

## Le pirate aux élastiques chap 2 partie 2

Nouvelles

Publié par : saulot

Publié le : 19-01-2022 18:22:03

Loyal le fourbe n'appréciait pas d'être comparé à un clown, surtout par une personne qui se comportait souvent comme un bouffon. Il se promit alors d'ajouter la tête d'Armand à sa collection de décapités. En effet Loyal était un individu qui aimait contempler le crâne de ses ennemis vaincus. Il maîtrisait un sort qui lui permettait d'éviter de répandre des infections ou des maladies en conservant les dépouilles de ses adversaires.

Puis il se ressaisit, il se couvrirait de honte en ôtant directement la vie à Armand, et il pouvait être beaucoup plus amusant d'amener cet imbécile à adopter un comportement suicidaire. Ce qui devrait être assez facile, Loyal prévint d'ailleurs un scénario pour amener son interlocuteur à plonger dans l'océan. Il lui murmura qu'il existait des élastiques au fond des mers, mais seulement accessibles aux gens qui s'aventuraient sans scaphandre ou protection. Qu'il fallait tenter un plongeon à plus de mille mètres de profondeur, tout nu pour espérer mettre la main sur des élastiques légendaires. Qu'il suffisait d'embrasser des crabes sur la bouche, pour résoudre le problème de la respiration sous l'eau.

Puis brusquement un homme d'équipage informa de la venue d'une créature redoutable. Loyal réfléchit alors, sa boule de cristal indiquait que la bête se rapprochait à grande vitesse. En outre elle avait la capacité d'infliger de graves dégâts au bateau, et elle semblait assez affamée pour se moquer de blessures graves. Mais le fourbe voulait aussi se payer la tête d'Armand, lui jouer un tour pendable qui mènera son ennemi à mourir. Finalement il opta un compromis, il décida d'accorder un sursis temporaire à son adversaire. Mais il ne s'agissait que d'un répit éphémère, il avait bien l'intention de causer le trépas d'Armand avec une combine autour des élastiques.

Loyal : Un kraken de belle taille, d'une trentaine de mètres arrive. On se battra plus tard, je vous donne rendez-vous sur la prochaine île.

Sig : D'accord.

Armand : J'ai des outils redoutables, on n'a pas besoin de s'enfuir face à un poulpe même quand il est gigantesque.

Sig : Je doute franchement de ta victoire Armand.

Armand : Bon comme c'est ton navire, je te laisse choisir ta destination, mais tu devrais avoir plus confiance dans mes plumes de poulet.

Sig : Tu aimes décidément les choses inoffensives.

Sig accosta au port de la ville de Jonquilles. La cité était un important carrefour commercial, une plaque tournante renommée pour la vente d'armes et les articles de magie. Ainsi Sig espérait mettre la main sur des objets surnaturels intéressants, des grimoires qui l'aideront à lancer de nouveaux sorts. Il amarra son bateau à un ponton rempli de gens venant de différentes nations. Il y avait des hommes portant des robes de magiciens, des femmes en pantalon mais torse nu, des humains de différentes couleurs de peau. Même si l'épiderme blanc dominait, il y avait aussi des peaux cuivrées, ou noires. Et une grande variété de langues s'avérait utilisée. Des dizaines de dialectes étaient employés par les marins et les voyageurs. Jonquilles méritait bien son surnom de ville des cents horizons.

Elle comportait un nombre considérable d'individus venant de terres particulièrement diverses, de déserts arides comme de forêts luxuriantes, ainsi que d'autres endroits. Jonquilles servait différents types de commerce, dont certains interdits. La cité prospérait beaucoup grâce aux marchandises illégales comme les livres de magie noire. Sig ne s'intéressait pas à la sorcellerie, qu'il jugeait comme une forme pervertie de magie. Même s'il reconnaissait que les enchantements de magie

noire présentait des avantages. Il avait la ferme intention s'il devenait un mage célèbre d'inciter un maximum de personnes à choisir la voie de la magie harmonieuse, plus difficile à apprendre mais aussi nettement plus sûre pour la santé mentale.

Cependant avant de faire des boutiques, il devait répondre à quelques questions. Cette fois il se présenta au port, un endroit comportant des centaines de vaisseaux, certains petits et en bois, mais d'autres immenses de plusieurs centaines de mètres de long et construits dans un métal gris plus solide que le fer. Les quais étaient d'ailleurs faits selon des matériaux différents, plus la place recherchée était prestigieuse, plus le métal remplaçait le bois ou la pierre. Comme Sig voulait se faire discret, il opta pour un quai fait en bois.

Lote : Je suis Lote le responsable de la marine de ce port, quel est le but de votre voyage ?

Sig : Découvrir le monde, et accumuler des connaissances sur la magie.

Armand : Moi je veux devenir le tsar des pirates.

Lote : Si vous êtes sérieux, je dois vous arrêter et vous livrer à la justice.

Sig : Mon ami plaisante, nous ne sommes pas un équipage pirate.

Armand : Mais pas du tout, je veux conquérir la planète avec mes coton-tige et d'autres objets à l'apparence rigolote.

Lote : Ha ha ha, très drôle, cependant à l'avenir évitez de vous présenter comme des pirates, même pour plaisanter, les gens du coin ne les aiment pas du tout.

Lote le responsable du port, s'empressa de regagner le quartier général de la marine quand il apprit la venue d'un visiteur de marque. Il remarqua de l'agitation chez ses hommes. C'était compréhensible la personnalité venant à Jonquilles était Lirnir le sévère, une personne pouvant se montrer gentille mais qui avait aussi des exigences. Il admettait par moment des entorses mineures au règlement en cas d'urgence. Mais il s'avérait aussi un individu qui punissait avec une grande fermeté, il n'était pas un obsessionnel des petits détails, il ne sanctionnera pas un soldat qui négligeait la propreté de sa tenue par exemple. Toutefois il n'admettait pas certains types de comportements. Quand il pensait qu'un officier se comporta lâchement ou comme un lèche-bottes, il transformait sa vie en cauchemar, il faisait le maximum pour obtenir une sanction exemplaire. Lirnir détestait les couards et les carriéristes, ils voyaient ce type de gens comme des hontes absolues qui méritaient absolument aucune considération, des vermines à écraser, parfois avec plus d'énergie que les pirates.

Lote entendit parler d'officiers promis à un brillant avenir qui durent renoncer à leur emploi, parce que le sévère décida de leur mener une vie infernale. Alors le responsable espérait de tout son cœur ne pas figurer sur la liste prochaine des victimes de son supérieur hiérarchique. Il ne doutait pas tellement de son courage, mais il craignait d'offenser son interlocuteur avec des paroles trop polies. Néanmoins d'un autre côté il était tenu par le règlement de se montrer courtois avec un plus haut gradé que lui.

Lirnir : Colonel Lote, je suis le vice-amiral Lirnir, je veux que vos hommes soient sur le pied de guerre, l'équipage du pirate Loyal approche de cette île.

Lote : À vos ordres, en parlant de pirate, une personne arrivée récemment au port a prétendu avec ses coton-tige dominer le monde. C'est drôle, n'est-ce pas ?

Lirnir : On ne sait jamais, certains pirates sont des idiots finis, je vais interroger le nouvel arrivant.

Lote : Euh, comment vous comptez vous y prendre pour le localiser ?

Lirnir : Je dispose de pouvoirs de voyance. Je peux retrouver la trace de quelqu'un juste en me concentrant, du moment qu'il ne prend pas de contre-mesure.

Loyal eut beau essayer de se montrer le plus discret possible, de convaincre son équipage de ne pas troubler l'ordre public dans la ville de Jonquilles. Il n'échappa pas à la traque de Lirnir, il fit pourtant beaucoup d'efforts pour éviter d'attirer l'attention. Mais il ne réussit pas à échapper à la vigilance de son ennemi. Il usa de sorts de dissimulation afin de tenter d'être furtif, indétectable par des moyens technologiques ou magiques.

Néanmoins il sous-estima le potentiel de son adversaire en matière d'enchantelements de détection. Lirnir s'avérait un as pour déceler la présence de quelqu'un quand il s'acharnait par l'intermédiaire de moyens mystiques. Il avait la réputation de pouvoir retrouver une aiguille dans une botte de foin quand il était déterminé. Et cette affirmation ne s'avérait pas spécialement exagérée. Lirnir parvint à des exploits monumentaux dans le domaine de la recherche d'objets ou de personnes. Par exemple il identifia la présence d'une pièce de cuivre, parmi des milliards d'autres pièces en or, et il exhiba l'objet en cuivre au bout de deux minutes d'investigations. Il s'agissait d'une épreuve pour évaluer ses facultés de détection surnaturelle.

De son côté Sig s'inquiétait pour Armand, son compagnon n'était pas très doué pour se battre. Or pour mener une longue vie en tant que pirate, il était souvent nécessaire d'avoir de bonnes aptitudes martiales. Et Armand ne semblait pas adroit pour faire mal à ses adversaires, il pouvait les faire rigoler avec ses coton-tige, mais inspirer la pitié ne suffisait pas toujours à garantir votre survie.

Sig : Armand tu n'es pas très fort au corps-à-corps, et tu n'as que moi pour t'aider pour l'instant. À ta place je ne dirais pas que je suis un pirate, jusqu'à que tu ais constitué un équipage loyal.

Armand : C'est gentil de t'inquiéter mais tant que j'ai mes coton-tige, je ne crains pas grand-chose.

Sig : Pour survivre à un affrontement c'est très utile d'avoir des notions de combat rapproché, or tu es démuné sur ce point.

Armand : D'accord je ne sais pas frapper fort avec mes poings et mes pieds, mais j'ai des coton-tige.

Sig : Je peux te donner quelques leçons de karaté si tu veux.

Armand : Super quel est ton prix ?

Sig : Je ne demande rien, cependant j'aimerais que tu réfléchisses sur mes conseils.

Sig le chevaleresque commença sa leçon par des exercices d'échauffement, puis il demanda à Armand de frapper un punching-ball. Son compagnon avait du potentiel, il frappait fort et il disposait d'une endurance certaine pour donner des coups. Sig en fut agréablement surpris, bien que son camarade n'ait très peu de technique et d'expérience, il bénéficiait de bonnes bases pour apprendre à se battre. D'ici quelques mois il pourrait devenir une vraie menace contre un ennemi coriace, s'il se montrait sérieux dans son entraînement martial et s'il perdait son esprit spécial. En effet Armand avait des habitudes préjudiciables quand il voulait affronter quelqu'un. Hormis sa manie d'essayer de lancer d'inoffensifs objets, il souffrait du handicap de se sentir obligé de se livrer fréquemment à une danse de présentation. Il refusait souvent de se battre tant qu'il n'avait pas fini de se trémousser de façon étrange. Parfois en situation d'urgence il acceptait de mauvaise grâce de renoncer à sa danse, mais il fallait vraiment que le contexte soit périlleux, sinon il se livrait à des déhanchements forcés.

Il exécutait des pointes tout en se tapotant la tête avec les mains, puis il levait le plus haut possible les bras, en criant hi han. Cette manière de faire ridicule pourrait lui coûter la vie dans le futur. Certes Armand n'était plus seul et pouvait compter sur un compagnon fidèle dans la personne de Sig. Cependant avec Lirnir qui se dirigeait vers le port, ce n'était pas certain que le secours du chevaleresque suffise à préserver Armand de la prison ou de l'exécution capitale.

Quelques minutes après avoir effectué des exercices physiques sur le bateau, et commencé à marcher sur le port, Armand et son compagnon tombèrent sur Lirnir. Ce dernier était incité à y aller plus doucement que d'habitude à cause du voisinage de bateaux prestigieux appartenant à des nobles. Mais il demeurait quand même un sacré danger. Lui et ses cibles se déplaçaient sur un quai de métal noir rempli de navires imposants demandant parfois quinze voire une demi-heure d'inspection pour faire le tour d'un seul bâtiment naval.

Lirnir : Tiens le nul qui a essayé de me tuer à coup d'élastique et son acolyte, je vous arrête tous les deux.

Sig : Si je vous donne une information utile, vous nous laisseriez nous partir ?

Lirnir : Je sais déjà que l'équipage de Loyal se rapproche de cette île.

Lote : Pirates vous m'avez bien eu, mais cette fois vous passerez devant la justice.

Armand : Notre capture n'est pas encore certaine.

Sig : Mets tes lunettes Armand, tu vises une statue.

Armand : Vous allez périr.

Sig : Armand quand je parlais de lunettes c'était celles de vue, pas le modèle pour clown.

Armand : C'est bizarre mes ennemis sont toujours flous.

Sig : Tes lunettes ne comportent pas de verre.

Armand : Ah oui je me suis trompé.