

Si le lecteur veut prendre la peine de nous suivre à travers les rues sales et bourbeuses du faubourg Marigny, nous visiterons ensemble cette habitation des champs.

C'était le quatrième jour après l'attaque que les pirates avaient si malencontreusement faite sur le *Zéphyr*, dans le golfe du Mexique ; et au moment où le *Zéphyr* commençait à apparaître à la vue des pilotes, stationnés dans leurs cutters à l'embouchure du Mississipi, voici ce qui se passait à l'habitation des champs. La porte d'entrée est close et fermée aux verroux, et la salle est sombre, quoiqu'il fasse encore jour ; quelques rayons de lumière qui passent à travers les fentes des contrevents, répandent une espèce de demi-jour dans l'appartement, laissant voir une méchante couchette dans un coin, recouverte d'un couvrepied rapiécé, une vieille table, quelques chaises, des ustensiles de cuisine suspendus au-dessus de la cheminée dans le fond de laquelle brûlent quelques charbons. Il y a un escalier, dont les marches vermoulues tremblent sous les pieds, qui conduit à l'étage supérieur, où la première pièce est une chambre longue, occupant toute la partie nord-est de la maison. Cette chambre est éclairée par deux fenêtres, l'une au sud et l'autre dans le pignon, mais ces deux fenêtres ne laissent pas entrer la lumière ; des couvertes épaisses sont suspendues pour l'intercepter complètement. Au fond il y a un grabat sur lequel une paille et un oreiller ont été jetés, et que recouvre une méchante courteline. Tout auprès de ce grabat, dans le plancher, une trappe qui s'ouvre à bascule, sert de descente à une espèce de cachot, enfermé entre quatre murs, et dans lequel la lumière ne pénètre que par un petit soupirail. Cette trappe est construite de manière qu'en l'arrêtant avec un petit ressort, elle puisse se soutenir par elle-même, mais trop faiblement pour supporter un poids additionnel. Du plancher du cachot au plafond, la hauteur est de douze pieds.

Dans le fond du cachot il y a un lit solide fait de rudes madriers, recouvert d'une peau de bœuf ; des sangles et des courroies pendent au pied du lit. On aperçoit sur le plancher, ainsi que sur l'un des pieds du lit, quelques taches de sang que l'on a grattées avec un couteau. Un billot, une planche qui sert de tablette et sur laquelle il y a une vieille lampe, une écuelle de fer blanc et une assiette de faïence cassée, une cruche à l'eau et un baquet, composent l'ameublement de ce cachot dans lequel on descend par le moyen d'une échelle qui s'enlève à volonté.

De la pièce supérieure où se trouve la trappe, on passe dans une salle spacieuse, où des paquets de marchandises, soieries, montres, bijoux se trouvent rangés sur des tablettes ou enfermés dans des coffres fermés à doubles serrures dans le fond de la salle. En avant, il y a un canapé et un bon lit, un tapis sur le plancher, un bon fauteuil, une berceuse, un sofa, une table ronde, des chaises, un buffet rempli de vaisselle, des carafes et plusieurs bouteilles. La salle est bien éclairée.

Autour de la table sont assises trois personnes. Ce sont les trois Coco-Letard, Léon, François et Jacob.

Tous les trois sont occupés à boire, et jouent aux cartes, à un jeu appelé "poker".

Léon, l'aîné, est un homme d'une trentaine d'années ; d'épais sourcils couvrent ses yeux, d'énormes favoris se rejoignent sous le menton et donnent à sa physionomie quelque chose de féroce. François est un grand maigre, élingué. Une cicatrice lui traverse la figure. Ses grandes mains et ses doigts osseux, son visage étiré, sans barbe, ses bras qui lui pendent aux genoux, ses larges pieds au bout de ses longues jambes, lui donnent l'air d'un squelette. Jacob n'a que dix-sept ans, le plus jeune en âge, mais aussi vieux dans le crime, il est le digne complément de ce noble trio. Sa figure pâle et blême, ses yeux caves et cernés accusent la débauche et une dépravation prématurée ; ses cheveux d'un blond cendré tombent sur ses épaules en mèches fines.

De temps en temps, Jacob se lève pour aller regarder à la fenêtre, et revient s'asseoir au jeu ; à chaque fois il prend une énorme rasade de rhum.

— Savez-vous, vous autres, que ça commence à m'embêter moi, dit Jacob en jetant ses cartes sur la table ; voilà tout à l'heure deux nuits et deux jours que nous attendons ici, et il ne nous vient rien. Ce n'est pas drôle du tout de rester les bras croisés, à ce maudit poker qui me ruine, et à boire de ce méchant rhum ! Encore s'il en restait du rhum, mais il n'y a plus que deux bouteilles. Moi qui devais aller ce soir faire ma partie de quino chez la Fanchon. Je vous jure sur ma conscience, que s'il ne survient rien d'ici à deux heures, je fiche le camp.

— Allons, Jacob, ne te fâche pas, le petit, répondit Léon ; tiens, prends ta revanche. Encore un poker, en attendant. Tu sais qu'à quatre heures maman Coco doit nous apporter des nouvelles. Elle a vu M. Pluchon ce matin qui lui a dit d'ouvrir l'œil pour ce soir. Ainsi, attention et vogue la galère. Mais dites donc, à propos, connaissez-vous ce monsieur qui veut se nourrir d'abstinence et prendre le grand air dans notre *requiescat in pace*, de crainte d'attraper la pituite ?

— Nous ne le connaissons pas, répondirent les deux autres, et toi ?

— Moi non plus ; il paraît tout d'même qu'il vient de la mer, du moins à ce que j'ai pu comprendre, car Phaneuf doit le guetter à la balise et nous l'annoncer ; et vous savez que Phaneuf est parti pour le golfe depuis avant-hier soir.

— Je pense, dit Jacob, que ce monsieur Pluchon n'est pas tout seul là-dedans. Il y a quelque chose dessous tout ça. On ne prend pas un homme, qui arrive de l'autre monde, sans savoir s'il a de l'argent, à propos de bottes.

— Allez donc, vous autres ; il faut le faire vivre tant de temps, tout juste, et après, s'il meurt, tant pis pour le monsieur ! Il y a de l'intrigue, je vous le dis, qu'en pensez-vous ?

— Oh ! mais, sans doute, qu'il y a de l'intrigue, reprit Léon, mais qu'est-ce que ça nous fait ? nous sommes payés, c'est notre métier, et c'est assez ; le