

## Le pirate aux élastiques chapitre 13

Nouvelles

Publié par : saulot

Publié le : 15-03-2023 12:32:03

Lote s'inquiétait pour la santé physique et mentale de Lirnir son supérieur hiérarchique. Il craignait que son chef ne soit victime d'une dépendance à la magie. En effet il mettait une énergie peu commune pour acquérir des objets mystiques. Et il ne serait pas le premier homme à succomber à la tentation de se gorger de forces magiques aux moyens d'outils surnaturels puissants.

Les forces mystiques apportaient souvent de grands gains, mais aussi dans beaucoup de cas la folie et une envie presque incontrôlable de s'y vautrer. Or Lirnir passait des nuits presque blanches, négligeait de façon grave son temps de sommeil pour se documenter sur les lieux comportant des artefacts magiques. Il plaçait un tel niveau d'intérêt dans la recherche d'objets surnaturels que Lote soupçonnait son supérieur hiérarchique de vouloir inconsciemment en acquérir pour d'autres raisons que la lutte contre les pirates.

Son chef devait avoir développé une obsession pathologique pour la magie. Lote n'osait pas parler de manière franche afin d'éviter de mettre en colère Lirnir, et il espérait encore que la douceur et la négociation amèneront son supérieur hiérarchique à se rendre compte de sa déchéance mentale. Mais il n'empêchait que Lote ressentait des angoisses vives, si son chef ne se ressaisissait pas, il faudra l'interner de force, l'obliger à passer un certain temps dans un asile. Cependant Lote tenait à recourir à l'option de l'internement forcé en dernier recours, pour préserver la réputation de Lirnir et surtout éviter de perdre le respect de son chef.

Il essaya de mener une conciliation dans la chambre de son supérieur hiérarchique, qui se trouvait à terre. Elle était remplie de documents en rapport avec la magie, il y avait un tel fouillis de grimoires et d'autres écrits que s'y déplacer à l'intérieur était difficile.

Lote : Vice-amiral je sais que la persévérance est une qualité, mais vous devriez abandonner votre quête d'objets magiques. Il arrive par moment que mages expérimentés subissent des tours pendables, des déconvenues tragiques, quand ils convoitent des outils mystiques.

Lirnir : Justement j'ai fait appel à un spécialiste pour parer les embûches.

Lote : Qui avez-vous sollicité pour prévenir des problèmes ?

Lirnir : Le magicien Siméon, ne vous faites pas, il portera au niveau du cou, un collier spécial. Il suffira d'appuyer sur un bouton pour lui faire exploser la tête, et il ne peut user que de ses sens magiques, ses autres pouvoirs sont inaccessibles.

Lote : Qu'avez-vous promis à Siméon pour qu'il coopère, une réduction de peine ?

Lirnir : Non si la mission réussit, il n'aura droit qu'à une cellule plus confortable.

Lote : Connaissant Siméon, je doute qu'il n'essaie pas de jouer un tour de cochon, une entourloupe monumentale, surtout si l'offre le concernant n'est pas très avantageuse.

Lirnir : J'ai pris beaucoup de précautions pour l'empêcher de s'échapper, ne vous en faites pas colonel.

Pendant que des marins complotaient contre des pirates, de son côté Sig le chevaleresque s'assurait de contrer les ennemis appartenant à la marine ou à des flottes pirates adverses. Et bien sûr Armand le souple se livrait à des activités jugées comme futiles comme la contemplation de ses élastiques. Certains murmuraient que sans Sig, il y aurait belle lurette qu'Armand serait mort victime d'une créature dangereuse ou de la répression de la marine. D'ailleurs des voix discrètes mais tenaces appelaient doucement mais avec énergie à l'éviction du souple.

Les partisans du chevaleresque l'incitaient à fomenter une mutinerie pour prendre le contrôle de la flotte, voler le commandement suprême au souple qui était considéré comme un guignol par de nombreux pirates. Certes Armand recrutait progressivement d'avantage d'hommes, mais il était aussi vrai que sans l'appui de subordonnés dévoués comme Sig il ne serait pas grand-chose.

En effet le souple conçut des idées particulièrement débiles qui auraient dégénérées en des conflits plutôt dévastateurs, si elles n'avaient pas été abandonnées grâce aux conseils éclairés de

subalternes comme le chevaleresque. La dernière trouvaille du souple était un vrai modèle d'imbécillité. Proposer de remplacer le paiement en butin annuel de chaque officier de la flotte par un seul misérable élastique à la place de l'or et de la monnaie, cela constituait une sacrée ânerie. Pourtant il fallut de nombreuses charges verbales et une lourde insistance de la part de Sig, pour qu'Armand abandonne son projet débile de payer avec un bien à la valeur dérisoire ses officiers. D'ailleurs le chevaleresque souhaitait régler quelques soucis avec son ami, tandis que tous deux se promenaient dans une rue connue pour ses commerces de fleurs.

Sig : Armand j'ai appris que Lirnir investissait beaucoup de temps et d'énergie pour trouver un puissant artefact, une arme magique redoutable. Il faudrait peut-être chercher à le contrer.

Armand : Je ne crains pas Lirnir, nous l'avons déjà battu plusieurs fois. De plus ses objets surnaturels ont des propriétés débiles.

Sig : D'après mes espions le vice-amiral a pris beaucoup de précautions, par exemple il s'est adjoint les services d'un spécialiste réputé en magie.

Armand : Tu as peut-être raison, mais j'ai des choses importantes à régler.

Sig : Tu désires négocier l'achat des canons dernier modèle pour les navires ?

Armand : Il s'agit de quelque chose de nettement plus primordial.

Sig : Tu souhaites augmenter la taxe en rapport avec notre protection sur notre territoire.

Armand : Mon objectif est bien plus glorieux.

Sig : Tu veux finaliser une alliance avec Singe le tsar des pirates ?

Armand : Non je vais acheter des géraniums roses pour orner mes jardinières.

Sig le chevaleresque n'arrivait pas à dépêtrer de l'idée que des mesures étaient nécessaires pour affronter Lirnir le sévère. Il craignait que cette fois-ci cet ennemi était en train de mettre la main sur du très lourd. Qu'il franchissait une route éclatante vers le succès, et le massacre des pirates. Certes Sig n'avait qu'une vague intuition, mais il apprit à faire confiance à ses prémonitions.

D'accord il n'était pas un spécialiste de la voyance, et il se trompa à plusieurs reprises en tentant d'établir des prédictions. Cependant il sentait que le contexte était différent, ses tripes lui disaient de façon prononcée que de sombres nuages s'amoncelaient, que l'avenir de l'ensemble des pirates était compromis. Alors le chevaleresque penchait pour la nécessité d'intervenir.

Il estimait obligatoire de chercher à collecter des renseignements pour contrer Lirnir. Il songeait même à partir immédiatement en déplacement, à monter une expédition afin de se mettre sur la route du sévère. Entendu il manquait de preuves pour corroborer ses affirmations, cependant il fallait par moment mieux suivre son instinct que sa raison. Il arrivait parfois que la meilleure manière d'agir consiste à foncer, et à laisser de côté la réflexion. Néanmoins la partie méticuleuse de Sig désapprouvait le côté cavalier de son comportement, son envie de se livrer à un voyage hasardeux, sans s'être préparé un minimum. Alors le chevaleresque décida de confier ses angoisses à Ryu, pour évaluer la pertinence de ses actes. Il espérait que son ami l'orienterait sur la voie la plus sage. Il le rencontra à une nouvelle reprise dans la cabine d'un galion.

Sig : Ryu j'ai un sombre pressentiment concernant Lirnir, il faudrait peut-être quitter le navire, et se dresser sur le chemin du vice-amiral.

Ryu : Je comprends ta peur, mais nous manquons d'informations, et puis Armand nous pardonnera difficilement de nous impliquer dans une affaire qu'il considère comme secondaire.

Sig : Je suis presque certain que Lirnir veut mettre la main sur du très lourd, un artefact surpuissant.

Ryu : Problème où chercher exactement ? Je te conseille d'attendre que nos espions récoltent plus de renseignements.

Sig : Cela me paraît un comportement sensé, cependant j'ai l'impression que chaque heure d'attente signifie un accroissement du danger qui plane sur nos têtes.

Ryu : La réussite de toute guerre ou quête majeure est la présence d'informations fiables. Si tu pars à l'aveuglette, tu es quasiment sûr d'échouer.

Siméon le mage localisa le nouvel objectif de Lirnir le sévère, dans les souterrains d'un vieux château de pierre tombant en ruines. Mais il hésitait à confier la teneur de sa découverte à cause d'un péril important. S'il se taisait il risquait une rude punition, il pouvait se retrouver dans un cachot

humide et insalubre pendant plusieurs mois. Mais s'il disait la vérité, il encourait un grave danger. Il se tâta pour décider de la voie à suivre.

Il n'arrivait pas à déterminer la nature exacte de la menace, ce qui était un signe que la créature localisée disposait d'un impressionnant niveau de puissance. En effet Lirnir excellait dans les enchantements de détection. Il était capable de discerner souvent un niveau ahurissant de détails sur un être vivant. Même si sa cible se trouvait à des mois de marche de distance. Y compris si elle bénéficiait de remarquables protections mystiques pour camoufler ses traces.

Le manque de renseignements glanés par le mage, était un signe que le gardien du trésor s'avérait d'un sacré niveau, qu'il représenterait un danger élevé. Or Siméon ne voulait pas se lancer dans une quête aux conséquences potentiellement funestes, juste en échange d'aménagements dans ses conditions de détention.

D'un autre côté il apprit à redouter les colères de Lirnir. En effet si le sévère se révélait un homme de parole, cela ne voulait pas dire qu'il était une personne qui pardonnait facilement. Au contraire il exerça à diverses reprises des repréailles corsées sur des gens qui ne respectèrent pas leurs engagements à son égard. Finalement Siméon opta pour un compromis, il dira ce qu'il savait sur l'objectif, mais en échange il fera monter les enchères, il réclamera plus que ce qui était convenu. Il s'approcha de Lirnir, il trouva effrayante son expression en partie à cause des flammes de la torche dans les tunnels de pierre rouge, mais aussi parce que son interlocuteur le regardait avec un mépris souverain.

Siméon : J'ai une bonne et une mauvaise nouvelle, vice-amiral. Laquelle voulez-vous en premier ?

Lirnir : La bonne d'abord.

Siméon : J'ai localisé la baguette de puissance, l'artefact qui a la réputation de rendre invincible celui qui le brandit. Problème je sens une présence remplie de malveillance près de notre objectif.

Lirnir : Tu as une idée sur ce qui pourrait nous nuire ?

Siméon : À part que c'est très ancien, maléfique, et franchement redoutable, je ne peux pas dire grand-chose.

Lirnir : Je tiens à t'avertir, si tu demandes de nouveaux avantages, cela me mettra de mauvaise humeur.

Siméon : Entendu, autrement avez-vous un plan bien ficelé pour diminuer la probabilité de mourir ?

Lirnir : Non mais j'ai fait un rêve qui m'a rempli de confiance. Et puis je n'ai pas le choix soit j'obtiens la baguette soit les pirates triompheront durablement.

Siméon : Sans vouloir vous offenser, vous adoptez une attitude qui ressemble à un comportement suicidaire.

Lirnir : Peut-être mais je n'ai pas envie de tenir compte de tes avis.

Lote : Je suis volontaire pour venir avec vous vice-amiral.

Lirnir : Colonel Lote si vous vous sentez en danger, vous avez le droit de ne pas m'accompagner. Ce serait dommage de perdre un élément de valeur tel que vous.

Lote : J'insiste pour venir avec vous vice-amiral.

Lirnir : Merci votre dévouement me fait très plaisir.

Sig fit un rêve prémonitoire rempli de lapins qui jouaient du tambour, mais aussi de funestes avertissements. Il vit en songe les cadavres d'amis proches flotter dans l'eau, et lui-même se trouver dans un triste état. Il était en train de nager dans une mer de sang et devait supporter la musique horripilante de tambours, et surtout le rire tonitruant de Lirnir qui jouait le rôle d'un chef d'orchestre, avec une baguette. Il commandait à des forces obscures, des monstres redoutables qui rappelaient des pieuvres géantes se chargeaient de décimer des flottes entières de bateaux pirates.

Lirnir était secondé dans son récital par des lapins qui en plus de jouer d'un instrument de musique clamaient des vivats et des hourras. Les animaux à longues oreilles semblaient prendre un pied monstre, une joie féroce à voir des milliers de pirates se faire massacrer sans pitié, être victimes d'une dévastation sans précédent. Après les pirates Lirnir se tourna vers ses propres hommes, il se mit à répandre un carnage sur des marins. Ainsi ses subordonnés d'abord contents éprouvèrent de l'horreur. Plus le sang coulait plus la mer devenait violente et déchaînée, plus Sig devait lutter avec l'énergie du désespoir pour rester à la surface.

Il tentait avec frénésie de grappiller de l'air, mais cet acte devenait progressivement davantage

compliqué. Puis une pieuvre immense sembla le remarquer et essaya de l'attraper. Sig accéléra alors pour échapper au prédateur carnivore mais il agissait en pure perte. Il suffit de quelques secondes à son ennemi animal pour l'agripper et le porter à sa gueule. Cependant la bête agit de façon sadique, elle ne tua pas tout de suite sa proie, elle la dévora vivante petit à petit, elle mit plusieurs minutes à ingérer sa victime.

Sig après s'être réveillé monta sur le pont d'un galion pour informer Ryu de son rêve.

Sig : J'ai fait un cauchemar horrible selon lequel Lirnir mettait la main sur la baguette de puissance.

Ryu : Les rêves peuvent être très trompeurs.

Sig : Mon dernier songe était particulièrement intense. Je crois qu'il s'agissait d'une prémonition, d'un avertissement dont il faut tenir compte afin d'éviter une catastrophe terrible pour les pirates.

Ryu : Tu as autre chose qu'un cauchemar pour justifier tes affirmations ?

Sig : Non mais j'ai récemment eu des aperçus véridiques du futur grâce à mes songes.

Ryu : Pourquoi tu n'as pas mentionné ce détail important ? Cela t'aurait donné un argument supplémentaire pour convaincre Armand de te laisser contrer Lirnir.

Sig : J'ai surtout décelé des choses anodines en rapport avec l'avenir, comme le menu du cuisinier du lendemain, je ne voulais pas passer pour ridicule.

Ryu : Tu penses que Lirnir est loin de nous ?

Sig : Non mon instinct me souffle qu'il ne serait qu'à quelques kilomètres de distance.

Ryu : Dans ce cas là partons à sa poursuite.

Sig : Tu es un vrai ami Ryu, je n'oublierais pas ta gentillesse.

Siméon éprouvait une peur croissante, et même Lirnir devait faire des efforts pour paraître calme. Tous deux sentaient une malveillance incroyable, ils auront bientôt affaire à un symbole de la corruption, à une créature redoutable et surtout terrible en matière de pouvoirs magiques. Lirnir le sévère craignait cette fois avoir commis une belle gaffe, s'être montré trop audacieux en s'aventurant dans de larges tunnels permettant à plus d'une centaine de personnes de marcher l'un à côté de l'autre. Mais d'un autre côté sa fierté l'incitait à continuer envers et malgré tout, à se rapprocher d'un but potentiellement funeste pour lui.

Le sévère l'admettait, il serait peut-être maudit de façon épouvantable. Mais il tenait trop à la réussite pour se permettre de reculer. En outre il sentait un attrait presque irrésistible pour la puissante source de magie qui se trouvait dans les parages. Il avait une envie puissante de se l'approprier pour bénéficier de son rayonnement, de sa présence. Malheureusement il souffrait bien d'une dépendance aux forces mystiques, et cet état de fait amenuisait ses facultés de réflexion, l'incitait à témoigner un courage qui confinait presque au suicidaire.

Lirnir consulta des dizaines de rapports sur la baguette et son gardien, des gens extrêmement bien préparés, dotés d'une résolution peu commune et d'une solide escorte armée, échouèrent lamentablement à se l'approprier. Pourtant le sévère croyait être capable de réussir là où des armées de fanatiques déterminés et superbement équipés connurent une déroute mémorable. Problème ce n'était pas le courage de Lirnir qui l'animait principalement, mais quelque chose de plus sinistre, une dépendance aux puissances surnaturelles.

Siméon : Il serait peut-être judicieux de rebrousser chemin, plus nous approchons plus j'ai la confirmation que l'entité qui garde la baguette ne va faire qu'une bouchée de nous.

Lirnir : J'ai confiance en mon intuition, je ne vais pas abandonner maintenant, cela serait très préjudiciable pour ma réputation.

Siméon : Je pense qu'il vaut mieux être ridicule en échange de la vie sauve.

Lirnir : La chance sourit aux audacieux, il faut prendre des risques pour obtenir des résultats.

Siméon : Le manque de prudence signifie la déchéance voire le trépas.

Lirnir : Assez discuté continuons à avancer.

Siméon : Horreur un avatar du Néant !

Ryu et Sig partirent vers les souterrains abritant le fameux avatar. Ils étaient sur la piste de la baguette de puissance, mais il leur restait une question essentielle à régler, comment survivre au gardien de cet objet. Tous deux emportèrent du matériel pour combattre, mais leurs lames et leurs

armes à feu ne feront que chatouiller l'avatar.

Quant à la magie, il valait mieux éviter d'en user contre cette créature, à moins de désirer la renforcer. L'avatar se nourrissait de la puissance de la plupart des sorts, et pouvait aussi retourner contre un mage ses propres enchantements. Certes Sig fit de gros progrès mais il n'était absolument pas de taille contre la créature dans un duel surnaturel. Il se fera laminer sans l'ombre d'un doute s'il comptait sur des forces mystiques pour l'emporter. Autrement dit Ryu et son ami se révélaient pratiquement dans une impasse, même s'ils ne le savaient pas encore.

S'ils optaient pour le choix du combat, leurs chances de survie seront insignifiantes. Même dans le cas de figure où Lirnir acceptera de joindre ses forces, de les appuyer. Sig aurait mieux fait de mieux se renseigner sur la baguette et la sentinelle la gardant. Il participait sans le faire exprès à une véritable expédition suicide. À moins d'avoir une idée particulièrement ingénieuse, il était un homme condamné à mourir dans d'atroces souffrances. L'avatar ne faisait généralement pas dans la dentelle. Il réservait souvent un traitement effroyable aux intrus avec des intentions agressives qui pénétraient dans son territoire. Sig s'attendait à des difficultés, mais il ignorait pour l'instant la teneur exacte des périls à affronter. Il s'imaginait des menaces sérieuses, mais il ne pensa pas que le principal obstacle sera un avatar.

Ryu : Apparemment tu avais au moins en partie raison Sig, notre ennemi le vice-amiral Lirnir est dans les parages. Je vois son bateau principal.

Sig : Tu crois qu'Armand nous en voudra beaucoup d'être partis sans le prévenir ?

Ryu : Ne t'en fais pas, il essaie actuellement une nouvelle gamme de cannabis faisant sacrément planer. Si notre excursion ne dépasse pas les cinq heures, il ne se rendra même pas compte de notre absence.

Sig : J'ai eu il y a quelques secondes de nouveaux détails sur l'avenir. Il ne faut absolument pas s'aventurer dans le château abandonné. Il contient notre mort, un avatar du Néant y a élu domicile.

Ryu : Je croyais que ce type de créature était à classer dans les légendes invraisemblables.

Sig : Non ce monstre noir qui ressemble à une boule et doté de centaines de jambes et de bras, est une triste réalité.

Ryu : D'après toi combien mesure t-il ?

Sig : Quatre mètres de haut.

Ryu : On a déjà triomphé de bêtes plus impressionnantes.

Sig : Oui, mais je n'essayerais pas à ta place de m'approcher d'un avatar, sinon ce sera la mort assurée.

Ryu : Et que fait-on pour Lirnir ?

Sig : Bon on explore quand même, mais on doit redoubler de prudence. On essaie d'arrêter notre ennemi avant d'arriver près de l'avatar.

Chaque avatar du Néant avait une apparence particulière. Chacun possédait des points communs mais aussi de grosses différences, par exemple au niveau de la puissance et de l'apparence. Beaucoup disposaient de plusieurs centaines de membres, mais certains n'en avaient que quelques dizaines. Il arrivait qu'un avatar soit faible, que même une fourmi seule soit une menace pour lui. Néanmoins la majorité des créatures liées au Néant bénéficiaient d'un pouvoir offensif souvent extrême. S'attaquer à ce type de créature sans une solide préparation relevait du suicide insensé. Siméon lut des centaines de livres sur les avatars, et il en conçut une peur panique, surtout qu'il décela chez la créature près de lui, un niveau de puissance très impressionnant, qu'il estimait qu'il faudrait combattre un ennemi franchement redoutable, que les chances de s'en tirer se rapprochaient de l'absolument nulles. Siméon bien qu'il soit un mage par moment très orgueilleux voyait comme une folie grave, une imprudence fatale de ne pas chercher à détaler face à l'avatar. Problème il était victime d'une contrainte qui l'empêchait de battre en retraite, il devrait faire face à un danger qui l'effrayait au plus haut point. Cependant il voyait la situation comme totalement désespérée, il jugeait que seul un demeuré ou un inconscient resterait dans les parages quand une créature de cauchemar rodait dans les environs. Cela n'empêchait pas Lirnir de garder confiance, il s'attaquait à un très gros morceau, et si sa théorie ne fonctionnait pas, il aurait le droit à un destin funeste. Pourtant il voulait aller jusqu'au bout pour mettre la main sur une solution pour contrer la grande ère de piraterie.



Siméon : L'avatar va nous manger, il va nous infliger un supplice atroce. Nous allons être torturés lentement pendant des millénaires. Ah je suis un crétin de vous avoir suivi. Je préfère encore me suicider. Suis-je bête c'est inutile, le monstre a la capacité de ressusciter les morts récents.

Lirnir : Non j'ai une arme secrète, allez gentil avatar va chercher la jolie baballe.

Siméon : Hein ? C'est quoi ce délire ? Le monstre vous obéit.

Lirnir : Assez discuté prenons la baguette, et filons.

L'avatar du Néant consumma une grande quantité d'âmes de chien, résultat sa mentalité évolua progressivement. Il perdit petit à petit son côté agressif pour devenir affectueux avec les humains. Il lutta un temps pour conserver un comportement sadique, hautain et cruel avec les hommes, mais il n'arriva pas à se débarrasser de l'influence positive des âmes de toutous en lui. Par conséquent une créature redoutable se changea en un adepte des jeux canins, comme rapporter la balle ou le bâton. Elle oublia avec le temps sa mission de protéger la baguette de puissance. Elle se transforma en un être affectueux qui ne cherchait aucunement à nuire aux humains. Elle développa des sentiments très positifs pour les hommes, mais elle ne pouvait essayer d'entrer en contact avec des personnes, à moins que l'on vienne la voir sur son territoire.

L'avatar était dans l'incapacité de quitter son antre à cause d'un conditionnement mental. Il oublia beaucoup de choses, il passa d'ennemi impitoyable à un être avec un esprit de gentil chien. Mais il demeurait lié à l'endroit contenant la baguette de puissance, de par les restes d'un sort de magie. Il désirait se lier d'amitié avec des humains, mais il s'avérait obligé de rester dans un ensemble de bâtiments pour effrayer les intrus. Même si la créature perdit beaucoup de sa dangerosité, elle possédait toujours quelques caractéristiques qui la rendaient efficace comme gardienne. Elle générait involontairement une aura de terreur, qui effrayait les gens qui ne prenaient pas beaucoup de précautions. Ainsi un individu sans de solides protections magiques qui rencontrait l'avatar ressentait la peur de sa vie.

Alors que Sig et Ryu allaient s'engager dans un tunnel, ils virent Lirnir sortir à l'air libre, quitter un souterrain à côté d'un château délabré clairement construit à l'origine pour son usage militaire. La construction de pierre en triste état était constituée d'une unique tour branlante et de plusieurs remparts. Lirnir irradiait d'une terrible puissance magique.

Sig : Mes craintes sont malheureusement fondées, ma longue vue m'indique que Lirnir a mis la main sur la baguette de puissance.

Ryu : Quelle est l'apparence de cet objet magique ?

Sig : On dirait une grossière brindille de bois marron, sommairement travaillée, mais je sens qu'elle émet une terrible force surnaturelle.

Ryu : Quelles sont les propriétés de la baguette ?

Sig : Elle centuple la force, la rapidité, les réflexes et l'endurance de son possesseur.

Ryu : Avec un objet pareil, Lirnir est invincible. Comment l'arrêter ?

Sig : On le prend par surprise, il ne maîtrise sans doute pas complètement la baguette, et une personne prise au dépourvu est une proie facile.

Ryu : Zut on est repérés, Lirnir est en train de nous faire coucou.

Sig : On fonce quand même.

Lirnir le sévère attendait de pied ferme l'assaut de ses adversaires, il était prêt à les recevoir. Il incanta alors un sort de paralysie pour les immobiliser. Résultat ses deux ennemis perdirent instantanément leur liberté de mouvement, ils devinrent incapables de bouger les bras et les jambes, ou même le cou. Lirnir s'arrangea tout de même pour leur offrir la possibilité de parler. Il avait envie d'entendre ses antagonistes se lamenter sur leur sort, se plaindre de leur déconfiture. Il savait qu'il s'agissait d'un comportement plutôt méprisable mais il voulait profiter de sa victoire. Le sévère encaissa une longue série de mauvaises nouvelles au cours des semaines précédentes. Singe remporta de splendides victoires sur la marine internationale, il démantela des dizaines d'unités d'élite, il obligea plusieurs gouvernements à céder, à capituler face aux pirates. Mais il ne profitera pas longtemps de son triomphe. En effet Lirnir avait la ferme intention de renverser la situation, de permettre à la marine de reconquérir tout le terrain perdu, de passer de victime à

victorieuse de façon complète.

Il comptait sur la baguette de puissance pour démanteler toutes les flottes importantes de pirates du monde. Il parviendra à réaliser des exploits mémorables, et ce n'était pas tout, il purgera les instances politiques influentes de leur corruption. Il établira des régimes vertueux, il placera des gens honnêtes à la tête des états. Il s'agissait d'un sacré programme, mais il avait les moyens de réaliser ses ambitions. Avec la baguette il pouvait causer une ère de félicité à l'échelle mondiale. Malheureusement ses rêves de grandeur le rendirent distrait, et permirent à Siméon de lui voler sa baguette. Sous l'ombre du château un drame se jouait.

Siméon (brise son collier explosif) : Ha, ha, je suis libre. Si tu me supplies à genoux, je t'épargnerai peut-être Lirin.

Lirin : Jamais, je m'arrangerai pour que ta peine de prison soit rallongée d'au moins cinquante ans, Siméon.

Siméon : Tout ce que t'apporteront tes menaces, ce sont des souffrances supplémentaires, je vais commencer par tuer sous tes yeux ton cher colonel. Tiens, tiens Armand est près de nous, parfait les dieux sont avec moi aujourd'hui.

Sig : Armand que fais-tu ici ?

Armand : Un membre de l'équipage m'a averti de votre escapade, je vous ai donc suivi pour découvrir les raisons de vos agissements.

Ryu : Fuis Armand, notre adversaire le mage Siméon est invincible.

Armand : Cela n'a aucune importance, j'ai un outil de mort super puissant, une trompette.

Siméon : Non pitié pas de nom d'instruments à vent.

Sig : Clarinette, hautbois, flûte.

Siméon : Argh je défaille, je m'évanouis.

Lote : Vite la baguette. Je la tiens.

Sig : Moi aussi. Ng oh non elle est cassée, elle a perdu tout son pouvoir.

Lirin : Sales pirates, vous échappez aujourd'hui à la justice, mais la chance ne sera pas toujours de votre côté.

Sig, Armand et Ryu fuirent vers leur bateau, et échappèrent ainsi à la vengeance de Lirin. De son côté le mage Siméon retourna en prison, il fut vaincu à cause de sa phobie des instruments à vent, le simple fait de prononcer le mot clarinette en sa présence constituait pour lui une dure épreuve. Il développa une peur panique des instruments à vent, suite à plusieurs délires induits par la drogue, notamment d'hallucinations auditives traumatisantes impliquant des sons de trompettes et de clarinettes imaginaires. La drogue pouvait créer des phobies pour tout et n'importe quoi, générer des traumatismes spectaculaires, juste en la consommant.

Siméon fit l'objet d'une surveillance renforcée, il y avait désormais deux gardes qui contrôlaient ses activités en permanence. Le mage ne pouvait recevoir de visiteur seulement en acceptant que ses paroles et celle de son interlocuteur soient écoutées par un espion. De plus sa liberté de parole était restreinte, si des soupçons apparaissaient que Siméon usa d'un code par écrit ou par oral, dans ce cas il recevra une sévère punition comme des coups de fouet.

Il ne pouvait se promener dans la cour de la prison, qu'avec des entraves de métal aux bras et aux jambes. Cela semblait disproportionné pour un individu d'un grand âge, mais d'un autre côté il fallait admettre que Siméon était une personne plutôt dangereuse de par la puissance de ses pouvoirs magiques. Il connaissait des centaines de sorts dévastateurs, sans un solide dispositif de sécurité anti-magie, il s'avérait capable de décimer une armée complète.