

Le pirate aux élastiques chap 2 partie 3

Nouvelles

Publié par : saulot

Publié le : 30-01-2022 09:55:20

Lirnir le sévère se demandait si ses ennemis ne se payaient pas sa tête, s'ils tentaient pas de le déstabiliser en adoptant un comportement ridicule. Ou alors Armand était un cas vraiment particulier en matière de stupidité, ou bien il excellait dans les techniques pour se faire passer pour un clown. Lirnir pencha pour la première option, il pensait avoir affaire à un crétin. Mais il ne baissera pas sa garde, il ne pourrait pas employer de sorts de destruction massive pour éviter de détruire les possessions d'aristocrates, et créer un conflit politique. Mais il emploierait quand même s'il le fallait des sorts puissants, si ses adversaires montraient des ressources insoupçonnées.

Il adopta cette manière de faire pour préserver son existence et celle de ses subordonnés. Après tout un idiot pouvait se montrer par moment dangereux. Il y avait même des cas où les imbéciles représentaient des périls graves. Un ennemi intelligent pouvait être convaincu par une argumentation efficace de renoncer à se battre, tandis qu'un individu vraiment stupide continuera de résister même s'il n'en tirait aucun profit. En outre les personnes idiotes agissaient parfois d'une façon particulièrement dévastatrice, quand elles avaient de mauvaises intentions. Bref Lirnir apprit à se méfier des imbéciles car ce genre d'adversaires présentaient des caractéristiques de temps à autre dangereuses pour les gens.

Sig se demandait quel moyen employé pour triompher, il se sentait clairement inférieur face au sévère. Il se questionnait sur le fait de se rendre. Puis il renonça à cette option, s'il s'engouffrait dans la bataille, il permettra peut-être à Armand de s'en tirer, de disposer d'une occasion de fuir. Problème il fallait convaincre son compagnon de détalé, ce qui ne serait pas très facile. Cependant un nouvel intervenant apporta une diversion puissante.

Loyal : Lirnir tu es encore plus collant qu'une tique.

Lirnir : Tu ne parviendras pas à t'en tirer cette fois.

Loyal : Tu veux parier ?

Lirnir : Je suis certain de ma victoire, je te conseille de te rendre.

Loyal : Les gars je promets une place d'officier à celui qui me rapporte la tête de Lirnir.

Pirates : Hourra !

Loyal le fourbe admettait que Lirnir le sévère était un combattant puissant, qu'il savait se battre. Mais il n'était accompagné que par une seule personne. Alors il ne pouvait pas l'emporter contre des pirates aguerris dont les performances martiales s'annonçaient renforcées par de la pierre malnérale. Loyal mit la main sur une cargaison de minéraux spéciaux qui étaient très prisés par les utilisateurs de magie noire. Et il mena des expériences afin d'optimiser la force et d'autres caractéristiques de certains subordonnés.

Ainsi il transforma des guerriers moyens en de véritables cauchemars en matière de puissance. Il changea des pirates avec un talent pour le combat ordinaire en des incarnations de la guerre. Néanmoins Lirnir ne s'avérait pas sans ressource, il connaissait des sorts assez gênants pour les troupes de Loyal. Ainsi il déclencha un pouvoir surnaturel qui affaiblit voire transforma en loques pathétiques une bonne partie des subalternes du fourbe.

Dès que Lirnir eut fini de réciter sa formule magique, plus d'une vingtaine hommes se révélèrent incapables de combattre, étaient cloués au sol par une violente douleur. Le sévère déclencha une faculté invisible mais néanmoins très efficace, il recourut au sort « anti-dhar ». Il s'agissait d'une technique qui perturbait les fonctions vitales des consommateurs de pierre malnérale. Il annulait les avantages de ce caillou, par contre il était assez fatigant, il draina une bonne partie de l'énergie de

Lirnir.

Sig décida qu'il fallait profiter que le sévère soit concentré sur d'autres proies pour opérer une retraite stratégique vers son bateau.

Sig : Profitons de cette diversion, filons pendant qu'il est temps.

Armand : Je suis d'accord, on combattra à un autre moment.

Sig (court) : Cela me fait plaisir que tu suives la voie de la raison.

Armand (court) : Ah bon tu as un ami qui s'appelle raison, mais c'est bizarre, je ne le vois pas, il est invisible ?

Sig (courant) : La raison est un concept.

Armand (court) : Concept c'est un synonyme pour une créature seulement visible pour les mages comme toi ?

Sig (court) : Ce que je voulais dire c'est que tu as eu un comportement judicieux.

Armand (court) : Autrement ton ami raison, il a quelle apparence ?

Sig (très las) : Laisse tomber, on arrive au bateau, préparons nous à partir.

Malheureusement le départ ne fut pas sans péripéties. Il n'y avait pas d'ennemis ou de créatures qui gênèrent l'escapade, toutefois Armand voulut retourner flâner pendant une heure ou deux, malgré l'urgence de la situation. Il se rappela l'existence d'un marchand de plumes de poulet, et il souhaitait ardemment examiner les articles de la boutique l'intéressant. Sig eut beau plaider sa cause, dans un premier temps, il se heurta à un mur d'obstination. Il n'arrivait pas à convaincre son ami d'opter pour la fuite, bien qu'il s'agisse du comportement le plus sage. Armand désirait avec vigueur accroître sa collection de plumes, même si cela signifiait avoir de sérieuses chances de finir emprisonné ou tué. Il quitta le port pour se diriger vers le magasin le tentant. Sig n'en croyait pas ses yeux et ses oreilles.

Pourtant son interlocuteur était décidé à miser sa vie, juste pour des plumes. Sig avait envie de mettre son poing dans la figure de son compagnon. Il ressentait une colère l'incitant à user de ses mains pour donner des baffes et des coups à son camarade. Il ne comprenait pas comment il était possible d'être aussi dénué d'instinct de survie. Avec un monstre de puissance comme Lirnir dans les parages, il aurait été raisonnable de ne chercher qu'à détaler à toute vitesse. Pourtant Armand semblait se ficher de la présence d'ennemis plus que redoutables dans les environs, il demeurait obnubilé par le désir d'acquérir de nouvelles plumes. Cependant Sig finit par trouver un compromis, il s'engagea à payer plus d'une centaine de plumes à Armand, si son ami le suivait sans discuter jusqu'à la prochaine île habitée.

Après une heure de navigation, Armand eut un accès d'optimisme.

Armand : Finalement je crois que l'on est à l'abri des ennuis.

Sig : Pas vraiment, on est parti tellement vite que je n'ai pas pris le temps de composer notre cap. Je ne sais pas où on est.

Armand : Ne t'en fais pas, j'ai confiance en notre bonne étoile, il ne nous arrivera rien de fâcheux.

Sig : C'est bien d'avoir foi en soi, mais il vaut mieux avoir des arguments pour justifier cette attitude. Je vais consulter des cartes, et faire des relevés géographiques avec mes instruments de navigation. Je te laisse tenir la barre.

Armand : Ton vaisseau est grand pour une personne seule, comment fais-tu pour le manœuvrer habituellement au fait ?

Sig : Je dispose d'un pilote automatique, une machine qui gère le déplacement de mon bateau pour moi.

Armand : C'est une technologie fiable ?

Sig : Sur ce bateau oui, mais sur d'autres il s'agit d'une escroquerie.

Armand : Si ton navire a une machine qui t'amène sans problème à bon port, pourquoi ne peux-tu pas compter dessus actuellement ?

Sig : J'ai besoin d'entrer des coordonnées précises pour empêcher le pilote automatique de commettre une erreur grave, or je n'ai pas eu le temps de remplir cette formalité.

Armand : Ce n'est pas grave de naviguer à l'ancienne, au contraire ça a un côté excitant.

Sig : Tu as raison, mais on discutera plus tard, il faut que je me concentre pour déterminer un cap sûr.

Finalement Lirnir le sévère s'en tira sans blessure, mais il ne parvint pas à mettre la main sur Loyal. Il eut quand même beaucoup de chances, il mit beaucoup trop de vitalité dans ses sorts. Résultat il faillit se vider de ses forces jusqu'à la mort, il devint ainsi une proie très facile. Il parvenait à tenir debout, mais il ne résista à l'évanouissement que grâce à une détermination exemplaire. Si Loyal s'était aperçu de la situation de faiblesse de son ennemi, il aurait remporté sans problème la confrontation. Néanmoins il préféra se concentrer sur la fuite, et non l'attaque. Ainsi pendant son affrontement il invoqua un brouillard épais, et il ordonna à ses hommes de battre en retraite. Puis il lança une boule de feu sur des civils. Ainsi il obligea Lirnir à se concentrer sur d'autres objectifs, il le contraignit à se focaliser sur l'aide d'innocents brûlés plutôt que sa traque.

Loyal s'avérait franchement mécontent, il était heureux de s'en être sorti, mais aussi profondément déçu d'avoir fui comme un dératé. Il se jura solennellement de se venger à la première occasion favorable. Certes il essuya des pertes, mais il était aussi déterminé à exercer des représailles, et il avait des outils pour se renforcer. Il obtint un grimoire qui devrait générer des effets franchement intéressants sur ses subordonnés. Il se jura de montrer d'ici quelques mois un spectacle d'enfer à Lirnir, du type une ville complètement ravagée, des femmes et des enfants décapités, tandis que le sévère serait réduit à un degré de complète impuissance. Il jubilait à l'idée d'infliger des souffrances à autrui et de forcer un ennemi à rester spectateur d'un événement lui infligeant des tourments.

Lirnir : M'accompagneriez colonel Lote dans la traque de Loyal ?

Lote : Avec joie vice-amiral Lirnir, vous avez perdu mais vous n'avez pas à vous en faire. Vous avez infligé de rudes dommages aux pirates, vous avez contribué à les obliger à fuir le port.

Lirnir : Merci mais je suis quand même rouillé, se faire battre par des bandits n'est jamais agréable.

Lote : Vous êtes trop sévère avec vous-même, vous avez triomphé de plus de cent adversaires avant d'être assommé.

Lirnir : J'ai eu droit à quelques valeureux adversaires, mais j'ai surtout affronté du menu fretin, des petites frappes.

Lote : Vous avez été très valeureux.

Lirnir : Bon ce n'est pas tout ça, mais je vais retourner sur mon bateau pour mener la traque.