentissent.



LA MAQUETTE MYSTERIEUSE

Abygaëlle Dal-Lago, Elias Mathot et Léo Sentenac



Un matin, le maire du village se rend à la mairie, quand, dans le brumeux petit jardin communal, il découvre une maquette de caravelle qu'il se met à observer. Etonné d'apercevoir le maire penché dans cet endroit, un homme dont la fonction est antiquaire le rejoint et ouvre de grands yeux ronds en voyant la maquette. Après un moment de stupéfaction, ils décident d'alerter tout le village.

Un peu plus tard, une policière arrive au village. Elle est petite, robuste, ses vêtements sentent la cigarette. Elle croise les bras et jette un coup d'œil sur la foule. Au centre, se tient le maire accompagné de l'homme qui avec lui a découvert la maquette.

- Voici Eric Loiseau, antiquaire, vendeur et collectionneur, s'exclame le maire en présentant l'homme à la policière qui les a rejoints.

Après un silence, le maire explique :

- Cet homme devant vous a été privé de sa maquette en bois noble il y a un an. Maintenant qu'il vient de retrouver son bien le plus précieux, il tient à participer à l'enquête.

La policière fronce les sourcils et secoue la tête.

- Mener l'enquête avec Mr Loiseau ne me dérange guère. En revanche, je demanderai à la presse d'être discrète car nous sommes aussi dans une autre enquête : la mystérieuse disparition en plein nuit d'un touriste chinois, Thong Wong-Wen. Pas le moindre témoin de sa disparition et aucun indice pour le moment. La policière décroise les bras et se redresse.

- D'accord madame, menons cette enquête à trois, affirme le maire.

Et sous les acclamations des villageois, ils quittent Saint-Pé-d'Ardet pour prendre la route de Lourde. Marchant lentement et plutôt fiers, ils ne remarquent guère les enfants curieux qui les suivent en bicyclette. Les trois individus observent attentivement tout ce qui les entoure : l'enquête vient de commencer.

Plus loin, sur la place de Saint-Pé-d'Ardet, un homme, assis derrière son volant, téléphone et dit :

- Je crois qu'ils l'ont retrouvée. Qu'est-ce qu'on fait ? Cette maquette vaut une fortune.

L'inconnu porte des lunettes noires et semble très nerveux. A l'autre bout du fil, une voix répond :

- Retrouve-la par tous les moyens !

- Hé dis donc, c'est pas moi qui boit trop et qui perd mes affaires !

- Oh ça va ! Bon, retrouve la maquette et rapporte la moi...Et écrase tous ceux qui se trouvent sur ta route !

L'homme au volant acquiesce et démarre le moteur.



Pendant ce temps, les trois enquêteurs scrutent herbes et fossés à la recherche du moindre indice. Soudain, le maire hurle. Face à eux, une énorme voiture surgit. Personne n'a vu cette voiture aux vitres teintées dans le village. Le conducteur accélère.

- Tous dans le fossé ! ordonne la policière en se roulant par terre. Une douleur atroce dans la jambe la fait grimacer. Elle pâlit, ses yeux semblent vides... puis plus rien.

Quand elle ressurgit du fossé humide, des herbes pleines d'eau recouvrent son corps. Une mante religieuse se pend sur son képi. Le maire et l'antiquaire se relèvent, décoiffés, la tête et le corps couverts de feuillages. Gênés, ils se secouent énergiquement.

La policière, folle de rage, lance des jurons.

-Pirates des routes ! Sûre que tu as trouvé ton permis dans un paquet de Corn Flakes, hein !

Dans la précipitation, l'antiquaire a jeté la maquette dans le fossé. Paniqué, il l'observe attentivement et la compare avec une photo en noir et blanc pour s'assurer qu'elle n'a rien.

« Cette maquette vaut certainement une fortune pour que Monsieur Loizeau se promène avec cette photo » pense la policière au moment où la mante religieuse saute de son képi pour rejoindre le fossé.



Soudain, elle aperçoit un objet scintiller dans l'herbe. Elle se demande ce que c'est, se penche, puis se rend compte que c'est un revolver.

- Quoi ? Un revolver ici ?! s'écrie-t-elle.

Le maire et l'antiquaire la rejoignent. Ils observent l'arme, puis la policière la retourne délicatement.

- Eh ! Il y a marqué « made in China » s'exclame le maire.

- Jamais vu une arme de Chine à Saint-Pé ? Très étrange ! répond l'antiquaire.

La policière ramasse l'arme, très intriguée, puis ils continuent leur route.



Au village de Saint-Pé-d'Ardet, une voiture freine avec brutalité. Le conducteur semble enragé. Il sort son mobile et pianote nerveusement sur les touches.

- J'ai raté ma cible ! hurle-t-il au téléphone.

A l'autre bout du fil, une voix lui aboie :

- Espèce de raté ! Maintenant, tu suis MES instructions !

Le conducteur écoute attentivement, dit « OK », puis démarre son véhicule.



Plus tard, aux abords de Lourde, les trois enquêteurs continuent leur route. A côté du mur d'une maison, l'antiquaire pousse un hurlement. La policière se retourne et voit l'homme sautiller sur un pied.

- Je me suis cogné le talon contre cette foutue bouteille ! beugle-t-il en désignant une bouteille vide dans le caniveau.

La policière se penche sur le flacon, constate qu'il provient du Bistrot de Saint-Pé-d'Ardet et qu'il contenait du rhum.

- Hé ! Il ne s'agit pas d'une, mais de deux pièces à conviction que nous avons là, tonne le maire en désignant un autre objet qu'il aperçoit à quelques pas de la bouteille.

Ils s'approchent du deuxième indice. Il s'agit d'un... d'un quoi en fait ? se demandent-ils. Cela ressemble à un poignard mais le manche en bois fait davantage penser à une arme asiatique...

- Une arme chinoise dans la commune, cela doit sûrement cacher un mystère, conclut la policière. Et puis, qui pourrait aimer autant le rhum ?

La policière fixe à nouveau la bouteille, fronce les sourcils et finit par fermer les yeux. Elle tente de s'imaginer un homme, accoudé au comptoir du Bistrot de Saint-Pé-d'Ardet, buvant du rhum. Elle ne peut imaginer véritablement son visage, tout lui semble flou. L'image se dissipe, elle rouvre les yeux.

- Pas de temps à perdre, continuons vers Lourde, dit-elle avec fermeté.



L'inconnu aux lunettes noires ouvre la vitre de sa voiture. Il inspecte Lourde avec une paire de jumelles. Il semble chercher quelque chose. Son visage est crispé. Il parle en même temps qu'il inspecte.

- Mais où sont-ils ? Où sont-ils ? marmonne-t-il avec énervement.

Il continue ses recherches en parlant entre ses dents, ses jumelles pointées sur les environs.

- La prochaine fois qu'il boit trop et m'oblige à jouer les détectives, je le tue ! Il me le paiera !

Soudain, l'homme aux lunettes noires aperçoit trois silhouettes très agitées. Il regarde mieux et se pétrifie en voyant que l'une des personnes porte la maquette. Aussitôt, il compose un numéro sur son portable.

Sur la route, à Lourde, les trois compères aperçoivent un sac à dos ouvert. Ils s'approchent et voient une carte d'identité posée dessus. La policière commence tout d'abord à observer le contenu du sac puis ses yeux reviennent sur la carte. Elle la lit, puis écarquille les yeux.

- Ce n'est pas possible ! s'écrie-t-elle.
- Que se passe-t-il ? répond le maire qui inspecte les canettes de soda vides.
- Cette carte d'identité est celle du chinois disparu !
- Mais alors, quel est donc le rapport entre le vol de la maquette et ce chinois ?
- C'est la même affaire ! ricane une voix derrière eux.





Les trois enquêteurs se retournent et remarquent une voiture qu'ils n'avaient pas vue arriver. Le conducteur est à l'extérieur. C'est un chinois : Thong Wong-Wen ! Il braque sur eux une mitraillette. Le trio essaie de s'enfuir dans l'autre sens mais la voiture noire qui avait tenté de les écraser arrive à son tour et bloque le passage. L'homme aux lunettes noires descend de cette dernière, lui aussi armé. Thong Wong-Wen leur adresse la parole :

- Content de vous voir, mes amis. Je vous remercie d'avoir retrouvé mes objets. Seulement, je devrais vous faire taire pour de bon : vous en savez trop !

Il éclate de rire et charge son arme.

Soudain la gendarme saisit le sac à dos et lui balance en pleine tête. Touché, le malfaiteur se relève et avec son allié, ils volent dans les plumes du trio. Le Maire bloque le chinois, tandis que l'antiquaire est en prise avec l'autre. Les deux truands ne peuvent plus se servir de leur arme. Brusquement, la policière prend Thong Wong-Wen et le plaque sur le capot d'une voiture. L'homme en noir ne tarde pas, lui aussi, à être maîtrisé.

Quand ces deux bandits sont enfin derrière les barreaux, les petits villages de Lourde et Saint-Pé redeviennent des endroits tranquilles et paisibles.

Merci au bistrot de Saint-Pé-d'Ardet, à l'épicerie « Chez Loulou », aux familles des élèves ainsi qu'aux habitants du village ayant facilité ce projet.



ORE

LOURDE

st
PÉ D'ARDET

FRONTIGNAN C.

ANTIGNAN

