

Le pirate aux élastiques

Résumé :

Armand est un idiot, cependant il croit dans ses chances de réussite à devenir un pirate encore plus célèbre que Singe. Armé de ses élastiques, et de son enthousiasme, il espère parvenir au sommet en matière de gloire et de statut. Il a pour lui des qualités physiques notamment la souplesse et l'agilité, mais il est victime d'addiction à des drogues puissantes. Ce qui le pousse par moment à établir des raisonnements absurdes.

Chapitre 1 :

Armand le souple partit seul de la ville de Coquillage, il avait des rêves pleins la tête. Il s'engagea d'abord seul dans la voie de la piraterie car aucun ami ou membre de sa famille ne souhaitait mener une vie de hors-la-loi. Il pensait recruter sans problème de valeureux compagnons pour l'épauler durant son voyage sur les mers et les océans. Il bénéficiait de connaissances pour survivre dans la nature,

cependant il souffrait dans de nombreux domaines d'une ignorance assez spectaculaire. Par exemple il tenta de partir à l'aventure avec un voilier ayant un très gros trou au niveau de la coque, il remarqua tout de suite l'avarie, mais il n'y prêtait pas une grande attention. Son navire coula après avoir parcouru cinq mètres, mais cet incident problématique ne le découragea pas. Il acquit un bateau avec un trou plus important que le précédent et il repartit se déplacer sur l'océan. Résultat il subit un nouveau naufrage après avoir parcouru un mètre. Il manquait de chance mais pas de persévérance, ainsi il s'en alla encore le même jour, en se fournissant toujours auprès de la même personne, et en achetant de nouveau un moyen de transport maritime doté d'un gros trou qui s'enfonça dans l'eau.

Armand subit dix essais infructueux, le marchand de bateau malhonnête pris de pitié finit par lui donner gratuitement un navire en bon état, un voilier de la taille d'une barque pour la longueur et la largeur. Il n'y avait pas beaucoup de place, vu qu'Armand après avoir mis trois sacs de toile dans son embarcation se sentait déjà à l'étroit. Il manœuvrait un navire entièrement blanc aussi bien au niveau du bois le composant que de sa voile. Par contre les ennuis du souple

ne s'arrêtèrent pas, il se retrouva confronté à un équipage de pirates qui désiraient le voler. Le bateau ennemi était un imposant galion à voiles avec trois grands mâts, un bâtiment en bois marron contenant manifestement une bonne centaine de forbans. Toutefois Armand ne se dégonfla pas, il décida de faire courageusement face aux nombreux bandits qui voulaient le dépouiller. Le souple désirait marquer les esprits, ne s'incliner devant personne, peu importe l'adversité.

Loyal : Donne moi tous tes biens sinon je te coule.

Armand : Ha, ha c'est toi qui vas me remettre de l'argent sinon je détruis ton bateau à coup d'élastique.

Quelques secondes de silence s'écoulèrent, on n'entendit rien à part le vent qui soufflait. Loyal se demandait s'il n'interpréta pas mal les propos d'Armand. Mais apparemment son interlocuteur semblait réellement persuadé de pouvoir couler un navire avec de misérables élastiques. Pendant une seconde Loyal se demanda s'il ne devait quand même pas craindre un minimum le souple. Peut-être que cette proie

cachait un potentiel redoutable, qu'elle se caractérisait par un comportement en apparence pitoyable mais dans la réalité dévastateur. La confiance absolue d'Armand face au péril était déconcertante. Son regard sans peur déroutait.

Mais Finalement Loyal pencha pour considérer sa victime comme un abruti, même si Armand avait réellement la puissance nécessaire pour détruire un bateau à coup d'élastique, ce qui restait à prouver, il ne présentait pas une grande menace. Vu qu'il visait son propre bateau pour le moment et qu'il tenait son élastique d'une façon déconcertante. En effet il tendait son objet non pas les mains mais avec les pieds. Viser correctement s'annonçait compliqué. Et puis l'air complètement imbécile du souple incitait à le prendre pour un demeuré. Plus Loyal réfléchissait, plus il se disait qu'il n'avait rien à craindre. En fait il eut même envie de rire devant son bref accès de peur, qu'il jugeait parfaitement ridicule.

Il se demandait s'il ne devenait pas peureux, hier il eut un frisson d'angoisse à l'idée de participer à un combat contre des marins bien équipés en matière d'armement. Il décida donc de se reprendre en main, s'il montrait plus souvent des signes de faiblesse mentale, il perdrait sa

place de capitaine de navire. Loyal pensait qu'il était indispensable de faire preuve de fermeté, il allait montrer à Armand ce qu'il en coûtait de s'aventurer sur le sillage de pirates craints par les gens ordinaires. Il comptait bien terroriser sa proie de façon prononcée.

Loyal : Très drôle, assez plaisanté aboule le fric. N'imagine même pas me résister, je suis Loyal le redoutable pirate.

Armand : Je n'ai que de la nourriture, mes élastiques et quelques objets peu chers.

Loyal : Mais bien sûr, et comment comptes-tu survivre sans monnaie ?

Armand : C'est très simple en volant les gens.

Loyal : Mh tu as une mentalité qui me plaît. Veux-tu rejoindre mon équipage ?

Armand : Non merci je tiens à mon indépendance.

Loyal : Puisque tu refuses mon offre je vais me consoler avec tes richesses.

Armand : Ne croyez pas que je vais me laisser faire, c'est mon dernier avertissement partez sans faire d'histoire ou craignez mes élastiques.

Loyal : Résiste et je t'envoie rejoindre tes ancêtres.

Armand : Vous savez comment entrer en contact avec les morts, cela m'intéresse. Quelle est votre méthode ?

Loyal (sarcastique) : Je ne peux pas parler aux morts, mais je connais un moyen réputé pour aller dans l'au-delà. Il consiste à détruire un bateau, et à envoyer dans le fond des mers son équipage.

Armand : Génial merci pour le truc, je vais tout de suite l'expérimenter.

Armand prit une hache et détruisit le fond de son embarcation. Il ne remarqua pas du tout que Loyal se moqua de lui. Le souple prit au premier degré les propos de son ennemi. Il s'imaginait que sombrer vers les profondeurs aquatiques sera sans conséquence négative pour lui. Il était tellement enthousiaste à l'idée de rencontrer bientôt des ancêtres morts, qu'il négligeait complètement des notions comme l'apnée. Pour lui cela ira il ne décédera pas en passant plusieurs minutes sous une eau salée et glacée.

D'ailleurs il était tellement désireux de se couvrir de gloire en communiquant avec des trépassés, qu'il attendrait des dizaines d'heures s'il le fallait pour entrer en contact avec des gens

décédés. Il ne décela pas du tout le sarcasme chez Loyal. Il s'imaginait que son interlocuteur ne le menaçait pas du tout, et voulut lui faire une faveur parce qu'il était effrayé par des élastiques. Qu'il croyait risquer d'être anéanti s'il ne caressait pas dans le sens du poil son ennemi, qu'il cherchait à entrer dans les bonnes grâces d'un adversaire par peur d'être annihilé.

Pour Armand tout était clair, couler son bateau sans pouvoir magique, devait faire partie d'un rituel surnaturel destiné à se concilier les faveurs d'une entité puissante, qui lui permettra de parler avec des décédés. Il était satisfait du contact de l'eau avec ses bottes, il allait bientôt connaître une gloire qu'il jugeait monumentale, par l'intermédiaire du fait d'arriver dans l'au-delà tout en étant vivant. Il y avait peut-être des requins sous l'eau mais pas grave, il les tuerait avec ses élastiques. Il risquait peut-être une crampe en nageant longtemps, tant pis la gloire méritait bien quelques souffrances physiques.

De son côté Loyal se demandait s'il ne rêvait pas, il croisa de superbes spécimens d'idiotie dans sa vie, mais apparemment Armand méritait le titre de champion des champions en matière d'imbécilité.

Loyal : Mais qu'est-ce qu'il fait cet idiot ? Il démolit son bateau.

Armand : Maintenant que mon navire a coulé, je dois aller au fond de cette mer.

Loyal : Sombre crétin, tu ne survivras pas si tu descends à plus de deux cents mètres de profondeur. Je me suis moqué de toi !

Armand : Ah bon vous n'avez pas été terrorisé par mon écrasant charisme ?

Loyal : Tu fais trop pitié, je ne vais pas te voler pour la peine, adieu.

Armand : Attendez, ne m'abandonnez pas.

Le navire de Loyal s'éloigna, malgré les cris d'Armand. Le souple ne possédait plus grand-chose, sa nourriture, son moyen de transport, ses gourdes d'eau potable, et sa boussole rejoignirent le fond de l'océan. Armand commençait à se sentir engourdi à cause de l'eau, encore une demi-heure de natation forcée et il risquait la crampe. Pour arranger les choses, de gros poissons carnivores commençaient à s'intéresser de manière intense au souple. En effet les parages fourmillaient de requins et d'autres créatures dangereuses pour les personnes nageant.

D'ailleurs il valait mieux naviguer sur un bateau blindé et doté de puissantes armes pour survivre dans les environs. Il arrivait que de gros animaux marins d'une taille supérieure à vingt mètres de long comme le kraken, une sorte de poulpe gigantesque, s'en prennent aux téméraires. Malgré les conseils de sa famille, Armand se borna à partir seul, il commençait à regretter son accès d'audace. Il se demandait si quelqu'un pleurerait sa mort. Puis il se reprit, l'heure était grave mais il existait encore un espoir, quelqu'un pourrait venir le sauver, et il n'était pas si loin de la côte.

En économisant ses forces, il était possible de rejoindre la terre. Bien sûr le souple n'échapperait pas à un gros rhume le temps de rejoindre un endroit habité. Cependant il préférait tenter quelque chose plutôt que d'attendre le trépas. Il connaissait les risques de son existence aventureuse, alors il allait assumer les conséquences de ses actes. Même si personne d'humain ne le regardait pour le moment, le souple refusait de céder au défaitisme, il se montrerait courageux jusqu'au bout. Mais la dure réalité finissait par émousser sa résolution.

Armand : Mes élastiques ne suffiront pas à garantir ma survie, je suis fichu. Horreur un requin !

Armand pensait sa dernière heure venue, mais un sauveur s'interposa, il assomma le requin avec un coup de pied monstrueux. Et il invita à bord de son navire le souple. Pendant quelques secondes Armand s'imagina n'avoir pas eu besoin d'aide, qu'il aurait très bien pu s'en sortir tout seul. Certes il n'avait pas de matériel de survie, il commençait à ressentir des crampes au niveau des jambes à force de nager, il attrapa froid à cause de la température de l'eau, la faim le tenaillait. Mais il n'était pas du tout en détresse, il disposait après tout d'un remède souverain contre tout et n'importe quoi, des élastiques.

Il lui aurait suffi d'en avaler un pour que tous ses problèmes soient réglés comme par enchantement. Puis Armand retrouva une certaine lucidité, et manifesta de la reconnaissance. Il allait faire un superbe cadeau en remerciement pour son sauvetage, il se débarrasserait d'un de ses élastiques et l'offrirait. Il ne faisait aucun doute dans l'esprit du souple, qu'un don de cette ampleur non seulement

rembourserait totalement sa dette d'honneur, mais signifierait que son sauveur lui donnerait de bon cœur son bateau, lui prêterait serment de fidélité. Et peut-être même consentirait à devenir un esclave dévoué corps et âme qui sacrifierait sa vie sans sourciller en hommage à l'élastique reçu.

Cependant Armand se calma, il ne savait pas qui était son interlocuteur. Il existait des personnes qui rejetaient la vertu des élastiques, qui ne voyaient en eux que de vulgaires outils décoratifs. Aussi le souple jugea plus prudent de ne pas s'engager sur une voie glissante. Il vexera peut-être son sauveur s'il se montrait trop zélé dans son amour des élastiques. Il finit par comprendre qu'il n'était pas possible d'acheter des gens avec seulement des élastiques et un joli sourire. Il lui fallut des dizaines de mésaventures pour que cela rentre dans son crâne, mais il admettait par exemple maintenant que les prostituées voulaient davantage de l'argent pour coucher avec quelqu'un plutôt qu'un élastique.

Sig : Cela va ? Vous allez bien ?

Armand : Merci de me permettre de monter à bord de votre bateau, je m'appelle Armand.

Sig : Et moi Sig, vous avez fait naufrage ?

Armand : Non j'ai coulé moi-même mon navire.

Sig : Pourquoi avez-vous fait cela ?

Armand : Parce que je pensais pouvoir rencontrer mes ancêtres grâce à cela.

Sig : Passons à autre chose, vous avez peut-être faim et froid, je vais vous apporter des vêtements et un peu de nourriture. Attendez quelques secondes.

Armand : Merci de me recueillir.

Sig : C'est normal, je n'avais pas le droit d'abandonner quelqu'un en détresse, alors que je disposais du moyen de le secourir.

Armand : Tout le monde n'a pas votre sens de l'honneur.

Sig : C'est vrai, mais cela reste ignoble de ne pas secourir une personne en danger de mort, si cette action ne vous coûte pas grand-chose.

Armand : Il fait bientôt nuit, avez-vous un hamac où je pourrais dormir ?

Sig : J'ai ce qu'il faut, reposez-vous, nous arriverons d'ici quelques heures sur une île habitée.

Armand se trouvait dans un navire à voiles d'une taille moyenne, capable de servir d'abri pour cinq à six personnes. Il y avait une seule pièce pour manger et dormir, et le hamac dans lequel le souple se blottit n'était pas le plus

confortable qui soit, néanmoins il se retint de se plaindre. Au contraire il s'estimait très chanceux, il échappa à une situation très périlleuse, et il bénéficia d'une aide inattendue qui lui permit de combler sa faim et sa soif, et d'éviter de tomber malade. Sig offrit de bon cœur des habits au souple. Il était assez riche pour s'en acheter d'autres sur la prochaine île où il avait l'intention de débarquer, et il s'avérait assez gentil pour ne rien réclamer en retour. Il jugeait d'ailleurs gratifiant d'aider une personne en difficulté, y compris quand le profit se limitait à des remerciements. Son grand sens de l'honneur l'incitait à considérer comme normal de secourir des inconnus, du moment que ses interlocuteurs ne cherchaient pas à l'agresser.

Armand hérita d'ailleurs de vêtements de meilleure qualité que ceux qu'il portait au début de son voyage. À la place d'habits usés, il profitait d'un pantalon et d'une chemise noirs de facture correcte. Il disposait de tenues valables peu avant de partir à l'aventure, mais il échangea ses vêtements confortables et en bon état contre deux élastiques. Il brada quatre chemises et trois pantalons contre deux malheureux objets à l'utilité franchement limitée. Néanmoins il jugeait avoir fait une excellence affaire, à cause

d'une portée de tir supérieure de cinquante centimètres. Ses deux élastiques acquis récemment allaient un peu plus loin que les autres quand on tentait de les envoyer sur des adversaires. Problème Armand se priva de vêtements très utiles pour supporter la froideur de la nuit, mais il estimait que des élastiques s'avéraient prioritaires sur le reste, y compris des éléments indispensables pour sa survie.

Le matin finit rapidement par venir, pendant qu'Armand se reposait, Sig s'occupait des manœuvres d'accostage.

Armand : Ah j'ai bien dormi, je vois que nous sommes arrivés, je vais vous quitter.

Sig : Attendez prenez un peu de monnaie, cela vous sera utile pour survivre le temps de trouver un travail ou afin de rentrer chez vous.

Armand : Je ne sais pas comment vous remercier.

Sig : Ce n'est pas la peine, je n'ai fait que mon devoir.

Armand : Votre force et votre gentillesse me seraient très précieuses, voulez-vous rejoindre mon équipage ?

Sig : Non merci, je ne veux pas être commandé.

Armand : Dommage, si vous changez d'avis, n'hésitez pas à me le faire savoir, je vais sans doute rester quelques jours sur cette petite île.

Sig : Moi aussi, j'ai fait une longue traversée, et j'ai envie de me reposer un peu.

Armand le souple flâna un peu sur le marché. Il visita plusieurs boutiques différentes, comme par exemple un magasin d'articles de pêche. S'aventurer sur les mers et les océans prenait parfois beaucoup plus de temps que prévu, alors il s'avérait utile d'avoir de quoi acquérir du poisson. Il arrivait d'ailleurs souvent que les aventuriers ou les pirates pratiquent la pêche. Certes le poisson valait généralement moins cher que de l'or mais il remplissait l'estomac quand la faim se montrait présente.

Armand se comporta comme un meilleur gestionnaire que la dernière fois, en effet il ne dépensa pas les trois quarts de sa monnaie dans des élastiques, il se contenta des deux tiers. Il investit en outre dans de l'équipement utile pour la survie, une nouvelle boussole, des couvertures, un sac à dos, des aliments salés ou fumés. Il résista à la tentation d'engloutir la totalité de ses économies dans l'achat de trois élastiques. Il suivit les conseils de Sig qui l'informa qu'il était

nécessaire d'avoir un minimum d'équipement quand on partait à l'aventure, que l'enthousiasme et la détermination ne suffisaient pas, ne remplaçaient pas une bonne préparation.

Néanmoins la tentation se révéla rude, il dut faire de violents efforts pour ne pas accepter de vider tout le contenu de sa bourse, contre trois malheureux élastiques de couleur rouge. Il en avait déjà plusieurs centaines, mais il était parfois un fanatique quand il s'agissait d'enrichir sa collection. Il y avait d'autres facteurs que la couleur qui déterminait son envie d'acquérir des élastiques, notamment l'épaisseur, la texture, la solidité, et la portée. En fait le souple faillit se dépouiller jusqu'à ses habits pour mettre la main sur trois malheureux élastiques. Il dut se contraindre pour ne pas finir nu, et sans argent afin de mettre la main sur les trois objets qui attiraient sa convoitise.

Loyal : Tiens comme on se retrouve, tu as donc survécu aux requins. Ou tu as de la ressource ou tu as été secouru.

Armand : Tiens lo, lo, lo euh comment tu t'appelles déjà ?

Loyal (énervé) : Loyal c'est pourtant facile à retenir.

Armand : C'est un nom compliqué il a deux syllabes.

Loyal : Tu te moques de moi ?

Armand : Pas du tout, dès qu'un nom possède plus d'une syllabe, j'ai du mal à m'en rappeler.

Loyal : Vu que tu as coulé toi-même ton bateau, je veux bien croire que mémoriser un nom même simple te soit compliqué. Bon racontes moi ce qui t'es arrivé après ton naufrage.

Armand : J'en ai pas envie. Je ne veux pas t'être agréable, double menton.

Loyal : Ceux qui insultent mon menton, payent le prix fort.

Armand : Je suis invincible comparé à toi, si tu m'as laissé couler, c'est parce que tu avais peur de moi.

Loyal : Tu mérites un prix pour ta stupidité, et ton absence d'instinct de survie.

Armand : Peuh mon élastique va te river le clou, tu vas bientôt me supplier.

Loyal : Un élastique c'est une arme débile.

Armand : Je m'insurge, rien ne prouve que les élastiques ne sont pas intelligents.

Loyal : Hein ?

Armand : Tu as dit que les élastiques étaient débiles, mais l'intelligence c'est surtout une question de point de vue.

Loyal : Espèce d'imbécile, je voulais juste dire que les élastiques sont des outils pourris pour se battre.

Armand : Ainsi donc les élastiques c'est comme les fraises, cela pourrit vite.

Loyal (marmonne) : Cet idiot me tape sur les nerfs, je vais me venger de lui de manière impitoyable.

Armand : Que dis-tu ?

Loyal : Désires-tu être célèbre ?

Armand : Bien sûr.

Loyal : Vas au quartier général de la marine de cette île, et présentes toi comme un pirate.

Armand : Mais je risque des ennuis si je fais ça.

Loyal : Pas du tout les marins de cette île sont très gentils, ils t'emmèneront même faire une excursion en mer. Elle s'intitulera exécution capitale.

Armand : Super, je te remercie.

Loyal : Mais de rien.

Loyal le capitaine ne mentait pas complètement, les marins de la flotte militaire de l'île Zuka emmenaient bien en mer les condamnés à mort. Il s'agissait d'un précepte religieux, l'eau de mer aurait des vertus pour purifier l'âme. Elle diminuerait les chances d'un

pirate de devenir de nouveau un bandit dans une autre vie d'après les croyances locales. Les marins des environs respectaient plusieurs coutumes de manière scrupuleuse, spécialement ceux guerroyant contre des pirates et des envahisseurs. Ils étaient mus par une foi profonde, ils se caractérisaient par une grande piété dans les dieux aquatiques. Ils considéraient qu'un esprit religieux développé accordait la moitié de la victoire contre des forbans et des ennemis.

Armand le souple de son côté se demandait quel coin il visiterait au cours de son exécution capitale. Il avait vraiment envie de remercier Loyal pour sa gentillesse. Il était reconnaissant pour ses renseignements. S'il avait la possibilité de s'offrir un souvenir pour une pièce de bronze, il donnerait un petit cadeau en retour à Loyal. Il ne devinait absolument pas qu'il fonçait tête baissée dans un immonde traquenard qui signifiera vraisemblablement sa mort, s'il s'obstinait à ne pas comprendre. Pourtant le piège de Loyal s'avérait très simple pour ne pas dire simpliste. Néanmoins Armand était une personne qui tombait facilement dans le panneau, une victime facile pour des escroqueries.

Loyal n'avait pas le temps d'admirer la possible mise à mort du souple, mais il chargea par sadisme un de ses hommes d'observer l'endroit habituel où les exécutions capitales se déroulent. Le capitaine désirait un rapport détaillé sur la déconfiture et le désarroi d'Armand.

Sig : Que faites-vous Armand ?

Armand : Tu peux me tutoyer si tu veux.

Sig : D'accord autrement pourquoi te diriges-tu vers une base de la marine ?

Armand : J'ai envie de profiter de l'excursion en mer appelée exécution capitale.

Sig : Si tu fais ça tu mourras.

Armand : Pourquoi donc ?

Sig : Exécution capitale veut dire peine de mort.

Armand : Loyal s'est moqué de moi, il me le payera.

Sig (en colère) : Tu as vu Loyal le pirate ?

Armand : Oui pourquoi t'énerves-tu ?

Sig : J'ai un compte à régler avec lui, une dette de sang.

Armand : Je te suis, t'épauler m'aidera à rembourser ma dette d'honneur à ton égard.

Sig : Merci Armand, mais ce n'est pas nécessaire, je peux me débrouiller tout seul.

Armand : On ne sait jamais, si tu es seul tu es beaucoup plus vulnérable à une attaque par derrière.

Sig : D'accord, mais si tu es pris en otage je ne te viendrais pas en aide, ma vengeance prime sur le reste.

Armand : Si je suis une gêne, j'accepterais sans hésitation un sort funeste.

Sig s'avérait positivement impressionné, il semblait pouvoir faire confiance à Armand pour se battre à ses côtés. Il était vrai que le souple possédait un réel courage. Néanmoins du point de vue de l'efficacité il se comportait d'une drôle de façon. Ainsi il voulut prévenir à l'avance Loyal le capitaine pour obtenir un combat plus palpitant. Et ce n'était qu'une initiative gênante parmi d'autres. En effet il projetait d'embaucher un crieur public pour annoncer son envie d'en découdre, afin que toute l'île soit au courant de la raclée qu'il avait l'intention d'infliger à Loyal. Hormis le fait que cela aurait offert un avantage stratégique à l'ennemi, cet acte aurait abouti à dresser une partie de la population de l'île et surtout la marine militaire contre Armand.

Heureusement un coup de chance empêchait le souple de concrétiser ses projets, ce n'était pas

un accès d'intelligence, ou la volonté d'écouter Sig qui recommandait une certaine discrétion. Non il s'agissait du fait que le crieur public se révélait trop cher, et qu'il refusait de revoir à la baisse le prix de sa prestation. Ainsi à cause d'une histoire de sous, le souple fut forcé de respecter le concept de furtivité, parce qu'il tomba sur un crieur qui était dur en affaires, qui n'aimait baisser ses tarifs.

Sinon Loyal aurait eu le droit à un avertissement très utile sur les intentions de Sig et de son compagnon, accompagné d'une musique jouée au tambour. Néanmoins Loyal ne tomba quand même pas dans l'embuscade prévue par Sig, qui espérait enlever son ennemi sans devoir se coltiner tout l'équipage. En effet le souple ruina l'approche furtive en marchant sur la queue d'un chat. L'animal poussa un cri de colère puissant, ainsi le capitaine se retourna et décela ses deux adversaires. Il se promenait au milieu d'une rue remplie de tonneaux et de boutiques d'alcool, il voulait acquérir du vin.

Loyal : Tiens Sig et l'idiot.

Armand : Je vois que tu as aussi des problèmes pour te rappeler les prénoms, je ne m'appelle pas l'idiot mais Armand.

Loyal : J'étais sarcastique, pourquoi n'es-tu pas allé voir les marins ?

Armand : Je ne suis pas tombé dans ton piège grâce à Sig.

Loyal : Il ne t'est jamais venu à l'esprit que Sig voulait t'empêcher de profiter de l'excursion baptisée exécution capitale ?

Armand : Je lui fais confiance, c'est un homme d'honneur, il faudrait une raison grave pour qu'il mente volontairement. Ton baratin ne marche pas Loyal.

Loyal : Ainsi même les imbéciles comme toi peuvent avoir des accès d'intelligence.

Sig : Assez parlé prépare toi à mourir Loyal.

Loyal : Rappelles moi pourquoi tu me hais.

Sig : Tu as tué mon père alors qu'il te servait fidèlement.

Loyal : C'est faux, il complotait dans mon dos, mais bon trêve de palabres.

Brusquement un groupe de marins s'interposa avec la ferme intention d'arrêter tous les fauteurs de troubles et criminels des environs. Leur chef était une personne célèbre dans le milieu de la lutte contre la piraterie, il s'agissait de Lirnir. Cet homme était une légende néfaste pour nombre de forbans. Et ses capacités de

combattant s'avéraient surnaturelles. Il pouvait triompher d'adversaires cent fois plus nombreux que lui. Il disposait de différents pouvoirs mystiques notamment des facultés pour renforcer à un niveau ahurissant ses capacités physiques. Lirnir pouvait détruire complètement une montagne en une journée d'efforts avec juste ses poings. Il pouvait réduire à l'état d'amoncellement de petits cailloux, une montagne haute de plusieurs milliers de mètres.

D'ailleurs Armand entendit parler des exploits guerriers de Lirnir et les croyait véridiques, mais il demeurait relativement serein. Il comptait seulement sur son enthousiasme et ses élastiques pour triompher. Finalement il s'armera peut-être seulement de son enthousiasme, il voyait comme plus prestigieux de ne viser que des ennemis ayant au moins le rang d'amiraux avec ses élastiques.

Mais tout allait bien d'après Armand, il triomphera quand même grâce à son charisme écrasant, après tout il s'était lavé les cheveux récemment. Ce qui constituait selon lui un motif suffisant pour calmer la soif de sang d'un adversaire réputé pour avoir tué des milliers de pirates. Puis Armand eut un accès non pas d'intelligence mais «d'altruisme», il pensa que

s'il restreignait l'usage de ses élastiques à de hautes personnalités, cela pourrait signifier la mort de proches. Et puis il avait encore un statut à construire, jouer les snobs avec son arme «terrifiante» n'était pas forcément un comportement adapté. Alors finalement il décida de tenir en joue Lirnir avec un élastique. Sig eut envie de hurler de désespoir devant le comportement spécial de son compagnon de voyage. Il se retint de crier pour éviter d'attirer l'attention sur lui, il jugeait pour sa part essentiel de se faire tout petit pour empêcher d'être dans le collimateur de Lirnir.

Lirnir : Sales pirates vous ne causerez pas de désordre sur cette île. Je vous arrête tous.

Armand : Hé, hé je vais devenir une légende en tuant le fameux Lirnir à coup d'élastique.

Sig : Ne fais pas le mariolle, et viens avec moi Armand.

Armand : Mais je veux assassiner à coup d'élastique moi.

Sig : Je considérais ta dette d'honneur à mon égard comme réglée, si tu me suis.

Armand : D'accord, je t'accompagne.

Armand le souple et Sig s'enfuirent assez facilement, bien que Lirnir soit un adversaire tenace, il disposa ses forces en priorité dans la traque de Loyal. En outre lui et ses hommes courraient moins vite que les deux compagnons. De plus Sig choisit un endroit très discret pour cacher son bateau, il prit des risques en évitant le port, car il amarra son navire dans un coin rempli de bancs de sables et de récifs. Toutefois il choisit aussi un coin très peu visité par les patrouilles marines. Armand témoigna quelques signes de faiblesse mentale, quand il décela un marchand d'élastiques. Il fallut un rappel à l'ordre assez sec de son camarade, pour que le souple continue à s'enfuir, ne tente pas de faire des achats, alors que les autorités de l'île tentaient de l'appréhender.

Armand pouvait agir de manière totalement incongrue en présence d'élastiques qu'il désirait acquérir. Surtout que le marchand proposait des modèles particulièrement appréciés, épais et solides, qui ne se déchiraient pas à moins de tirer dessus comme un forcené. Ce type d'élastique plongeait parfois dans un état de transe Armand, il passait des heures à les admirer, à les nettoyer, à les contempler avec amour.

Il avait ses modèles de collection, mais il aimait aussi beaucoup viser des cibles avec des élastiques. Il consacrait des après-midis entiers à toucher des poteaux en bois avec des élastiques. Il finit par devenir particulièrement fort à ce petit jeu, même s'il s'agissait vraisemblablement d'un entraînement peu utile pour vaincre des ennemis. Néanmoins le souple était sûr qu'il aurait un jour le monde à ses pieds grâce aux milliers d'heures qu'il passa à se perfectionner avec des élastiques.

Sig : Heureusement que j'ai débarqué du côté d'une crique isolée. Veux-tu venir avec moi ?

Armand : Où vas-tu ?

Sig : Je me rends à la ville de Jonquilles.

Armand : C'est ma route, cela me convient parfaitement.

Chapitre 2 :

La bonne volonté de Sig et d'Armand ne suffirait vraisemblablement pas à les préserver du danger. En effet tous deux s'aventureraient sur l'océan de la Terreur, un lieu réputé pour ses créatures très dangereuses, et d'autres traquenards extrêmes. Cet endroit contenait des centaines de sources de mort pour les imprudents,

et les faibles. Il regorgeait de périls variés et de pièges impitoyables. D'ailleurs le fait d'y mourir pouvait s'avérer un coup de chance. Il existait des rumeurs selon lesquelles certains des aventuriers et pirates qui voyagèrent sur l'océan connaissaient une agonie éternelle, qu'ils demeuraient vivants mais confrontés à des tourments indescriptibles.

Sig ne savait pas quoi penser de ces ragots, il espérait que les histoires clamant un supplice dépassant une durée de plusieurs millénaires, s'avéraient fausses. Sig n'avait pas peur de décéder, il était rempli d'ambition, il voulait devenir une légende dans le milieu de la piraterie. Néanmoins s'il devait trépasser, il acceptait les risques de l'aventure. Toutefois la perspective d'une torture qui s'étalait jusqu'à la fin des temps, qui signifiera des souffrances pendant une période extrêmement longue, l'angoissait. Sig était plutôt courageux, mais d'un autre côté peu de personnes ne ressentent pas de la peur à la perspective de subir une agonie terrifiante.

Armand s'annonçait plutôt imperméable à l'angoisse, mais il désirait varier les projectiles pour aujourd'hui alors il usera de timbres postaux. D'ailleurs il estimait que tant qu'il aurait de l'enthousiasme et des timbres il ne craignait

rien ni personne. Même les êtres les plus redoutables devraient s'incliner un jour devant ses timbres. Tant qu'Armand disposera de ses outils postaux, il se jugeait totalement invincible, invulnérable, imbattable.

Sig : Un monstre marin, aide moi à tirer au canon dessus.

Armand : Mon timbre serait plus efficace, et je vois mal un boulet atteindre un poisson géant réputé pour son esquive extrême.

Sig : Ne discutes pas, et aides moi s'il te plaît.

Armand : D'accord, d'accord, mais c'est bien pour te faire plaisir.

La créature qui rappelait une sardine géante mais aussi dotée de tentacules, mesurait une belle taille, elle était aussi imposante qu'une maison de deux étages comportant plus de dix pièces. Elle semblait doter d'un certain instinct de survie, et d'une habitude à l'égard des canons, car elle plongea pour éviter de se ramasser un tir. Ensuite elle émergea derrière le bateau de Sig, et elle s'apprêta à mordre dedans avec ses crocs de la taille d'une petite épée. Elle avait confiance dans sa capacité à démolir le bateau, elle réussit à

couler des dizaines de navires, dont certains blindés.

Elle savait qu'il existait des êtres plus redoutables qu'elle, et des humains auxquels il valait mieux ne pas se frotter. Son corps portait encore les cicatrices d'affrontements avec des hommes puissants qui la blessèrent. Néanmoins la sardine jugeait que ses deux proies n'entraient pas dans la catégorie périls, mais celle des repas faciles. Alors la créature n'allait pas se gêner pour se remplir l'estomac. Certes elle prit un repas consistant il y avait une heure, mais elle avait un bon appétit, et puis les occasions de se nourrir pouvaient se raréfier à certains moments.

Donc il était opportun de saisir toute possibilité de s'alimenter. Cependant la glotonnerie de la sardine lui jeta des tours, car elle se prit un boulet de canon en pleine gueule. Elle n'était pas morte, mais elle subit tout de même une belle blessure. Elle ne comprenait pas le pourquoi de son saignement, elle prit la précaution d'attaquer à un endroit sans arme pour le protéger. Ce mystère l'inquiéta résultat elle abandonna sa chasse, et se mit en quête d'autres proies.

Armand : Comment cela se fait-il que ton boulet de canon au lieu d'aller en ligne droite, ait fait des zigzags ?

Sig : J'utilise des boulets enchantés, quand on leur désigne une cible ils la suivent, peu importe ses facultés d'esquive.

Armand : C'est très pratique dis donc, tu es magicien ?

Sig : Oui mais mes sorts ne sont pas très impressionnants, mon maître est mort avant d'avoir pu me révéler des secrets surnaturels puissants. Ah oui j'allais oublier, boulet retour.

Armand : Oh le boulet tiré revient vers nous, c'est décidément très pratique la magie.

Sig : Cela me fait plaisir que tu ne sois pas effrayé par le surnaturel.

Armand : Tu es une personne généreuse, et tu m'as rendu de grands services, je serais un misérable si je te rejetais à cause de tes facultés spéciales.

Sig : Nous devons aussi éclaircir un point, tu désires être un pirate, mais quel genre de personne veux-tu voler ?

Armand : Seulement les nobles riches, je ne veux pas transformer en calvaire la vie des gens.

Sig : Tu as un contentieux avec les aristocrates ?

Armand : Exact, je me suis juré d'aider la justice dans ce monde, en ôtant une part de la fortune excessive des nobles pour la redistribuer en partie aux pauvres.

Sig : Tu me plais bien, j'apprécie les personnes qui remettent en cause l'ordre social pourri de ce monde.

Armand : Merci Sig.

Sig : Ah oui à l'avenir ce serait bien que tu montres moins d'intérêt pour les élastiques ou les timbres, surtout quand il s'agit de les utiliser comme accessoires lors d'un combat.

Armand : Ne t'en fais pas j'ai d'autres passions.

Sig : Cela me rassure.

Sig le chevaleresque vit un gros navire se rapprocher de lui, le bateau de belle taille pouvait servir à contenir plus de cent hommes. Il était contrôlé par des personnes vraisemblablement sanguinaires, vu que plusieurs têtes d'hommes fraîchement décapitées servaient d'ornements sur le pont. En plus d'une odeur persistante de sang, Sig remarqua une senteur de rose, alors il identifia le capitaine du bâtiment adverse.

Il s'agissait de Loyal le cruel, un pirate qui passait pour un brigand plutôt fourbe. Il avait une habitude assez particulière il parfumait avec de

l'essence de rose les cadavres des gens tués par lui ou son équipage quand il disposait d'assez de temps, et qu'il ne risquait pas d'ennuis pour ce genre d'action. Il pensait qu'il s'agissait d'un bon moyen de se préserver du malheur, que le parfum à base de rose empêchait les spectres des trépassés de revenir vous hanter. C'était de la pure superstition sans fondement, mais la nature humaine était ainsi faite, il arrivait que des gens s'appuient sur des éléments non véridiques juste parce que leur intuition leur soufflait que cela constituait une bonne idée.

Loyal n'aimait pas les gens qui critiquaient sa manie d'user d'essence de rose. Le cruel infligeait des coups de fouet aux gens osant remettre en cause son jugement à l'égard du parfum.

Sig réfléchissait à fond pour trouver un moyen de sauver sa peau, d'empêcher son bateau de couler. Il n'était pas très aidé par Armand qui s'amusait à brandir d'un air menaçant un coton-tige d'une façon plutôt spéciale.

Loyal : Tiens le destin semble vouloir nous réunir pour votre malheur. Donnez moi tous les deux toutes vos richesses.

Sig : Je te défie Loyal, je parie que je peux te mettre facilement une raclée monumentale.

Loyal : Libre à toi de prendre des rêves utopiques pour la réalité, mais j'accepte l'affrontement. Si je perds je ne te pillerais pas aujourd'hui. Tu peux te faire aider par ton ami.

Sig : D'accord, mais que fais-tu Armand ?

Armand : Je vise Loyal avec mon coton-tige.

Sig : Vu la manière dont tu tiens ton arme, tu ne peux atteindre que ton pied.

Armand : C'est vrai, il faut que je change de manière de procéder.

Sig : Maintenant c'est ton visage qui risque de servir de cible.

Armand : Oups, je suis dans un mauvais jour.

Sig : Euh c'est ton ventre que tu tiens en joue là.

Armand : J'ai l'esprit un peu confus en ce moment.

Sig : Armand à ta place j'abandonnerai le cannabis. Autrement je tiens à me confronter seul à Loyal, je serai plus satisfait si je l'humilie sans une aide extérieure.

Armand : D'accord fais mordre la poussière à ce clown.

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 prévit 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 arrima 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 présentaient 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 motte 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 démuni 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 forcenés.

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.

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 présentait 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 détalier, 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 fatiguant, 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 : 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 détalier 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 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 précis 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.

Finalemnt 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.

Chapitre 3 :

Armand et Sig s'approchaient de leur nouveau but, la ville d'Ablu, cependant ils devaient encore faire une halte sur une île avant d'arriver à la cité. Sig s'entraînait de façon consciencieuse, il enrichissait ses connaissances, et il renforçait aussi son corps. Il passait du temps à augmenter sa force et d'autres aptitudes physiques sans négliger de s'occuper de l'intellectuel. En prime il se consacrait à accroître ses facultés magiques, il s'adonnait à des exercices destinés à l'aider à jeter des sorts même dans un contexte peu favorable. Il usait d'une machine générant du brouhaha, et diffusant une fumée qui faisait tousser pour augmenter sa maîtrise des enchantements dans une situation peu confortable.

De son côté Armand ne paraissait pas très studieux, il se contentait surtout d'améliorer ses talents à jeter des timbres. Il promit de chercher d'autres centres d'intérêt que les élastiques ou les coton-tige, mais il ne jura pas de privilégier l'efficacité. Mais il était quand même un compagnon gai et cordial. Alors Sig apprit à l'apprécier malgré la facette parfois surprenante de son camarade. Néanmoins il craignait pour la vie de son ami, il se disait que si Armand

n'évoluait pas rapidement de façon radicale, il hériterait d'ennuis graves pour ne pas dire funestes du genre une mort pleine de souffrances. Cependant Sig n'osait pas se montrer trop persuasif, il limitait ses interventions à de gentilles incitations, afin de ne pas vexer son interlocuteur. Il eut un passé tragique avec une femme qu'il aimait plus que tout, elle lui reprocha sa brusquerie verbale comme motif de rupture. Depuis ce jour Sig avait tendance à éviter de bousculer par la parole les gens envers qui il éprouvait de l'affection.

Armand : Combien de sorts connais-tu Sig ?

Sig : Environ une vingtaine, il s'agit d'enchantements de magie mineure, par conséquent ne t'attends pas à du très spectaculaire.

Armand : Je ne connais pas de sortilèges, mais je suis un être surnaturel, mon frère me disait souvent que j'avais une cervelle de moineau.

Sig : Aucun humain ne naît avec un cerveau d'oiseau dans le crâne. Et puis ton frère employait une expression, tu n'as pas au sens propre de cervelle de moineau.

Armand : Je ne vois pas pourquoi mon frère me mentirait.

Sig : Ce que je veux dire c'est que ton cerveau est celui d'un homme.

Armand : Tu sous-entends que ma cervelle s'est transformée ? Que je m'éloigne de l'état de moineau ? C'est une heureuse nouvelle.

Sig : Laisse tomber Armand. Nous avons des tâches à accomplir comme nettoyer le pont.

Le navire de Sig avait bien besoin d'un coup de balai et de brosse à certains endroits. Il n'était pas le plus sale des bateaux, mais quand même il possédait un certain de niveau de crasse. Armand n'aimait pas faire le ménage, mais il exécuta sans broncher les tâches assignées. Il appréciait bien Sig, et il voyait comme normal de rendre service de temps à autre à une personne qui l'accueillit cordialement sur son navire.

Sig pouvait user d'un sort pour nettoyer le sol, mais il s'agissait d'un d'enchantement qu'il ne maîtrisait pas totalement. Au final il ressentait moins de fatigue physique à briquer le sol et d'autres parties du navire pendant des heures qu'à recourir à la magie. Beaucoup pensaient que les sorts permettaient de moins se fatiguer. C'était effectivement le cas quand vous possédiez un bon niveau de contrôle sur un enchantement, mais dans le cas contraire la magie entamait

rapidement les forces vitales, constituait une épreuve ardue en matière d'endurance. Elle rendait de grands services, mais sans l'entraînement nécessaire, elle apportait une grande fatigue, elle éreintait nombre de mages.

Sig concentré sur ses tâches ménagères, ne sentit pas l'arrivée d'ennemis. Quant à Armand il était plongé dans un état de transe à cause de la découverte d'un coton-tige inédit dans sa collection. Lors de la dernière escale il mit la main sur un coton-tige vert et jaune, et il ne se rendit compte que maintenant de son acquisition. Il était vraiment fasciné par son coup de chance. Il pensait adresser une longue prière pour remercier les dieux de leur gentillesse. Même s'il ferait mieux de demander autre chose rapidement, comme un soutien rapide pour rester en vie. Le galion de Loyal se trouvait à proximité de celui du voilier de Sig. Pour l'instant les ennemis étaient sur leur navire, mais ils étaient quand même assez près pour faire des dégâts notables à coup de canon.

Loyal : Vous n'allez pas tarder à avoir d'autres soucis que le nettoyage.

Sig : Je peux couler ton navire avec un seul coup de canon.

Loyal : C'est ça, prends moi pour un idiot comme Armand.

Sig : Mes boulets de canon sont enchantés pour produire des dégâts très dévastateurs.

Loyal : Mais bien sûr, et tu es aussi le plus grand mage de tous les temps.

Armand : On n'a plus de boulet Sig, je les ai tous échangés contre un bien unique, à la valeur exceptionnelle, une bouteille d'eau minérale riche en magnésium.

Sig : Par moment tu es très fatigant Armand.

Armand : J'ai bien agi alors, le magnésium aide à lutter contre la fatigue.

Sig : Tu es un vrai boulet en ce moment.

Armand : Génial, on va pouvoir riposter contre Loyal alors. Ngneu, gneu, dommage je suis trop gros pour ton modèle de canon, je ne peux pas entrer mon corps à l'intérieur.

Loyal : Messieurs vous êtes très marrants, mais j'ai un emploi du temps chargé, vous allez me remettre tout de suite vos richesses.

Sig ne voyait pas cette fois d'échappatoire. Il ne distinguait pas de solution pour s'en tirer, surtout avec la gaffe d'Armand qui dépouilla le navire de ses boulets de canon enchantés, un excellent moyen de défense. Sig réfléchissait du

mieux qu'il le pouvait, mais il ne dénichait pas d'arguments ou de plans réalistes susceptibles de leur éviter de se faire dépouiller. Son sort le plus utile actuellement consistait à créer dix litres d'eau potable fraîche. C'était presque aussi efficace en combat que les timbres d'Armand. Résultat Sig se maudit pour son talent pas assez développé. Certes il apprenait plus vite que beaucoup de gens les sorts. Mais il aurait dû attendre d'être mieux formé avant de partir sur les mers et les océans, ou alors il aurait fallu qu'il accepte de s'initier à la magie noire, afin d'apprendre des enchantements dévastateurs.

Puis il se houspilla pour son idiotie, la sorcellerie était une voie plus que dangereuse sur le long terme, elle conduisait à devenir un être mégalomane et maléfique. D'accord la magie harmonieuse présentait de sérieuses contraintes notamment en temps et en énergie, mais il valait mieux s'entraîner en suivant une procédure adaptée que de précipiter les choses, surtout dans le domaine du surnaturel.

Armand de son côté essayait désespérément d'enfoncer son corps dans un canon. Puis il eut une idée, s'il n'arrivait pas à loger ses fesses, il parviendrait peut-être à introduire sa tête.

Loyal ne perdait pas une miette de ce spectacle loufoque quand un rocher tombé du ciel endommagea son bateau, et créa la confusion chez son équipage. Le navire de bois ne menaçait pas de couler, mais son gouvernail à l'arrière du bateau présentait de sérieuses avaries, hors cette pièce du galion était essentielle pour se diriger sur les flots.

Sig : Fuyons pendant que nos ennemis sont vulnérables, j'active la super accélération de notre navire Armand.

Armand : D'accord.

Loyal: Revenez espèces de lâches.

Sig décida de recourir à un dispositif qui menaçait de générer une explosion sur son bateau, mais il n'avait pas le choix, il devait fuir avec succès ou alors il mourra. Résultat il activa la super vitesse de son moteur, une procédure éprouvante pour le navire, et qui pouvait rapidement dégénérer. Mais il ne bénéficiait pas d'autre option synonyme de survie. Par conséquent il accepta de prendre le risque, l'ennui venait que le moteur ne parvint pas à passer en super accélération. Sig pensait que ce n'était pas le moment, qu'il était impératif de

détaler. Mais il ne voyait pas comment résoudre un dysfonctionnement même mineur en moins d'une minute. Il s'avérait désespéré, il possédait de bonnes connaissances en mécanique, toutefois il ne voyait pas comment remédier à un dérèglement dans un délai affreusement court. Sig se révéla prêt à jeter l'éponge, quand Armand se montra et dit de ne pas se laisser décourager. Qu'il y avait toujours de l'espoir, même dans les situations les périlleuses. Sig se sentit touché cependant cela ne suffit pas à dissiper totalement son malaise. Il éprouvait tout de même une profonde lassitude, il était rongé par l'amertume, puis il décela une odeur de papier brûlé, ce qui n'était pas normal vu que le moteur s'avérait entièrement en métal.

Alors il jeta un rapide coup d'œil à l'intérieur du propulseur et trouva finalement la raison empêchant la super accélération, il s'agissait d'un timbre. Sig eut envie d'étrangler Armand, mais il se contenta, heureux d'avoir annulé le problème du moteur. Ensuite il fit démarrer en trombe son navire qui était en train d'être rattrapé par le bateau ennemi, qui se déplaçait à la moitié de sa vitesse habituelle grâce à un charme magique.

Armand : On est en vie, malgré un accrochage avec de redoutables adversaires, on a beaucoup de chance. Heureusement qu'un rocher est tombé du ciel et a endommagé le bateau de nos ennemis.

Sig (en colère) : On n'aurait pas eu besoin de fuir, si tu n'avais pas vendu mes boulets de canon.

Armand : Je suis profondément désolé, j'aurais dû te consulter avant de vendre des biens qui t'appartenaient.

Sig (se calme) : Ce qui est fait est fait, en plus je ne crois pas que te disputer change la donne. Cependant pense à me prévenir si tu veux vendre quelque chose, surtout un objet que je possède. Ah oui et à l'avenir ne joue pas avec des timbres dans la cale.

Armand : J'y songerais, autrement quelle est la destination finale de ton périple ?

Sig : La tour des miracles, un lieu où l'impossible devient possible selon la légende.

Armand : J'en ai entendu parler, je croyais qu'il s'agissait d'un conte à dormir debout, d'un endroit sans valeur. Mais si tu t'y intéresses, cela augmente sérieusement mon estime dans la tour des miracles.

Sig : Merci, mais je ne suis pas certain de manière absolue des propriétés de la tour. Si j'y vais c'est pour finir un travail commencé par mon défunt maître.

Armand : C'est tout à ton honneur, oh nous sommes près d'une île qui semble habitée.

Sig : Je vais en profiter pour essayer de me ravitailler avec de l'armement.

Sig le chevaleresque regarda le contenu de son coffre à monnaie pour examiner les rentrées d'argent suscitées par les ventes d'Armand. Pourtant il ne remarqua aucun versement. Il examina avec attention ses réserves monétaires, mais il ne décela aucun bénéfice apparent. Il se demandait ce que cela signifiait, son ami affirma avoir cédé dans un magasin des boulets enchantés. Or ce genre de transactions aurait dû signifié une grosse recette. Mais bizarrement Sig ne décela pas la venue d'une grosse somme ni sous forme d'or ou de billets de banque. Alors il s'interrogea, peut-être que son ami n'en était pas un en fait, qu'Armand s'avérait un manipulateur qui essayait de se payer la tête des gens, de les arnaquer. Certes il avoua avoir vendu des boulets enchantés, mais il attendit un bon moment avant de confesser son acte. Et en ajoutant l'absence de

traces d'ajouts de monnaie dans l'immense coffre destiné à accueillir les fonds financiers, il était légitime de concevoir des soupçons.

Peut-être qu'Armand projetait de tuer pour s'emparer des biens du bateau, qu'il se révélait une personne dangereuse et cupide capable du pire juste pour s'enrichir. D'ailleurs le chevaleresque se mit à ressentir un léger mal de tête, peut-être qu'il ne s'agissait de rien, ou alors cela constituait les premiers symptômes d'un empoisonnement.

Sig connut des pirates qui auraient vendu leur père et leur mère pour quelques sous, alors il imaginait bien les effets possibles d'une fortune sur des individus cupides. Il allait demander des comptes à Armand quand il se rappela une conversation qu'il prit pour une plaisanterie au premier abord. Son ami crut qu'une feuille de papier ordinaire blanche et sans annotation écrite valait de l'or, qu'il suffisait de marquer dessus une somme pour qu'elle suscite l'envie d'un banquier de vous donner tout l'argent disponible dans un dépôt monétaire. Après quelques explications Armand présenta effectivement comme paiement pour les boulets, une feuille blanche immaculée. Sig rassuré mais aussi dépité

partit faire une petite sieste, les gaffes de son ami le fatiguaient.

De leur côté Lirnir et Lote les marins s'entretenaient dans leur grand bateau, un bâtiment naval blindé en fer regroupant plusieurs centaines de personnes, avec une technologie relativement avancée de moteur fonctionnant au charbon.

Lote : Vice-amiral, je comprends votre enthousiasme à lancer des rochers, les effets de la potion de puissance sont grisants, mais contrôlez vous un peu. Si vous ne faites pas plus attention, vous détruirez des navires de civils.

Lirnir : C'est vrai je me suis enivré à cause de mes nouvelles capacités physiques.

Lote : Faites attention au dosage avec la potion, beaucoup de gens la supportent difficilement voire meurent à cause d'elle.

Lirnir : C'est possible mais pour l'instant je me sens particulièrement bien.

Lote : Apparemment la potion est purement bénéfique sur vous, néanmoins il vaut mieux être prudent vu les nombreuses victimes qui ont pâti de son ingestion.

Lirnir : Merci de votre sollicitude, mais ma prise de sang n'a rien révélé d'alarmant, au contraire ma santé s'est améliorée.

Sig se rendit sur une île où les ingénieurs pullulaient, il s'agissait d'un centre international en matière de travaux mécaniques. Au début les fondateurs des villes des environs tirèrent parti du fer et d'autres métaux aux qualités exceptionnelles en tant que simple minerai. Puis ils se rendirent compte qu'il serait plus rentable de profiter des richesses naturelles de leur sous-sol pour fabriquer des objets, alors ils se lancèrent dans la production d'épées, de couteaux, de rasoirs et de ciseaux. L'argent rentrant toujours plus, ils investirent dans des techniques plus avancées, et commencèrent à s'intéresser aux jouets mécaniques.

Ils attirèrent progressivement un nombre croissant de savants et de scientifiques, qui élargirent les champs de production. Ainsi l'île vit ses fabrications se changer en des œuvres sans cesse plus complexes, pour aboutir actuellement à la conception des robots intelligents. Des machines qui ne se contentaient pas d'exécuter des tâches simples comme porter des objets ou se déplacer, mais capables d'accomplir des travaux

complexes comme préparer un médicament demandant des dizaines d'ingrédients, composer des symphonies, enseigner des langues à des gens.

Cependant les robots ne concurrençaient pas la majorité des travailleurs. De par leur prix très élevé, ils ne servaient que des personnes riches, ou des membres de l'élite sociale. Sig se demandait s'il y aura un jour des machines susceptibles de lancer des sorts. Pour l'instant ce n'était pas une chose possible, mais vu les progrès constants des ingénieurs dans l'élaboration de robots, il n'était pas totalement improbable que d'ici quelques années, des machines avec la faculté de recourir à la magie voient le jour. Il espérait ses ennuis terminés, alors il arrima son bateau dans un port. Et puis transporter des boulets de canon de manière furtive pouvait attirer négativement l'attention sur soi en cas de suspicion par les autorités. Alors il privilégia l'action au grand jour.

Armand : Regardes le propriétaire de ce magasin promet un boulet de canon à celui qui réussit à battre son robot de combat au bras de fer.

Sig : Cela ne m'intéresse pas.

Armand : C'est pourtant une belle occasion de faire des économies.

Sig : Je n'ai pas envie d'attirer l'attention sur nous, cela pourrait nous être préjudiciable.

Armand : La célébrité c'est plein d'avantages.

Sig : La gloire comporte aussi beaucoup d'inconvénients. Bon assez discuté faisons nos emplettes.

Armand entra dans un magasin de belle taille, dépassant les mille mètres carrés. Il s'agissait d'un endroit franchement imposant par la superficie, mais aussi les produits proposés. Il y avait des missiles, des épées, et quantité d'autres outils de mort. La quantité rivalisait avec la qualité, le propriétaire des lieux avait pour philosophie d'offrir un large choix, mais il ne sélectionnait que des articles d'excellente qualité, il détestait par-dessus tout le travail bâclé. Ainsi il vendait à un prix assez élevé les objets en vente, mais il garantissait des armes à feu qui ne s'enrayaient beaucoup moins facilement que d'autres, et des lames qui tranchaient comme du beurre la majorité des boucliers en bois, et qui résistaient à de sacrés chocs.

La décoration du magasin se voulait austère, à part quelques drapeaux d'un bleu

intégral qui symbolisait la nation du propriétaire, l'ensemble se révélait plutôt dépouillé. La boutique était propre mais à part les comptoirs pour les articles et les marchandises, elle se révélait sans fioriture. Un bon point venait qu'il était possible de bien voir le jour comme la nuit, les biens vendus, grâce à un éclairage savamment dosé au moyen de cristaux magiques, des boules rappelant le verre qui diffusaient de la lumière au moyen de sorts.

Armand regardait avec admiration le contenu de la boutique d'armes qui proposait de tout, du simple couteau à la mitrailleuse moderne. Néanmoins il était un peu déçu, il ne vit pas de saucisse de porc parmi les marchandises. Il trouvait profondément idiot ce manque, vu qu'il considérait les saucisses comme des armes fantastiques.

Armand : Regarde le responsable des achats est aussi un robot.

Sig : On trouve des robots partout sur cette île, elle est réputée pour son usine de construction mécanique. Si tu vois quelque chose d'intéressant fais moi signe.

Armand : D'accord, j'ai le droit de dépenser combien de yunis ?

Sig : Tu oublies que le yuni n'a plus cours depuis des années, maintenant on paye avec des pièces d'argent et d'or pour les achats onéreux.

Armand : C'est vrai depuis que Singe a écrasé le conseil des cinq montagnes, cela a provoqué un effondrement du yuni.

Sig : On a un planning chargé, cessons de bavarder et voyons ce qu'il y a d'intéressant ici.

Ah oui tant que le prix n'excède pas mille pièces d'or, tu peux me proposer l'achat d'un article.

Armand le souple pensait que rien ne valait les saucisses comme armes. Même s'il admettait qu'il semblait exister plus spectaculaires comme outils de mort. Certes lancer une saucisse impressionnait moins que de tirer une rafale de mitrailleuse sans entraînement spécial. Mais Armand était certain de causer la peur quand il brandissait une saucisse. Il générait ainsi quantité de rires nerveux, cela constituait une preuve splendide qu'il avait raison. Personne ne résistait à ses saucisses, il répandait la terreur de façon incontestable.

D'accord Sig préférait la magie et les armes enchantées, mais il était dans l'erreur. Le souple lui montrerait un jour la surpuissance conférée par la saucisse. Puis il vit une arme

particulière et il sentit une douce chaleur qui lui rappela le jour où il eut sa première révélation sur l'usage guerrier des saucisses. Ensuite la température augmenta petit à petit, elle devint préoccupante, et enfin douloureuse. Armand regarda alors le bas de son pantalon et il y vit qu'il subissait un feu. Il n'appela pas à l'aide, il se roula par terre, et éteignit lui-même l'incendie. Il activa sans le faire exprès à puissance minimale l'outil de mort qui lui tapa dans l'œil.

Heureusement pour lui Armand disposait de facultés spéciales, notamment une régénération particulièrement rapide. Un os brisé chez lui se ressoudait proprement en quelques minutes. Aussi les conséquences de sa mésaventure disparurent sur son corps très rapidement. Comme il arrivait souvent des bricoles à ses vêtements du type destruction, il se promenait fréquemment avec des tenues de rechange. Aussi Sig ne remarqua rien de l'incident avec le lance-flammes.

Armand : J'ai trouvé une super arme, elle coûte vingt mille pièces d'or mais elle en vaut le coup, il s'agit d'un lance-flammes x-10000.

Sig : C'est une arme impressionnante capable de produire des flammes de plus de dix mille degrés, cependant je refuse de l'acquérir.

Armand : Mais pourquoi ?

Sig : Déjà son prix est prohibitif, je peux la prendre mais cela aurait un impact rude sur mes économies.

Armand : Pourtant x-10000 est plein d'avantages, par exemple si tu aimes manger de la cendre, c'est un outil de cuisson idéal.

Sig : Cette arme produit des flammes si puissantes que je ne suis pas certain qu'il reste seulement des cendres, si tu l'emploies contre un être vivant.

Armand : Le lance-flammes serait utile pour produire un thé bouillant.

Sig : Il est tellement puissant, que je doute que ma théière résiste à son feu.

Armand : Tant mieux cela te fera une excuse valable pour te débarrasser d'une théière moche.

Sig : On oublie le lance-flammes, je ne l'achèterais pas, et je considère la discussion comme close.

Armand : Oh c'est très dommage.

Armand avait d'autres désirs d'achats par exemple, une mitrailleuse lourde vraiment lourde,

dans le sens qu'elle aurait défoncée le plancher du bateau de Sig, de par son poids exceptionnel. Le modèle était une arme destinée à combattre les créatures comme les dragons adultes, il tirait des projectiles de plusieurs kilos, et avait la propriété de passer outre la majorité des blindages organiques. Problème il pesait plusieurs tonnes. Il s'agissait d'un outil de mort magique, mais les enchantements destinés à le rendre plus performant, eurent un effet secondaire imprévu, ils multiplièrent son poids. Résultat seuls les navires avec une épaisseur particulière de métal au niveau du sol pouvait accueillir sans problème la mitrailleuse.

Armand comprit que le poids pouvait être un problème sur un bateau après de longues explications, mais il lui restait d'autres découvertes à faire, comme celui de la gestion de la place. Ainsi il désira acquérir une catapulte dix fois plus grande que le navire de Sig. Il souhaitait mettre la main sur une méga-catapulte. Il n'y avait rien à redire sur les qualités de l'engin de siège qui était capable de défoncer les murs des forteresses les plus récentes, et doté d'une portée hallucinante, vu qu'il pouvait toucher une cible située à plusieurs régions de distance. Néanmoins poser la catapulte sur le bateau se révélait

problématique, Armand insista pourtant pour que l'on se débarrasse de la nourriture, des hamacs, de l'eau pour embarquer l'engin. Il ne voulait garder que ses élastiques.

Le propriétaire du magasin n'en crut pas ses yeux et ses oreilles, par contre comme il fut de bonne humeur à cause des délires d'Armand, il consentit une légère réduction pour Sig.

Quant à Lirnir il se rapprochait progressivement sans le faire exprès d'Armand. Il était sur la même île que son interlocuteur.

Lote : Vice-amiral Lirnir vous êtes d'humeur sombre, malgré le fait que nous ayons capturé un dangereux bandit.

Lirnir : Je sais colonel Lote, je devrais me réjouir d'avoir mis la main sur un pirate célèbre. Mais je suis un perfectionniste, j'aurais aussi bien aimé neutraliser Loyal.

Lote : Ce n'est que partie remise, je suis certain que nous parviendrons à traduire devant la justice ce forban de Loyal un jour ou l'autre.

Lirnir : Je l'espère aussi, Loyal est une vraie plaie, il laisse un sacré sillage de destruction derrière lui.

Quand Armand le souple apprit qui était le prisonnier de Lirnir, il devint d'humeur songeuse. Il élaborait des dizaines de plans pour tenter de secourir le captif. Par exemple il se mit en tête de creuser un grand trou avec une fourchette en plastique pour que ses ennemis tombent à l'intérieur. Puis le souple réalisa que ce genre d'action manquait de prestige, qu'il se couvrirait de ridicule s'il employait ce type de méthode. Alors il décida à la place du couvert en plastique de recourir à une fourchette en argent. Cela serait beaucoup plus classe. Problème ce genre de tactique pour aboutir sur une réussite demanderait vraisemblablement des jours pour ne pas dire des semaines de préparations.

Alors que le prisonnier sera transféré sur un bateau qui quittera le port d'ici quelques heures. Par conséquent comme le facteur temps était contraignant, Armand devait modifier sa stratégie. Il faudrait demander à Sig de creuser aussi avec une fourchette pour doubler la vitesse de forage. Le souple de par son statut de futur tsar des pirates aura le couvert en argent, tandis que Sig devra se contenter de la fourchette en plastique. Armand considérait sa manigance comme proche de la perfection, difficile à améliorer.

Il ne passa que trente secondes à réfléchir sur son stratagème, mais il estimait qu'il faudrait vraisemblablement de très longues réflexions durant des mois pour aboutir à une meilleure tactique. Puis il s'aperçut qu'il négligea les ressources magiques à sa disposition, qu'il y aurait peut-être quelque chose à accomplir au moyen d'un enchantement surnaturel.

Armand : Tu ne pourrais pas user d'un sort pour délivrer leur prisonnier ?

Sig : Si je fais cela, on risque de très gros ennuis, et je ne connais pas d'enchantement offensif puissant.

Armand : Essaie quand même quelque chose s'il te plaît, c'est très important.

Sig : J'ai besoin d'une explication pour justifier le fait que je risque ma vie dans une aventure très dangereuse.

Armand : Le captif de Lirnir est un ami très cher, je te serais éternellement reconnaissant si tu contribuais à sa libération.

Sig : D'accord, mais tout ce que je peux faire c'est créer une diversion, un courant d'air froid pour être exact.

Armand : C'est mieux que rien agis vite s'il te plaît.

Sig : Qu'une brise fraîche se mette à souffler.

Malheureusement le souffle créé par magie n'eut pas l'effet escompté, il renforça la vigilance de Lirnir et de ses hommes. Ces derniers patrouillaient à pied dans un quartier populaire, les rues étaient pavées mais franchement sales, et les maisons de pierre s'avéraient dans un état triste, là se trouvait des fêlures, ici il y avait un grand trou dans un mur. Les habitations en pierre jaune de deux à trois étages respiraient la misère.

Lote : C'est bizarre un vent froid en cette saison.

Lirnir : Cela ne semble pas naturel, que les hommes redoublent de vigilance.

Lote : Tenez en joue le prisonnier avec vos fusils, quelqu'un essaie peut-être de favoriser son évasion.

Armand voyant l'absence d'effet positif du sort de vent, opta pour un comportement offensif, attaquer les marins.

Armand : Zut la diversion n'a pas marché, je vais tenter de délivrer Ryu moi-même alors.

Sig : Tu n'as pas d'arme c'est de la folie, les ennemis ont des armes anciennes, qui ne tirent qu'un coup, mais une balle c'est plus que suffisant pour te neutraliser.

Armand : Mais si, je dispose de plusieurs plumes de poulet c'est plus que suffisant.

Sig : Armand reviens, tu vas mourir si tu persistes dans ta folie.

Armand : Peut-être mais je n'ai pas le choix, je ne peux pas abandonner un ami dans une situation délicate.

Chapitre 4 :

Armand le souple s'apprêtait à défier Lirnir le sévère, la légende vivante de la lutte contre la piraterie avec seulement des plumes. Il affrontait des centaines d'hommes à lui tout seul dans une rue. Pourtant il ne paniquait absolument pas, certes Lirnir pouvait lui briser la nuque avec seulement le pouce, valait mille fois mieux que lui avec une épée, un pistolet, ou la plupart des armes connues. Mais Armand était quand même certain de l'emporter car il brandissait une plume de poulet.

Cependant quel que soit sa valeur guerrière, il y avait une condition à respecter pour

pouvoir triompher, elle consistait à braquer un projectile dans la bonne direction, de préférence vers l'ennemi, et non vers soi. Problème Armand était en train de se viser actuellement, et il ne se rendait pas compte de son erreur. Ce qui arracha un léger sourire chez Lirnir, ce dernier s'avérait tellement sûr de sa réussite, qu'il était prêt à ne pas bouger pendant plusieurs secondes pour prouver la futilité des actions du souple. Il ne pensait ne rien craindre du tout, il se lança un sort de protection lui conférant une grande résistance.

Résultat même si Armand parvenait à toucher un point sensible de son ennemi, il n'arrivera à rien à part se causer de la douleur. Il ne disposait que de ses poings et de ses pieds pour frapper en plus de ses plumes. Il n'était donc pas à première vue un adversaire terrible, il ne représentait pas une menace significative.

Le sévère se sentit un peu cruel de chercher à jouer avec une personne qu'il qualifiait d'abruti. Mais il se dit que lui enseigner quelques leçons lui ouvrira les yeux, lui montrera la dure réalité de ce monde. Alors il vit sa démonstration de force comme un acte salutaire, un moyen de changer un imbécile en une personne raisonnable.

Armand : Pas un geste sinon je lance ma plume de poulet sur vous Lirnir.

Lirnir : Tu crois sérieusement me faire mal avec ton objet dérisoire ?

Armand : Parfaitement, je peux vous tuer à coup de plume.

Lirnir : Mon pauvre, tu es vraiment un simple d'esprit, cela me donne presque envie de te laisser filer.

Lote : Vice-amiral ne pas appréhender un pirate quand on en a l'occasion est une faute grave.

Lirnir : Je sais c'est pourquoi j'ai dit presque, je place mon devoir comme une priorité fondamentale. Résultat j'arrête tous les forbans que je peux, y compris ceux pitoyables.

Armand : C'est mon dernier avertissement couchez vous par terre, les mains dans le dos, ou il y aura beaucoup de morts.

Lirnir : Mais bien sûr, je vais t'obéir, arrêtes de délirer et je m'arrangerai pour t'éviter la peine de mort. Mais que ?

Ryu le prisonnier profita de la distraction de Lirnir le sévère pour tenter une attaque. Il avait les deux mains attachées par des menottes, mais il brisa ses entraves de métal grâce à sa force physique et put ainsi opérer une offensive.

La surprise cloua sur place son adversaire qui ne s'attendait pas à ce qu'un captif affaibli arrive à démolir des menottes en adamantium, un métal suffisamment résistant pour immobiliser un dragon adulte. Résultat Lirnir se ramassa un furieux coup de poing sur une joue, mais il se reprit vite, et se concentra sur sa défense.

Ryu devinait qu'il n'aurait pas facilement le dessus alors il usa de son pouvoir spécial pour provoquer une distraction, il s'agissait d'une faculté faisant exploser les armes à feu. Il causa ainsi une vague de blessés voire de morts chez ses ennemis. Lirnir inquiet pour ses hommes se révéla distrait une seconde, cela donna à son adversaire l'opportunité de lui porter un coup de pied au niveau des côtes. Le sévère entendit des os craquer, il était salement touché.

L'effroi devant la défaite de Lirnir, plus les nombreux blessés chez les marins, donnèrent une ouverture à Ryu qui tenta de distancer ses poursuivants. Il se mit à cavalier à toute vitesse, il avait beau être diminué par sa captivité, il demeurait encore sacrément robuste et rapide. Il s'élança tel un lièvre furieux avide de retrouver sa liberté. Il opéra un véritable démarrage en trombe, il courrait à une vitesse surprenante, vu qu'il se déplaçait encore plus vite qu'un cheval

au galop. Lirnir n'en revenait pas, malgré les mauvais traitements, Ryu débordait encore de ressources physiques étonnantes.

Lote : Alerte le prisonnier s'enfuit, appelez le quartier général de la marine de cette île pour organiser des fouilles, et envoyez un docteur pour soigner le vice-amiral Lirnir.

Il y eut quelques combats auxquels Armand et ses compagnons durent participer pour regagner le port de l'île. Néanmoins Ryu fit pencher la balance du bon côté dans le camp des pirates, il permit d'éviter de se faire capturer. Il était un spécialiste des arts martiaux avec une force et une rapidité fantastiques. Les humains ordinaires ne représentaient pas un défi difficile pour Ryu, même quand il était confronté à un groupe de plus de dix personnes. Il ne rencontra pas de difficultés particulières à assommer ou à tuer les ennemis qui essayèrent de l'attraper à quelques reprises durant son évasion.

Sig comprenait l'importance de sauver un ami, et il reconnaissait la valeur guerrière de Ryu, mais une partie de lui désapprouvait d'avoir aidé l'évadé. Maintenant il faisait partie des ennemis bien visibles sur la liste noire de Lirnir, il y aurait

peut-être même un avis de recherche sur lui. Il ne s'estimait pas encore prêt à affronter de grosses peintures.

Il voulait encore peaufiner pendant plusieurs mois ses aptitudes magiques, cependant à cause de la pression d'Armand, il était obligé de fuir comme un dératé pour conserver sa liberté. Il avait du mal à digérer la situation, puis il se contint, il se calma en remarquant la joie d'Armand sur son visage. L'amitié sincère méritait les plus grands sacrifices, il s'agissait d'un des trésors les plus précieux au monde.

Néanmoins la source principale de la joie actuelle d'Armand ne venait pas de son affection pour quelqu'un, mais d'une découverte importante. Désormais il était certain que les coton-tige comestibles pour les humains étaient un mythe. Après en avoir goûté quelques centaines, Armand était sûr que les coton-tige ne pouvait pas servir d'aliment pour un homme. Il s'agissait d'une constatation fantastique, il fallait prévenir les sociétés de savants du monde entier, que les coton-tige ne pouvaient pas servir de nourriture.

Ryu (court) : Où est ton bateau Armand ?

Armand (court) : Je n'ai pas de navire à moi, mais j'ai un ami qui possède son propre moyen de transport maritime. Ah nous y voilà.

Ryu : Combien de personnes sont avec toi à part moi et ton compagnon ?

Armand : Nous sommes tous là. On est prêts à partir Sig ?

Sig : Sans problème j'ai fait le plein de matériel, d'eau et de provisions.

Armand : Dans ce cas allons y, quittons le plus vite possible cet endroit.

Après quelques minutes de manœuvre, Armand et ses compagnons commencèrent à s'éloigner de l'île avec le bateau. Ils agirent à temps, car quelques minutes plus tard Lote se lança à leur poursuite. Néanmoins il ne parvint pas à les rattraper bien qu'il réquisitionne un navire rapide. Le bâtiment des marins pouvait aller à une vitesse égale à un dauphin sur l'eau, c'était un robuste navire fait dans une pierre blanche magique, il n'avait pas besoin de moteur ou de voile pour avancer, son déplacement s'appuyait sur des cristaux surnaturels. Lote mobilisa une centaine d'hommes mais il dut constater son impuissance à attraper ses ennemis

malgré la célérité du grand bateau de cent mètres de long réquisitionné.

Armand le souple voyageait sur un moyen de transport naval aux propriétés particulières, qui disposait d'une vitesse deux à trois fois plus élevée que les autres bateaux du même genre. Il bénéficiait d'un moteur aux propriétés mystiques qui permettait d'atteindre une rapidité surnaturelle. Heureusement d'ailleurs car le souple aurait sans doute été capturé s'il avait choisi l'option confrontation. Il était vrai que Ryu méritait bien le titre de combattant légendaire, mais Lote ne s'avérait pas une personne ordinaire non plus. Il connaissait des sorts de paralysie très puissants capables de neutraliser les plus protégés des mages, ou des créatures réputées insensibles aux enchantements. Il évitait d'user de ses pouvoirs car il subissait une malédiction, chaque fois qu'il recourait à une de ses facultés mystiques il perdait un an d'espérance de vie.

Mais Lote voulait quand même sacrifier une partie de sa vitalité, pour adoucir la peine de Lirnir son chef, lui permettre de conserver intact son prestige. Il voyait dans cette personne un moyen de réformer de manière durable la marine, de la purger de sa corruption parfois effrayante. Alors il décida de dédier sa vie entière à son

supérieur hiérarchique. Lote était malade de dégoût face à la décadence de certaines institutions politiques officielles de son monde, et il voyait les gens comme Lirnir comme des solutions valables au problème de la corruption des états. Mais il n'aurait pas de bonnes nouvelles à annoncer vraisemblablement à son chef. De leur côté l'ambiance était au beau fixe sur le navire où naviguaient Ryu et ses camarades.

Ryu : Je vous suis très reconnaissant à tous les deux de m'avoir évité la pendaison.

Sig : Ryu remerciez plutôt Armand, il a lourdement insisté pour vous sauver.

Ryu : Sans ton intervention qui a distrait Lirnir, je serais sans doute mort, je te dis un grand merci Armand. Si je peux faire quoi que ce soit pour t'aider, n'hésite pas à me le demander. Désormais ma vie t'appartient.

Armand : Je voudrais former un équipage, veux-tu être mon premier compagnon ?

Ryu : Avec plaisir, mais quel est le statut de Sig ?

Armand : Il n'est pas sous mes ordres, nous avons un but commun, mais nous finirons par nous séparer bientôt.

Ryu : Quel est votre objectif Sig ?

Sig : La tour des miracles.

Ryu : J'ai entendu parler de cet endroit, on le surnomme l'ancre des charlatans.

Sig : Possible mais beaucoup de légendes ont un fond de vérité, c'était en tout cas la conviction de mon maître.

Un navire ennemi se dirigeait près de celui de Sig le chevaleresque. La fuite n'était plus une option valable, le moteur du bateau de Sig risquait sinon la surchauffe voire l'explosion. Il y avait toujours la possibilité de compter sur les voiles, mais il s'agissait d'une solution risible pour le moment. En effet il n'y avait qu'une légère brise, alors la vitesse de déplacement d'un voilier était très faible. Le chevaleresque vit que les adversaires étaient des pirates et non des marins. Mais Sig ne se considérait pas comme gagnant au contraire. Les marins pouvaient offrir un procès, et la possibilité d'une défense équitable devant la justice. Alors que là le chevaleresque se retrouvaient confronté à des antagonistes qui pensaient surtout à faire souffrir par goût de l'amusement.

Bien sûr la présence de Ryu apportait des chances de victoire, mais les probabilités de l'emporter n'étaient pas absolues. Et surtout il

fallait craindre la cruauté de Loyal s'il parvenait à triompher. En outre Sig sentit la présence d'une potion magique aux effets très puissants dans le sang de plusieurs ennemis. Alors Ryu pourrait peut-être battre cinq adversaires, mais c'était tout. Il ne ferait absolument pas le poids face à tout l'équipage de Loyal. Puis le chevaleresque se reprit, douter de façon défaitiste ne faisait qu'apporter la déroute. Certes la situation s'avérait problématique, mais l'honneur commandait de rester fier, de témoigner du courage jusqu'à la fin afin d'inspirer ses amis. En outre montrer sa peur revenait à accorder un doux plaisir à Loyal, or cela Sig le jugeait comme un présent franchement détestable.

Loyal : Tiens l'équipe des comiques comporte un nouveau membre.

Armand : Attention Loyal, mon ami Ryu est très fort, il peut te mettre une raclée monumentale avec juste une gifle.

Loyal : Très bien je te prends au mot, si Ryu parvient à m'assommer avec juste une baffe, je vous laisse en paix.

Ryu : Ce n'est pas équitable.

Loyal : Je vois que ton compagnon est plus réaliste que toi Armand.

Ryu : Je risque de te tuer, si je te gifle, cela me dérange.

Loyal : Je retire ce que j'ai dit, Ryu tu es un guignol. Je suis très résistant, même une baffe terrible sur le visage, a peu de choses de me causer une légère douleur.

Ryu : Tu ne pourras pas dire que je ne t'aurais pas prévenu. Je te conseille de prier, cela pourra t'aider à survivre ou à quitter ce monde avec l'esprit en paix.

Loyal : Assez parlé, frappe.

Loyal but de la potion de puissance, il s'imaginait alors être invulnérable à une misérable gifle, surtout avec un adversaire qui manquait d'esprit combattif, et de volonté pour faire mal. La potion ne faisait pas qu'augmenter la puissance musculaire, elle centuplait aussi la résistance physique aux attaques. Ainsi Loyal avait désormais des os plus résistants que l'acier, et des muscles capables d'arrêter les balles. D'ailleurs il se livra à quelques expériences pour tester son potentiel, il encaissa les tirs d'une mitrailleuse sans broncher, il saisit à main nue des cailloux au milieu de flammes, il demanda à ce que des gens frappent de toutes leurs forces sur sa tête avec des marteaux de vingt kilos.

Il ressentait une véritable euphorie, il avait parfois l'impression d'être devenu invulnérable. Certes il restait des gens redoutables avec la possibilité de le blesser, notamment des magiciens très puissants. Toutefois il ne craignait absolument rien de la part de quelqu'un comme Ryu qui hésitait à frapper, et qui ne possédait manifestement pas de particularités gênantes. Loyal pouvait sentir la magie, or il estimait que son ennemi était un nul dans le domaine du surnaturel, qu'il lui faudrait des années d'apprentissage zélé pour apprendre un sort mineur.

Alors Loyal rayonnait de confiance, jusqu'à qu'il reçoive une baffe terrifiante, qui le souleva du sol, lui communiqua une douleur atroce, l'expédiant à dix mètres de son point de départ, et lui fasse perdre conscience. Ryu n'était pas une flèche en magie, mais la nature l'avait doté d'une force physique colossale, ajouté à cela un entraînement constant et intense pour affirmer ses dons dans le domaine de la bagarre, et une combinaison redoutable se mettait en place.

Ryu : J'espère que Loyal est vivant, j'ai retenu mon coup, mais j'ai peur d'avoir mis trop de force quand même.

Sig (murmure) : C'est bien d'avoir de la moralité, mais profitons plutôt de notre victoire pour nous en aller, avant que l'équipage de Loyal nous prenne en chasse.

Les hommes d'équipage de Loyal ne cherchèrent pas à venger leur chef, ils respectèrent les conditions de l'accord par crainte de subir un sort pire que leur supérieur hiérarchique. Ils n'étaient pas contre recourir de temps en temps à une trahison contre des ennemis, mais ils avaient besoin d'une bonne motivation, et de la perspective de ne pas se voir infliger une dérouillée. Ainsi Armand et ses compagnons n'eurent pas à lutter pour regagner le bateau leur servant de moyen de transport. Armand le souple n'aurait pas été contre boxer les fesses des ennemis restants, même si la sagesse commandait de ne pas insister. Et qu'il comptait sur un moyen dérisoire pour se mesurer contre ses adversaires.

Une crise de délire l'incitait à croire que la plume de poulet était plus forte que l'épée dans le cadre d'un combat. Le souple prit au pied de la lettre, la citation d'un livre de proverbes. Il s'imaginait triompher facilement de ses ennemis en brandissant une ridicule plume. Il les obligera

à se prosterner devant lui, il les forcera à lui baiser les pieds, juste en agitant une plume grotesque. Heureusement une cause supérieure mobilisa les forces d'Armand, la perspective de sauter l'heure du goûter. Il était très motivé pour narguer ses adversaires, mais il considérait aussi comme sacré de manger à des horaires réguliers.

En outre il se souvint qu'il y avait un gâteau dans le four, et qu'il serait peut-être légèrement brûlé s'il traînait trop sur le bateau de Loyal. Alors finalement l'envie de se remplir l'estomac l'emporta sur le désir d'en découdre chez le souple. Quelques minutes plus tard, une discussion s'engagea dans l'espace servant à la fois à manger et à cuisiner du bateau de Sig. Cet endroit se caractérisait par sa grande propreté, la présence d'un four en métal noir, et surtout sa grande variété de stocks alimentaires, il y avait de quoi faire plein de gâteaux aux fruits, des sandwichs, des soupes de légumes et beaucoup d'autres choses.

Armand : J'ai une question à te poser Sig, tu sembles avoir perdu une bonne partie de ta haine pour Loyal. Qu'est-ce qui motive ce revirement ?

Sig : En fouillant ce bateau, je suis tombé sur un journal intime appartenant à mon père, il est mentionné qu'il comptait trahir Loyal.

Armand : Cela a suffi à dissiper ta haine ?

Sig : Pas complètement, mais j'ai quand même perdu mon désir de tuer Loyal.

Armand : Tu as bien fait, la haine est souvent un poison qui vous ronge l'esprit.

La sagesse d'Armand fut interrompue par un grondement bien sonore au niveau de l'estomac.

Sig : Je vois que tu as faim, cela tombe bien, j'ai cuisiné un plat délicieux qui te plaira beaucoup, du gâteau à la myrtille.

Armand : Super je vais prendre une double portion.

Ryu : Tu as toujours bon appétit Armand.

Armand : Pas du tout, j'ai juste un organisme qui a besoin de plus de nourriture que la moyenne.

Le repas fut brusquement interrompu par un hurlement puissant. Sig espérait que la créature qui émit le cri n'était pas trop grande. Il n'avait pas peur de mourir, mais il craignait qu'un combat trop violent n'endommage son

bateau. Il se mit à espérer que l'animal qui hurla ne chercherait pas à les attaquer. Comme argument pour se rassurer, il pensa que la puissance des cordes vocales et la taille d'une bête constituaient des paramètres différents. Une créature de petite taille pouvait se faire entendre bien plus loin qu'un gros animal dans certains cas.

Malheureusement la créature dont la tête apparut hors des flots était immense. Elle mesurait bien une hauteur supérieure à vingt mètres. Et elle semblait assez affamée, elle poussa ce qui ressemblait à un cri de joie quand elle remarqua des proies comme Armand. La bête avait un aspect rappelant un reptile, elle avait des écailles de diverses couleurs allant du bleu au rouge. Un détail très impressionnant chez elle venait de ses dents de la longueur d'une lame d'épée et surtout très tranchantes et dures.

D'après sa réputation l'animal pouvait broyer des rochers grâce à ses crocs et la force de ses mâchoires, ainsi il parvenait de temps à autre à provoquer des brèches sur des navires blindés. En outre même si la créature était affaiblie par la faim, elle n'en demeurait pas moins redoutable. Elle disposait toujours de réflexes qui la rendaient capable de bouger à une

vitesse que ne pouvaient pas saisir les humains ordinaires. Elle était un vrai cauchemar pour nombre de marins, sa venue signifiait souvent des deuils voire des naufrages.

Sig : Oh là un léviathan, ce serpent de mer géant a l'air féroce et décidé à nous attaquer.

Armand : Ne t'en fais pas, je suis prêt à envoyer des coton-tige.

Sig : Pourquoi tu fais des ronds dans l'air avec tes bras Ryu ?

Ryu : Je canalise mon énergie pour envoyer une boule de feu géante.

Sig : La situation est urgente, quand seras-tu prêt ?

Ryu : Il me faudra un million d'années.

Sig : Pardon ?

Ryu : D'après le professeur en arts martiaux qui m'a enseigné la technique «Je suis une grosse arnaque ken », un million d'années me sera nécessaire pour créer une boule de feu.

Sig : Tu t'es fait avoir dans les grandes largeurs, ton professeur me semble un sacré charlatan.

Ryu : Dans ce cas, je vais recourir à une attaque classique.

Le léviathan ne comprenait pas pourquoi ses proies ne cherchaient pas à fuir. L'animal mesurait une taille impressionnante comparé à ses proies. Il inspirait généralement la terreur aux pêcheurs qu'il s'amusait à englober. Pourtant ses adversaires du moment ne semblaient pas décidés à détalier, mais étaient prêts au contraire à l'affronter. De plus son instinct lui dictait de s'éloigner le plus possible de Ryu comme si cette proie constituait une menace tangible.

Pourtant le léviathan avec sa peau blindée ne craignait pas grand-chose des humains qu'il combattit dans le passé. Même des coups de canons puissants n'arrivèrent pas à abîmer ses écailles. En outre son corps était fait de telle façon qu'il ressentait extrêmement difficilement la douleur, qu'il ne pouvait avoir mal que dans des circonstances exceptionnelles. Néanmoins le léviathan éprouvait en partie de la méfiance, puis il mit ce genre de sentiments sur le compte de son grand âge qui se chiffrait en millénaires. Certes les bateaux des humains évoluèrent beaucoup au cours des dernières décennies, mais les hommes demeuraient des créatures fragiles face à lui, ils ne représentaient pas du tout un danger pour une bête comme lui.

Le léviathan se considérait comme le serpent absolu, le plus grand prédateur marin des environs. Donc il devait avoir confiance dans ses capacités de chasseur, ne pas douter de lui. Sinon des congénères ambitieux risquaient de lorgner sur son territoire. Toutefois le léviathan ne put s'empêcher de marquer un instant d'hésitation, quand il vit Ryu exécuter un bond gigantesque de plus de dix mètres de haut jusqu'à sa tête. Résultat il ne chercha pas à esquiver le monstrueux coup de poing de son ennemi qui l'assomma net. Sig était assez content de Ryu, mais il voulait quand même mettre les points sur les i, éviter que son interlocuteur ne se fasse à nouveau arnaquer.

Sig : Le délai d'un million d'années ne t'a pas mis la puce à l'oreille, ne t'a pas incité à la méfiance à l'égard de ton fameux professeur ?

Ryu : Je suis nul en mathématiques.

Sig : Admettons, mais le nom de la technique à apprendre était très suspicieux.

Ryu : Je ne vois pas pourquoi un arcane intitulé « Je suis une grosse arnaque ken » mériterait une suspicion particulière.

Sig : Heureusement que tu es fort en matière de combat, sinon tu aurais du mal à survivre. Si tu

veux apprendre à générer des boules de feu, je serais bientôt en mesure de t'initier à ce genre de pouvoir magique.

Ryu : Tu es un mage ?

Sig : En effet, et je suis en train de me former en ce moment à la magie de bataille.

Lorsque vint la nuit, Sig eut une vision du futur qui l'informa qu'il pourrait connaître la gloire en restant en compagnie d'Armand le souple. Il se demanda s'il ne s'agissait pas d'un délire dû à la soirée arrosée où il consomma de l'alcool fort. Puis il réfléchit et cela l'incita à ne pas se fier à la prédiction. Les rêves prophétiques étaient souvent trompeurs, même pour les spécialistes de la voyance. Or Sig ne se destinait pas à maîtriser ce type d'aptitudes, il désirait plutôt apprendre le maximum de sorts liés à la magie offensive. Cependant son instinct lui dictait de faire confiance à sa vision, il lui soufflait de croire en Armand.

Toutefois Sig n'arrivait pas à se décider de manière franche. Selon la logique ce serait une bonne idée de se séparer du souple, il était un bon ami, mais il suivait souvent des raisonnements qui pouvaient mener à subir de véritables catastrophes. Et puis le futur n'était pas écrit, et il

arrivait fréquemment que ce qu'une personne prenait pour un aperçu de sa destinée à venir, ne soit qu'un effet de son imagination, une projection d'images mentales destinée à flatter son égo.

Néanmoins Sig avait tout de même l'impression de commettre une belle erreur en ne suivant pas son intuition. En outre si Armand possédait des caractéristiques gênantes, rien ne disait qu'il les conservera jusqu'à la fin de sa vie, qu'il ne deviendra pas au fil du temps un individu qui donne envie de le suivre à cause de son talent pour les armes et son éloquence.

Certes il faudrait dans certains domaines des changements spectaculaires chez le souple pour garantir qu'il connaisse une gloire positive, qu'il ne soit pas vu sur le long terme comme un bouffon. Mais Sig aimait beaucoup les défis difficiles, et il apprécierait d'épauler un proche dans des aventures palpitantes. De plus il n'arrivait pas à trouver complètement illogique le pressentiment selon lequel le souple aurait un grand destin. Aussi il entama une discussion avec Armand.

Armand : Je croyais que nos chemins se sépareront bientôt, que nous nous dirions au revoir à Ablu d'ici un jour.

Sig : Pas forcément j'ai prévu de rester une semaine dans cette ville.

Ryu : Pourquoi tu ne peux pas m'apprendre tout de suite à faire des boules de feu ?

Sig : Je suis assez fatigué, si je recourais à la magie sans être en forme, il y a un risque que je déclenche une catastrophe.

Ryu pensait être à l'abri, mais il n'était pas totalement sorti de la mouise. En effet Lirnir n'abandonnait pas son objectif de le capturer. Il était une personne tenace qui n'abandonnait pas facilement, mais surtout il faisait une affaire personnelle de la capture de Ryu. Il y avait une prime de cent mille pièces d'or sur la tête du fugitif, de quoi payer un traitement définitif de la maladie chronique de sa bien-aimée. Lirnir avait l'intention de consacrer l'essentiel de la récompense financière sur la tête de Ryu pour soigner son épouse. Il était aussi doux avec son amoureuse qu'impitoyable avec les pirates.

Il regrettait profondément d'être obligé de passer beaucoup de temps sur les mers et les océans pour traquer des bandits. Il aurait aimé

qu'une grande partie de son temps quotidien soit dévolu pour mener des activités avec sa femme, néanmoins il devait travailler dur pour payer les soins magiques de sa bien-aimée. Son amoureuse souffrait de la peste rouge, une maladie non mortelle mais profondément handicapante qui générait des souffrances telles, que la majorité des gens atteints cherchaient à se suicider pour arrêter leurs tourments.

Heureusement l'épouse bénéficiait de médicaments surnaturels qui l'empêchaient de subir de graves crises de douleur. Néanmoins il y avait un prix élevé à payer pour la traiter du point de vue financier. Bien que Lirnir soit un officier haut gradé de la marine, il se retrouvait forcé de mener une traque sans merci des pirates pour disposer de revenus suffisants afin de soigner sa femme. Il s'avérait contraint de chercher des noises, de se frotter à des criminels très dangereux pour récolter des récompenses suffisantes pour payer le traitement de son amoureuse.

Lote : Vice-amiral pourquoi avez-vous décidé de vous rendre à Ablu ?

Lirnir : D'après mes renseignements c'est par là que se dirigent Loyal et Ryu, et puis les hommes

ont besoin de repos. Il vaut donc mieux s'arrêter dans cette cité.

Lote : Je suis content d'être sous vos ordres, vous prenez soin de vos subordonnés.

Lirnir : À vous entendre être dévoué à l'égard de ses subalternes n'est pas un comportement courant dans la marine internationale.

Lote : Malheureusement il existe de nombreux exemples de hauts-gradés dans notre organisation, qui sont franchement ignobles avec leurs hommes.

Lirnir : Vous tenez des propos séditieux qui pourraient vous valoir des ennuis.

Lote : Je ne fais qu'exposer la vérité.

Lirnir : Les vieux croulants du conseil des cinq montagnes n'aiment pas les vérités qui les dérangent.

Dans le monde où vivait Lirnir, il existait une instance politique qui fut assez puissante pour régenter l'essentiel de la planète pendant des siècles. Il s'agissait du conseil des cinq montagnes, mais il connaissait un déclin progressif. Cette instance politique régna d'une main de fer au nom de l'ordre. Cependant ordre absolu rimait avec tyrannie absolue, et sur le long terme ce type de régime finissait généralement

par s'effondrer. Par contre les contestataires influents ne jouaient pas forcément le rôle de libérateurs pour tous les opprimés.

En effet les principaux opposants au conseil étaient les pirates, certains obéissaient à un code de l'honneur, mais beaucoup vivaient essentiellement pour accumuler du butin. Néanmoins ils offraient des avantages pour de nombreuses personnes, en échange d'une taxe spéciale en monnaie et en biens, ils apportaient souvent une relative tranquillité.

En outre la domination par les pirates pouvait être beaucoup plus douce que celle du conseil. Les forbans s'intéressaient surtout aux richesses, pas aux opinions politiques, ni à la religion, tant qu'un individu ne gênait pas leurs affaires. Ainsi les pirates opprimaient beaucoup moins pour des motifs d'opinion que les sbires du conseil.

Ils volaient mais ils n'avaient pas l'hypocrisie de se cacher derrière la loi ou la norme pour justifier leurs exactions. De plus il arrivait que les bandits offrent de véritables avantages aux opprimés, telle qu'une certaine forme d'émancipation politique face aux tyrans. Résultat les pirates bénéficiaient d'un accueil globalement favorable comparé aux sbires du

conseil tant qu'ils modéraient leur soif de sang, ou leur envie de dévaster.

Quant à Ryu, il était confronté à une vague d'envie de confort de la part de ses deux compagnons.

Sig : J'en ai marre des hamacs, j'aimerais dormir dans un hôtel pour changer, je rêve d'un lit confortable.

Armand : Même si je me suis bien habitué à mon hamac, je partage ton point de vue.

Ryu : Vous êtes douillets tous les deux, on mène une vie dangereuse et incertaine, il faut apprendre à s'endurcir.

Sig : Même si tu as raison, ce n'est pas un motif suffisant pour cracher sur une occasion de se reposer dans un cadre agréable.

Armand : Au fait Sig j'ai trouvé un super surnom de pirate pour inciter les gens à rejoindre mon équipage.

Sig : Cela a un rapport avec les élastiques ?

Armand : Non, pourquoi ?

Sig : C'est déjà un bon point.

Armand : Donc tu serais d'accord pour que je me fasse appeler, le terrifiant capitaine qui adore s'insérer des coton-tige dans le nez ?

Sig (embarrassé) : Euh, ben c'est un peu trop long Armand, ah on arrive bientôt à Ablu j'ai l'impression, j'entends des bruits de fête foraine.

Ablu était une ville intéressante pour ses divertissements, elle offrait beaucoup d'occasions de s'amuser. Cette cité comportait un parc d'attraction très renommé contenant la classique maison hantée, mais aussi d'autres sources de plaisir comme le palais des miroirs. Et surtout le labyrinthe à énigmes, une attraction où il fallait résoudre des questions par moment difficiles pour avancer jusqu'au centre.

Les obstacles prenaient la forme des colosses qui soumettaient des énigmes et des dispositifs technologiques du genre un panneau métallique où il fallait entrer des chiffres pour résoudre une question mathématique. Armand tenta avec enthousiasme l'épreuve du labyrinthe vu qu'elle permettait de gagner son poids en bonbons. Malheureusement il dut essayer seul, car ses deux amis avaient d'autres choses à faire. Résultat il ne put arriver à relever tous les défis, il résolut quelques casse-têtes, mais certains se révélèrent trop ardues pour lui.

En outre tricher pour arriver au centre du labyrinthe n'était pas possible. Les murs de fer

étaient lisses et surtout ils envoyaient une légère décharge électrique aux personnes qui optaient pour gruger. Armand fut un peu déçu mais il se consola vite en consommant de la barbe à papa, et d'autres sucreries. Il n'était pas le genre à se lamenter longtemps suite à un échec.

De son côté Ryu parvint à relever des défis sportifs, notamment à battre un lutteur expérimenté dans un combat, tandis que Sig fit des emplettes dans des boutiques de magie pour améliorer ses connaissances ésotériques.

Quand le soir tomba, les trois amis se retrouvèrent pour choisir le lieu où dormir. Ils étaient dans un endroit réservé aux piétons, un espace de promenade où seuls des gens à pied pouvaient se déplacer. Il y avait des chemins de terre rouge, et autour de l'herbe verte et par ci par là des chênes et des buissons.

Armand : Dans quel genre d'hôtel va-t-on descendre ?

Sig : Un établissement cinq montagnes, puisque j'ai les moyens de payer une suite luxueuse autant en profiter.

Ryu : Je persiste à penser que se reposer dans un milieu trop luxueux joue des tours.

Sig : Tu peux aller sur le navire pour le garder, si tu souhaites éviter de t'amollir.

Ryu : Si vous êtes tous les deux en danger, il vaut mieux que je sois proche pour vous protéger. On n'est pas très nombreux, il vaut mieux que l'on se serre les coudes. Ourgh.

Bien que Ryu s'appelle crâne de fer, qu'il ait une tête capable d'encaisser de sacrés chocs, il se fit assommer net par le coup de marteau de son ennemi. Il fallait dire qu'il reçut une attaque d'un outil d'un poids supérieur à cent kilos. Le chef des ennemis possédait une arme impressionnante, il maniait un outil de mort franchement imposant, son marteau était vraiment massif, pourtant il le maniait avec une seule main, comme s'il ne portait un objet léger. Pour arranger les choses de nombreux ennemis encadraient Armand et ses amis.

Ils semblaient déterminés à verser le sang, ils avaient l'air de soudards qui raffolaient à l'idée de s'acharner sur plus faibles qu'eux. Sig sentait une odeur inquiétante chez certains de ses adversaires, ce n'était pas de la puanteur, mais une entêtante odeur de miel. Ce qui l'angoissa au plus haut point, s'il avait raison ses antagonistes prirent de la potion de puissance, un liquide qui

renforçait terriblement les aptitudes physiques, qui pouvait transformer une personne chétive et malingre en un véritable cauchemar en tant que combattant.

Les effets de la potion étaient variables d'un individu à l'autre, toutefois les ennemis présents dans les environs disposaient quand même d'une force herculéenne. Ils portaient sans sourciller des épées avec des lames de plusieurs dizaines de kilos, ils trébuchaient sans souffler des rochers aussi lourds qu'un ours, attachés à une chaîne. Sig avait l'impression de nager en plein cauchemar, de son côté Armand regardait d'un air gaillard et sans peur ses adversaires, car il les braquait avec un timbre.

Sig : Tonnerre nous sommes tombés dans un traquenard.

Chapitre 5 :

Sig et Armand auront fort à faire pour se tirer du guêpier dans lequel ils se trouvaient. Sig en vint d'ailleurs à se poser quelques questions, leur poursuivant paraissait tellement acharné à rencontrer Armand le souple que peut-être il développa des sentiments amoureux pour lui. Il

s'agissait d'une simple hypothèse sans preuve formelle. Cependant d'un autre côté Loyal le poursuivant n'avait pas de raison particulière de s'acharner à harceler sa proie. Le souple n'avait pas grand-chose de particulier à offrir du point de vue matériel ou des compétences.

Certes il pouvait se montrer jovial et bon vivant. Mais ce n'était pas des richesses qui apportaient prestige ou fortune. Sig espéra pendant un instant que sa théorie sur l'amour soit juste, car elle lui fournira un moyen de s'en sortir. En négociant habilement, en usant d'Armand comme un bon levier, il y aura possibilité d'inciter Loyal à faire preuve de miséricorde, à le convaincre lui et ses dizaines de sbires présents dans les parages de ne se montrer trop sadiques.

Puis Sig se sentit profondément méprisable, tant pis s'il devait mourir qu'il en soit ainsi. Il ne se déshonorerait pas en vendant un ami pour sauver sa peau. Certes il lui arrivait d'avoir des pensées peu reluisantes, comme tout le monde il avait une part d'ombre, néanmoins il était aussi fier de certains de ses principes et actes. Alors même si Loyal et ses hommes constituaient de formidables adversaires, il était hors de question de chercher à tirer profit d'une

faiblesse sentimentale en exploitant Armand. De toute façon il existait d'autres motifs que l'amour qui pouvait justifier le désir du poursuivant de traquer ses ennemis.

Sig : Encore toi Loyal, tu nous suis à la trace ou quoi ?

Loyal : Pas du tout, il s'agit juste d'une série de coïncidences, si nous nous sommes rencontrés plusieurs fois.

Sig : Tu désires te venger ?

Loyal : Non j'ai perdu dans un duel loyal, par contre je m'intéresse beaucoup à la prime de Ryu.

Sig : Un pirate qui vend ses semblables a une mauvaise réputation dans le monde des forbans.

Loyal : C'est vrai, mais je ne vais pas abandonner la perspective d'une récompense fabuleuse.

Sig : Tu ferais mieux de laisser tomber, sinon je te carbonise à coup de boule de feu.

Loyal : Je trouve que tu parles beaucoup, j'ai l'impression que tu bluffes.

Armand : Si tu laisses en paix Ryu, et me verse mille pièces d'or, je t'apprendrai la technique « Je vole ton argent Kyaku ». Si tu dessines des carrés pendant cent mille ans avec le nez, tu

pourras provoquer le rire à distance sur un adversaire.

Loyal : Tu me prends pour un abruti fini ou quoi ?

Armand : Pas du tout, c'est un expert en arts martiaux qui m'a appris ce redoutable coup.

Sig : Puisque la discussion ne marche, pas place à l'action. Boule de feu majeure.

Loyal : Très impressionnant ta flammèche ridicule, je vais maintenant m'occuper de toi. Mais que ?

Sig loupait magistralement son sort, bien qu'il mette une énergie considérable dans son action magique, il n'arriva pas à générer une boule de feu susceptible d'impressionner des ennemis. Tout ce qu'il fit au premier abord se limita à embraser légèrement un papier qui traînait par terre. Puis l'ambiance changea de façon inquiétante.

Quelque chose semblant dangereux paraissait vouloir se matérialiser, une menace périlleuse avait l'air intéressé par l'idée de répandre le carnage dans les environs. Loyal bien qu'il soit assez fanfaron il y avait un instant, n'arrivait pas à calmer ses émissions de sueur, et les battements de son cœur. Il eut envie de se

tancer pour son manque de courage, mais quand il remarqua la tête que faisaient ses hommes, Loyal se dit que son pressentiment ne s'avérait sans doute pas un délire personnel, mais une intuition justifiée.

Il hésitait sur la marche à suivre, s'enfuir augmenterait vraisemblablement les chances de survie, mais d'un autre côté cela serait mauvais pour sa réputation de chercher à prendre la poudre d'escampette, à battre en retraite face à un groupe composé majoritairement de gens idiots. Son indécision vira en une volonté de détalier à toute vitesse, quand il vit le spectacle terrifiant.

La flammèche inoffensive invoquée par Sig se mua en un véritable brasier dont émergea une véritable créature des enfers. Trois hommes fidèles à l'égard de Loyal se firent manger la tête par les trois gueules du monstre. Un chien monstrueux apparut, il ignorait superbement les coups de ses opposants, il se moquait complètement des attaques de ses ennemis, qui ne lui causaient même pas une égratignure.

Armand : C'est quoi ce pitbull géant à trois têtes de cinq mètres de haut ?

Sig : Un cerbère que j'ai invoqué accidentellement. Bon il a l'air focalisé sur Loyal

et ses hommes, éclipsons nous discrètement avec Ryu.

Le cerbère était assez intéressé par Sig, s'il parvenait à le tuer, et à ramener son âme auprès de ses maîtres démoniaques, il se ferait bien voir, il obtiendra une récompense. Les démons supérieurs appréciaient de déguster l'âme de mages, ils leur trouvaient une saveur succulente par rapport à d'autres. D'un autre côté le cerbère ne désirait pas subir de douleur vive, or il sentait la présence d'une amulette sur Sig qui signifiera des tourments s'il s'approchait de trop près.

Par conséquent le pitbull était partagé entre son sens du devoir, et sa volonté de ne pas souffrir. Il ne savait pas quoi choisir, puis une blessure légère causée par une épée magique d'un sbire de Loyal le poussa à s'occuper d'abord de ses assaillants les plus actifs. Mais tout n'était pas joué, Armand le souple souhaitait se confronter au pitbull. Il essayait ardemment d'attirer son attention. Alors il faisait des signes avec la main, il insultait le cerbère en le traitant de toutou miteux, il tentait de lui balancer des pierres.

Heureusement il ne jetait que du gravier, ce qui n'était pas suffisant pour faire mal au pitbull. Mais la situation risquait quand même de

dégénérer, car Armand mit la main sur un cor en os avec la ferme intention de souffler dedans, de toutes ses forces. Il se moquait du fait que le cerbère taillait sans problème en pièces cinq à six personnes toutes les deux à trois secondes. Le souple tenait à vérifier si la créature canine à trois têtes aimait rapporter les balles.

Armand fut stoppé dans son délire par Sig qui lui fit respirer une substance soporifique. Résultat le souple et ses camarades purent s'éloigner sans incident du cerbère. Armand se réveilla rapidement, il constata d'ailleurs qu'il n'était plus dans un espace de promenade avec des végétaux mais une rue connue pour ses tavernes. Il y avait plein d'établissements vendeurs de boissons dont s'échappaient des chansons paillardes.

Armand : On fait quoi ? On retourne au bateau ?

Sig : J'ai un livre très important pour moi que je désire acquérir, cela ne prendra pas plus d'une heure pour l'obtenir.

Armand : Le cerbère ne risque pas de nous chercher ?

Sig : Maintenant qu'on s'est éloigné de lui, il devrait avoir disparu, il se matérialisait grâce à ma présence proche.

Armand : La magie c'est beaucoup plus dangereux que je pensais.

Sig : Malheureusement j'ai encore du chemin à faire avant d'être un mage confirmé, quand je suis fatigué ou stressé mes sorts ont tendance à dérapier.

Armand : Dans ce cas pourquoi avoir recouru à un pouvoir mystique ?

Sig : À cause l'urgence de la situation, je ne voyais que la magie pour nous sortir de notre pétrin.

Armand : Tu sous-estimes gravement le potentiel de destruction de mes timbres.

Sig : Passons à autre chose, tu n'es pas sans reproches non plus. Ton mensonge sur la fameuse technique de combat « Je vole ton argent Kyaku » c'était du grand n'importe quoi.

Armand : Cela me paraissait pourtant assez crédible, je pensais sincèrement que Loyal allait avaler mon bobard, se retrouver enchanté par ma proposition.

Sig : Désolé mais ton histoire se révélait à dormir debout, seul un cas désespéré aurait pu la croire.

Sig comptait acheter un livre sur la magie flamboyante, un ouvrage apprenant à lancer des boules de feu et à générer des flammes

suraturelles, il ne tenait pas à ce que l'incident avec le monstrueux chien à trois têtes se reproduise. Or Sig comprit que ce qu'il possédait comme références littéraires sur les sorts de feu présentaient des imperfections notables. Il était renseigné sur la façon de recourir à un enchantement de flammes, mais pas la manière de l'annuler quand les choses déraillaient.

Alors il comptait se payer «Flammes de combat », un grimoire certes assez cher, vu qu'il coûtait au minimum cinq cents pièces d'or en occasion, mais un ouvrage qui augmentait les marges de sécurité des jeteurs de sort s'entraînant à générer des feux mystiques. En effet le livre était connu pour contenir de nombreux moyens pour aider à s'en tirer quand un enchantement de flammes dégénérait. Il passait pour un peu barbant de par son langage parfois assez technique, mais il constituait une bonne solution pour augmenter à l'avenir les chances de Sig de causer seulement l'apparition de feu, et non d'une créature redoutable à la place avec des intentions hostiles contre lui.

De son côté Armand n'aurait pas été contre qu'un cerbère apparaisse de nouveau, il avait envie de dresser un chien monstrueux pour lui rapporter les timbres qu'il jetait par moment

sur l'ennemi. Il ignorait comme amadouer une telle créature, mais cela ne le dérangeait pas outre mesure, il improvisera au moment venu. Il plaçait beaucoup de confiance dans son charisme, même s'il avait du mal à se faire obéir d'un chien normal dans des circonstances favorables.

Quant à Lote et son supérieur hiérarchique Lirnir, tous deux étaient présents dans une caserne militaire de l'île d'Ablu, et ils s'apprêtaient à tendre un piège. Ils mettaient au point des ruses dans une salle aux murs de briques rouges, remplie de cartes et de divers rapports sur les activités criminelles.

Lote : Vice-amiral la nasse est en train de se refermer. Les deux groupes de criminels que vous recherchez devraient être appréhendés facilement.

Lirnir : Bien je suis satisfait de vos services colonel, je m'arrangerai pour écrire un rapport élogieux sur vous.

Lote : Je n'ai fait que mon devoir, et c'est un plaisir de travailler pour vous, j'ai appris plusieurs choses utiles.

Lirnir : Loyal n'est pas le plus gros morceau, il dispose de nombreux subordonnés, mais le

groupe où se trouve Ryu est le plus problématique.

Lote : Pourtant vous avez déjà réussi à capturer Ryu il y a environ un mois.

Lirnir : C'est vrai, cependant sans l'avantage de la surprise j'aurais sans doute essuyé un échec cuisant.

Lote : Je crois que vous vous dévalorisez, vous êtes un sacré combattant.

Lirnir : J'ai essuyé plusieurs défaites contre des pirates au cours de ma carrière.

Après avoir fait plusieurs détours, Sig retourna avec ses compagnons sur son bateau, il s'appliqua alors à soigner le violent coup sur le crâne subi par Ryu. Il avait des connaissances en médecine, il ne rivalisait pas avec le savoir d'un docteur. Mais il pouvait faire un bandage propre, réaliser une piqûre sans problème, ou désinfecter une plaie. Il s'agissait d'un savoir inculqué par son maître. Sig connaissait des sorts pour soigner mais il apprit à se débrouiller sans la magie, il était d'ailleurs plus prudent d'éviter de trop compter sur les enchantements. Il existait des endroits dans le monde où recourir à des forces mystiques s'avérait très difficile voire même impossible. Alors il était prudent de disposer

d'autres atouts que les sorts pour une personne du type de Sig qui voulait voyager autour du monde. Certaines forteresses de pirates ou de marins bénéficiaient de l'appui de métaux spéciaux qui empêchaient les gens d'employer la magie. Seuls les lanceurs de sorts les plus puissants disposaient d'assez de ressources pour passer outre ce type de protections. Et encore il fallait suivre souvent un rude entraînement pour supporter la présence des matériaux anti-enchantements.

L'état de Ryu ne s'avérait pas trop préoccupant. Il aurait une vilaine bosse, mais il devrait se remettre rapidement du choc qu'il encaissa. Il retrouvera sans doute un état de forme optimal après quelques heures de repos. Le fait d'être assommé ne mettait pas ses jours en danger. D'ailleurs il était un rude gaillard capable de se remettre très rapidement de nombre de maux. En outre Sig agit avec célérité pour prévenir les risques que la plaie à la tête de Ryu ne s'infecte. Il la badigeonna d'alcool à brûler, et fit deux points de suture, tout en usant d'instruments médicaux propres, qui furent chauffées dans de l'eau bouillante.

Ryu : Ourgh j'ai mal à la tête.

Sig : Bois cette décoction de plantes, elle diminuera la douleur.

Ryu : Merci de m'avoir sauvé, sans vous deux je crois que j'aurais des ennuis monstrueux.

Sig : C'est naturel tu es une personne bien, même si je te trouve un peu naïf.

Armand : Ryu tu es un ami, il est normal que je fasse des efforts pour te secourir en cas de coup dur.

Ryu : Vous n'aurez pas affaire à un ingrat tous les deux. Sig si tu désires une aide pour quoi que ce soit, n'hésite pas.

Sig : Il y a bien quelque chose cependant je te préviens c'est franchement dangereux.

Ryu : Si cela me permet d'amoinrir ma dette d'honneur, je te soutiendrais avec joie.

Armand : Je vais paraître cupide, mais est-ce que cela peut rapporter gros ?

Sig : Tout à fait, il s'agit de dépouiller un riche magicien de livres qui valent une fortune.

Armand : Qui dit mage sous-entend peut-être des périls surnaturels.

Sig : C'est pourquoi je demande votre aide, le jeu en vaut vraiment la chandelle. Nous serons riches, si nous réussissons.

L'habitation que projetaient de cambrioler Armand et ses amis était impressionnante. Elle se caractérisait par ses nombreux corbeaux, ses statues colossales de dragons à l'air furieux et un ciel à l'apparence particulière. Il faisait un temps superbe sauf au-dessus de la demeure, où on voyait d'épais nuages noirs. L'atmosphère se révélait lourde, l'air n'était pas toxique mais il régnait un sentiment d'oppression, même une personne capable d'affronter des périls graves comme Armand ressentait un sentiment d'angoisse.

Pourtant il en fallait beaucoup pour l'impressionner. Néanmoins il avait l'intuition que des forces intangibles et invisibles, mais toutefois menaçantes prévoyaient d'attaquer les intrus. Armand bien qu'il se réjouissait de la possibilité d'acquérir un butin exceptionnel, se demandait s'il choisit la bonne option, s'il ne se précipita pas dans un traquenard sans retour.

Certes il y avait sans doute très gros à gagner, et son ami Sig semblait beaucoup apprécier de jouer un vilain tour au propriétaire du manoir de trois étages. Armand reconnaissait qu'il était sur une très grosse affaire qui pourrait rapporter de sacrées sommes d'argent. Mais il entendit des rumeurs sur la demeure, si les ragots

ne disaient que la moitié de la vérité, les voleurs capturés par les gardiens des lieux étaient condamnés à une éternité de servitude comme esclaves.

Armand n'avait pas peur de la mort, par contre la perspective de travailler des millénaires voire plus longtemps en tant qu'asservi, ne l'enchantait pas du tout. Et il estimait que ses timbres et ses autres objets de lancer ne seraient peut-être pas forcément suffisants pour renverser la donne.

Armand : Il me donne la chair de poule ce manoir isolé.

Ryu : Je suis d'accord cette demeure est effrayante. Mais d'un autre côté les dorures et le marbre de cette habitation sont des preuves que nous ne perdons pas notre temps.

Sig : Ne vous faites pas, j'ai bien préparé mon vol, nos chances de réussite sont élevées.

Armand : Les corbeaux travaillent-ils pour le mage ennemi ?

Sig : Non il s'agit d'animaux attirés par les flux de magie de la mort des environs.

Ryu : J'ai l'impression que les statues de dragon menacent de s'animer.

Sig : Ce serait le cas, si nous ne bénéficions pas d'un charme protecteur neutralisant les sculptures gardiennes.

Armand : Pourquoi le temps est détraqué seulement au-dessus de la maison du mage ?

Sig : Ses enchantements ont des effets secondaires assez particuliers sur la météo locale.

Ryu : Nous pénétrons dans le domicile d'un pratiquant de la magie noire ?

Sig : La cible n'est pas forcément un sorcier, mais son comportement est tout de même honteux. Il transforme en calvaire la vie d'autres personnes pour des avantages financiers, et plaire à des gens influents.

Ryu : On dirait que tu as un compte à régler avec ta victime.

Sig : C'est le cas, elle a obligé mon défunt maître à vivre une existence de traqué, à craindre terriblement les autorités, à développer une peur des forces de l'ordre, tout cela parce que mon mentor souhaitait aider un maximum de personnes avec ses pouvoirs.

Ryu : Tu souhaites donc la vengeance.

Sig : Mon maître a été déshonoré parce qu'il pratiquait des tarifs bas en tant que mage, c'est une aberration en soi.

Malheureusement Sig ne passa pas inaperçu, il commanda du matériel, notamment un plan de maison auprès d'un indicateur des autorités. Son contact dénonçait de temps à autre des criminels en échange du droit de continuer en toute impunité des activités illégales pas trop corsées. Il vendait par moment des voleurs contre de l'argent, et surtout la promesse que la justice ne se mêle pas de ses affaires.

Ainsi Lirnir était parfaitement au courant du cambriolage projeté par Sig, mais il se retenait d'agir pour l'instant car il voulait s'en prendre à un gros poisson, provoquer la déchéance d'un haut personnage. En effet le propriétaire du domicile victime d'effraction possédait de hautes relations, qui l'aidaient à camoufler des actes immondes. Il s'adonnait à des pratiques particulièrement dépravées et immorales, comme le sacrifice d'âmes de bébés humains afin d'attirer de la chance chez certains politiques. Il était un individu qui ne reculait devant rien pour s'assurer la bienveillance et le soutien de gens influents. Alors il enchaînait crimes sur crimes en rapport avec la magie noire, et d'autres projets occultes.

Il se rassembla un superbe réseau de magistrats et de politiques, ainsi il pensait être

intouchable. Même si personne n'était à l'abri d'une chute sociale, il fallait tout de même admettre que le propriétaire constituait un défi difficile pour les partisans de la justice, vu qu'il orchestra la mise au pas voire le renvoi de plusieurs membres des forces de l'ordre. Alors Lirnir opta pour des moyens détournés, il comptait sur la coopération involontaire de Sig pour réaliser son plan.

Il observait depuis une maison abandonnée en bois située dans la même rue que le manoir cambriolé. L'endroit où se trouvait Lirnir n'accueillait normalement que des gens se droguant, mais il offrait une bonne planque, il faisait l'objet d'énergies magiques qui rendaient difficiles la détection par la magie ou la technologie de gens à l'intérieur. Il se caractérisait par ses planches pourries, ses murs décrépis et ses cafards, cependant il faisait un bon lieu de surveillance pour le moment.

Lote : Vice-amiral pourquoi tarde t-on à intervenir ? Le groupe de Ryu commet un crime.

Lirnir : Je préfère attendre qu'il ressorte avec du butin, cela nous donnera des preuves potentielles pour inculper le magicien propriétaire du domicile cambriolé.

Lote : Je ne comprends le pourquoi de votre démarche.

Lirnir : Siméon le mage est loin d'être irréprochable, de lourdes présomptions pèsent sur lui, cependant grâce à ses relations il échappe à la justice. J'ai donc besoin que Ryu et ses complices farfouillent, pour récolter des preuves de culpabilité.

Lote : Ce n'est pas certain que Ryu et ses alliés ramènent des indices indiquant des agissements illégaux de la part de Siméon.

Lirnir : C'est vrai mais le jeu en vaut la chandelle, le mage a fait des dizaines de victimes innocentes juste pour se divertir.

Lote : Vous êtes absolument certain que Siméon est coupable ? C'est difficile d'être sûr de la culpabilité de quelqu'un tant qu'il n'est pas jugé.

Lirnir : Le mage est un individu méprisable, il n'échappe au procès que parce qu'il connaît des gens hauts placés.

Siméon le mage prévoit d'installer des dispositifs assez particuliers dans son domicile. Il y avait des systèmes utiles pour se défendre, ou résister à des intrus, comme des trappes activables avec un bouton, et d'autres pièges. Cependant l'endroit comportait aussi son lot de

loufoqueries, de mécanismes assez bizarres. Comme par exemple la machine à déplacement limité, un outil qui permettait de faire s'élever la demeure à un mètre au-dessus du sol, mais qui causait à chaque fois des dégâts considérables sur l'habitation. Et encore il ne s'agissait que d'un dispositif expérimental instable parmi des centaines d'autres.

Siméon dota son manoir de nombreux moyens d'autodestruction, certains murmuraient que le mage cherchait à escroquer les assurances pour récolter d'avantage d'argent. D'autres que Siméon était une sorte de savant fou qui cherchait à se divertir en mettant au point des machines étranges qui causaient des ravages sur son domaine. La vérité s'avérait un mélange des deux théories.

Le mage mit au point une machine spéciale pour générer un sinistre dans sa demeure quand il était jeune pour récolter des fonds auprès des assurances. Mais il prit goût à ses expérimentations, alors il passa du temps à bricoler de façon surnaturelle des mécanismes pour provoquer des dommages sur son habitation. Il avait quand même assez de bon sens pour demander à ce que ce soit un tiers et non lui-même qui teste ses dispositifs. Problème Armand

avait très envie d'appuyer sur des boutons qui lui vaudront à lui et ses amis sans doute de très gros ennuis. Il se trouvait en face d'appareils capables de les tuer de plus de deux cent cinquante façons différentes.

Armand : Tiens un bouton avec l'étiquette police, j'ai très envie de l'actionner.

Sig : Tu vas donner l'alerte aux forces de l'ordre, si tu fais ça.

Armand : Ah bon je ne vais donner l'ordre à un larbin appelé Police de descendre nous servir ?

Sig : Même si tu as raison, ton action risque de nous valoir des ennuis.

Armand : Peut-être mais j'ai soif, j'ai envie d'un verre d'eau, et qu'un domestique m'apporte à boire.

Sig : Tu devrais vraiment arrêter le cannabis, cette drogue est néfaste pour toi. Autrement tu as une gourde pleine d'eau fraîche dans ton sac à dos, pourquoi tu ne t'en sers pas ?

Armand : Ah oui c'est une bonne idée, pour fêter l'événement je vais appuyer sur le bouton où il y a marqué gardien féroce adorant torturer les cambrioleurs.

Sig : Non ne fais pas ça, sinon nous risquons de périr.

Armand : Il me faut une contrepartie, tu me demandes beaucoup là.

Sig : Je veux bien m'insérer pendant une heure dans les oreilles une saucisse fine, si tu fais ce que je dis.

Armand : D'accord, mais je décide quelle oreille accueillera la saucisse.

Sig : Topes là cependant tant que nous sommes dans cette maison, tu suis mes ordres.

Armand : Entendu.

Sig : Voilà un livre très intéressant, mais surtout évitez de l'ouvrir pour ne pas subir des dangers mortels. Atchoum. Oh non fuyons.

Le grimoire quand il tomba libéra par magie un animal. Sous les yeux de Sig et de ses amis, une créature rappelant un chat sortait progressivement des pages du livre. Au début il s'agissait d'une illustration de bonne qualité, à première vue inoffensive, mais le dessin s'anima petit à petit, il prit peu à peu vie. D'abord il passa de deux dimensions à trois, ensuite il se remplit de couleurs. Le dessin à l'origine était un crayonné non achevé, non colorié. Ainsi le minet devint tout noir. Armand eut envie dans un premier temps de rire devant la frousse de Sig, certes un chat qui apparaissait à cause d'un livre

c'était un spectacle impressionnant. Toutefois il y avait bien plus dangereux comme bête. Puis ce qu'il vit, fit mourir dans sa gorge son rire, lui ôta l'envie de s'esclaffer. En effet le matou grossissait beaucoup, il était maintenant de la taille d'un gros chien, et cela ne s'arrêtait pas encore. Il enfla jusqu'à obtenir un gabarit digne d'un lion adulte.

Quand il eut fini de grandir, il regarda avec un air très gourmand Armand et ses compagnons. Il montra de manière très claire ses intentions, il ne désirait pas se faire caresser ou câliner. Non il voulait ardemment manger les trois hommes qui se trouvaient en face de lui. Sig essaya de lancer un sort sur la créature, mais son ennemie semblait complètement immunisée face à sa magie. Quant à Ryu il se fit violemment assommé par un coup de patte, il ne fut pas blessé car son adversaire tenait à entendre ses cris d'agonie. La bête aimait bien manger ses proies vivantes, et se divertir avec les hurlements de souffrance de ses victimes. Il ne restait plus qu'Armand pour sauver ses compagnons. L'instinct de survie de ce dernier lui hurlait de fuir à toutes jambes, mais il eut un élan d'héroïsme.

Armand : Tout n'est pas perdu, yah.

Le chat avait assez faim, il comptait se nourrir avec les trois cambrioleurs à sa disposition. Il n'aurait pas été contre des mets plus délicats comme de la viande de bébé humain, mais il apprit qu'il fallait se contenter de ce qui était disponible pour être heureux. Armand le souple donna des coups de poing et de pied au chat gigantesque mais ses efforts ne payèrent pas, l'animal semblait totalement insensible à la douleur. Il avait l'air même d'apprécier les attaques de son ennemi, il présenta son flanc droit pour recevoir d'autres coups. Armand n'arrivait pas à croire ce qui se passait, mais il n'abandonna pas, il prit un bâton en bois et se mit à frapper de toutes ses forces. Il redoubla de violence, il mit toute son énergie dans son offensive furieuse. Mais encore une fois il ne parvint à rien de dévastateur. Au contraire il fit frémir de plaisir la bête.

Il commençait à sérieusement s'énerver, il décrocha alors un marteau de guerre de vingt kilos accroché à un mur, l'arme était constituée d'une tête de fer et d'un manche en bois de chêne. Armand la projeta avec virulence sur le dos de son adversaire le chat. Néanmoins il ne causa toujours aucun dégât sérieux, il ne cassa

aucun os à son ennemi, il ne lui endommagea aucune partie du corps, il ne lui entailla même pas la peau. Toutefois il obtint quand même une issue heureuse, l'animal fut tellement content de son massage qu'il sombra dans un sommeil bienheureux, qu'il s'endormit profondément. Armand s'avérait assez déçu, il allait s'apprêter à tirer les moustaches du chat, quand Sig l'interrompit.

Sig : Bravo Armand ton courage nous a sauvés la vie, je te suis à présent lié par une lourde obligation à ton égard. Pour m'acquitter de ma dette d'honneur, je veux bien rejoindre ton équipage.

Armand : Super nouvelle, je t'accepte avec joie comme compagnon d'aventure.

Ryu : Désolé de plomber l'ambiance, mais il y a un moyen de quitter discrètement cette maison ? La créature du livre a fait beaucoup de bruit.

Sig : Cette demeure comporte un passage secret, prenons encore quelques grimoires puis partons.

Armand et ses compagnons s'engagèrent dans un couloir souterrain regorgeant de dangers. La place ne manquait pas dans les tunnels construits avec de la pierre noire, dix personnes

pouvaient marcher de front ensemble, et le plafond se situait au moins à six mètres de haut.

Chapitre 6 :

Armand et ses camarades se déplaçaient dans un tunnel rempli de périls, mais ils ignoraient la nature de ce qui les attendait. Pour l'instant Armand le souple fumait de manière insouciant de haschich. Il estimait que cette drogue produisait sur lui des effets salutaires, stimulait son imagination, lui donnait des idées épatantes. Par exemple il pensait sincèrement à combattre en mettant des chaussures au niveau des mains quand il serait confronté à des adversaires. Il enfoncerait ses mains bien profondément dans des bottes pour surprendre ses ennemis.

S'il fallait accorder un possible effet déconcertant à cette action, d'un autre côté cette mesure handicapait sérieusement. Elle gênait les facultés de guerrier, vu qu'elle empêchait de recourir à l'usage d'une épée ou d'une arme à feu. Cela ne dérangeait pas outre mesure le souple qui préférait opter pour l'originalité en toutes circonstances, quitte à perdre en efficacité. Sig dut se retenir de pleurer devant les

suggestions débiles de son interlocuteur. Il essaya d'argumenter pour convaincre son ami de renoncer à son souhait à l'égard des chaussures, mais il n'arriva pas à grand-chose de convaincant dans un premier temps.

Heureusement Ryu vint à la rescousse, il affirma que l'usage de bottes tel que le prévoyait Armand n'était pas la meilleure des solutions. Par contre menacer de trancher les pouces des gens sous ses ordres qui refusaient de servir de leurs mains pour les enfoncer de façon permanente dans un panier, tout en badigeonnant leurs doigts de glue extra collante, ça cela constituait une idée épatante. Sig se sentait profondément fatigué et déprimé, il se demandait ce qu'il faisait avec deux compagnons spécialisés dans les délires.

Sig : J'insiste Armand, tu devrais arrêter définitivement le cannabis pour ton propre bien.

Armand : Je suis un pirate, à quoi bon être un hors-la-loi, si on ne peut pas transgresser des interdits légaux ?

Sig : Le cannabis nuit à ta crédibilité en tant que capitaine.

Armand : J'ai quelques problèmes de mémoire à cause du haschich, cependant le bien être que m'apporte les joints sont très utiles.

Sig : Tu subis des effets secondaires très gênants à cause de la drogue que tu prends, par exemple tu deviens très imprudent.

Armand : Je n'ai rien à me reprocher actuellement.

Sig : Tu as émis l'idée que ce serait bien se tatouer des symboles pirates tels que la tête de mort sur tout le corps, puis d'aller à un quartier général de la marine, narguer des soldats sans chercher à se battre.

Armand : Je ne cours absolument aucun danger. Grâce à mon éblouissant charisme je n'ai pas besoin de me défendre pour gagner un combat. Il me suffit de rayonner pour aveugler mes ennemis.

Ryu : Ton argumentation est un peu légère
Armand.

Sig : C'est bien écoute la raison, Armand prends exemple sur Ryu.

Ryu : Je suis plus charismatique que toi Armand, je rayonne bien plus que toi dans le noir. Comme preuve de mon raisonnement, j'éteins notre torche. **Il jette de l'eau sur une torche.** C'est bizarre on est dans le noir.

Sig (allume une torche) : Vous devriez arrêter vos pitreries tous les deux, le charisme ne peut aveugler personne.

Armand : Je suis ton capitaine donc ton chef Sig, tu ne peux pas m'interdire quoi que ce soit.

Sig : J'ai quand même le droit d'avoir une opinion.

Armand : C'est vrai mais tu n'as pas le pouvoir de me dicter ma conduite.

Ryu : Je crois que si.

Armand : Pardon ?

Ryu : Vu la manière dont tu conduis notre bateau, il vaut mieux que ce soit Sig qui reste à la barre.

Pendant que Ryu plaisantait, une créature poussa un cri féroce.

Quant à Lote, il se questionnait sur la pertinence du choix de Lirnir. Si le mage Siméon apprenait leur non-intervention calculée pour le cambriolage de sa maison, il entrera dans un état de fureur et mettra en danger des carrières et des vies. Or les voleurs qui pratiquaient une effraction dans la demeure agissaient avec une certaine lenteur. Certes Siméon occupait un lieu mal réputé et plutôt isolé que les gens évitaient. Mais d'un autre côté compter sur un cambrioleur comme Armand pour ne pas attirer l'attention, constituait un comportement risqué.

D'après ce que Lote comprit du personnage, il était capable de sacrées

performances pour attirer l'attention, du genre faire tirer des feux d'artifices en pleine journée, tout en se trouvant à toujours à l'intérieur de la maison où il commettait une effraction. Armand et la discrétion cela faisait souvent deux. Il adorait tellement le clinquant et le panache qu'il fallait des arguments très solides pour l'inciter à privilégier la furtivité. En outre Lote craignait les dispositifs de détection de Siméon, qui seraient capables d'après la rumeur de repérer une fourmi à des kilomètres de distance.

Certes les ragots exagéraient souvent, surtout que le mage s'avérait un vantard qui aimait fanfaronner. Mais s'il y avait un soupçon de vérité dans les rumeurs, dans ce cas rester dans l'inaction pendant que l'habitation du mage était cambriolée, vaudrait des ennuis monstres à Lote et ses camarades marins. Cependant Lirnir semblait garder patience, rester dans l'expectative, refuser de bouger avant qu'un événement majeur ne se déroule.

Lote : Les cambrioleurs de la maison de Siméon en mettent du temps pour sortir, il faudrait peut-être jeter un œil ?

Lirnir : Nous n'avons pas de mandat de perquisition pour justifier notre venue. Donc un

juge consciencieux pourrait annuler toutes les preuves que nous trouverons dans l'habitation.

Lote : Même si je déteste les pirates, je suis pour leur éviter de mourir d'une autre main que celle de la justice.

Lirnir : Le manoir est immense, et il possède plusieurs niveaux souterrains. Il se peut que les cambrioleurs farfouillent dans le sous-sol.

Lote : J'ai quand même un pressentiment qui m'avertit que quelque chose de louche se trame.

Lirnir : Les intuitions peuvent être très trompeuses, je refuse de compromettre une opération judiciaire importante sans un motif valable.

Lote : Excusez moi, vous avez raison, je dois me ressaisir.

Lote le colonel sentait que la discussion était close, qu'il ne fallait pas chercher à pousser plus loin l'argumentation sous peine de fâcher son interlocuteur. Mais intérieurement il émettait de nombreuses objections. Il admettait qu'un certain niveau de corruption existait dans les échelons supérieurs. Que parfois les normes et les lois ne servaient que les intérêts de puissants, ne visaient qu'à opprimer les faibles et les pauvres. Mais Lote trouvait difficile à avaler l'idée de

s'appuyer sur des criminels comme des pirates pour faire progresser la cause de la justice.

Il avait envie de convaincre Lirnir son supérieur hiérarchique de chercher une autre voie, une option plus honorable. Pour l'instant il manquait d'idées, il ne voyait pas d'alternative valable au plan de son chef. Néanmoins Lote persistait à penser que Lirnir valida un choix très risqué. Surtout qu'Armand le criminel était par moment absolument déconcertant, et adoptait un comportement dévastateur. Lote savait que son supérieur avait déjà une vaste collection d'ennemis. Le colonel craignait que si Armand faisait trop de ravages dans la maison qu'il cambriolait, cela fournisse une superbe occasion aux adversaires politiques de Lirnir de se déchaîner de façon très efficace contre lui.

Lote admirait la franchise et l'implication sur le terrain de son chef, mais il considérait parfois comme contestables certaines de ses idées. Il pensait qu'un jour ou l'autre Lirnir ira trop loin, et que là ses ennemis en profiteront pour obtenir sa dégradation ou son renvoi de la marine.

De leur côté Ryu et ses camarades parlaient à voix basse afin de déterminer la marche à

suivre, concernant la créature dont ils entendirent un hurlement dans les tunnels.

Ryu : Quelle est la créature qui poussé un cri terrible ?

Sig : Je dirais que c'est un hamster-ogre, un monstre à tête de hamster et avec un corps rappelant un humain, mais aussi une taille de plus de quatre mètres pour les adultes et une musculature hypertrophiée.

Armand : C'est un animal fort ?

Sig : Plutôt, il peut soulever avec une seule main un rocher de dix tonnes.

Armand : On fait demi-tour ou on continue ? On n'est pas à notre avantage dans un milieu souterrain.

Sig : Tu as raison, cependant le cœur d'un hamster-ogre vaut une fortune. J'ai entendu parler de mages prêts à déboursier plus de cinq mille pièces d'or, pour un organe de ce type en mauvais état.

Armand : Dans ce cas je suis d'avis de poursuivre notre route et d'affronter le péril.

Ryu : Moi aussi.

Lirnir le sévère pensait la situation relativement sous contrôle mais des événements

néfastes l'obligeront sans doute à faire des choix qui affaibliront les chances d'appréhender Armand et ses compagnons. En effet Lirnir prenait très à cœur la défense de l'ordre et la préservation de la vie des innocents. Or si lui un des atouts maîtres de la marine restait sur place, il sera indirectement responsable de la mort de centaines de civils. Il contribuera involontairement au décès d'un grand nombre de personnes.

Un groupe important de pirates pillait l'intérieur de l'île, et il se livrait à des ravages monumentaux. De plus le sévère avait un compte à régler avec Loyal le chef des pillards se livrant actuellement à des actes criminels, comme le vol et le meurtre. D'un autre côté Lirnir considérait comme sacrée sa tâche de piéger Siméon le mage, et il voyait le cambriolage opéré dans la demeure de son ennemi comme un excellent moyen de fournir des preuves accablantes contre Siméon. De plus la chute du mage constituait une affaire personnelle très chère pour Lirnir, elle hantait certaines de ces nuits.

Le sévère voyait Siméon comme une espèce d'abomination à abattre à tout prix, un monstre de vice. Problème il avait à opérer un choix cornélien, à opter pour deux alternatives

douloureuses. Soit il diminuait sérieusement les chances de piéger le mage, et il sauvait aujourd'hui beaucoup de vies. Soit il se forçait à rester sur place, et il aurait des responsabilités dans le carnage d'aujourd'hui, toutefois il garantissait aussi que dans le futur un grand nombre de carrières et d'existences ne soient pas gâchées. Lirnir ne savait pas sur quel pied danser, son sens du devoir ne sera pas satisfait quel que soit l'option privilégiée.

Lirnir : Colonel, je vous charge d'appréhender Loyal.

Lote : On dirait que cette décision ne vous fait pas particulièrement plaisir.

Lirnir : J'avais très envie de passer les menottes à Loyal, j'ai un compte à régler avec lui.

Lote : Ne vous en faites pas, moi et vingt hommes suffiront pour appréhender Ryu et ses deux complices. Prenez le reste des troupes avec vous et faites vous plaisir dans le centre-ville.

Lirnir : Vous êtes sûr de vous ? Ryu peut vous réserver de très mauvaises surprises.

Lote : Même s'il est très fort, il demeure un homme, et une personne prise au dépourvu est beaucoup plus vulnérable.

Lirnir : Très bien je vous laisse vous charger de l'opération d'arrestation près du manoir, et je vous dis merci.

Lote : Vous êtes un marin exemplaire, vous méritez bien que l'on accorde des faveurs de temps en temps.

Sig le chevaleresque étudiait les options qui se présentaient pour arriver à affronter sans trop de mal l'hamster-ogre. Il faudrait agir avec une grande intelligence pour parvenir à vaincre la bête sans casse, et subir de blessure. L'animal était un sacré morceau, il pouvait tenir tête sans problème à un groupe de vingt chasseurs aguerris dans le cas d'une confrontation au corps-à-corps.

Alors Sig passa en revue les différents enchantements à sa portée. La boule de feu paraissait une bonne option à première vue mais le chevaleresque craignait des conséquences négatives s'il y recourait. Il se trouvait dans une demeure saturée de magie noire, un endroit où les jeteurs de sorts non habitués réalisaient souvent des gaffes monumentales quand ils usaient d'un enchantement. Bien sûr Sig s'entraîna de manière rigoureuse pour supporter un contexte défavorable quand il employait la magie.

Cependant il était soumis à des circonstances particulièrement déplaisantes.

Il sentait des forces maléfiques à l'œuvre qui ne demandaient qu'un petit coup de pouce pour être libérées. Alors le chevaleresque décida de se borner à recourir seulement à de la magie mineure. Et encore il estimait ce choix comme plutôt audacieux. Il y avait de sombres entités emprisonnées dans le manoir, qui étaient peut-être asservies de façon irréfutable à l'égard du propriétaire des lieux, mais qui n'avaient aucun lien de soumission vis-à-vis de Sig et ses compagnons. Alors elles se feront une joie de les tromper, les induire en erreur, et de les piéger pour leur infliger de graves tourments, et peut-être même dévorer leur âme.

Sig : Ce serait bien de mettre au point un plan avant d'affronter le hamster-ogre.

Ryu : J'ai une idée, on cherche une mine de cuivre, on collecte du métal, on forge un canon géant de cinquante mètres de large, et on revient afin de dégommer la créature avec notre arme.

Sig : Cela pourrait nous prendre des années pour réaliser ce que tu demandes.

Ryu : Dans ce cas, on n'a qu'à créer un canon de mille mètres de large.

Sig : C'est encore plus problématique.

Ryu : Et si le canon a une largeur d'un million de kilomètres ?

Sig : Je doute que la planète supporte le poids d'une arme pareille.

Armand : J'ai une meilleure idée, un projet grandiose et simple. On se déguise en pigeon.

Sig : En quoi cela nous aidera t-il ?

Armand : En rien du tout mais on aura une tenue originale pour chasser.

Sig : Peut-être mais nous nous couvrirons aussi de honte.

Armand : Je préférerais que nous ayons un costume de plumes, et non une tenue de honte.

Sig : Laisse tomber voici ce que je suggère. Je prépare un enchantement de tintamarre que je déclencherai derrière le hamster-ogre pour le distraire. Pendant ce temps vous attaquez chacun par un côté différent, pour tuer plus facilement la créature.

Armand : J'approuve ton plan, il me semble élaboré mais accessible.

Sig : Merci je propose d'attaquer devant soi quand je dirais trois.

Armand : Entendu cela me convient.

L'hamster-ogre était une bête impressionnante, ses crocs lui permettaient de mâcher le fer, il était capable de décapiter un homme avec une simple gifle. En plus il semblait dopé à la pierre malnérale, il avait des yeux lumineux verts, un signe de consommation intense de ce caillou aux effets dévastateurs. Alors il fallait craindre qu'il n'ait développé des facultés très gênantes pour ses ennemis, comme une résistance terrible à la douleur, ou une régénération très poussée, du style un bras coupé qui repoussait après quelques minutes d'attente.

Sig se sentait profondément écœuré par la présence de la créature qui ingéra sans le moindre doute une quantité impressionnante de pierre. Il se pourrait même qu'il y ait eu des greffes de minéral à l'intérieur du corps du hamster. Ce procédé générait souvent un raccourcissement dramatique de l'espérance de vie chez le cobaye, mais en retour cela le dotait de capacités particulièrement redoutables. La créature avait l'air d'une terrible incarnation de la puissance, elle semblait invincible en matière de combat rapproché, la défier paraissait totalement idiot.

Néanmoins Sig tenait absolument à s'enrichir considérablement. Or d'après ce qu'il comprit, les biens ésotériques de la maison qu'il

cambrilait valait une véritable fortune. Si l'effraction se déroulait bien, il serait à l'abri du besoin jusqu'à la fin de ses jours. Problème il restait à se débarrasser d'un sacré gardien. Or ses deux complices agissaient d'une façon particulière, ils chargèrent bien le hamster comme convenu dès le début du signal, mais ils y allaient à reculons. Au lieu d'une approche frontale, ils présentaient leur dos à l'ennemi, comme s'ils voulaient se suicider. Ils ne manquaient plus qu'une pancarte achevez moi pour compléter le tableau. Sig réalisa avec effarement qu'Armand en brandissait une avec ces mots inscrits dessus.

Sig : Armand, Ryu pourquoi vous vous comportez d'une façon aussi débile ?

Armand : Cela me semblait la meilleure chose à faire.

Ryu : Je pensais que j'entrerai dans la légende en agissant ainsi.

Sig : Comme personnes ridicules c'est probable. Zut le hamster-ogre nous a repérés.

Ryu : Tu sais quoi faire Armand ?

Armand : Oui il faut danser le tango ensemble.

Ryu : Pardon ?

Armand : C'est un ordre de ton capitaine exécution.

Ainsi Armand et Ryu se livrèrent à une danse devant le hamster-ogre pendant une trentaine de secondes. Au début la créature voulut les attaquer, les mettre en pièces, mais elle était confrontée à une tactique si inédite qu'elle perdit tous ses moyens. Elle n'avait été confrontée qu'à deux cas de figures en général, soit les intrus essayaient de fuir à toute vitesse, soit ils cherchaient à se battre. Un autre élément qui perturba le hamster fut l'absence de peur chez ses deux opposants. D'habitude l'animal suscitait de l'angoisse même chez les gens très courageux.

Pourtant là ses adversaires du moment ne présentaient aucun signe de peur. Ils étaient tellement à fond dans leur délire, qu'ils n'arrivaient pas à se rendre compte de leur côté ridicule, et de la menace extrême pesant sur eux. Ils s'obstinaient à danser de façon gracieuse, et élégante. Ils démontraient un véritable talent dans leur chorégraphie artistique, même s'ils optèrent pour une représentation devant une créature capable de les démembrer en deux trois mouvements.

Le capitaine et son subordonné tendaient le bras droit tout se touchant mutuellement la main droite, se passèrent la main gauche dans le dos. Par contre ils agissaient selon un schéma désordonné au niveau des jambes. Ils se mouvaient selon une logique aléatoire, un coup à droite puis à gauche puis le contraire, puis trois fois à gauche, etc trouver un rythme codifié à leur jeu de jambes semblait très difficile.

La bête trouva extrêmement comique les agissements de ses ennemis. Elle perdit tous ses moyens, bien qu'elle soit habituellement féroce avec les intrus, elle n'arrivait pas à se montrer agressive avec ses deux adversaires. Elle se roula par terre, et se tint les côtes tellement elle estimait absurde et hilarante la performance de ses deux antagonistes. L'animal fut tellement décontenancé par ce comportement burlesque qu'il fit une crise de rire, il s'esclaffa si fort qu'il mourut victime d'une crise cardiaque. La pierre malnérale fragilisait son cœur.

Armand : Bon on a réussi notre coup, prélevons le cœur de l'hamster-ogre.

Sig : Tu as eu une chance insolente Armand.

Armand : Pas du tout je savais ce que je faisais. Les gentilles voix que je suis le seul à entendre m'ont affirmé que la solution viendrait du tango. Sig : Mais bien sûr, bon procédons à l'extraction, heureusement que j'ai sur moi un gros bocal.

La récolte fut très bonne pour Armand le souple et ses camarades. Ils mirent la main sur un butin exceptionnel. Ils disposaient de véritables trésors mystiques, notamment de grimoires de magie. Ils auraient pu prendre la fuite, néanmoins ils décidèrent de se joindre à la bataille entre les forces de la marine et les pirates de Loyal. Armand et ses deux compagnons agissaient pour des raisons différentes. Le souple désirait acquérir un maximum de prestige, Ryu voulait se venger des marins qui le capturèrent et Sig souhaitait pouvoir exercer une vengeance personnelle contre Loyal.

Les combats se déroulaient sur une vaste esplanade, un lieu plat et dégagé qui s'appelait la place de la victoire, elle commémorait l'emplacement d'un triomphe important de la marine sur des pirates. Bien qu'Armand et ses deux camarades soient une troisième force peu importante en termes d'effectifs, ils se distinguaient quand même de façon certaine, ils

influençaient de manière conséquente l'équilibre du conflit.

Surtout Ryu, d'ailleurs il fauchait les vies de deux à trois marins ennemis à chaque seconde, il était une vraie tornade avec ses deux épées. Il malmenait sérieusement ses adversaires. Son arrivée signifia un vent de panique chez les marins. Néanmoins il finit par être stoppé net par Lirnir. Dans un combat loyal il l'aurait emporté, mais son ennemi prit une grosse dose de potion de puissance pour renforcer ses aptitudes martiales.

Ainsi Lirnir brisa avec ses poings les lames de Ryu, puis il l'assomma avec un monstrueux direct. Après cela il se prépara à appréhender Loyal le chef de la faction de pirates la plus importante en nombre dans les environs.

Lirnir : Loyal tu es en état d'arrestation, tu connaîtrais bientôt la corde des pendus.

Loyal : Arrêtes de prendre tes rêves pour la réalité.

Lirnir : Si tu te rends maintenant cela aidera tes hommes à rester en vie.

Loyal : Nous préférons la mort à la prison à vie.

Lirnir : Dans ce cas je vais employer la manière forte.

Sig : Je veux pouvoir tabasser moi-même Loyal.

Sig le chevaleresque donna un violent coup de poing au niveau des abdominaux de Lirnir, par contre il ne parvint pas à faire mal à son adversaire. En revanche il hérita d'une violente douleur au poing droit. Autant Sig se révélait intelligent, et adroit autant sa force était dérisoire comparé à celle de son ennemi. Il n'était pas une mauviette, mais face à quelqu'un comme Lirnir il ressemblait à une fourmi qui essayait de renverser un éléphant. Il avait beau avoir un certain potentiel physique, il n'avait absolument pas le niveau pour constituer une menace dans une confrontation contre son ennemi, même dans un contexte très favorable. En effet Lirnir saturait presque son corps avec de la potion de puissance, déjà qu'il était franchement redoutable à la base, alors en ajoutant son dopage surnaturel, il devenait un véritable monstre.

Le chevaleresque fit bonne figure malgré la souffrance importante suscitée par sa main droite. Il demeurait digne, il ne montrait pas qu'il éprouvait une envie violente d'exprimer une grimace. Par contre dès qu'il aura l'occasion d'être seul, il foncera tremper dans de l'eau froide sa main endolorie.

Lirnir s'autorisa un bref sourire, cependant il ne s'agissait pas de moquerie, mais d'estime. Il appréciait la valeur guerrière de son interlocuteur Sig, qui surmontait une douleur physique importante, qui refusait de dévoiler sa faiblesse à l'ennemi. Néanmoins Lirnir sera impitoyable si ses adversaires pirates refusaient de se rendre, dans ce cas ils seront exterminés sans pitié.

Sig : Je ne te laisserai pas t'en prendre à Loyal, je veux pouvoir lever la main sur lui.

Lirnir : Lote ne vous a pas arrêté ? Il est mort ?

Sig : Nous avons emprunté un passage secret pour éviter les mauvaises surprises du genre les autorités.

Lirnir : Pas pour longtemps, aujourd'hui c'est jour de pêche au gros, je mets en prison plein de criminels.

Armand : Tu devras d'abord résister ou esquiver mes super élastiques avant de faire le fanfaron.

Lirnir : Il en faut bien plus pour m'impressionner, mais soit. Tire si tu parviens à me battre avec ton élastique ridicule, je m'avouerai vaincu, et je vous promets la liberté pour aujourd'hui.

Armand : Ta générosité te perdra.

Lirnir s'attendait à une victoire plus que facile, alors il resta immobile, il ne chercha pas à esquiver. Même s'il admettait que la vitesse de l'élastique envoyé s'avérait impressionnante. Armand se formait comme un forcené au lancer d'élastique depuis l'âge de trois ans. Il négligea pendant plusieurs années son travail scolaire et ses relations sociales pour s'adonner à un entraînement intensif avec des élastiques. Il développa aussi une sorte de sixième sens pour choisir des élastiques de qualité, plus résistants que la moyenne. Il savait avec brio sélectionner des élastiques solides parmi des centaines de modèles différents.

Alors il allait montrer les résultats de sa formation, il prouverait que l'élastique c'était une arme d'avenir, un outil de mort redoutable.

Lirnir souriait franchement, il faillit s'esclaffer, puis il se retint à cause d'un accès de pitié. Ce n'était pas honorable de se moquer des débiles comme Armand, même si son adversaire avait un côté franchement rigolo, en imaginant triompher de quelqu'un avec un objet ridicule tel qu'un élastique.

Lirnir tendit la main pour saisir l'élastique se dirigeant vers lui, et il eut une surprise de taille, il ressentit une violente douleur en frôlant

l'élastique avec ses doigts. Puis il fit une découverte surprenante, car il remarqua que les élastiques d'Armand pouvaient assommer quelqu'un, l'envoyer valdinguer dans les airs et traverser plusieurs murs épais en pierre. Ainsi Lirnir la légende de la marine fut vaincu suite à la collision d'un élastique sur son visage.

Sig : J'ai besoin d'une explication, tu as battu une légende vivante de la marine avec un malheureux élastique, c'est totalement absurde.

Armand : Pas du tout j'ai la faculté spéciale de rendre mortels mes élastiques pour mes ennemis, en les remplissant d'esprit combattif. Je peux transformer les objets les plus anodins en armes redoutables.

Loyal : Bravo Armand ton aide a été franchement précieuse, donc je suis disposé à t'accorder une faveur, du moment que tu ne sois pas trop gourmand.

Armand : Je désire une alliance avec toi Loyal.

Sig : Je suis absolument contre cette idée.

Armand : Loyal est un pirate prestigieux, cela m'aidera à construire ma légende s'il se lie à moi.

Sig : Peut-être mais j'ai peur que cela te donne une image peu flatteuse au final.

Armand : Je ne vois pas pourquoi. Tu as des arguments valables pour justifier tes propos ?

Sig : Ben euh, en fait non.

Armand : Dans ce cas l'affaire est entendue, acceptes-tu que nous faisons cause commune Loyal ?

Loyal : D'accord je promets de faire mon possible pour t'épauler en cas de coup dur.

Peu après avoir battu Lirnir, une prime de trente mille pièces d'or fut mise sur la tête d'Armand.

Chapitre 7 :

Armand le souple se laissa convaincre par Sig de naviguer vers la tour des miracles. Par contre Ryu était beaucoup plus réticent à opérer ce type de détour, il voyait comme une perte de temps potentiellement très préjudiciable de s'aventurer là-bas. En effet ce lieu était bâti près d'une des forteresses les plus réputées de la marine. Or Ryu pensait que plutôt que de chercher à attirer l'attention, il vaudrait mieux faire profil bas pendant un ou deux mois.

Le dernier exploit d'Armand qui consista à gagner contre Lirnir, alimentait encore la

première page de certains journaux. Il poussait aussi de nombreux marins et chasseurs de prime à tenter leur chance contre le souple et ses compagnons.

Ryu : Dis m'en plus sur la tour des miracles Sig.

Sig : Très bien Ryu, il s'agit d'un lieu réputé pour exaucer les souhaits, même si cela fait plusieurs siècles que personne n'aurait vu de spectacle surnaturel à l'intérieur.

Ryu : À part l'affection envers ton maître défunt, qu'est-ce qui te pousse à explorer la tour ?

Sig : J'ai fait plusieurs rêves très troublants en rapport avec ce lieu. Un jour j'ai été brûlé par une petite flamme dans un cauchemar se déroulant dans la tour, à mon réveil j'arborais une cicatrice sur la main gauche.

Ryu : C'est assez étrange en effet, mais quels seront nos gains pour le détour que tu demandes ?

Sig : Si la tour ne nous apporte rien de positif, je suis prêt à donner la moitié de ma part sur la vente des livres de magie.

Ryu : D'accord je ne m'oppose plus à ton désir de voyager vers la tour.

Lirrir le sévère était dans un état affaibli suite au choc provoqué par l'élastique d'Armand.

Il avait désormais une vilaine cicatrice au visage, il subit un véritable traumatisme physique. Malgré les soins constants de plusieurs mages guérisseurs il se révélait toujours inconscient. Cependant il guérissait progressivement ses plaies cicatrisaient petit à petit, ses blessures furent pansées, et ses fractures se ressoudèrent. Bien sûr il aurait sans doute encore une longue période de convalescence, toutefois il se remettait aussi.

Néanmoins il faudrait des semaines avant qu'il ne retrouve tout son plein potentiel du point de vue physique. Lote observa d'abord avec un certain degré d'incrédulité les soins pour Lirnir son supérieur hiérarchique. Puis il dut admettre qu'il ne rêvait pas, que le sévère se prit une dérouillée par Armand un pirate à la réputation de clown et de bouffon. Pourtant Lote n'était pas déçu, il ne concevait pas de mépris. Il pensait surtout à rendre le plus confortable possible le processus de guérison de son chef. Il admettait que pendant quelques minutes, il fut très étonné par le résultat de la confrontation contre Armand. Mais il n'en voulait pas au sévère d'avoir perdu.

Il considérait toujours son supérieur comme une personne exemplaire. Il se demanda pendant un instant s'il n'aurait pas dû ordonner

une censure sur les nouvelles des journaux, mais il ne se sentait pas une âme tyrannique. Et puis s'il avait interdit à des reporters de publier des articles sur la défaite du sévère, cela n'aurait fait qu'accroître le retentissement de la nouvelle. Alors Lote jugea plus sage de ne pas intervenir dans les affaires des journaux, même s'il n'aimait pas certains articles qui descendaient en flèche, qui couvraient de ridicule Lirnir.

Lote : Vice-amiral Lirnir vous êtes réveillé, quel soulagement.

Lirnir : Colonel Lote où sont Armand et ses complices ?

Lote : Ils sont partis depuis au moins trois jours, quand à vous, vous avez subi un coma.

Lirnir : Je dois traquer Armand, lui faire payer pour mes blessures.

Lote : Je vous déconseille de vous lever, vous avez encore besoin de soins. Même si vous êtes très robuste.

Lirnir : Je me reposerai en cours de route, je ne peux laisser un pirate tel qu'Armand agir à sa guise.

Lote : Vice-amiral je vous déconseille fortement de quitter votre lit d'hôpital.

Lirnir : Et moi je vous ordonne de préparer mon bateau à partir, je vous donne deux heures pour compléter les préparatifs de départ.

Lote : Ce n'est pas raisonnable de se lancer dans une traque vu votre état.

Lirnir : Je me moque de vos états d'âme, contentez vous de m'obéir.

Lote : Bien vice-amiral, mais si vous mourrez de fatigue, vous ne pourrez vous en vouloir qu'à vous-même.

Armand le souple et ses compagnons progressaient dans leurs aventures. Cependant Sig le chevaleresque ne pouvait pas s'empêcher d'être inquiet, pas à cause d'un péril extérieur, mais par la faute de la présence d'une menace intérieure. Armand se mit à consommer de la super méga ultra beuh, une sorte de haschich qui favorisait les réactions débiles. Sig se dit qu'il aurait mieux fait de mieux surveiller le souple son capitaine. Toutefois il se devait de respecter la hiérarchie et l'entente au sein de l'équipage. Et il ne voulait pas gâcher son amitié avec Armand. Mais il commit quand même une belle erreur qui valait qu'un danger notoire pesait désormais sur sa tête et celle de ses camarades.

Le chevaleresque en refusant de neutraliser un vendeur de drogues qui proposait des herbes très spéciales, causa une vente qui signifiera des ennuis profonds. En effet l'ultra beuh générait des délires assez spectaculaires chez le souple. Par exemple il essaya de vérifier sa capacité à résister d'une chute de dix mètres de haut, sans dispositif pour amoindrir sa dégringolade. Il décida de sauter d'une falaise et que sa tête entre en contact avec un sol en granit.

Il serait sans doute mort, si ses amis n'étaient pas intervenus pour l'empêcher de commettre un acte irréparable. Et il n'agissait que d'une idiotie parmi des dizaines d'autres. Armand enchaînait les imbécilités qui portaient sur les nerfs. Sig se sentait profondément las, néanmoins il prêta serment de fidélité, et il respectait autant que possible ses promesses. Quant à Ryu il suivait un code de l'honneur stipulant qu'il devait supporter des caprices monstrueux, tant qu'il n'aurait pas remboursé sa dette de vie à l'égard du souple.

Sig : On s'approche de la zone des mille trésors sous-marins.

Armand : Pourquoi cet endroit possède ce nom ?

Sig : Il est dit que des centaines de bateaux chargés de richesses ont coulé ici suite à une grande bataille.

Armand : Bon je sais quoi faire alors.

Armand prit un objet et commença à s'occuper de détruire le pont. Sig eut beau lui expliquer à diverses reprises que détruire volontairement un bateau en espérant s'enrichir grâce à cette action, était généralement idiot, cela n'empêcha pas le souple de récidiver de nombreuses fois dans ses essais de destruction de navire. Sig se demandait s'il ne devrait pas assigner un homme d'équipage à la surveillance des haches présentes sur le pont afin d'empêcher Armand de se livrer à des pitreries préjudiciables.

Il regrettait par moment d'avoir accepté qu'un lien de hiérarchie le lia au souple. Ou alors il aurait dû s'arranger pour être le chef et non le subordonné. Mais il était trop tard pour changer les choses à moins de déclencher une mutinerie.

Heureusement Armand ne fit pas beaucoup de dégâts, il ne pouvait plus charger un objet avec de l'énergie combattive aujourd'hui, et il opta pour une grande cuillère afin de démolir le pont. Il ne risquait pas d'aboutir à grand-chose en théorie, surtout que Sig pour se prémunir contre

les ennuis acheta un enchantement de solidité pour son navire. Il dota son bateau d'une résistance très accrue au moyen des services d'un jeteur de sorts. Bien que son moyen de transport naval soit en bois désormais il avait la solidité de l'acier trempé. On pourrait s'attendre à ce que Sig soit moins inquiet des capacités de destruction d'Armand sur le bateau, vu les moyens mis en place pour accroître la résistance du navire.

Mais Sig ne pouvait s'empêcher de demeurer angoissé, car le souple semblait avoir un don dans la démolition. Par exemple il réussit à briser des menottes en adamantium, le métal le plus résistant du monde. Quand il fallait déclencher une catastrophe, ou trouver un moment de détruire un objet solide appartenant à des alliés, Armand était l'homme de la situation, le choix le plus approprié.

Sig : Mais que fais-tu Armand ?

Armand : Il faut que le bateau coule pour que je puisse atteindre les trésors.

Sig : Réalises-tu que ce que tu fais est totalement idiot ?

Armand : Tu as raison.

Sig : Tu me rassures, ta folie a été de courte durée.

Armand : Il vaut mieux que je fasse un trou dans le bateau à partir de la cale, si je veux que l'on coule vite.

Sig : Comment on fait pour respirer sous l'eau pendant des heures ? Je n'ai pas de sort améliorant les capacités d'apnée.

Armand : Zut j'ai oublié le détail de la question de la survie sous l'eau. Tant pis, je renonce à mon idée alors.

Un ennemi observait avec amusement Armand le souple, il se demandait même s'il ne subissait pas d'hallucinations auditives, tellement la discussion à laquelle il assista paraissait loufoque. Pendant un temps il se demandait s'il ne commettait d'ailleurs pas une erreur, il était possible que vu le haut niveau de performance d'Armand en matière de gaffes, que le souple soit l'élu de la prophétie, l'être qui amènera la paix et le bonheur sur le monde d'après certaines prédictions. Puis l'ennemi se dit qu'il ne devait pas passer à côté d'un beau paquet d'argent pour de basses conjectures, pour une intuition non fondée sur des preuves. Or il adorait les richesses financières presque autant que son dieu. Il était

une personne pieuse mais il s'avérait aussi plutôt cupide.

Il se révélait confiant dans ses chances de réussite pour la capture d'Armand, il bénéficiait d'un avantage écrasant au niveau du nombre, vu qu'il commandait dix mille hommes et que les proies à capturer n'étaient que trois. Mais surtout l'adversaire possédait des aptitudes franchement développées dans le domaine du combat. Il bénéficiait d'un pouvoir de renvoi qui le rendait presque invincible quand son interlocuteur était un humain. Ainsi un individu qui cherchait à lui faire mal avec un objet du type arme à feu, ou épée non seulement ne lui causait pas de dommage, mais il était la victime de ses propres attaques. L'ennemi renvoyait sur ses antagonistes leurs coups, néanmoins il subissait des restrictions. Ainsi les animaux n'étaient pas du tout affectés par sa capacité spéciale.

L'adversaire était à la tête d'une superbe flotte de navires impressionnants, chacun de ses bateaux en métal gris était manœuvré par un équipage très compétent. Le plus petit de ses vaisseaux de guerre abritait une centaine d'hommes, le plus grand comportait mille personnes. L'ennemi représentait une grande capacité de nuisance, il était capable de piller un

pays entier avec ses forces navales. Mais pour l'instant il se consacrait à houspiller Armand du pont de son navire-amiral.

??? : Ainsi c'est un clown qui a battu Lirnir, soit il était rouillé, soit tu as une chance insolente Armand.

Armand : Qui es-tu ?

Noir : Je suis le commandant Noir, et je vais te livrer aux autorités toi et ton équipage.

Armand : Tu ferais mieux de t'en aller tant que je suis clément, sinon tu risques de mourir.

Noir : Il faudra autre chose que des menaces pathétiques pour me faire peur.

Armand : Tu ferais mieux de rebrousser chemin sinon je te montre mon caleçon avec des motifs de cœur.

Noir : C'est déjà le cas.

Armand : Je ne crois pas, je suis en pantalon, tu bluffes, la peur te pousse à délirer.

Noir : Euh regarde tes jambes et tu verras que tu portes un caleçon.

Armand : Mais c'est vrai, j'ai oublié de mettre un pantalon.

Noir : Bon vous m'amusez tous les trois, mais je suis pressé, alors décidez vous et vite, vous optez

pour la reddition ou le tabassage par moi et mes hommes ?

Armand : C'est toi qui vas déguster, si tu ne t'enfuis pas rapidement.

Noir : Puisque tu t'obstines, je vais donc me défouler. **Une créature crie.** Finalement tu auras la vie sauve.

Suite au hurlement, le navire de Noir s'en alla. Cela faisait fanfaronner Armand, ce dernier pensait sincèrement triompher avec un caleçon à motif de cœur à cause d'hallucinations auditives, qu'il prenait pour des conseillers pertinents. Mais pour le moment il avait d'autres soucis, il se mettait en danger en sous-estimant clairement le péril qui menaçait les navires dans les parages.

Ce n'était pas le cas de Sig qui décida d'user de toutes les ressources à sa disposition pour hâter la vitesse de course de son navire. Il opta pour brûler une bonne partie des réserves de super carburant, un combustible qui accroissait sérieusement la capacité à se déplacer vite de son bateau. Sig aurait voulu garder un plus grand stock de super carburant, mais il pensait que pinailler ne servirait pas ses intérêts et sa survie. Il fallait mettre la plus grande distance possible

entre la créature qui hurla récemment et son navire.

Puis il se mit à ralentir ses gestes, il plongea dans une intense réflexion. Certes une immense bête se trouvait dans les parages, et elle mangeait de temps à autre de l'humain. Néanmoins il n'était pas nécessaire après tout de s'en faire. Sig ne possédait aucun moyen de défense susceptible de simplement égratigner la créature, mais il ne voyait rien qui justifia de paniquer. Sig n'aura pas à entamer ses réserves de combustible pour s'échapper de façon plus rapide. Il n'agissait pas mû par un désir d'avarice. Il pensait sincèrement ne pas s'avérer en danger. La bête décima des flottes entières, transforma en un tas de cendres des navires très prestigieux, massacra des équipages composés de guerriers exceptionnels, toutefois il se révélait incongru, et malvenu d'avoir peur. Au contraire se montrer détendu, savourer l'instant présent était une attitude bienvenue.

Armand : Ha, ha Noir a eu peur, je m'attendais à mieux de sa part, il est réputé mais dans la réalité c'est un lâche.

Sig : Plutôt une personne prudente, le hurlement que nous avons entendu provenait d'un dragon

marin adulte, une créature d'au moins cent mètres de longueur.

Armand : Quoi ? Il faut s'en aller le plus vite possible dans cas, bouger à toute vitesse.

Sig : Nous n'avons pas grand-chose à craindre, le bateau est trop petit pour intéresser ce type de créature, elle s'attaque surtout à des navires de très grande taille.

Armand : Pourquoi elle a ce type de comportement ?

Sig : Elle est assez évoluée pour être attachée à la notion de prestige, si elle s'en prenait à des proies trop faciles, elle s'attirerait le mépris de ses semblables.

Quant à Lote, il commençait à s'inquiéter fortement pour Lirnir son supérieur hiérarchique. Son chef n'était pas encore pleinement remis de ses mésaventures, pourtant il s'astreignait un rythme de travail plutôt corsé. Il aurait mieux valu pour lui qu'il reste dans un lit, pourtant il se forçait à rédiger des rapports, consulter des documents, et s'entraîner à manier des armes. Pour Lote il s'agissait d'une folie qui entraînera inmanquablement tôt ou tard une crise de fatigue, une grave rechute qui rallongera de

plusieurs semaines voire mois la convalescence de Lirnir.

Néanmoins son chef restait sourd aux arguments raisonnables, certes rester une semaine au lit pour un homme d'action n'était pas très plaisant. Mais d'un autre côté il était nécessaire d'accepter un temps de récupération long dans le cas d'une blessure grave. Si Lirnir n'avait pas bénéficié de soins rapides et expérimentés suite à l'attaque avec un élastique d'Armand, il serait sans doute mort. Pourtant il refusait de se ménager plus longtemps, il surmenait son corps mais il n'en avait cure.

Il désirait avec ardeur une revanche sur Armand le souple, il avait été gravement humilié par un guignol. Alors il était déterminé à exercer des représailles sanglantes contre lui, afin de montrer qu'il s'avérait toujours dans la course. Qu'il figurait encore dans les gens à craindre pour les pirates. Certes il sous-estima Armand mais cela n'excusait pas sa déroute. Il devait rattraper le plus vite possible le souple pour lui faire payer son humiliation. Il se sentait dans l'obligation de triompher rapidement pour rétablir son honneur, et celui de son organisation la marine internationale.

Pour l'instant Lirnir compulsait des documents dans la salle des stratégies de son bateau. Il s'agissait d'un endroit rempli de livres de tactiques et d'autres ouvrages en papier servant à établir des plans contre les pirates ou d'autres types d'ennemis de la loi. Lirnir posa sur une table en bois quantité de rapports afin d'optimiser sa traque d'Armand. Il était debout depuis des heures à élaborer des manœuvres militaires.

Lote : Vice-amiral vous allez bien ?

Lirnir : Colonel j'ai connu de meilleur état de forme, mais je ne suis pas non plus mourant.

Lote : Vous risquez de le devenir si vous continuez à vous surmener.

Lirnir : Avez-vous établi le trajet d'Armand et ses hommes ?

Lote : Oui ils vont vers le Grand Océan.

Lirnir : Avez-vous une idée de la raison de leur voyage ?

Lote : Pas la moindre, leur objectif n'est pas encore connu de la marine.

Lirnir : Je vais me reposer une heure ou deux dans ma cabine. Faites moi signe dès que vous obtiendrez de nouvelles informations.

Lote comprenait l'envie d'en découdre de Lirnir le sévère. Il était aussi d'accord sur le fait qu'une réputation positive constituait un élément important de l'amour-propre. Il reconnaissait qu'être traîné dans la boue, humilié par des articles de journal puisse amener à des réactions passionnées pour recouvrer son honneur. Cependant Lote trouvait que Lirnir en faisait beaucoup trop, qu'il allait finir par faire un malaise ou écopé de symptômes plus sérieux s'il continuait à se surmener. Il aurait dû être encore dans un lit à récupérer, pourtant il se tenait debout au moins dix heures par jour à élaborer des stratégies et à collecter des informations sur Armand.

Cependant Lote désapprouvait fermement cette manière de faire, mais il devait la tolérer sous peine d'être privé de son rôle d'assistant du sévère, de ne plus avoir la possibilité de veiller sur lui. Or il jugeait comme essentiel de rester à ses côtés, il était une des rares personnes que Lirnir écoutait encore de temps à autre. Lote devait faire très attention quand il émettait un avis, pour ne pas vexer le sévère, mais il disposait encore d'un minimum d'influence sur son interlocuteur.

Alors il se forçait à supporter certains des excès de Lirnir pour mieux contenir une partie des comportements préjudiciables. Il avait l'impression que s'il n'était pas là, le sévère dormirait encore moins, et passerait plus de temps à malmener son corps. Lote voulait préserver la santé de Lirnir, et d'après lui le meilleur moyen de modérer les exagérations physiques de son chef consistait à l'assister.

Armand quant à lui avait envie de tuer des bêtes, de consommer de la viande d'une proie qu'il aura traqué pendant des heures.

Armand : Quelle est l'île la plus proche déjà ?

Sig : Celle de Domino, elle doit son nom à la présence d'une immense usine de dominos. Autrement elle n'a pas grand-chose de remarquable.

Armand : J'ai envie de chasser un peu, quel est le gibier intéressant contient notre prochaine escale ?

Sig : Il y a bien des renards, mais il s'agit d'un animal sacré. Si des gens nous voient avec, nous devons affronter des ennuis peut-être même une émeute.

Armand : Nous sommes des pirates, les lois et les interdits concernent d'autres personnes que nous.

Sig : Je reste sur le bateau, si des ennuis nous tombent dessus nous partirons plus vite si je reste à bord.

Armand : À mon avis tu te fais du mauvais sang pour rien, je tâcherais d'être discret.

Sig : Tu emportes une arme à feu pour la chasse très précise mais aussi particulièrement bruyante, tu te feras facilement remarquer de promeneurs.

Armand : Dans ce cas je vais tirer à l'arc.

Sig : Sans chien ce sera difficile de débusquer un renard.

Armand : Pas besoin j'ai mieux qu'un toutou, j'ai Ryu il a un flair surpuissant, et il court bien plus vite que la plupart des animaux.

Sig : Je vous dis bonne chance.

Sig décida de préparer le débarquement, et de rester sur le bateau un certain temps pendant que ses amis s'éloignaient pour participer à une chasse. Sig remarqua un détail qui l'incita à prévenir Armand, pendant que ses compagnons s'enfonçaient dans une grande forêt composée surtout de pins.

Armand : Je sens que la traque des renards va être excitante.

Sig : C'est fort possible, les renards de Domino ont la réputation d'être plus malins que leurs autres congénères. Cependant ce serait bien que tu penses à emmener un sac pour cacher ton gibier.

Armand : Tu penses que c'est vraiment nécessaire ?

Sig : Les dominiens ne plaisantent pas avec le sacré, ils pendent les gens qui volent les offrandes aux dieux.

Armand : Entendu je vais suivre ton conseil.

Même si les avis de Sig étaient souvent sages, Armand le souple ne semblait pas très décidé à les suivre, néanmoins il existait d'autres dangers que les habitants de l'île de Domino dont il faudrait se méfier. Lirnir se rapprochait, certes il n'était pas dans une forme optimale, mais il se drapa d'une détermination qui lui donnait des forces. Il était écœuré par les articles de presse moqueurs sur lui-même qu'il lut, à cause des informations peu flatteuses véhiculées par des journaux qui commentaient sa défaite face à Armand.

Résultat Lirnir comptait bien humilier dans les grandes largeurs le souple. Il allait prouver de manière incontestable sa supériorité sur un pirate

de seconde zone. Il mettrait en place une nasse dont il sera impossible de s'échapper, il démontrera une supériorité si incontestable qu'il effacera bientôt la honte de sa précédente déroute. Alors bien que Lirnir ait un corps plutôt fatigué, il puisait dans sa résolution mentale pour se préparer au combat. Il se forçait à déployer des trésors de ressources spirituelles pour pallier les défaillances de son organisme.

De son côté Lote était assez angoissé, il était content que Lirnir son supérieur hiérarchique n'ait pas perdu de son mordant, conserve du répondant. Mais il craignait que son chef subisse un fiasco au moment fatidique, car il poussait à bout son corps. Lote se demandait s'il ne devrait pas faire avaler discrètement un somnifère à Lirnir, puis à superviser à sa place la capture d'Armand et de ses compagnons. Il savait que son chef lui en voudra beaucoup, et risquait de lui pourrir la vie pendant un certain temps. Cependant Lote préférait que son supérieur hiérarchique soit furieux et non humilié une nouvelle fois, au lieu de mort.

Lirnir : Alors colonel vous avez enfin une idée de l'endroit exact où se trouve Armand ?

Lote : Oui vice-amiral, il s'est arrêté sur l'île de Domino.

Lirnir : Parfait forcez l'allure, dites aux hommes de se mettre sur le pied de guerre et de s'entraîner scrupuleusement.

Lote : Vous comptez participer à l'arrestation d'Armand ?

Lirnir : Bien sûr je veux rendre la monnaie de sa pièce à ce sale pirate qui m'a blessé.

Lote : Justement vous êtes plutôt affaibli. À votre place je resterai dans votre cabine, et délèguerai à d'autres la capture d'Armand.

Lirnir : Je vous remercie de votre solidarité mais je refuse de rester au chaud à attendre tranquillement, pendant que mes hommes se battent.

Lote : Comme vous voulez vice-amiral.

Ryu emporta du matériel pour traquer des bêtes. En plus d'une arbalète et d'une dizaine de carreaux, il amena avec lui, un sac à dos rempli de provisions, une carte de l'île où il se trouvait, une boussole, et d'autres objets assez utiles. Il reconnaissait la valeur des renards des environs, qui réagissaient bien plus avec leur cerveau que leur estomac.

Le coup de l'appât empoisonné ne marchait pas du tout, pourtant Ryu varia le type de nourriture toxique pour appâter les bêtes. Il usa de raisin, de viande de poulet et de miel. Mais aucun de ses subterfuges ne provoqua le trépas de renards. Ryu devait admettre que les animaux roux des parages savaient admirablement se débrouiller, qu'ils méritaient vraiment le titre d'intelligents. Par contre Armand le souple faillit décéder en ingérant un appât, il avait assez faim, et il négligea de préparer la nourriture toxique. Donc il n'avait pas en mémoire l'apparence des aliments mortels en possession de Ryu. Heureusement il fut distrait par l'arrivée d'un renard qui sembla rire devant la stupidité du souple.

Armand fut profondément outré par la provocation de l'animal roux, alors il décida de lui tirer dessus. Problème il se heurta à un problème assez gênant. En effet Armand innovait vraiment en tant que chasseur, il utilisait un arc mais il négligea de se fournir en projectiles. Armand soupçonna un moment des renards de lui avoir volé des flèches, ou alors ses animaux rendirent invisibles ses projectiles pour le tromper, l'induire en erreur. Cela devait être cela,

toutefois le souple était très malin, résultat il ne se laissera pas berner.

Ryu : Tu comptes chasser le renard au corps-à-corps Armand ?

Armand : Pas du tout j'ai l'intention d'utiliser mes flèches, c'est pourtant évident.

Ryu : Pas spécialement tu as un carquois mais pas de flèches.

Armand : Ah zut c'est vraiment idiot mes flèches ne sont pas invisibles. J'ai beau essayer de les toucher, je ne sens rien. On n'a qu'à aller au village près d'ici pour en acheter.

Ryu : Euh oui, mais je n'ai pas envie de passer un interrogatoire. D'après Sig les étrangers sont par moment assaillis de questions par les habitants de cette île, surtout quand ils veulent chasser.

Armand : Laisse moi réfléchir à une solution qui soit intéressante, je sais tu seras ma flèche.

Ryu : Pardon ?

Armand : Tu as dit toi-même que tu étais une super flèche, une référence en matière de chasse. Alors je vais te porter et t'utiliser pour tuer des renards.

Ryu : Cela ne me semble pas une bonne idée, je suis trop lourd pour servir de projectile.

Armand : Mais si laisses toi faire, laisses moi te tendre.

Ryu : Très bien mais je persiste à penser que c'est une mauvaise idée.

Ainsi Armand chercha à tendre toujours davantage sa corde d'arc, pour avoir la place d'user de Ryu comme projectile. Mais il surestima la résistance de son arme qui cassa sous la sollicitation. Et une autre mauvaise nouvelle survint, sous la forme d'un cri retentissant.

Chapitre 8 :

Ryu et Armand tressaillirent quand ils entendirent le monstre immense. Alors ils allumèrent une cigarette de tabac hallucinogène, fait avec de la poudre qui faisait voir de jolies étoiles le jour pour vaincre leur peur. Ils réfléchirent à grande vitesse sur la marche à suivre. Les deux compagnons débattirent sur la meilleure façon d'affronter le péril. Ryu pensait que l'aiguille de pin constituait une arme d'attaque absolue, une solide garantie pour survivre. Tandis qu'Armand préférait miser sur la

feuille de chêne. Le débat devint assez houleux, les deux camarades n'étaient pas disposés à en venir aux mains à cause de leur amitié. Mais ils s'avéraient assez fâchés que leur interlocuteur ne penche pas en leur faveur, ne suive pas leur avis.

Ryu se focalisait sur l'aiguille parce qu'elle avait un bout pointu, certes il y avait plus impressionnant comme outil pour combattre comme par exemple l'épée aiguisée qu'il trimballait. Cependant il demeurait certain de la justesse de ses arguments, entre une lame et une aiguille de pin, il fallait être un imbécile d'après lui pour opter pour la lame.

Armand affirmait lui que la feuille de chêne garantissait une victoire absolue quelques soient les circonstances, car il s'agissait d'un végétal miraculeux. Il n'avait pas de preuves pour justifier sa théorie, ou même un exemple qui lui venait en tête de personne morte à cause d'une feuille. Mais il persistait à défendre avec énergie sa logique. Il s'avérait sûr de l'emporter facilement en brandissant fièrement une feuille. Bien évidemment pour être loyal, il faudra que le végétal ne soit pas rempli d'esprit combattif, ou renforcé par un pouvoir. Et il sera nécessaire de tapoter délicatement sans forcer le corps de l'ennemi victime de la feuille.

Ryu : Je me souviens, l'île de Domino est célèbre pour son homard géant mangeur d'hommes aussi gros qu'un ours. Ces bêtes ne sont pas nombreuses, mais elles raffolent de chair humaine. Que fait-on Armand, on fuit ou on affronte le danger ?

Armand : On fait des pompes.

Ryu : Mais pourquoi déjà ?

Armand : J'ai entendu dire que les exercices de gymnastique terrorisaient les homards. Tu le sais pourtant, tu étais avec moi quand nous avons rencontré dans cette forêt le gentil monsieur qui offrait des cigarettes.

Ryu : Ah oui c'est vrai, mais moi je choisis plutôt des abdominaux.

Armand : On n'a qu'à effectuer l'échauffement que nous voulons chacun de notre côté.

Ryu : Entendu je parie que je peux tenir dix minutes.

Armand : Petit joueur je résiste au moins une demi-heure.

Le homard géant ne savait pas comment réagir face au comportement loufoque de ses deux proies. Il marqua une longue hésitation de plusieurs secondes, il ne comprenait pas le

pourquoi de ce qu'il voyait. Il n'était pourtant pas ivre, il ne consumma pas de pommes à cidre dans les heures précédentes. Mais il se demandait tout de même s'il ne s'avérait pas en état d'ivresse.

Ses victimes potentielles ne cherchaient ni à se défendre, ni à fuir, elles se livraient à des exercices physiques avec enthousiasme. Le homard se dit que ses proies ne le virent pas et qu'elles étaient juste focalisées sur l'entretien de leur corps, alors il poussa un puissant cri qui rappelait le meuh d'une vache afin d'avertir ses deux victimes. Il aimait bien instiller la peur chez les gens ou les animaux qu'il désirait manger. Mais encore une fois il eut le droit à une réaction surprenante. Ses deux victimes n'abandonnèrent pas leur échauffement. Elles ne semblaient pas sourdes puisqu'elles se parlèrent il y avait quelques secondes, mais elles restaient déterminées à enchaîner les pompes et les abdominaux.

Le homard se questionna sur le fait d'avoir débarqué dans une autre dimension, un monde qui obéissait à des règles absurdes. La situation était tellement déconcertante qu'il ne décela pas la présence d'un troisième ennemi, qui en profita pour l'incinérer à coup de boules de feu. Sig se révélait de plus en plus tenté de militer contre

l'usage de la drogue, à cause du comportement particulièrement spécial de ses amis. Il songeait à imposer une loi chez les pirates contre l'usage de stupéfiants, quand il faisait le compte des débilitesés d'Armand et de Ryu.

Sig : Pourquoi n'avez-vous pas cherché tous les deux à détaier ou à faire face au danger que représentait le homard ?

Armand : On voulait d'abord savoir qui était le plus endurant en matière d'échauffement physique. Et puis on agissait de manière intelligente en s'adonnant à du sport.

Sig : Pardon ?

Armand : Un homme natif de cette île qui fumait des cigarettes faits avec des champignons m'a affirmé que la gymnastique terrorisait les grosses bêtes. J'ai été sceptique au début, mais dès que moi et Ryu avons un peu fumer nous nous sommes ouverts à la vérité.

Sig : Je vous ai déjà dit cent fois que les champignons hallucinogènes, il valait mieux éviter cela.

Armand : Autrement pourquoi n'es-tu pas sur le bateau Sig ?

Sig : Je voulais vous avertir tous les deux d'un oubli important concernant l'existence des

homards. Ces animaux ont beau être rares, les plus petits pèsent au moins cinq cent kilos, par conséquent ils représentaient une grave menace pour toi et Ryu.

Armand : C'est gentil de t'inquiéter, mais tu n'as pas laissé le bateau sans surveillance tout de même ?

Sig : J'ai invoqué un petit golem de terre pour monter la garde, il ne possède pas une grande force, cependant il sera très difficile à assommer.

Ryu : Qu'est-ce qu'un golem ?

Sig : Il s'agit d'un être à forme humaine, le mien fait un mètre trente et n'a pas beaucoup de détails, je manque encore de pratique. Toutefois il dispose tout de même de longues griffes d'acier très tranchantes.

De son côté Lirnir admettait la justesse des conseils de Lote, mais il subissait quand même une puissante tentation. Il voulait participer à la traque d'Armand et de ses compagnons de manière efficace, mais il risquait d'être un poids mort dans son état actuel. Alors il songeait sérieusement à consommer de la potion de puissance. Cependant il savait qu'en agissant ainsi il provoquera l'inquiétude voire le désarroi

chez Lote son subordonné préféré. Alors il hésitait à boire la fameuse potion.

Il se demandait s'il ne devrait pas rester en arrière à donner des conseils, à consulter des documents et à préparer des stratégies pour cette fois. Puis il songea aux sensations de bien-être extrêmes suscitées par la potion, le sentiment d'être un dieu invincible, la terreur générée chez nombre d'ennemis. Il suffira que Lirnir supporte les effets du liquide pour être une incarnation de la force guerrière, un parangon d'efficacité martiale, un cauchemar terrible pour les pirates. Tout ce qu'il aurait à faire se limitera à déboucher une bouteille pour revivre des émotions inoubliables.

Certes il y avait un risque pour la santé, mais Lirnir était un adulte et le plus gradé des environs, alors personne n'allait le sanctionner s'il choisissait de boire de la potion. Puis pendant un temps il retint son geste, il malmena sérieusement son corps, il aurait sans doute un prix fort à payer plus tard. Il serait beaucoup plus raisonnable de se reposer plutôt que de combattre en recourant à un dopant efficace mais dévastateur dans beaucoup de cas. Il imaginait aussi l'angoisse de Lote s'il succombait à la tentation de la potion. Alors il rangea la bouteille,

mais il repensa ensuite à l'air moqueur d'Armand lors de sa victoire grâce à son élastique. Ce souvenir poussa Lirnir à céder aux sirènes du dopage.

Lirnir : Ah je vais beaucoup mieux.

Lote : Vice-amiral vous avez bu de la potion de puissance malgré mes conseils ?

Lirnir : En effet, mais rassurez vous je n'ai pris que quelques gorgées.

Lote : C'est trop, cette potion est un puissant stimulant, vous risquez un gros contrecoup.

Lirnir : Tant pis j'assumerai les conséquences de mes actes, et j'ai envie de me venger. Or je ne voulais pas être un poids mort.

Lote : Vous avez de la chance d'être un officier supérieur, sinon je vous consignerai dans votre cabine. La potion est déjà une folie, mais participer en plus à une traque constitue presque un suicide.

Lirnir : Merci de vous inquiéter, cependant je n'ai pas besoin de nounou, mais de subordonnés efficaces.

Lote : Très bien je vais mobiliser la quasi-totalité des troupes pour capturer Armand et son équipage. Il ne restera que deux à trois hommes pour garder notre navire.

Pendant que Lote rassemblait des forces militaires, Armand et ses compagnons toujours dans une forêt de pins discutaient sur le sort à réserver à une peau de renard, ils ne décelaient pas la menace pesant sur eux.

Armand : Les renards de cette île méritent leur réputation d'intelligence, j'ai été bluffé par la ruse consistant à marcher à l'envers. Cela m'a fait perdre un temps précieux, je n'ai pu tuer qu'une seule bête.

Ryu : Pour rendre hommage au renard qui nous a bien résisté, je propose de ne pas jeter sa peau, de la conserver comme un trophée.

Sig : Si tu veux mais il vaut mieux découper l'animal une fois à l'intérieur de notre bateau, et que nous ayons mis une certaine distance avec l'île de Domino.

Armand : Je te trouve parfois craintif, cependant tu es aussi de bon conseil alors je vais suivre ta suggestion.

Brusquement un adversaire se manifesta, il n'avait pas des intentions meurtrières, mais il était quand même un péril pour la liberté d'Armand et de ses camarades. Lirnir attendait

depuis des jours ce moment, l'occasion de prendre sa revanche. Il savoura l'instant présent avec délectation. Il se délecta de la peur qu'il suscita chez ses adversaires. Il était heureux de voir qu'il générait chez ses ennemis de la crainte.

Il se tâtait pour choisir la capacité spéciale qui servira à neutraliser ses antagonistes. Il hésitait entre un sort de paralysie ou un enchantement de renforcement physique. S'il immobilisait ses adversaires, il pourra rire de leur impuissance, il sera facilement de les narguer. Mais il s'agissait d'une solution de facilité, il voulait prouver qu'il dominait ses ennemis sur le plan guerrier. Alors il opta pour accroître sa rapidité et sa force avec la magie. Ainsi il pourra bien humilier ses ennemis, en les blessant et les assommant à coup de pichenette. Au moment où il exécuta son enchantement de renforcement, il sentit un vertige le prendre.

Heureusement la force de son esprit lui permit de compenser, sa volonté lui accorda un sursaut de vigueur, lui donna assez de répondant pour surmonter son état de santé défaillant. Lirnil vit l'angoisse dans le visage son subordonné Lote, alors une fois qu'il aurait capturé Armand et ses compagnons, il s'accordera une longue sieste, et il augmentera temporairement ses

périodes de repos afin de faire plaisir à son subalterne. Mais pour l'heure Lirnir devait veiller à attraper des pirates, il se concentra dans le but d'exercer sa vengeance.

Lirnir : Au cas où vous ne le seriez pas, les renards ont le titre de citoyens sur cette île, en tuer un est aussi grave que le meurtre d'un humain. Vous aimez avoir des ennuis, pirates.

Sig : Lirnir que fais-tu ici ? Je te croyais hospitalisé pour un long séjour.

Lirnir : J'ai été blessé mais seulement légèrement. Je vous conseille tous les trois de ne pas chercher à résister à votre arrestation, sinon vous aurez très mal.

Armand : Je t'ai déjà battu il y a une semaine Lirnir, je peux le refaire. **Lance un élastique.**

Lirnir (esquive le projectile) : La dernière fois j'ai été négligent, mais tu ne m'auras pas deux fois avec ton air abruti.

Armand : J'ai plein d'autres élastiques, rien n'est perdu.

Lirnir esquiva sans problème les attaques d'élastique qui lui étaient destinées. Il hésita pendant un moment à marcher sur les mains, et à tenter des manœuvres d'évitement pour prouver

sa supériorité mais il s'abstint. Il perdit déjà une fois parce qu'il se laissa aller, autant ne pas recommencer la même erreur.

Lirnir : Tu ferais mieux de laisser tomber, tu n'as aucune chance de l'emporter contre moi dans un combat où je suis sérieux.

Sig : As-tu une idée pour nous sortir de la mouise Ryu ?

Ryu : Oui il faut que l'on mette des chaussures avec vingt pointures trop grandes pour nous.

Sig : Hein ?

Ryu : Il est aussi nécessaire que l'on porte un nez de clown rouge.

Sig : Ce délire ne servira qu'à nous falloir une réputation de cinglés.

Ryu : Pas du tout Lirnir a dit que tant qu'il serait sérieux, il ne craindrait pas les attaques d'Armand. Alors si nous le faisons rire il cessera d'être sérieux, résultat il pourra perdre.

Sig : Assez de raisonnement loufoque, place à l'action intelligente.

Sig croqua dans une pierre noire tendre, aussitôt un goût immonde se répandit dans sa bouche. La substance avalée était comestible

mais se révélait posséder un goût infâme. Cependant Sig se sentit rapidement bien pour ne pas dire euphorique. Il décelait une puissance surnaturelle importante l'envahir. Il éprouvait une montée de pouvoir mystique qu'il qualifiait de fantastique. Il avait l'impression qu'il pourrait avoir le monde à ses pieds, qu'il disposerait d'un potentiel suffisant pour diriger le monde avec sagesse, pour inciter le peuple et la noblesse à lui adresser un culte passionné pendant des millénaires.

Puis il se reprit, toutefois s'il ne souffrait plus de mégalomanie, il lui restait à supprimer le problème de son exubérance, de son envie d'agir de façon disproportionnée. Il jugeait que vu sa puissance, il devrait faire dans le très spectaculaire, privilégier le franchement impressionnant, lancer des sorts particulièrement dévastateurs. Il disposait d'un pouvoir très accru, ce serait bien bête de ne pas en profiter. Il hésitait sur le fait d'invoquer un geyser de flammes afin de carboniser ses ennemis, ou de modifier le climat, afin de faire tomber des éclairs de foudre du ciel. Les prévisions météorologiques de la journée indiquaient des nuages sans pluie, et pas d'orage.

Cependant Sig jugeait qu'il avait un niveau suffisant en tant que mage pour brûler à coup d'éclairs venus du ciel ses adversaires. Finalement il se força à adopter un comportement beaucoup plus modéré, il opta pour simplement immobiliser quelques ennemis avec un enchantement. Il s'arrangea pour économiser ses forces afin de continuer d'être d'attaque, s'il devait participer à une longue confrontation.

Puis il invoqua un sort de vitesse pour se rapprocher à une allure surnaturelle de Lote paralysé par magie, et le tenir en otage avec un couteau. Il remarqua que Lirnir n'était pas immobilisé par un pouvoir.

Sig : Lirnir laisse nous partir sinon je tue le colonel Lote.

Lirnir : Tu me fourniras un prétexte pour vous casser des os à tous les trois, si tu assassines un officier.

Sig : Ton épouse ne vivra pas longtemps quand le conseil des cinq montagnes apprendra la mort de Lote par la faute de ton obstination.

Lirnir : Que veux-tu dire ?

Sig : Lote appartient à une famille très prestigieuse. S'il meurt, tu peux être certain que

le conseil des cinq montagnes se vengera sur tes proches de manière sanguinaire.

Lirnir : Très bien tu as gagné, mais tu n'es pas tiré d'affaire. Je jure de te faire regretter ton chantage.

Grâce à l'action d'éclat de Sig, lui et ses compagnons purent conserver leur liberté. Cela n'empêchait pas Ryu d'émettre des objections. Il admettait que son ami se montra héroïque, cependant Ryu croyait pertinemment qu'il aurait pu l'emporter tout seul. Il disposera d'autres occasions de prouver sa valeur, après tous les aventures ne manquaient pas sur les mers et les océans. Il y avait des tas d'îles peuplées de créatures et de gens hostiles, et des centaines de trésors fabuleux qui attendaient d'être déterrés ou volés.

Néanmoins Ryu estimait qu'il se fit flouer de la possibilité de vaincre Lirnir et ses hommes. Il se prépara pourtant avec amour et acharnement pour l'occasion. Il s'entraîna pendant des dizaines heures pour composer un discours destiné à provoquer des effets effroyables sur ses adversaires. Seulement voilà il avait fallu que Sig fasse son intéressant, décide d'étaler ses pouvoirs magiques. Certes il n'eut pas peur de se mettre en

danger pour sauver la vie de ses camarades, mais il souffrait quand même d'un goût prononcé pour se tirer la couverture à soi, pour le spectaculaire.

S'il avait eu un minimum de fair-play, d'équité, il aurait d'abord attendu que Ryu agisse, fasse sa prodigieuse démonstration, avant de recourir à ses atouts surnaturels. Cependant Sig était trop motivé par l'envie d'en mettre plein la vue avec ses sorts. Il cherchait la gloire avec passion, alors il opta pour l'usage de la magie, quand il existait des choix beaucoup plus raisonnables. Ryu refusait de se taire, il allait faire le maximum pour que Sig se sente coupable de jeter des sorts, alors que la situation ne nécessitait pas de débauche de forces mystiques.

Ryu : Bien joué Sig, mais je pense que mon numéro de clown aurait pu être très utile contre Lirnir et ses troupes. J'avais d'ailleurs tout un stock d'histoires drôles hilarantes.

Sig : Je ne crois pas, je suis certain qu'à part te couvrir de ridicule, jouer les clowns n'aurait servi à rien.

Armand : Je suis d'accord avec Sig, et je t'interdis de continuer à polémiquer Ryu, c'est un ordre de ton chef. Autrement quelles étaient les propriétés de la petite pierre que tu as avalé Sig ?

Sig : Il s'agit de pierre malnérale, un caillou qui renforce considérablement sur une courte période les capacités des mages. Mais le prix à payer est souvent élevé, je risque de souffrir de folie pendant quelques jours, sauf si j'ai beaucoup de chance.

Armand : Ton noble sacrifice ne sera pas oublié, tu auras une plus grosse part sur le prochain butin que nous acquerrons.

Sig : Merci Armand, ton geste me va droit au cœur.

Lirnir était assez furieux, il subissait une envie puissante de rouer de coups Lote. Tous deux se trouvaient dans une cabine confortable avec un lit, un bureau de travail en bois marron, et diverses épées accrochées au mur. Lirnir de par son statut de haut gradé avait le droit à un espace de vie agréable sur son bateau.

Lote : Merci vice-amiral d'avoir consenti à défendre ma vie.

Lirnir : Je ne suis pas content de vous colonel, vous m'avez caché votre rang de noble.

Lote : Je ne voulais pas empoisonner nos rapports.

Lirnir : C'est vrai que je n'aime pas les aristocrates, mais ce n'est pas une excuse suffisante pour justifier vos cachotteries.

Lote : Je m'excuse, cependant votre animosité pour les nobles est célèbre. Or je ne voulais pas fâcher un supérieur hiérarchique que j'estime.

Lirnir : Ce sont des paroles gentilles, mais elles ne vous éviteront pas une punition, à cause de vous de dangereux pirates ont pu s'enfuir.

Lote : Pas pour longtemps, Sig a pris de la pierre malnérale, maintenant je peux suivre sa trace.

Lirnir : Expliquez vous, je ne comprends pas.

Lote : J'ai la faculté de sentir l'aura des consommateurs de pierre malnérale, même quand ils se trouvent à des dizaines de kilomètres de moi.

Lirnir : Si nous parvenons effectivement à retrouver Sig et ses compagnons, je vous pardonnerai. Mais pour l'instant vous allez nettoyer le pont.

Lote : Bien vice-amiral.

Pendant qu'Armand fanfaronnait et mettait au point des plans souvent débiles, Sig lui réfléchissait assidument. Tous deux quittèrent l'île de Domino et naviguaient sur l'océan à bord de

leur bateau, ils établissaient une stratégie sur le pont de leur navire.

Sig : Il faudrait peut-être se cacher quelques temps, histoire que Lirnir perde notre piste, et j'ai très envie de me reposer un peu.

Armand : Je n'ai pas peur de la marine, je ne vais pas laisser les autorités me dicter ma conduite.

Sig : Tu devrais éprouver de l'angoisse pourtant, nous avons failli plusieurs fois être capturés par Lirnir.

Armand : Je sais que nous participons à une aventure dangereuse, cependant se laisser dominer par l'appréhension ne sert qu'à se créer des soucis.

Sig : C'est vrai toutefois la prudence aide à survivre longtemps. Les pirates qui n'angoissent pas un peu finissent souvent par connaître rapidement une fin tragique.

Armand : Je comprends ton point de vue, néanmoins je refuse la domination de la peur.

Sig : Réfléchir souvent est nécessaire pour accomplir des objectifs ambitieux.

Ryu : Il fait beau, j'ai cuisiné de bons petits plats, Sig tu devrais cesser d'angoisser et te détendre.

Sig : Bon j'imagine que je n'ai pas le choix.

Quelques minutes plus tard, Sig décida de s'adonner à la sieste pour oublier ses idées un peu noires. Il plongea assez rapidement dans un sommeil profond qui dura plusieurs heures. Il était assez fatigué par diverses péripéties. Il se reposa mal durant les nuits qui suivirent. Il dormit mais il était rongé par les soucis, résultat la qualité de son sommeil s'avéra médiocre. Il s'engagea sur une voie de navigation remplie de périls. Il ne s'agissait pas de dangers qui prenaient la forme de tempêtes ou d'autres désastres climatiques, ni de récifs ou d'autres éléments géographiques favorisant le naufrage, mais de créatures sournoises qui aimaient couler les bateaux.

Il affrontait à plusieurs reprises des sirènes, des femmes-poissons. Elles avaient un corps globalement humain avec quelques caractéristiques d'animaux marins comme des palmes, des écailles dans le dos, et la faculté de respirer des heures sous l'eau. Ses ennemies usèrent de différentes techniques pour prendre l'avantage. D'abord elles recouraient à des chants de charme destinés à exciter tellement l'appétit de luxure, que les victimes en perdaient tout sens commun et se jetaient dans l'eau en nageant comme des dératés, et en se moquant des

conséquences y compris la mort. Puis elles promirent des trésors enfouis dans la mer en échange du droit de les inviter à monter à bord. Elles finirent par abandonner pour se rabattre sur des proies plus faciles. Néanmoins Sig commençait à peine de se remettre des effets du chant des sirènes. Il résista moins bien que ses compagnons à cause d'une sorte d'allergie magique. Son esprit était très résistant au contrôle mental, par contre son corps avait tendance à s'affaiblir face aux sorts de domination. Un bruit terrible réveilla en sursaut Sig. Il se trouvait que Noir était de retour toujours à la tête d'une vaste flotte de pillards.

Noir : Vous avez plusieurs alternatives, le suicide, la mise à mort par nous ou la coopération pour se faire dépouiller.

Sig : C'est pas vrai la poisse nous colle, on a dû vexer un dieu pour s'attirer autant de guigne.

Noir : Vous n'êtes pas malchanceux, au contraire vous vous trouvez dans un bon jour. Je vous laisse la possibilité d'être en vie, une grâce que je n'accorde pas tout le temps.

Sig : Tu parles, se faire voler n'est jamais agréable.

Noir : Oui mais la mort est irréversible, tandis qu'il est toujours possible de reconstituer ses richesses. Bon assez discuté remettez moi vos biens les plus précieux. Mais qu'est-ce que c'est que ce délire ?

Sig le chevaleresque ne voyait pas d'alternative plus positive pour conserver la vie que de pratiquer la reddition, cela lui faisait mal de s'incliner devant un pirate qu'il méprisait. Mais il ne voyait que le choix de la soumission pour éviter des ennuis mortels. Il aurait apprécié de donner une leçon mémorable à Noir, mais il comprit qu'il ne faisait absolument pas le poids.

Son ennemi possédait des ressources beaucoup trop fortes en terme d'armement et de magie. Il était doté de vaisseaux comportant vingt à cent canons, alors que le navire de Sig ne bénéficiait que de l'appui de trois canons. En outre le chevaleresque sentait une importante puissance mystique chez certains de ses ennemis. Il décelait des pouvoirs surnaturels dangereux chez plusieurs adversaires. Il jugeait donc comme une folie grave d'essayer de résister, il souhaita juste que ses assaillants ne soient pas trop avides. Qu'ils laissent des réserves de nourriture et un

peu de matériel utile à la survie, comme les filets de pêche.

Ryu désira pendant un moment se bagarrer, mais un regard implorant de la part de Sig, émoussa sérieusement son envie de combattre. Ryu devait admettre que le rapport de forces était clairement défavorable, mais il lui en coûtait beaucoup de se laisser faire sans chercher à s'opposer. Néanmoins il préférait aussi éviter de se fâcher avec son ami le chevaleresque.

Armand ne désespérait pas, certes ses amis étaient entourés d'adversaires coriaces, mais il y avait toujours de l'espoir. Il prouvera que le courage et la détermination apportaient souvent de la lumière dans les situations désespérées, aidaient à empêcher des événements néfastes. Alors Armand servira de projectile pour un arc. Il jouera le rôle d'une flèche.

Sig : Arrêtes Armand tu ne fais que te couvrir de ridicule.

Armand : Je suis plus lourd qu'une flèche, donc je peux faire beaucoup plus de dégâts. **L'arc tire vers le ciel. Wouah. Sa tête heurte le sol de bois dur de son bateau.**

Noir : Très impressionnant. Armand a quoi rime ce spectacle comique, à part te faire mal ?

Armand : Je veux te tuer en usant d'un moyen original, laisse moi réessayer. **Il tend l'arc toujours en direction du ciel et retombe de nouveau sur le sol de son navire.**

Noir : Au lieu de pointer ton arc vers le ciel, ce serait peut-être plus efficace de chercher à me viser moi ou mon navire ?

Armand : Effectivement c'est une bonne idée. **Il tend l'arc et plonge dans l'eau.**

Noir : Bon ma religion m'interdit de verser le sang des débiles, je vous épargne donc tous les trois. Et puis je doute qu'une équipe de comiques dans votre genre ait beaucoup de richesses.

Armand (nage et remonte à bord) : S'avez vu ça les gars, j'ai intimidé par mes compétences de combattant le terrible commandant Noir.

Sig : Ce ne sont pas tes talents de guerrier, mais tes aptitudes à provoquer la pitié qui t'ont sauvé la vie.

Ryu : On arrive bientôt à la tour des miracles, préparons nous à débarquer.

Sig : Tu as raison Ryu, oublions le côté pathétique de notre capitaine puisqu'il nous a bien rendu service.

La tour des miracles était un édifice haut de dix étages, mesurant plus de trente mètres. Il s'agissait d'une tour rectangulaire en pierre orange dans un triste état. Il y avait quelques siècles, cet édifice attirait nombre d'aventuriers, mais suite à l'affaire des cartes prodigieuses, très peu de gens cherchaient encore à la visiter. Un escroc notoire convainquit plusieurs groupes d'érudits d'acheter un parchemin censé mener vers des trésors fabuleux. Problème le charlatan dut dévoiler suite à son arrestation sa duperie, ce qui poussa des sommités en matière d'exploration à considérer la tour comme un lieu sans intérêt, un endroit qui ne servait qu'à alimenter les fantasmes de nigauds. Résultat elles convainquirent la plupart des aventuriers et curieux de juger l'édifice comme un bâtiment sans intérêt stratégique, une ruine qu'il valait mieux éviter d'étudier pour conserver une réputation positive.

Cela n'empêcha pas le maître défunt de Sig de consacrer beaucoup de temps pour enquêter sur la tour, de chercher à percer ses secrets. Les moqueries à son égard ne firent que renforcer sa détermination et son envie de découvrir la vérité. Il finit par estimer que l'édifice renfermait des détails franchement intéressants. Mais il mourut

avant d'avoir pu prouver de manière certaine ses intuitions et ses théories. Alors Sig se jura de reprendre le travail de son maître, afin de le couvrir de gloire, s'arranger pour que la postérité retienne le nom de son mentor comme celui d'une personne méritante et non un être excentrique. Sig se sentait très heureux, si tout se passait bien, il allait réaliser un rêve cher, concrétiser un désir qui le taraudait depuis des années.

Armand : Quelle est la procédure pour trouver les trésors de la tour ?

Sig : D'après ce livre, il faut toucher certaines pierres au rez-de-chaussée de la tour afin de déclencher l'apparition d'un passage secret. Alors voyons. **Un clic se déclenche.** Eh ça marche, continuons. **Une porte souterraine s'ouvre.**

Armand : Je sens que nous allons devenir très riches.

Sig : Méfiance il y a sans doute un puissant gardien à affronter, je sens une aura maléfique redoutable.

Armand : Tant mieux, on retirera plus de gloire à vaincre de dangereux périls.

Armand et Ryu foncèrent vers le bas de l'escalier, ils distancèrent facilement Sig. Ils possédaient un véritable don pour la course. Ils adoptaient tout de même une attitude dangereuse. S'il y avait des pièges, ils se mettaient dans une situation de vulnérabilité. Ils prenaient le risque d'écoper de gros dégâts surtout que le souterrain était mal éclairé. Ils prirent la précaution de se munir de torches pour éviter d'être dans le noir le plus total, mais ils voyaient tout de même mal devant eux. Toutefois ils demeuraient focalisés sur l'envie de butin, ils s'avéraient impatients de mettre la main sur des richesses considérables.

Alors ils fonçaient sans trop réfléchir aux conséquences. Ils se forçaient à avancer vers ce qu'ils espéraient un futur radieux. Heureusement pour eux les concepteurs du souterrain n'investirent pas dans des traquenards mécaniques ou magiques. Il n'existait aucun piège même rudimentaire pour bloquer leur avancée. Par contre il restait le problème du gardien qui était un très gros morceau. Les concepteurs de la tour voulurent installer des traquenards dans leur édifice, problème ils durent déboursier une véritable fortune pour le vigile chargé de surveiller les trésors.

Alors ils n'eurent pas les moyens d'investir dans des pièges. Au début ils râlèrent mais quand ils s'aperçurent de l'efficacité extrême de leur sentinelle, ils s'adoucirent. Leur gardien possédait la capacité de tenir tête à une armée colossale, et ils étaient un vrai cauchemar pour les stratèges les plus intelligents de par son expérience qui se comptait en millénaires.

Ryu : On dirait qu'un vampire est présent près de nous, on fuit ?

Armand : Non j'ai une meilleure idée, découpons avec des ciseaux du papier.

Ryu : Il faut déchirer des feuilles.

Armand : Non les découper.

Ryu : Les déchirer.

Armand : Faisons des confettis avec du papier.

Ryu : Ensuite on organisera une soirée de gala pour le vampire.

Le vampire de sexe masculin, était un grand gaillard d'un bon mètre quatre-vingt-dix qui évoluait totalement nu. La pâleur de sa peau blanche et le fait qu'il arborait un grand sourire dévoilant ses crocs aidait aisément à le reconnaître. Il resta perplexe devant l'attitude spéciale d'Armand et de Ryu. Il se demanda s'il

était nécessaire de tuer des gens qu'il voyait comme des demeurés, des imbéciles pathétiques. Il vivait depuis des millénaires, mais c'était la première fois qu'il rencontrait des personnes qui réagissaient en cherchant à combattre en découpant du papier. Le vampire se questionnait sur la démarche à suivre.

Il sera très facile de saigner à blanc ses adversaires avec ses crocs ou les griffes de ses mains. Néanmoins il se sentirait profondément déshonoré s'il agissait ainsi. Certes il jura de protéger les trésors de la tour, et il avait bien l'intention de remplir son rôle. Mais après réflexions, il préférait recourir à une alternative, il effacera la mémoire de ses antagonistes afin de préserver la tour. Ainsi il ne tuera pas ses ennemis, tout en évitant de se salir moralement.

Puis il se reprit, l'attitude volontairement spéciale d'Armand et de Ryu était peut-être une ruse pour le pousser à baisser sa vigilance. Alors le vampire se mit à étudier ses adversaires, il analysa leur aura, il sonda leur esprit. Et il eut la surprise étonnante de remarquer qu'Armand pensait sincèrement que les confettis de papier constitueraient un outil de victoire contre les gens hostiles. Le vampire ne comprenait pas le pourquoi d'un raisonnement pareil, il en fut si

étonné qu'il relâcha temporairement sa garde. Sig qui rattrapa ses deux amis, en profita alors pour envoyer un couteau trempé dans de l'eau bénite sur le gardien. Normalement le vampire aurait dû facilement éviter le coup, mais son état d'hébétude ralentissait terriblement ses réflexes, sa blessure par une lame au cœur signifia son trépas.

Armand : Tu n'avais pas à intervenir, je maîtrisais la situation Sig.

Sig : Vous étiez tellement déroutants tous les deux avec votre dialogue absurde, que le vampire est resté figé par l'étonnement pendant plusieurs secondes. Cela m'a permis de le tuer.

Ryu : Oh regardez une bouteille à vin vide.

Armand : Cet objet a une quelconque utilité Sig ?

Sig : C'est une bouteille à génie, elle n'en contient pas, mais elle permet de piéger des êtres très utiles. Je connais des mages de haut niveau prêts à payer un million de pièces d'or pour en obtenir une.

Armand : Parfait la journée a été très bonne.

La joie de la découverte laissa rapidement place à une grande peur chez les compagnons de Sig, quand ils émergèrent dehors près de la tour.

En effet ils remarquèrent la présence de Lirnir qui but une double dose de potion de puissance pour l'occasion. Il prit de gros risques, mais apparemment il eut de la chance, car il irradiait d'un niveau de pouvoir colossal. Il devrait sans doute en payer plus tard le prix fort, cependant pour l'instant il était une véritable terreur, un adversaire presque invincible pour des pirates.

De plus Lirnir ne se sentit pas aussi bien depuis des années, il éprouvait une véritable euphorie à l'idée d'acquérir une bouteille à génie. S'il parvenait à user avec adresse de cet artefact, il pourra formuler un vœu, et signifier l'anéantissement de la plupart des pirates de ce monde. Bien sûr cela exigera de gros efforts, les génies s'avéraient des êtres dont les forces surnaturelles les rendaient difficiles à piéger.

Néanmoins Lirnir disposait d'une bonne piste pour concrétiser un rêve très cher à son cœur. Il possédera bientôt si tout se passait bien, un objet mystique capable de changer la face du monde avec la bouteille. Pendant quelques secondes il eut la pensée égoïste de chercher à s'occuper d'abord de son confort personnel, plutôt que d'œuvrer pour la marine, mais cet élan de vanité cessa très rapidement.

Lirnir considérait souvent son sens du devoir comme prioritaire sur ses aspirations individuelles. Toutefois il ne confierait pas à ses supérieurs hiérarchiques la bouteille. Il la gardera sur lui afin de garantir que le vœu réalisé avec cet artefact serve bien la lutte contre la piraterie, et non les désirs de luxe de vieux croulants imbus d'orgueil.

Ryu : Enfer Lirnir.

Lirnir : Vous êtes cernés sales pirates, rendez vous.

Armand : Pas de panique, j'ai une arme secrète terrible. J'ai du tabac, je vais détruire les poumons de Lirnir avec la fumée de ma cigarette.

Sig : Armand le tabac tue mais c'est un procédé lent qui se compte en années voire en décennies.

Armand : Zut je croyais que mon arme agissait de manière immédiate. Je pensais qu'en soufflant de la fumée de cigarette, je tuais rapidement les gens.

Ryu : Regardez le corps de Lirnir est bizarre.

Lirnir : Cette fois vous ne m'échapperez pas, mais que se passe t-il ? Ha, ha, pourquoi mon corps crée un véritable brouillard de gaz hilarant, ha, ha sans que je le veuille ?

Lote : Hi, hi, la potion de puissance détraque, hi, hi votre corps et vos pouvoirs.

Le vent soufflait en direction de Lirnir et de ses hommes, résultat c'étaient eux qui s'avéraient les principales victimes du gaz. Armand le souple voulut essayer de rigoler un bon coup, il se dirigea donc vers les marins au lieu de tenter de fuir. Il oubliait les notions les plus élémentaires de survie, mais il s'en fichait. Il se sentait un peu triste, alors il désirait rire un peu, y compris de manière forcée pour essayer de retrouver un certain niveau de bien-être.

Et puis il ne craignait rien avec ses saucisses, il n'avait même plus besoin de les charger en énergie combattive pour remporter la victoire. Il lui suffirait de compter sur sa force musculaire exceptionnelle. Un homme lui assura qu'il était un prodige de puissance puisqu'il arriva à casser un cure-dents en bois avec une seule main. Armand était donc décidé à triompher en lançant bêtement des saucisses sans recourir à aucune faculté pour augmenter leur côté destructeur. Cela promettait beaucoup, du style de véritables rires sincères. Le souple risquait pourtant la mort, néanmoins il s'avérait fermement motivé pour affronter des adversaires

diminués, mais toujours redoutables avec seulement des saucisses, et sans recourir à un pouvoir.

Il commettait une superbe erreur, qui aura des conséquences vraisemblablement tragiques. Heureusement le souple accepta de mauvaise grâce de renoncer à son action téméraire, de s'enfuir car Sig lui promit de lui enseigner une méthode pour se rappeler comme ne pas oublier de mettre son pantalon le matin. Finalement Armand et ses amis détalèrent sans ennui, grâce à la désorganisation des troupes ennemies qui résistaient mal au gaz hilarant.

Chapitre 9 :

Siméon le mage quand il apprit le vol dans son domicile entra dans une colère noire, et il se jura de faire payer très cher à Armand et ses compagnons leur forfait. Il leur infligera des tourments épiques, il usera de ses outils de torture les plus élaborés et douloureux pour se venger. Il avait justement une formation poussée en tant que bourreau, il fit bien progresser la science de la torture. Alors il comptait bien battre son record de durée de supplice avec Armand et ses camarades. Il sortirait le grand jeu pour eux, mais

il s'arrangerait aussi pour les maintenir longtemps en vie, plusieurs mois si possible. Il les immobilisera avec des sorts de paralysie, et il leur injectera des nutriments au moyen de piqûres pour les empêcher de mourir de faim. Il se tâta pour choisir le moyen le plus approprié de provoquer les pires souffrances. Il y avait le classique écrase-doigt, une machine simple qui prenait peu de place, et facile à emporter durant un voyage qui consistait à resserrer un étau sur les doigts de la main, jusqu'à les faire éclater. Ou alors le traditionnel scalpel empoisonné avec une toxine non mortelle, mais amplifiant terriblement les tourments.

Siméon voulait quelque chose de plus innovant, il entendit parler d'un laboratoire de recherche qui mettait au point de nouvelles méthodes d'interrogatoire pour les autorités. Il y fera peut-être un tour. Il dénichera peut-être là-bas de nouvelles techniques intéressantes. Puis il eut une révélation, il disposait déjà d'un moyen de pression original, et extrêmement vicieux, il ferait consommer une tartine de biscotte sans sel à ses ennemis. Quand le mage réalisa son délire, il se dit qu'il devrait arrêter l'opium, cela ne lui réussissait pas. Il se rendit auprès de Lirnir dans une caserne de la marine.

Siméon : Vice-amiral Lirnir j'ai entendu beaucoup de bien de vous, mais je crois que votre réputation est exagérément élogieuse. Cependant je ne suis pas là pour vous accabler, mais pour vous offrir mon aide.

Lirnir : C'est gentil de me proposer un appui, toutefois je suis certain d'arriver tôt ou tard à arrêter Armand et sa bande.

Siméon : Peut-être mais avec mon soutien cela sera plus rapide, et puis vous n'avez pas le droit de refuser, le conseil des cinq montagnes m'a remis une lettre d'accréditation qui stipule que vous êtes sous mon commandement.

Lirnir : Très bien quels sont vos ordres ?

Siméon : Vous allez mobiliser tous vos hommes pour la traque d'Armand et de ses sbires. Votre première priorité jusqu'à nouvel ordre consiste à leur mettre la main dessus.

Lirnir : Très bien quels sont vos consignes pour arrêter la bande de dangereux forbans ?

Siméon : Avant tout de chose je veux un serviteur attitré pour cirer mes chaussures.

Lirnir : Pardon ?

Siméon : C'est pourtant évident, je réfléchis mieux avec des chaussures propres.

Lirnir : Excusez mon manque de discernement.

Lirnir n'appréciait pas du tout Siméon, mais il apprit à craindre le personnage, aussi il le ménageait autant qu'il le pouvait. Même s'il devait se retenir beaucoup pour ne pas s'énerver en sa présence.

Quant à Lote le colonel, il avait des envies de meurtre à l'égard de Siméon, il devait supporter des caprices vraiment durs, comme l'obligation de refaire la vaisselle de cent assiettes parce qu'un couvert n'était pas totalement impeccable. Lote était obligé d'endurer des simagrées et des remarques déplaisants à longueur de journée. Il laissait un malheureux grain de poussière sur une table, et il avait le droit à un commentaire assassin voire à une gifle. Et encore les punitions et les blâmes ne concernaient pas que le colonel.

Siméon s'avérait odieux avec l'ensemble de l'équipage qui se trouvait dans le bateau de bois le transportant. Et il prenait des gants avec Lote dans le sens qu'il ne chercha pas à le tuer ou le blesser gravement. Quand il éprouvait du ressentiment contre un être ayant le grade de soldat ou un simple domestique, il agissait avec férocité, il organisait souvent une véritable mise à mort. Ainsi en une semaine il jeta dix sorts offensifs sur des malheureux qui eurent la

malchance de lui déplaire. Il balançait des éclairs magiques sur des gens qui ne remplirent pas de manière parfaite les objectifs assignés.

Siméon posait de sacrées exigences, il imposait un rythme de travail effréné, résultat parvenir à le satisfaire relevait de l'épreuve franchement difficile. Mais il se moquait des revendications ou des plaintes, y compris celles très polies. Il était là pour être servi avec déférence, et ceux qui osaient contester sa suprématie ou ne témoignaient pas assez de compétences, subissaient un traitement de choc, du genre une puissante décharge électrique aux conséquences mortelles. Aussi Lote chercha conseil auprès de Lirnir dans la cabine de son chef.

Lote : Ce Siméon m'horripile, il a beau être un mage influent, je le trouve franchement méprisable.

Lirnir : Moi aussi je considère Siméon comme antipathique, mais les ordres sont les ordres, et il vaut mieux faire attention à vos propos colonel.

Lote : Pourquoi donc ?

Lirnir : Siméon a la réputation d'aimer espionner les gens grâce à sa magie, et de se montrer impitoyable avec ceux qui l'insultent.

Lote : Vous voulez dire que Siméon a déjà commis des meurtres ou du moins blesser des personnes, juste parce pour se venger d'opinions peu favorables à son égard.

Lirrir : Beaucoup de rivaux et de détracteurs de Siméon ont connu un sort funeste.

Lote : Je vois, il est nécessaire d'être poli et courtois avec le mage pour sa survie.

De son côté Armand le souple bricolait, il se découvrit un intérêt pour l'assemblage de matériaux afin de créer ensuite des machines. Il avait un certain don pour concevoir des objets avec un marteau et d'autres outils. Problèmes ses fabrications avaient souvent une fonction cachée assez catastrophique. Elles marchaient relativement bien, mais d'un autre côté elles déclenchaient par moment des catastrophes. Par exemple un jour Armand conçut une montre, elle fit vieillir de cent ans un banc de dauphins quand elle tomba dans l'eau. Ainsi ces animaux passèrent de fringants à un tas d'os qui coula progressivement. Le souple avait le don de communiquer fréquemment une magie puissante sans le faire exprès à ses fabrications.

Il n'étudia pas la magie, mais son corps en débordait, et il prit l'habitude de signer ses

œuvres en les badigeonnant d'une goutte de son sang. Ainsi il produisait presque systématiquement des objets surnaturels ayant des propriétés aléatoires. Sig tolérait ce genre d'agissements car cela lui rapportait gros. Un objet mystique même avec des facultés potentiellement dévastatrices pour son propriétaire, intéressait beaucoup quand sa magie était puissante.

De toute façon Sig avertissait chacun des acheteurs de ne pas chercher à user de l'article vendu dans sa fonction première, plutôt comme catalyseur pour renforcer le pouvoir de rituels surnaturels. Cela valait mieux pour la survie du propriétaire. La fois où un pirate usa du pistolet-bombe comme arme il périt, il explosa avec tout son équipage tout en coulant son galion. Par contre il envoya aussi dans les airs une jolie lumière de feu d'artifice.

Sig : Armand cela fait des jours que tu bricoles, que fais-tu exactement ?

Armand : Suis moi, je vais te montrer une merveille.

Sig (descend un escalier) : C'est assez impressionnant, tu l'as fait avec l'aide de Ryu, ou tu t'es débrouillé seul ?

Armand : Mon moteur de bateau est une réalisation purement personnelle, je l'ai monté tout seul.

Sig : D'un autre côté j'aurais choisi quelque chose de moins tape à l'œil, de plus discret.

Armand : Ce moteur est formidable du point de vue de la performance, c'est l'essentiel.

Sig : C'est vrai mais les ailerons, la couleur rouge, et surtout les cracheurs de feu, je trouve que cela est une démonstration de mauvais goût.

Armand : Au contraire c'est un moyen de souligner sa puissance, c'est très beau les jets de flammes de plus de trois mètres de haut.

Sig : Admettons, tu comptes l'essayer quand ?

Armand : Tout de suite.

Sig : Ton moteur peut cracher des flammes impressionnantes à plus de trois mètres de distance, et tu es à moins de cinquante centimètres de lui, que va-t-il t'arriver ?

Armand : J'aurais des saucisses parfaitement cuites, et un joli teint bronzé.

Sig : Non tu vas mourir, place autrement ton moteur, c'est un conseil.

Armand : Voilà cette fois c'est parfait.

Sig : Tu vas brûler le pont et accessoirement Ryu, si tu places ton moteur dans cette position.

Armand : Tu n'as rien à dire cette fois ?

Sig : Si, le moteur va me tuer, s'il est activé maintenant.

Armand : Bon je remets à sa position première mon moteur.

Sig : On dirait que tu tiens absolument à ce qu'il y ait une victime d'un accident grave, tu es de nouveau en danger de mort.

Armand : Mais non, je ne crains pas les brûlures d'un feu à plus de mille degrés, je me suis enduit de crème solaire.

Sig : Tu devrais remettre à plus tard ton essai. Mes sens magiques m'informent que nous avons de la visite.

Noir le pieux hésita beaucoup avant de chercher à combattre de nouveau Armand, toutefois la perspective d'abandonner une source de revenus fabuleuse lui était insupportable. En effet il entendit que son interlocuteur mit la main sur un butin fabuleux, au début Noir prit pour un délire dû à l'alcool et la drogue les fanfaronnades d'Armand. Mais il se dit après réflexions qu'il y avait peut-être un fond de vérité dans les paroles de son ennemi.

En outre Le pieux consulta un oracle qui l'informa de ne pas se fier aux apparences, qu'opter pour vérifier en profondeur les propos

de débiles le couvrira de richesses. Alors Noir enquêta de façon poussée sur le souple, et il dénicha des renseignements qui confirmèrent son intuition, renforçant les présomptions selon lesquelles Armand dénicha un objet magique réputé.

Le pieux apprit par exemple que son adversaire entra en contact avec des antiquaires célèbres, pour mener des négociations sur un artefact censé apporter des conséquences très positives à son propriétaire, si les circonstances se révélaient propices. Noir corrompt financièrement des serviteurs, mais il ne regrettait pas du tout ses démarches. Si tout se passait bien, il sera bientôt plus que remboursé. Il disposera bientôt de quoi se payer les services de centaines de politiques, il pourra construire de somptueux lieux de culte pour son dieu, le Grand Pirate. Il sera capable de recruter pendant des décennies des armées entières de fameux guerriers pour piller et mettre à sac des pays entiers. Le pieux voyait l'avenir d'un œil très favorable. Tout ce qu'il avait besoin pour réaliser ses rêves, se limitait à dérober à Armand ses possessions surnaturelles.

Noir : Bonjour les débiles, je suis là pour un objet très précieux, votre bouteille à génie, remettez la moi et je vous épargnerai.

Sig : Je croyais que tu ne pouvais pas t'en prendre à Armand à cause de tes principes religieux ?

Noir : Je ferai un très beau don financier aux prêtres de mon culte pour me faire pardonner.

Sig : Cela ne suffira pas à t'absoudre.

Noir : J'ai aussi prévu un pèlerinage, je pense obtenir le pardon de ma divinité tutélaire, donc je n'ai pas à m'en faire.

Sig : Comment as-tu su pour la bouteille ?

Noir : Armand et Ryu ont le triomphe assez bruyant. Ils ont fêté de manière tapageuse leur acquisition, et ils ont crié à diverses reprises la raison de leur bonne humeur dans plusieurs bars.

Sig : Les péchés graves ne s'effacent pas facilement.

Noir : C'est vrai, mais je disposerai en vous volant d'arguments solides pour bénéficier de l'absolution. Bon assez discuté remettez moi la bouteille ou périssez.

Ryu le guerrier comptait se sacrifier pour remédier à sa faute grave, il contribua à ce que des ennemis soient attirés vers lui et ses amis.

Alors Ryu expiera son erreur en tuant un maximum d'adversaires. Il mourrait sans doute durant l'assaut, mais il ne considérait pas cette perspective avec angoisse. Il préférait une mort glorieuse à une vie placée sous le sceau de l'infamie. Il ne désirait pas pour autant trépasser, mais il avait un profond sens de l'honneur. Et il ne voyait comme solution pour se faire pardonner, que de combattre de manière acharnée pour causer la mort d'un grand nombre d'ennemis. Ce genre d'attitude signifiait souvent le décès, mais le guerrier préférait actuellement subir le trépas plutôt que de fuir. Il se fit d'ailleurs la promesse solennelle d'être moins bavard quand il célébrait une victoire s'il survivait à la confrontation.

Sig doutait d'obtenir la victoire à moins de prendre des mesures désespérées, il étudia la théorie sur un sort de tempête. Cet enchantement climatique pourrait le sauver lui et ses camarades, mais il y avait un prix très élevé à payer. Il faudra accepter de se retrouver dans la peau d'un vieillard, se contraindre à renoncer à sa jeunesse pour adopter le corps d'un individu en fin de vie. Sig avait envie de maudire ses deux compères Ryu et Armand pour leur grande bouche, mais il éprouvait aussi une affection sincère à leur égard.

Alors il se dit que le prix à payer était certes élevé, mais tout de même acceptable. Il souhaitait conserver un corps vigoureux et en bonne santé, mais il voulait aussi tout tenter pour sauver la peau de ses camarades. Cependant il stoppa net son incantation surnaturelle quand il remarqua le manège d'Armand.

Sig : Mais que fais-tu Armand ? Pourquoi mets-tu les doigts de tes deux mains en même temps dans les narines et les oreilles ?

Armand : J'utilise la technique de kung-fu « Je suis un bouffon victime d'une prodigieuse escroquerie » pour causer la mort de Noir.

Sig : Qui t'a appris cette débilité ?

Armand : Un prodige du combat pour seulement mille pièces d'or pour une minute d'initiation.

Sig : Tu donnes une très mauvaise image de nous.

Armand : Mais non, ma technique met juste un peu de temps à agir.

Noir : Il n'y a aucun doute, tu es l'élus, ta débilité te désigne comme le Sauveur. Je suis par conséquent contraint de vous épargner tous les trois.

Sig : Euh merci, je te dis au plaisir de ne jamais te revoir.

Noir : Je vais colporter à mon culte la nouvelle, le Sauveur débile est parmi nous.

Encore une fois la débilité d'Armand le sauva lui et ses compagnons de la mort. Sig se demandait s'il ne rêvait pas, tellement la situation paraissait surréaliste. En effet l'intelligence et la stratégie n'apportèrent pas la survie, à la place se furent la stupidité et l'improvisation pathétique qui garantirent que Sig soit toujours en vie. Il se pinça plusieurs fois mais bien qu'il ressentit de la douleur, il n'était pas convaincu de ne pas se trouver dans un songe. Il entendit dire que grâce à la magie, il était possible de concevoir des rêves où de la douleur pouvait être ressentie. Il ne voyait que la possibilité de dormir pour expliquer les aventures loufoques qu'il vécut.

Puis il se reprit, la vie était pleine de surprises, et il arrivait que des actes peu sensés soient la solution pour résoudre un problème. Sig se dit d'ailleurs qu'il devrait prendre plus souvent exemple sur Armand le souple pour mettre au point des plans. Il devrait inclure davantage de débilité et moins de lucidité pour vaincre l'adversité. Après tout Armand prouva à plusieurs reprises que ses loufoqueries

constituaient la clé pour se sortir de la mouise, parvenir à retourner une situation désespérée.

Cependant finalement Sig opta pour rester lui-même. Certes le souple se tira plusieurs fois d'un contexte défavorable grâce à ses raisonnements spéciaux. Mais cela ne voulait pas dire que la logique n'était pas la clé pour survivre longtemps. Armand s'avérait très souvent chanceux, mais le mauvais sort finira un jour ou l'autre par le rattraper. Et à ce moment là, il faudra mieux réfléchir posément et s'appuyer sur des raisonnements construits plutôt que du grand n'importe quoi.

Armand : Tu doutais de moi Sig, mais ma technique nous a évité des ennuis monumentaux.

Sig : D'accord mais on n'en aurait pas eu besoin, si toi et Ryu auriez su tenir votre langue.

Armand : J'avoue j'ai été trop bavard, cependant je me suis bien rattrapé.

Sig : Nos prochains adversaires n'auront pas forcément la même foi que Noir. Ils risquent de se montrer plus agressifs.

Armand : Ne t'en fais pas, je n'ai pas encore utilisé de ma technique la plus redoutable qui s'appelle « Je suis un idiot qui a perdu une grosse somme d'argent ».

Sig : Abandonne les coups spéciaux imbéciles, et apprends plutôt la magie, tu me sembles avoir un don pour jeter des sorts.

Quant à Siméon le mage, il continuait de traiter de façon très hautaine Lirnir, malgré le fait que tous deux aient fait plus ample connaissance à force de voyager ensemble. Il fallait dire que Siméon se voyait comme une sorte de chef d'œuvre intellectuel, et qu'il méprisait les guerriers comme Lirnir. Il admettait que les combattants avaient leur utilité, mais le mage les considérait comme des êtres inférieurs souvent entachés d'un stupide sens de l'honneur ou de principes désuets.

Les guerriers pouvaient servir de temps en temps des causes supérieures, mais ils ne valaient pas la peine de s'intéresser à eux d'après Siméon. En effet le mage jugeait les combattants comme des éléments secondaires, dont il fallait user sans regret. Il évaluait les militaires d'une façon extrêmement réductrice, pour lui les guerriers n'étaient pas des gens mais des ressources dont il était nécessaire de sacrifier la vie sans éprouver de sentiments. Le mage pensait qu'un combattant ne méritait aucun égard, et qu'il était nécessaire de s'en débarrasser comme d'une vieille

chaussette usagée, dans le cas d'une réduction de son utilité.

Siméon témoignait un mépris souverain pour les guerriers sous son autorité, qu'il assimilait à des objets animés, dont il avait le droit de jouer avec, et de faire mourir à sa convenance. Ainsi il orchestra de véritables batailles avec comme unique motivation de gagner quelques sous. Il envoya à la mort des centaines de militaires à la seule fin de s'enrichir légèrement. Il causa de véritables carnages dans les rangs de combattants pour une raison futile, un profit mineur.

Siméon : Vice-amiral j'ai de bonnes nouvelles, j'ai localisé grâce à mon réseau d'informateurs, Armand et ses hommes. Nous devrions les capturer d'ici quelques jours au plus tard.

Lirnir : Merci votre excellence, je vous suis reconnaissant de votre aide.

Siméon : Vous êtes insolent je trouve, mon titre exact est votre excellence magnifique, à l'avenir tâchez d'honorer mon rang comme il se doit.

Lirnir : J'ai compris mon erreur, je ne la referai plus.

Siméon : Il y a intérêt, sinon les conséquences seront très néfastes pour vous.

Lote : Non mais dites donc, vous abusez mage.

Lirnir : Veuillez pardonner mon subordonné, il n'est pas habitué aux questions de protocole.

Lote : Mais vice-amiral.

Siméon : Comme j'ai reçu une bonne nouvelle, je veux bien me montrer clément, cependant je n'accorde que rarement de grâce. Est-ce bien clair ?

Lote : Très clair veuillez accepter mes plus plates excuses, je suis profondément navré.

Siméon : Il y a un peu d'espoir pour vous colonel, vous êtes un rustre néanmoins vous semblez capable d'apprendre.

Lote le colonel devait faire des efforts pour ne pas concrétiser son fantasme de plonger une lame dans la gorge de Siméon le mage. En effet il perdit plusieurs subordonnés fidèles et travailleurs, parce que le mage décida de faire des exemples, et encore il n'y avait aucun motif aux condamnations à mort. Il s'agissait juste d'un moyen de répandre la terreur, d'inciter à témoigner de la peur craintive pour Siméon.

Ainsi quinze valeureux marins se firent assassiner pour le seul et unique but de servir de défouloir à un mage mégalomane, qui pensait ainsi qu'il enseignait de manière rapide et

pédagogue le respect à son égard. Il voyait la vie humaine comme un facteur très négligeable pour lui, seuls les supérieurs hiérarchiques méritaient de la considération. Lote quand il apprit la nouvelle se demanda s'il ne subissait pas un terrible cauchemar. Le plus horripilant et dérangeant ne venait pas d'assister à l'exécution de subalternes, mais le grand sourire qu'afficha le mage au moment de la décapitation des quinze malheureux.

Sans l'intervention de Lirnir, il ne faisait aucun doute que Lote aurait tenté d'arracher le cœur de Siméon. Heureusement il se contint, car il savait que ses chances de réussite se révélaient faibles pour ne pas dire inexistantes. En outre il réalisa que même s'il ôtait la vie au misérable, il ne s'en tirerait vraisemblablement pas, qu'il serait condamné à une peine infâme lui et bon nombre de personnes. Alors il se forçait à retenir sa colère, même si son ressentiment croissait de manière grandissante, qu'il atteignait des sommets de haine.

Lote : Siméon le mage est insupportable, comment faites-vous vice-amiral pour supporter sa présence ?

Lirnir : Je serre les dents, et je fais contre mauvaise fortune bon cœur. L'édit qui protège Siméon lui confère des pouvoirs politiques exorbitants. Si jamais nous le mettons en colère nous risquons nous et nos proches d'être mis à mort. Alors je me force à le supporter.

Lote : C'est franchement difficile, plus orgueilleux que Siméon cela me semble impossible.

Lirnir : Oh que si, vous ne connaissez pas les cinq montagnes, le mage est modeste comparé à eux.

Lote : Combien de temps encore faudra t-il se coltiner Siméon selon vous ?

Lirnir : Pas très longtemps si tout se passe bien. D'ici une journée au plus tard nous affronterons Armand et ses compagnons. Une fois que le mage aura rempli ses objectifs, il devrait embêter d'autres personnes que nous.

Siméon était un proche du conseil des cinq montagnes, il offrait aux membres de cette instance politique de quoi vivre plus longtemps. Même si son moyen de faire était assez contestable, vu qu'il sacrifiait à échéance régulière des bébés humains pour permettre à des personnes âgées de gagner quelques mois de vie.

En outre plus les bénéficiaires des sorts de rajeunissement vieillissaient, plus le nombre de victimes nécessaires pour les maintenir en vie augmentaient. Cependant les cinq montagnes s'en contrefichaient, ils adoraient le pouvoir, alors ils donnaient beaucoup de privilèges à leur fournisseur de jeunesse. Ainsi Siméon reçut plusieurs grâces dans des affaires judiciaires, avec en prime des titres de noblesse, et de vastes domaines.

Lirnir trouvait révoltante cette manière de récompenser des bouchers sanguinaires sous prétexte d'une certaine utilité politique. Il concevait un mépris souverain, une haine profonde pour le conseil. Néanmoins il jugeait plus utile de changer les choses en s'illustrant en tant que héros légal, plutôt que pirate. Il admettait que certains politiques négligeaient complètement l'intérêt général pour penser surtout à s'enrichir. Mais il concevait comme absurde de chercher à modifier la donne en s'adonnant à la piraterie, au vol, ou à une autre forme de banditisme.

Certes il jugeait que la tentation de fauter était plus importante quand les dirigeants politiques agissaient de façon corrompue, et que parfois des entorses mineures aux lois en valaient

la peine. Cependant il ne voyait pas les pirates comme une solution, mais au contraire une aggravation des problèmes existants. Il considérait que le conseil garantissait un minimum d'ordre et de stabilité, deux éléments souvent vitaux pour la prospérité des gens.

Armand et ses camarades étaient proches du lieu destiné à la revente de la bouteille à génie. Encore quelques centaines de mètres à pied, et ils déboucheront sur une vaste plaine contenant un peu d'herbe et surtout beaucoup de cailloux.

Armand : Tu tombes bien Sig, j'ai une hésitation. Un joint de cannabis se fume au niveau de la bouche ou des fesses ?

Sig : Pardon ?

Armand : Tu ne sembles pas savoir, alors je vais essayer de m'insérer un joint dans le derrière.

Sig : Surtout ne fais pas ça.

Armand : Pourquoi donc ?

Sig : Tu risques d'avoir très mal, et à ta place j'arrêterai l'usage de drogue, cela ne te réussit pas.

Armand : Tu trouves ? Pourtant je ne me suis jamais senti aussi lucide, par exemple je sais que le marteau est utile pour ouvrir les portes.

Sig : Hein ?

Armand : Si tu veux ouvrir une porte tout en l'abîmant le marteau est très pratique. C'est ainsi que j'ai pu sortir de ma chambre.

Sig : Tu n'avais pas besoin de démolir les accès du bateau, tu aurais pu te contenter de tourner une poignée et de pousser la porte pour quitter ta chambre.

Armand : Ah oui c'est vrai, j'ai peut-être légèrement exagéré.

Sig : Moi je crois que tu déliras complètement. Bon on arrive bientôt au point de rendez-vous pour vendre la bouteille. Essaies de résister aux pulsions loufoques.

Siméon approchait par bateau de son objectif, il avait beau avoir des égards notoires comme la cabine la plus grande du navire. Il se montrait toujours aussi méprisant à l'égard de Lirnir, même après des semaines de voyage commun. Par exemple il continuait d'exiger que Lirnir baisse les yeux quand il s'adressait à lui. Il ne s'agissait pas d'une tradition, juste d'un plaisir personnel que s'accordait Siméon.

Lirnir : Nous approchons du lieu où Armand doit mener une transaction.

Siméon : Je veux que vous restiez en retrait, contentez vous de me déposer sur l'île et de m'attendre.

Lirnir : Vous aurez peut-être besoin d'aide.

Siméon : Je suis trop génial pour être mis en péril par quelques centaines de pirates. N'intervenez pas c'est un ordre.

Lirnir : J'ai compris votre excellence magnifique.

Armand ressentait une joie immense à l'idée des transactions financières très enrichissantes qui l'attendaient avec Loyal. Même si une nasse, un traquenard se refermait sur les deux interlocuteurs. En effet Siméon observait avec intérêt les tractations autour de la bouteille, et manifestait des sentiments peu aimables. Il se questionnait sur la façon de s'occuper de ses ennemis. Il se demandait s'il devrait bouillir leurs jambes et obliger ses adversaires à les manger, ou bien les forcer à se découper un bras et à l'ingérer ensuite tout cru.

Finalement il opta pour le supplice des jambes assorti d'une cuisson. Mais avant de passer à l'attaque il voulait d'abord régler des détails étranges comme le choix de la sauce, il hésitait entre moutarde et béchamel. Siméon considérait comme absolument essentiel de régler

les détails les plus anodins des supplices qu'il organisait. Certes il lui restait quelques étapes à franchir avant de pouvoir tourmenter ses ennemis, notamment le fait de les battre et de les capturer. Toutefois il avait pleinement confiance dans ses capacités. Il ne doutait absolument pas d'arriver à vaincre sans se fatiguer ses adversaires.

Siméon ne jugeait pas son assurance comme de l'excès d'orgueil, car il s'avérait certain de son triomphe. Pratiquement personne dans ce monde ne lui arrivait à la cheville d'après lui. Il était le champion des champions en matière de combat d'après ses observations. Il se révélait pratiquement invincible quand il faisait attention, et que ses ennemis ne bénéficiaient pas d'un avantage extrême. Certes il connut quelques défaites au cours de sa carrière, cependant la faute ne venait pas de lui, mais de dieux jaloux qui aidèrent sournoisement ses adversaires.

La plaine rocailleuse pratiquement sans végétation à part une herbe coriace, où se déroulait les tractations autour de la bouteille, risquait de voir éclater plusieurs drames.

Loyal: Voici comme convenu une avance en échange de la bouteille à génie.

Armand : Un coffre plein de pièces d'or c'est un très joli spectacle.

Sig : Si seulement c'était vrai, Loyal essaie de nous payer avec de la pyrite et du gravier et non de l'or.

Armand : Quoi ? Qu'est-ce que cela veut dire ?

Loyal: Puisque la supercherie est découverte, tu vas me remettre tout de suite la bouteille Sig, sinon je deviens méchant.

Sig : Dégages Loyal ou je te carbonise à coup de boule de feu.

Un combat féroce allait s'engager mais les chances de réussite s'avéraient franchement défavorables pour Sig le chevaleresque. Il combattait des adversaires bien plus nombreux, et surtout équipés avec des amulettes anti-sort plutôt efficaces. Il arrivera dans le meilleur des cas à diffuser une douce chaleur sur ses ennemis. Mais il refusait d'abandonner la lutte, il y avait dans la balance d'importants enjeux financiers et de prestige, et aussi un but affectif.

Sig pourrait avec l'argent de la vente de la bouteille se payer un artefact surnaturel très rare, une pierre d'au-delà, un caillou blanc qui permettait de communiquer une fois par mois avec l'esprit d'un défunt pendant quelques

minutes. Sig tenait absolument à réaliser cet achat pour converser avec son maître défunt. Il concevait une gratitude extrême pour son mentor qui l'initia à la magie, lui redonna un semblant de confiance, lui apprit à retrouver le courage d'avancer dans la vie, à ne pas passer son temps à se morfondre.

Alors le chevaleresque n'avait pas l'intention d'abandonner le combat, même si ses probabilités de survie s'annonçaient franchement modérées. Il se battrait avec férocité s'il le fallait pour réaliser ses rêves. Il démontrerait qu'il n'était pas un faible lapereau, mais un véritable fauve quand un individu tentait de faire obstacle à un but majeur pour lui.

Néanmoins l'arrivée d'un troisième camp ébranla temporairement la résolution de Sig, fit flancher sa détermination. Cependant le chevaleresque puisa dans sa colère et reprit du poil de la bête, de l'envie d'affronter le péril. De toute façon le nouvel ennemi n'épargnerait vraisemblablement personne alors autant refuser de s'incliner.

Siméon : La bouteille est à moi, donnez la moi et vous aurez droit à un procès. Résistez et je vous tue tout de suite.

Sig : Siméon le meurtrier de mon maître, je préfère mourir que de te rendre service.

Siméon : Cela peut s'arranger.

Loyal : Je ne crains pas les magiciens, surtout quand ils agissent seuls.

Siméon : Je vaux une armée à moi tout seul, et je le prouve, lumière mortelle anéantis mes ennemis.

Un rayon lumineux blanc s'abattit sur Loyal et ses hommes, et leur fit très mal. D'ailleurs plusieurs dizaines d'entre eux périrent malgré la présence de protections mystiques. Siméon n'usa que d'un peu de sa véritable force magique, cependant cela suffit à causer un carnage. Néanmoins Sig ne voulait pas reculer, il persistait à se comporter la tête haute. Il ressentait de la peur, mais son ressentiment l'incitait à passer outre son angoisse. Le chevaleresque comptait bien infliger de belles blessures à Siméon, même si cela signifiait subir en retour de terribles malédictions, être victime de maléfices aux conséquences désastreuses pour lui.

Pourtant il se mit à éprouver un dilemme. Même s'il réalisait ses ambitions de nuisance sur son adversaire, il aurait sans doute sur la conscience la mort d'amis comme Armand. Il

n'arriva pas à prendre de décision, d'un côté la possibilité de se venger, d'exercer des représailles contre le meurtrier de son maître. De l'autre le choix de protéger des personnes chères de la colère d'un orgueilleux mégalomane comme Siméon. Sig subissait deux options particulièrement déplaisantes. Peu importe ce qu'il préférera, il aura sans doute un goût amer, un sentiment de trahison dans le cœur.

Il jura à son maître de lui offrir la vengeance si une occasion favorable se présentait. Mais le chevaleresque jugeait aussi nécessaire de privilégier les lois de l'amitié. Il estimait la solidarité avec les vivants proches comme un facteur essentiel. Il ne savait vraiment pas sur quel pied danser, quelle alternative privilégiée. Il avait l'impression qu'il se couvrirait de honte peu importe sa décision.

Loyal : Argh !

Siméon : Je n'ai mis qu'une petite fraction d'énergie dans mon rayon lumineux, pourtant cela a suffi pour terrasser Loyal et ses hommes. Je vous laisse réfléchir tous les deux sur la folie de me résister.

Armand : On n'a pas le choix Sig, il faut coopérer. Je sens la puissance de Siméon, nous sommes minuscules comparé à lui.

Sig : Tu as raison, mais cela me navre vraiment de devoir obéir à un être aussi bouffi d'orgueil.

Siméon : J'ai des projets grandioses, je mérite l'admiration.

Sig : Laisse moi deviner tu veux la bouteille pour obliger un génie à te rendre immortel.

Siméon : Mieux que ça.

Sig : Tu espères conquérir le monde ?

Siméon : J'ai des ambitions bien plus grandes.

Sig : Tu veux accéder au statut de démon ou de dieu ?

Siméon : Non je veux que mon nez ait un point noir.

Sig : Hein ?

Siméon : Mon visage parfait m'oblige à m'admirer des heures dans le miroir, si je perds un peu de ma perfection, je pourrais consacrer plus de temps à mes recherches.

Sig : Je trouvais qu'Armand allait loin dans le délire, j'ai trouvé quelqu'un qui le surclasse.

Siméon : Bon les minables vous voulez être électrocutés vous aussi, ou bien vous vous rendez ?

Armand le souple braqua aussitôt Siméon avec une plume de poulet, même s'il effectuait une action inutile. Il ne pouvait démultiplier le potentiel de destruction de ses objets de lancer qu'une fois par jour, et il usa déjà aujourd'hui de sa faculté spéciale pour essayer de se débarrasser d'une mouche qui l'importunait. Il ne représentait donc plus pour le moment un danger pour son ennemi. Toutefois il voulait tout de même conserver un air digne, même s'il se donnait un air ridicule en agitant une malheureuse plume face à un mage très puissant.

En effet Siméon passait pour franchement redoutable, d'après certains de ses admirateurs il aurait triomphé facilement d'un dragon adulte de plus de cinquante mètres de long. Cela n'empêchait pas Armand d'estimer avoir de sérieuses chances de l'emporter. Son plan était simple, il bombarderait son adversaire de plumes jusqu'à le pousser à se suicider. Il jugeait que passer la cinquième plume lancée il provoquera une dépression grave chez son interlocuteur, et qu'à partir du septième, Siméon n'aura plus qu'une envie mettre fin à ses jours.

Le souple n'avait jamais entendu parler de gens qui s'ôtèrent la vie à cause de plumes, mais on ne savait jamais. Armand manquait

d'arguments logiques et vérifiés, mais il demeurait certain de sa victoire. Il établit un plan infaillible qui avait toutes les chances de marcher selon lui.

Sig sentait que son ami le souple réfléchissait à toute vitesse, qu'il songeait à une stratégie. Alors Sig prit les devants pour éviter de passer par la case ridicule, d'être humilié par l'exposition d'une tactique délirante.

Sig : Pardonnez notre impudence déplacée, noble Siméon. Je tiens à vous offrir ce joint de cannabis fait avec une herbe de très haute qualité, en gage de soumission.

Siméon : C'est bien je vais honorer ton cadeau en le fumant, oh là c'est du raide.

Sig : Vous êtes un mage très redoutable, mais êtes-vous capable de vous mettre le feu au derrière avec un sort ?

Siméon : Parfaitement, flammus, rah je souffre, de l'eau vite, je brûle.

Sig : Vite Armand fuyons.

Lirnir : Vous ne m'échapperez pas cette fois sales pirates.

Sig : Rah Lirnir et ses troupes nous encerclent.

Chapitre 10 :

La situation d'Armand et ses amis se révélait très précaire, Lirnil les entourait, et il était accompagné par plus de cinq cents hommes. En outre Siméon le mage parvint à éteindre les flammes qui brûlaient son corps en se roulant par terre. Il allait exercer d'ailleurs une vengeance terrible contre ses ennemis. Il se promit solennellement d'infliger des représailles sanglantes. Il ne sanctionnera pas seulement Armand et ses camarades, il produira aussi des punitions sur des marins. Certes ce furent des pirates les principaux responsables de sa déconvenue par le feu, mais Siméon tenait à se faire la main.

Il trouvait qu'il ne se montra pas assez autoritaire depuis quelques temps, il s'imagina qu'il fit preuve d'une faiblesse coupable. D'accord il faisait fouetter pour un oui ou un non au moins une personne chaque jour, il ordonnait le trépas par pendaison d'un individu par semaine, il terrorisait les personnes destinées à le servir. Toutefois il se jugeait un peu rouillé, il estimait qu'il se laissa aller à une certaine mollesse spirituelle. Alors il ordonnera la mise à mort de cinquante marins pour son bon plaisir,

quand Armand et ses compagnons seront appréhendés.

Non en fait le mage caressait d'autres projets, il eut une nouvelle idée horrible. Il développa un plan particulièrement pervers et vicieux. Il allait forcer des marins à participer au jeu de la barbichette, et à donner une légère tapette avec la main sur la joue du perdant. Le mage finit par se ressaisir, abandonner son délire à propos de la barbichette. Il subissait encore les effets du joint, mais il redevenait petit à petit lui-même, un monstre adepte de plaisirs malsains et cruels.

Lirnir : Colonel soignez son excellence magnifique, elle a manifestement besoin d'une aide médicale.

Lote : Bien vice-amiral, je m'en charge tout de suite.

Siméon : Ce n'est pas la peine, je guéris très vite, je me régénère à une vitesse surnaturelle. Regardez la cicatrice causée par le feu sur mes fesses disparaît à vue d'œil. D'ailleurs que faites vous ici vice-amiral ? Je croyais vous avoir donné l'ordre de ne pas intervenir.

Lirnir : Je vous ai vu en difficulté donc je pensais que mon devoir consistait à vous secourir.

Siméon : Je suis un mage redoutable, je n'ai besoin de l'appui de personne pour m'occuper du menu fretin, de petites frappes insignifiantes.

Lirnir : Pourtant vous avez crié de douleur.

Siméon : Un simple incident sans importance, retournez sur votre bateau, et attendez moi. Je réglerai l'affaire de l'artefact d'ici quelques minutes.

Lirnir : Vous êtes certain de ne pas vouloir de soutien ?

Siméon : J'ai pourtant été clair, ouste et plus vite que ça sinon je me fâche.

Lirnir : Très bien bonne chance alors.

Siméon : Je n'ai pas besoin de chance, je gagne pratiquement à tous les coups. Bon Armand et Sig vous m'avez bien eu, en hommage à votre valeur intellectuelle, je vous accorde quelques minutes pour vous rendre ou faire vos prières.

Sig (murmure) : Armand c'est notre chance, Siméon est diminué et seul, en joignant nos efforts, et en l'attaquant en même temps, on peut le battre.

Armand (chuchote) : Je crois que tu sous-estimes grandement notre adversaire.

Sig (murmure) : Peut-être mais lui aussi, il est tellement arrogant, qu'il ne recourra qu'à la

moitié de sa puissance, peut-être moins pour nous nuire.

Armand (chuchote) : Plutôt que l'attaque frontale, je suis d'avis d'user de ruse.

Siméon : Je vous entends très bien, c'est courageux mais futile d'essayer de me résister.

Sig : Après réflexions je dois admettre que vous avez parfaitement raison. D'ailleurs vous êtes tellement intelligent que tentez de vous berner conduira inmanquablement à un échec retentissant.

Siméon : Tu as parfaitement saisi la différence de niveau entre moi le brillant parmi les brillants, et le reste de l'humanité. C'est un bon début, tu me sembles plus dégourdi que la moyenne.

Sig : J'ai juste fait preuve d'un minimum de bon sens. Mais que faites-vous ?

Siméon : J'admire mes mains parfaites, je ne peux m'empêcher de les regarder souvent longtemps, cela me gêne d'ailleurs beaucoup parfois.

Sig : Dans ce cas pourquoi ne pas porter de gants ?

Siméon : Merci pour l'astuce, tu as un bon niveau pour un minable inférieur, j'ai presque envie de te prendre pour apprenti.

Sig : Ce serait un très grand honneur, j'ai d'ailleurs une autre idée. Si vous vous attachiez une corde autour du cou, et que vous restiez pendu dix minutes, vous auriez une marque qui diminuera un peu votre incroyable beauté.

Siméon : Tu as raison, je vais tout de suite m'y atteler. Que veux-tu en récompense pour tes suggestions intelligentes ?

Sig : J'aimerais avoir le droit de retourner sur mon bateau.

Siméon : Permission accordée.

Lote le colonel hésitait à rapporter à Lirnir le contenu de ses observations, il se demandait s'il ne fuma pas quelque chose de fort récemment. Certes il essaya une nouvelle marque de tabac, et il existait une polémique sur la fabrication de certaines cigarettes. Mais Lote choisit de se fournir avec un produit relativement propre, d'acheter un bien de consommation auprès d'un fabricant de tabac qui ne mettait pas des dizaines de cochonneries chimiques comme du goudron et de l'arsenic. Cependant il y avait peut-être quelque chose de louche dans les cigarettes que le colonel fumait. Il s'agissait peut-être d'une erreur involontaire du fabricant de tabac, ou alors Lote développa une allergie grave.

Cela pouvait arriver, une personne qui supporta pendant longtemps une substance x, pouvait assez rapidement avoir des symptômes spectaculaires en présence du facteur x à cause d'une allergie brutale. Le colonel pensa à se débloquer du temps durant ses congés pour aller voir un médecin. Il croyait souffrir d'hallucinations particulièrement loufoques.

Pour l'instant ses délires psychologiques ne s'avéraient que visuels, et ne l'incitaient pas à se faire du mal, ou à nuire à autrui. Cependant il fallait mieux réagir avec rapidité pour traiter ce genre de problème. Quand l'esprit se mettait à dérailler, il était sage de chercher à le soigner avec célérité afin d'éviter de graves dérèglements comportementaux. Certes la cause du problème de Lote serait peut-être facile à trouver et à guérir, mais il était quand même nécessaire de s'avérer prudent.

Lirnir : Colonel comment se passe l'affrontement entre Siméon le mage et les pirates ?

Lote : J'ai du mal à en croire mes yeux, j'ai l'impression que ma longue-vue me montre des hallucinations. Mais en fait je crois que Siméon est en train de se pendre, et de laisser Armand et ses compagnons s'en aller.

Lirrir : Je vais au secours du mage, occupez vous d'intercepter les pirates.

Lote : J'ai très envie de laisser une personne nuisible comme Siméon se suicider.

Lirrir : Moi aussi, mais je crains la réaction des commanditaires du mage. Et puis sauver la vie de Siméon le rendra peut-être plus gentil à notre égard.

Sig le chevaleresque organisait la fuite de ses compagnons et distribuait des conseils, pendant qu'Armand s'extasiait sur ses nouveaux coton-tige. Il en découvrit un petit stock par hasard, et négligeait tout le reste pour s'adonner à un inventaire. Pourtant la situation demeurait précaire, des ennemis pourraient toujours surgir. Le contexte s'annonçait encore périlleux, rien ne garantissait qu'il ne faudrait pas se battre pour survivre. Cependant Armand restait focalisé sur ses coton-tige, il les comptait amoureusement, et s'extasiait devant ses objets. Il refusait catégoriquement de se consacrer à autre chose qu'à admirer ses nouveaux joujoux.

Sig ressentit une profonde lassitude, d'un autre côté le fait que son interlocuteur se focalise sur des coton-tige n'était pas sa pire initiative. Alors Armand bénéficia d'un moment de paix,

néanmoins Sig décida d'interrompre au bout de quelques instants la tâche de premier plan de son compagnon pour entamer une discussion importante. Il dut batailler pour tirer de sa transe admirative Armand, il fallut qu'il crie à tue-tête trois fois pour que son ami daigne bien commencer à l'écouter. Il réagit à temps, car encore un essai raté et le chevaleresque aurait recouru à des méthodes plus radicales pour attirer l'attention de son compagnon, du genre l'asperger d'eau froide avec un seau.

Il s'agissait d'un comportement un peu exagéré, mais compréhensible. Si vous vous égosillez à demander un avis dans une situation d'urgence et qu'en échange vous ne récoltiez qu'un silence obstiné, cela poussait à prendre des mesures énergiques.

Sig : Armand tu devrais te concentrer sur la fuite et non tes coton-tige.

Armand : Qui devons nous contacter pour vendre la bouteille ?

Sig : Je penche pour Noir.

Armand : Pourquoi donc ? Il a essayé de nous voler il y a quelques mois.

Sig : C'est le passé, sa foi en toi en fait maintenant un allié de confiance. Tant qu'il

considérera que tu es le Sauveur débile, il sera très prévenant et gentil avec toi.

Armand : Et si Noir change d'avis, si je le déçois dans ses attentes ?

Sig : Le jeu en vaut la chandelle. Noir a de nombreux contacts dans le monde de l'occulte. Bon assez discuté, il est temps de partir. Siméon va peut-être avoir un soupçon d'intelligence, et réaliser qu'il se suicide en se pendant.

Siméon le mage en plus d'être hautain se révélait ingrat, il traitait toujours Lirnir le sévère comme un serviteur corvéable à merci. Bien que son interlocuteur lui ait sauvé la vie en coupant la corde servant à le pendre. Siméon fit pousser un arbre par magie puis il y attacha une corde, mais Lirnir intervint à temps. Cependant le mage avait l'intention de se venger de manière cruelle. Il ne pourra pas appliquer les solutions habituelles comme le meurtre assorti de torture avec la garantie d'échapper à la justice. Mais il comptait bien humilier de façon spectaculaire Lirnir. Il s'arrangera pour l'obliger à lui baiser les pieds en public en signe de rédemption. Et encore il choisit un châtiment particulièrement doux à cause de sa dernière découverte. Il était d'une humeur exceptionnellement clémente grâce à la

dernière avancée littéraire qu'il mit au point. Il remarqua que c'était nettement plus facile de retrouver un livre en classant par ordre alphabétique les titres. Pour le mage il s'agissait d'un bond en avant incroyable, d'une innovation sans précédent. Siméon était certain qu'il engendrera une révolution sans précédent dans le milieu des auteurs et des lecteurs.

Que les gens lui érigeront des statues pour le remercier de sa découverte exceptionnelle. Malheureusement sa joie finit par s'envoler quand en entrant dans la cabine du bateau de Lirnir, il constata que ce dernier avait procédé aux mêmes conclusions sur l'ordre alphabétique. Tout n'était pas forcément perdu, en assassinant discrètement le sévère, et en maquillant son décès en suicide, il y aurait moyen de l'empêcher de diffuser sa découverte. Puis Siméon se dit que si un imbécile comme Lirnir avait réussi à discerner le secret de l'ordre alphabétique, d'autres pouvaient y être arrivés. Il faudrait peut-être assassiner des dizaines de personnes influentes. Cette perspective le découragea, lui ôta ses envies de meurtre. Ainsi le mage n'osa pas concrétiser son désir d'assassiner Lirnir le militaire le plus gradé du bateau. Et puis il commençait à réaliser le côté

fantasque de ses délires, les effets du joint spécial fumé se dissipaient.

Siméon : Pourquoi m'avez-vous empêché d'aller jusqu'au bout de mon objectif ? À cause de vous vice-amiral, la marque de la corde sur mon cou ne sera que temporaire.

Lirnir : Il fallait que je vous sauve, sinon vous seriez mort, la pendaison entraîne la mort dans la plupart des cas.

Siméon : Maintenant que vous le dites, il me semble discerner des propos logiques dans vos paroles, bien que vous soyez un être inférieur comparé à moi.

Lirnir : Si vous voulez des marques sur le corps, pourquoi ne pas user d'un moyen moins radical que la pendaison, par exemple en vous frappant vous-même.

Siméon : J'y ai songé, l'ennui c'est que ma force est presque égale à mon exceptionnelle intelligence. J'ai peur de me casser des os si je me frappe fort.

Lirnir : Que fait-on maintenant, votre excellence magnifique ?

Siméon : On embauche Loyal le pirate, il a de nombreux contacts dans les milieux occultes. Il pourra nous aider à préparer une embuscade

contre Armand et ses camarades, lorsqu'ils essayeront de vendre la bouteille à génie.

Lirrir : C'est une bonne idée de proposer une réduction de peine.

Siméon : Non je me suis engagé à fournir à Loyal une amnistie totale.

Lirrir : C'est trop généreux.

Siméon : Remettez vous en cause mon jugement ?

Lirrir : Je, je m'excuse d'avoir été insolent.

Sig le chevaleresque de son côté orchestrait une négociation avantageuse, même si Armand le souple avait quelques doutes là-dessus. Il était d'accord que les conditions de tractations paraissaient intéressantes, et que l'endroit choisi pour mener l'échange commercial semblait offrir des garanties de sécurité. Cependant Armand n'arrivait pas à se dépêtrer d'un sentiment d'alarme, d'une intuition le prévenant d'un danger réel. Il était inquiet car un confident qu'il appréciait hautement le mit dans la confiance.

Le souple tenait ses informations de sa saucisse préférée. Certes personne à part lui ne pouvait entendre et parler avec son morceau de viande. D'accord Sig ne releva aucune force surnaturelle qui expliquerait que la saucisse serait

dotée de la parole, et il voyait l'aliment comme une chose inerte incapable d'intelligence, et de communiquer. Il prenait pour un délire l'attitude d'Armand. Cependant le souple était certain des dires de sa saucisse, il n'osait pas s'opposer de manière farouche à Sig, user de son autorité pour annuler l'échange car il craignait de perdre l'amitié du chevaleresque en agissant ainsi.

Néanmoins Armand craignait de façon prononcée de tomber dans un redoutable traquenard. Il trompait son angoisse en s'occupant l'esprit avec du travail. Mais quand il avait un moment pour penser, il n'arrivait pas à se défaire de l'impression que Sig commit une belle erreur. Qu'il allait se fourrer dans un piège aux conséquences dramatiques pour lui et ses autres compagnons. Cette fois l'échange pour la bouteille aurait lieu dans une caverne naturelle aux parois grises.

Sig : Noir nous a proposé une transaction très avantageuse, si elle réussit nous récolterons deux millions de pièces d'or.

Armand : Tu crois vraiment qu'il est digne de confiance ?

Sig : Je pense que oui, il fera tout son possible pour nous éviter des désagréments. Ses

convictions religieuses à ton égard sont profondes Armand.

Armand : Qu'est-ce qui garantit que les autres acteurs dans les négociations avec la bouteille n'essayeront pas de nous doubler ?

Sig : Nous traitons avec le culte qui te considère comme le Sauveur débile, et la majorité de ses dignitaires est d'accord pour te reconnaître comme un messie.

Armand : Il n'empêche qu'il doit probablement exister des gens très hostiles à mon égard. La religion cela rassemble par moment les gens, mais c'est aussi de temps à autre un puissant facteur de division.

Sig : Tu as raison, mais je pense que le terrain nous est beaucoup plus favorable que lorsque nous traitons avec Loyal.

Armand : Dans ce cas, va pour négocier avec Noir.

Ryu : Les gars j'ai un problème, j'ai beau pleurer pour arroser mes plantes, elles menacent de crever.

Sig : Tu sais, verser seulement de temps en temps quelques gouttes d'eau sur des roses cela ne suffit pas, utilises plutôt un arrosoir.

Ryu : Cela ne sert à rien j'ai déjà essayé cet outil, mais rien ne se passe.

Sig : As-tu pensé à le remplir avec de l'eau ? Si tu veux, je peux t'aider à le faire.

Ryu : C'est gentil de vouloir pleurer avec moi.

Armand : On discutera jardinage plus tard, on est prêts du but, encore quelques minutes et on pourra vendre la bouteille.

Siméon le mage nageait en plein délire, il s'imagina comme un élément nuisible Lirnir le sévère. Il le considérait comme un porte-poisse alors qu'il ne serait plus de ce monde sans l'intervention de son interlocuteur. Mais il se voyait comme une personne sublime du point de vue de l'intelligence, qui n'échouait que par la faute des autres, que parce que des médiocres jaloux ou idiots le gênaient, et ne comprenaient pas ses magnifiques plans subtils. Siméon était plus qu'un individu rongé par l'orgueil, il était l'arrogance incarnée. Il engagea des domestiques dans le seul but que ses larbins lui récitent du matin au soir des félicitations.

Le mage payait des gens pour le flatter. Il s'arrangea pour que la seule fonction d'employés à son service se limite à lui déclamer des poèmes le glorifiant ou à réciter des textes en prose le magnifiant. En outre il établit des règles particulières avec les travailleurs qui œuvraient

pour lui. Ainsi quand le mage donnait un violent coup de poing ou de pied sur le corps d'un domestique, il était obligatoire que son interlocuteur remercie Siméon en arborant un grand sourire de satisfaction.

Le mage considérait distribuer un honneur quand il consentait à toucher des gens, même quand il voulait leur faire du mal physiquement. Alors il jugeait tout à fait normal que les personnes inférieures socialement à lui témoignent de la gratitude, quand il les touchait, y compris lorsque son intention consistait à torturer ou à blesser gravement. Siméon s'attendait sincèrement à obtenir de la reconnaissance d'autrui quand il martelait en donnant des coups de poing, ou d'autres châtiments corporels.

Pour l'instant Siméon préparait un traquenard à partir d'un grand navire en métal. Il devait se coltiner la présence de Lirnir pour le moment, mais il comptait prendre des mesures pour l'éloigner durant la confrontation fatidique. Il se promenait dehors sur le pont pour finaliser les détails d'un plan vu comme génial.

Lirnir : Votre excellence magnifique, les informations de Loyal étaient exactes, Armand et ses amis seront bientôt près de nous.

Siméon : Parfait je veux que soyez loin de moi, si j'ai échoué la dernière fois c'est de la faute de votre présence malvenue.

Lirnir : Je vous ai sauvé la vie tout de même. Sans moi vous seriez mort par pendaison.

Siméon : Vous délirez complètement, j'avais la situation bien en main, c'est vrai que je suffoquais, et que j'avais un visage très rouge. Cependant si vous ne m'aviez pas dérangé, j'aurais pu capturer Armand. Je suis cependant disposé à vous pardonner si vous et votre subordonné le colonel Lote, vous demandez humblement pardon à genoux.

Lote : Alors là, vous prenez vos rêves pour la réalité, il n'y a aucune chance que.

Lirnir : Lote à genoux, faites comme moi c'est un ordre.

Lote : Gr très bien je m'exécute.

Siméon : Bien je n'écrirais pas un rapport incendiaire sur vous, et je me contenterais de demander un blâme pour tous les deux. Je vous laisse, je vais méditer un peu pour être dans un état de concentration optimale.

Lote était assez déçu par le comportement de son chef Lirnir, le voir agir comme un être dégoûlant de soumission le choqua.

Lote : Pourquoi avez-vous joué la carpe vis-à-vis de Siméon ?

Lirnir : Parce que je suis un homme amoureux, je déteste Siméon, mais je ne veux pas qu'il arrive des ennuis à ma chère épouse.

Lote : Je ne vois pas le rapport.

Lirnir : Siméon va très loin en matière de vengeance, si je me rebelle contre lui, je crains qu'il ne vise jusqu'à des cousins éloignés.

Lote : J'ai hâte que Siméon s'en aille, je dois faire des efforts pour ne pas l'étrangler.

Armand se frottait les mains, il allait échanger une bouteille contre une somme faramineuse. Il n'aurait pas été contre attirer un génie la créature légendaire, et le piéger à l'intérieur de la bouteille pour augmenter sa valeur. Mais il apprit que c'était une procédure très compliquée demandant généralement des décennies d'efforts. En effet ce type d'êtres se révélait très difficile à traquer, il faisait preuve d'une astuce et de pouvoirs qui compliquaient terriblement la tâche de leurs poursuivants.

Même si la bouteille produisait à la longue un effet irrésistible sur eux, il fallait se montrer très patient pour en attraper un, surtout quand on désirait faire le travail soi-même. Piéger un génie ne s'avérait pas à la portée du premier venu, au contraire, cela se révélait une tâche franchement difficile. Il fallait de longues études pour attraper ces êtres rappelant des humains mais en beaucoup plus grands et avec une peau bleue. Nombreux furent les gens qui connurent un sort funeste en essayant d'en capturer un sans le savoir adéquat ou les bons outils.

D'ailleurs même en étant très bien équipé, le résultat ne s'avérait pas garanti. Les génies ne réagissaient pas comme des papillons face à de la lumière, la plupart d'entre eux ne se jetait pas tête baissée dans un traquenard. Au contraire il jouait souvent de sacrés tours, il concevait des ruses retorses contre leurs poursuivants. Armand doutait sur le fait de tenir tête de manière certaine à un génie, même avec le concours de ses élastiques, alors il accepta de bonne grâce de monnayer la bouteille. Il opéra dans une grande grotte une négociation qui cette fois s'opérait de façon honnête. Pour transporter tout l'argent disponible Noir l'intermédiaire présent fournissait une besace magique qui annulait le

poids de la monnaie et pouvait contenir une quantité phénoménale de pièces d'or.

Noir : Voici comme prévu deux millions de pièces d'or.

Sig : C'est génial, cette fois il n'y a pas d'entourloupe.

Siméon : Non mais vous êtes quand même tous morts.

Siméon rayonnait, il trouva les cambrioleurs de sa maison. Il allait leur faire payer au centuple leur attitude outrageante. Oser s'attaquer à la demeure du génie parmi les génies, et ne pas être mort de peur à l'idée d'être retrouvé par lui, voilà qui constituait un comportement tout à fait déplacé et impoli. Siméon allait apprendre le respect à Armand et ses complices, il montrerait ce qu'il en coûtait de lui causer du tort.

Sig était anxieux, mais aussi content il disposait d'une occasion de venger son maître, alors il comptait bien la saisir. Il faisait face à un adversaire redoutable, mais il sentait que son ennemi aimait se pavaner. Qu'il était prompt à sous-estimer ses adversaires, qu'il ne se battait pas souvent au maximum de sa force. Alors Sig

se dit qu'il était possible de remporter la victoire, surtout qu'il sentait un certain niveau de fatigue chez Siméon. Or l'efficacité d'un sort était généralement affecté par le niveau d'endurance, moins une personne s'avérait en forme, plus la puissance de ses enchantements magiques déclinait.

Ryu pensait que les carottes étaient cuites, qu'il livrerait son dernier combat, mais il se montrerait digne jusqu'à la fin. Il prouverait qu'il était une personne sur qui on pouvait compter. Il jura sur son épée de se dévouer à la cause de ses amis, et il n'était pas un homme qui ne tenait pas ses promesses, sauf circonstances très graves.

Armand avait un sabre qu'il voulut dégainer, mais il brandit à la place la marguerite qui servait de décoration en bas de sa veste. Pour ajouter à son côté ridicule, il crânait franchement avec sa fleur.

Armand : Tu ne feras rien Siméon, car j'ai un otage, renonce à nous traquer, sinon j'arrache les pétales de cette marguerite.

Sig : Armand une fleur c'est un moyen de pression ridicule.

Siméon et Ryu : Vous avez gagné, je vous laisse partir avec l'or. Mais s'il vous plaît épargnez la marguerite.

Armand : Si tu veux que la fleur reste intacte, tu vas avouer les meurtres que tu as commis.

Siméon et Ryu : Très bien je confesserai mes assassinats.

Armand : En outre tu plaideras coupable pour tes différents viols.

Siméon et Ryu : Je me soumettrai à la justice.

Armand : Et enfin tu diras que tu utilises la magie pour cacher tes rondeurs.

Siméon et Ryu : Ça jamais, prépares toi à mourir.

Armand : Tu peux garder secrètes tes méthodes pour garder un ventre plat.

C'est ainsi que Siméon le mage se livra à la justice à cause de la menace d'une marguerite. Il croyait que son âme irait en Enfer si quelqu'un arrachait les pétales d'une fleur devant lui. Armand sans le faire exprès lança un sort de domination surnaturelle sur son ennemi, ainsi il imposa à Siméon des idées délirantes. Il ne suivit pas de formation à la magie, mais son stress allié au fait que son corps recelait une grande quantité de puissance mystique aboutirent sur un puissant retournement de situation. Mais il fallut aussi

convaincre Ryu de ne pas se livrer aux autorités, le sort de contrôle mental d'Armand était mal dosé il toucha une cible imprévue. D'ailleurs il eut un autre effet non voulu, il créa une communion mentale entre Ryu et Siméon, leur fit partager les mêmes pensées. Ce qui expliquait le fait que tous deux disent pendant un certain temps les mêmes phrases.

Chapitre 11 :

Armand reçut une très grosse somme d'argent, mais il restait à définir la façon de l'employer. Ses compagnons Sig et Ryu avaient des opinions divergentes sur la manière de dépenser la fortune à leur disposition. Tous deux comptaient opérer quelques achats pour leur bien personnel, mais ils étaient quand même d'accord pour chercher à optimiser la majorité de l'argent en leur possession dans des buts utiles. Néanmoins Ils avaient aussi des désirs particuliers. Par exemple Sig s'offrit une collection complète de récits romancés sur la piraterie. Il adorait les histoires de cape et d'épée, où les héros s'avéraient des forbans avec un sens de la répartie qui égalait une maîtrise exceptionnelle du sabre. Il acquit aussi des

bibelots anciens, notamment quelques vases datant de plusieurs siècles. Il étudiait avec ardeur la magie, mais il s'avérait aussi un amateur d'antiquités.

De son côté Ryu agrandit ses possessions d'armes à feu anciennes. Il acheta des pistolets peu pratiques à utiliser, qui se rechargeaient une fois par minute. En outre ses outils de morts souffraient d'autres inconvénients gênants, sans un bon savoir-faire ils vous blessaient facilement. Pour les déclencher sans incident, il fallait doser de façon particulièrement précise la poudre, quelques grammes de trop et l'arme risquait d'exploser dans les mains. Quant à la solution de réduire la quantité de poudre, elle évitait le risque de blessure, mais elle empêchait l'outil de mort d'envoyer un projectile. Autrement dit Ryu s'adjoignit plus des armes destinées à servir pour l'apparat que pour le combat, vu qu'il ne savait pas les utiliser correctement. Il y eut des débats au sein du voilier pour établir ce qui se passera.

Sig : La première chose à faire est d'acheter un plus grand navire pour impressionner des recrues potentielles.

Ryu : Qui pilotera ton navire à moteur, si on a plusieurs bateaux ?

Sig : Je peux transplanter mon moteur sur un autre moyen de transport sans problème notable.

Ryu : Il y a quand même le souci de la puissance, un navire plus grand risque de pousser à l'usure à grande vitesse ton moteur.

Sig : J'ai un moteur très performant, il s'adapte aussi bien aux bateaux de petite taille, qu'aux galions les plus imposants.

Ryu : Dans ce cas je ne vois pas de raison de m'opposer à ta décision.

Armand : Moi je m'insurge contre cette proposition, j'ai un but bien plus ambitieux.

Sig : Tu veux t'adjoindre les services de nombreux mercenaires pour t'épauler ?

Armand : Je penche pour quelque chose de plus glorieux.

Sig : Tu veux te payer les services de guerriers d'élite très prestigieux.

Armand : Non je veux dépenser toute ma fortune pour obtenir un caramel mou de cinq grammes.

Sig : C'est une blague ? Tu ne veux sincèrement pas faire un échange aussi débile ?

Armand : Oui et je suis fier d'avoir âprement négocié, mon interlocuteur au départ ne voulait me donner une douceur de deux grammes seulement.

Sig : Armand tu as de quoi acheter des dizaines de millions de caramels mous, tu peux t'offrir des tonnes de sucreries.

Armand : Ah bon le prix moyen d'un caramel mou n'est pas de deux millions de pièces d'or ?

Sig : Pas du tout, par contre le réglisse vaut très cher, je peux négocier pour toi un rouleau en échange de toute ta part de butin.

Armand : C'est très gentil, je ne saurais pas quoi faire sans toi Sig.

Ryu quand il découvrit l'arnaque de Sig se prépara à des mesures guerrières, si les réponses de son ami ne lui convenaient pas. Il sera désolé d'arriver à des initiatives extrêmes. Toutefois il ne supportait pas les escrocs qui trahissaient pour leur intérêt personnel un compagnon. Il pouvait tolérer une rébellion contre un chef, quand il s'agissait de défendre un projet altruiste. Néanmoins il détestait les gens qui essayaient de voler des camarades juste pour s'enrichir. Il était conscient que la vie de pirate amenait souvent à revoir sa moralité, à admettre plus facilement des comportements peu honorables.

Cependant Ryu refusait de tolérer des manquements graves à l'honneur en matière de solidarité entre compagnons. Sauf si cela servait

à la rigueur les intérêts de la majorité de l'équipage. Mais à première vue Ryu ne voyait rien qui justifia le coup du réglisse. Il espérait que Sig dispose d'une argumentation solide, il ne voulait absolument pas lever la main sur un ami.

Mais pour le moment il ne dénicha aucune raison valable pour expliquer de façon positive la dernière manigance de Sig. Alors il se prépara à une lutte sévère, à mener un combat acharné. Il avait confiance dans ses capacités martiales, néanmoins cela le navrerait profondément d'avoir l'obligation de blesser voire de tuer quelqu'un auquel il tenait beaucoup. Résultat il souhaitait de tout son cœur que les raisons de Sig soient altruistes pour le coup du réglisse. Sinon il faudrait le châtier durement, organiser une confrontation brutale afin de le rappeler à l'ordre, et le punir très sévèrement pour avoir osé tenter de voler Armand.

Ryu : Sig pourquoi tu as arnaqué Armand ?

Sig : Pour le protéger, et éviter qu'il ne dilapide un précieux patrimoine financier.

Ryu : Je te trouve particulièrement dur, même si tu as raison sur le fait qu'Armand se fasse souvent embobiner.

Sig : Je suis réaliste nuance. Armand aurait dilapidé des centaines de fois notre butin si je n'étais pas là.

Ryu : Comment feras-tu pour justifier que notre cale est toujours pleine d'argent ? Le prix du réglisse est négligeable, cela ne te coûtera que quelques pièces de cuivre d'en acheter.

Sig : Facile, je dirai que j'ai fait des investissements fructueux.

Malheureusement Armand le souple finit par concevoir quelques soupçons sur la manœuvre de Sig par rapport à la réglisse. Il fallait dire que ce compagnon chevaleresque y alla franchement fort en matière d'arnaque. Oser dire qu'un rouleau de réglisse valait plus cher que des milliers de pièces d'or, cela constituait un acte plutôt audacieux. Certes Armand se montrait par moment très naïf, et il témoignait une confiance forte à ses amis. Toutefois d'un autre côté vérifier le prix d'une sucrerie était à la portée de beaucoup de monde. Il suffisait de poser des questions dans l'un des nombreux magasins en vendant.

Cependant Sig restait assez confiant, certes il existait beaucoup de personnes qui pourraient en apparence démonter sa combine. Mais le

chevaleresque prévint le coup, il établit une argumentation pour réfuter les dires des vendeurs de bonbons. Par conséquent il ne témoignait pratiquement pas d'angoisse à la perspective de devoir expliquer son arnaque au souple. Il était quasiment certain qu'il arrivera à passer à travers les mailles du filet. Qu'il parviendra à éviter des sanctions de la part d'Armand, qu'il continuera à conserver la confiance de son interlocuteur.

Entendu il raconta des mensonges gros comme une maison, il recourut à de sacrées fables pour obtenir gain de cause. Cependant Sig persistait à garder le moral, il pensait sincèrement qu'il suffirait d'ajouter de nouveaux mensonges pour se tirer d'affaire. Qu'il ne serait obligé que d'ajouter une nouvelle couche à ses menteries pour éviter une dispute avec Armand.

Armand : Au fait Sig je suis allé voir un marchand de bonbons, et il m'a dit que le prix du réglisse était dérisoire. M'aurais-tu menti ?

Sig : En fait comme je suis ton ami et un membre du clan des tagadatsointsoin, les sucreries te coûtent beaucoup moins chères.

Armand : Mais c'est super, du coup les deux millions de pièces d'or que je t'ai donné, je peux les reprendre.

Sig : L'adhésion au clan des tagadatsointsoin m'a coûté tout le butin que tu m'as remis.

Armand : Dans ce cas pourquoi, il y a toujours plein d'argent dans notre bateau ?

Sig : Ce n'est pas le tien mais le mien, il s'agit du résultat de transactions financières que j'ai mené.

Armand : D'accord mais pourquoi je n'ai pas vu de l'argent être transporté sur le bateau ?

Sig : Il a été déplacé dans des sacs invisibles par des êtres invisibles et très silencieux.

Armand : Tu es vraiment un ami très précieux
Sig.

Lirnir le sévère était très fier de sa dernière acquisition, sa nouvelle épée devrait marquer un tournant dans la lutte contre la piraterie. Il déboursa certes une très grosse somme, il dut payer dix mille pièces d'or. En outre il se retrouva obligé de puiser dans ses fonds personnels pour acquérir son outil de mort, parce que ses supérieurs hiérarchiques ne croyaient pas dans les vertus de son épée.

Toutefois Lirnir persista, il s'obstina à batailler pour mettre la main sur la Faucheuse de vie. Il pensait vraiment que son achat en valait le coup, qu'il apportera à la marine internationale un appui essentiel, qu'il signifiera une série de

victoires dans la lutte contre les pirates. D'accord il était loin d'être la seule personne à posséder une arme magique. En fait il existait des milliers d'outils de mort bénéficiant de propriétés surnaturelles. Cependant Lirnir pensa s'être octroyé le fin du fin en matière d'épée aux caractéristiques mystiques destructrices.

Déjà le tranchant de son arme était pratiquement sans égal. Le sévère arrivait à découper des poutres en acier aussi facilement qu'un couteau aiguisé entame du beurre frais. Mais surtout les runes de pouvoir, les symboles de pouvoir écrits sur sa lame recelaient une puissance magique exceptionnelle.

Il s'agissait de runes de grande mort, des inscriptions conférant la capacité de tuer à distance de façon instantanée des gens, des animaux, et des végétaux. D'après le sévère le plus beau venait du fait qu'il n'existait pas de parade connue contre les pouvoirs exceptionnels de son épée quand la cible était un humain. Lirnir considérait donc que cette fois, il triomphera facilement de l'ensemble des pirates de son monde. Il ne put résister à l'impulsion de se pavaner sur le pont de son vaisseau-amiral avec son arme.

Lote : Vous avez fait un achat très coûteux vice-amiral, en faut-il vraiment la peine ?

Lirnir : Absolument l'épée la Faucheuse de vie va répandre la terreur dans les rangs des pirates.

Lote : Je l'admets votre arme est considérée comme un fléau par de nombreux forbans. Mais est-ce qu'elle est aussi efficace que l'on le dit ?

Lirnir : En fait les légendes sur la Faucheuse sont très en dessous de la vérité.

Lote : À ce point ? D'après une histoire une égratignure de cette épée a suffi à tuer un dragon de deux cents mètres de long.

Lirnir : Mon arme a aussi provoqué le trépas de trois dragons gigantesques sans même les toucher.

Lote : Euh comment une telle chose est possible ?

Lirnir : Les symboles magiques gravées sur ma lame sont si puissants, qu'il suffit de dire un mot de pouvoir pour causer la mort de pratiquement n'importe qui, du moment que je me trouve à moins de cinquante mètres de ma victime.

Lote : Comment avez-vous pu convaincre son précédent propriétaire de vous vendre une épée aussi redoutable ?

Lirnir : En échange d'une amnistie pour son fils qui s'est adonné à la piraterie.

Armand le souple avait des idées de recrutement qui déplaisaient profondément à Sig. Ce dernier n'agissait pas seulement par logique, il développa des arguments pertinents pour justifier son raisonnement, toutefois il agissait aussi par jalousie à l'égard de Noir le dévot. Il était vrai que Sig avait raison sur le fait que l'implication religieuse de Noir en matière de religion pourrait poser de graves problèmes. Qu'il critiquait avec raison les débordements spirituels du dévot qui n'hésitait pas à tuer des gens juste parce que leur opinion déviait légèrement des règles mises en place par le clergé du culte du Grand Pirate.

Toutefois Sig était aussi porté par son affection envers Armand pour rejeter Noir. Il s'avérait surtout motivé par le désir d'empêcher un rival avec peu d'ancienneté de le supplanter dans le cœur de son ami. Néanmoins Sig avait tout de même raison sur un point important. Tolérer que le dévot intègre l'entourage du souple cela pouvait engendrer de véritables catastrophes, causer de sacrés cataclysmes.

Noir ne combattait pas les délires d'Armand au contraire il les encourageait souvent. Il ne cherchait pas à cultiver le côté raisonnable d'Armand, il l'incitait à se dépasser

en matière de loufoquerie. La foi religieuse du dévot le rendait particulièrement réceptif aux idées souvent très spéciales du souple. Sa dévotion à son culte l'incitait à considérer comme de véritables commandements à respecter, et non des délires à combattre les plans souvent grotesques du souple. Ce qui accroissait sérieusement les possibilités que les projets d'Armand débouchent sur des tragédies.

Armand : J'ai envie de donner à Noir un rôle important dans notre flotte.

Ryu : Cela me semble une bonne idée, il est fidèle, et il éprouve un grand respect pour toi Armand.

Sig : Je m'y oppose, il est trop pieux, cela fera plus rigoler que nous servir.

Armand : Euh je ne comprends pas ton objection Sig.

Sig : Noir te considère comme le Sauveur débile, et il prend très à cœur sa foi. Si on l'intègre dans notre flotte, j'ai peur qu'il prêche avec ardeur.

Armand : Je ne vois toujours pas ce que cela a de négatif.

Sig : La crédibilité est nécessaire pour un pirate, le titre de Sauveur est positif, mais celui de débile s'avère franchement néfaste.

Armand : Tu veux donc que l'on évite d'avoir des relations avec Noir ?

Sig : Pas forcément, il fera une mauvaise recrue, mais il peut être un partenaire commercial très avantageux.

Armand : Je persiste à penser que Noir serait un bon allié, même s'il a envie de clamer à tort et à travers que je suis débile. Il suffira d'un ordre pour juguler son désir de répandre des idioties.

Sig : Malheureusement je doute que cela aboutisse sur une franche réussite. Noir est très pieux, il fera peut-être semblant de se soumettre, mais il répandra en sous-main le culte du Sauveur débile.

Armand : Les ordres d'un chef comme moi sont prioritaires pour ses subordonnés.

Sig : La foi est toute la vie de Noir, il n'acceptera jamais de censurer son zèle religieux.

Armand : Je crois que tu es trop défaitiste, car je dispose de l'arme absolue pour me faire obéir.

Sig : De quoi s'agit-il ?

Armand : D'un outil plus que redoutable pour susciter l'adhésion, d'un objet qui me rend irrésistible, une tétine de bébé.

Sig : Non tu peux provoquer de la pitié, mais certainement pas du respect avec une tétine.

Armand : Au contraire, je suis certain que si. Tous les membres de mon équipage devront bientôt porter en permanence une tétine au niveau de la bouche. Comme cela nous serons terrifiants.

Sig : Armand tu vas causer une mutinerie si tu imposes ce genre de handicap.

Armand : Je ne vois pas pourquoi. La tétine c'est bien plus impressionnant que la vue de crânes d'humains ou d'une arme dégoulinante de sang.

Sig : Armand si tu renonces à ta débilité sur les tétines, je suis d'accord pour t'apprendre à attraper les mouches avec la langue.

Armand : Très bien marché conclu.

Malheureusement ce dialogue délirant fut interrompu par l'arrivée de Loyal qui comptait piller Armand. Il se lia à lui par le passé au moyen d'une alliance, mais plusieurs millions de pièces d'or c'était une sacrée tentation, une incitation à la trahison. Aussi Loyal et ses pirates avaient l'intention d'aborder avec leurs cinq bateaux, le navire d'Armand.

Loyal : Je vois que tu n'as pas changé Armand, toujours aussi pathétique.

Armand : Tiens Loyal tu es là pour subir une raclée.

Loyal : Non pour te voler tout ton or espèce d'imbécile.

Armand : Malheureusement je n'ai plus beaucoup d'argent.

Loyal : Tu as hérité il y a environ d'une semaine de plusieurs centaines de milliers de pièces d'or, et tu as déjà tout dépensé ?

Armand : En effet j'ai échangé presque toute la monnaie à ma disposition contre du réglisse.

Loyal : Je te savais crétin mais là tu bats tous les records connus de bêtise.

Armand : Merci je suis fier d'être un champion.

Loyal : Je t'insultais pauvre demeuré. Où se trouvent les tonnes de sucrerie que tu as achetées ?

Armand : J'ai juste mis la main sur un rouleau de réglisse.

Loyal : Hein ? Et qui est le sale escroc qui t'a arnaqué ?

Armand : C'est mon ami Sig qui m'a donné le réglisse.

Loyal : Puisque Sig est à côté de toi, j'essayerai de le tuer à ta place.

Armand : Pourquoi ferais-je une chose pareille ? Sig est parfois d'une franchise déconcertante, mais il est un excellent compagnon.

Loyal : C'est ça et moi je suis une danseuse étoile.

Armand (sincère) : Je raffole des ballets, tu peux me montrer tes talents à faire des pointes, Loyal ?

Loyal : Laisse tomber, on va quand même vérifier si tu as deux ou trois choses intéressantes dans ta cale à tout hasard. Zut Lirnir et ses troupes viennent, fuyons à toute vitesse.

Armand le souple ne témoignait aucune peur vis-à-vis de Lirnir le sévère. Ainsi il ne chercha pas à décamper, il refusa d'opérer une retraite. Pourtant il semblait très clairement en situation d'infériorité. En effet son adversaire brandissait la Faucheuse, une arme réputée pour être capable de blesser une divinité. Toutefois Armand avait pleinement confiance dans sa dernière acquisition, il croyait sincèrement qu'il parviendra à battre son ennemi avec. Il croyait dans les prédictions de sa chère saucisse qui l'avertit du potentiel exceptionnel de son «arme».

Certes son outil de mort pouvait servir à autre chose qu'à se battre, notamment à l'hygiène corporelle mais le souple était certain d'arriver à vaincre grâce à son «arme». Il infligera bientôt une défaite mémorable à Lirnir, il prouvera à une autre reprise sa supériorité incontestable sur le

sévère. Certes il était beaucoup moins rapide, costaud, et entraîné que son ennemi.

Et il ne comptait pas user de magie pour pallier à ses désavantages, mais il l'emportera quand même. Armand était prêt à parier un million de pièces d'or qu'il triomphera facilement. Il ne savait pas comment il arrivera à l'emporter mais cela n'était pas grave, il avait toute confiance dans sa saucisse préférée. Il comptait d'ailleurs prendre son morceau de viande comme bras droit d'ici quelques mois. Il savait qu'il provoquera une polémique en agissant ainsi, cependant il fera taire les contestations, en prouvant que sa saucisse s'avérait d'excellent conseil.

Lirrir : Alors on n'essaie pas de détaier quand je suis dans les parages, Armand ?

Armand : Pourquoi aurais-je peur de quelqu'un qui ne m'a jamais vaincu dans le passé ?

Lirrir : Tu n'as gagné qu'une fois contre moi dans un combat singulier, et j'avais baissé ma garde.

Armand : Peut-être mais je suis quand même tellement plus fort que toi, que je suis prêt à n'utiliser aucun pouvoir ou technique spéciale pour te mettre la dérouillée du siècle.

Lirnir : Je suis armé de la Faucheuse de vie, le fléau absolu des pirates.

Armand : Et moi je brandis un coton-tige.

Lote n'en revenait pas de l'imbécilité d'Armand, qui pensait réellement qu'un vulgaire coton-tige était une arme valable contre la terrible Faucheuse. Un outil de mort capable de détruire des démons majeurs, de causer facilement le trépas de dragons, de pulvériser des montagnes. Le plus alarmant venait du fait que le fameux coton-tige ne possédait aucune propriété surnaturelle, qu'il s'agissait d'une simple accessoire d'hygiène corporelle.

Pourtant Armand le souple demeurait confiant dans son vulgaire coton-tige, il espérait sincèrement triompher. La raison de son optimisme était qu'il délirait à plein régime après avoir essayé une nouvelle variété de cannabis réputé pour provoquer des sensations très fortes. Le souple se mit à croire les voix l'incitant à penser qu'il deviendra le tsar des pirates, s'il brandissait bien haut un coton-tige, s'il ne cherchait plus qu'à se battre seulement avec cet objet.

Lote eut une furieuse envie de s'esclaffer devant le spectacle navrant offert par son ennemi.

Puis il vit un spectacle encore plus étonnant, le vice-amiral Lirnir le propriétaire de la Faucheuse semblait tremblé au niveau des jambes. Comme s'il manifestait de l'excitation.

Lote se demandait s'il ne délirait pas aussi à son tour, personne de sensé pouvait penser qu'Armand constituerait un défi. À moins d'être pris dans une sacrée embuscade, de subir un traquenard monumental. Néanmoins Lirnir semblait éprouver des sentiments particulièrement forts, comme s'il considérait comme un ennemi franchement dangereux le souple. Lote se questionna alors sur le fait s'il rêvait, il se pinça et il sentit une légère douleur, alors il n'était pas dans un songe.

Lirnir : Très bien je me rends, épargne moi s'il te plaît.

Armand : Comme tu es franchement pitoyable, je te laisse partir.

Lirnir battit en apparence en retraite comme un misérable à cause d'un coton-tige. Résultat Lote le colonel en était à présent sûr, son supérieur hiérarchique consommait de sacrées drogues.

Lote : Vice-amiral pourquoi avez-vous eu un comportement loufoque ?

Lirnir : Le démon de mon épée magique a fait la promesse de ne jamais affronter de demi-dieu. Toute personne maniant la Faucheuse qui tente de passer outre le serment du démon, reçoit un châtement. Donc l'entité de mon épée a pris possession de mon corps afin que j'ai un comportement délirant et pathétique. J'ai été présomptueux, j'ai cru pouvoir obliger une créature infernale très à cheval sur les serments à casser un engagement solennel.

Lote : Et alors ?

Lirnir : Armand est un demi-dieu.

Lote : En général je vois les demi-dieux comme des êtres puissants et charismatiques.

Lirnir : Sauf qu'Armand est un des fils cachés du dieu de la bêtise.

Lote : Cela existe vraiment une divinité pareille ?

Lirnir : Il y a des dieux pour tous les aspects en rapport avec l'humanité, et n'oubliez pas les abrutis sont nombreux parmi les hommes.

Lote : Qu'allez-vous faire de la Faucheuse ?

Lirnir : Je vais la vendre, je n'ai pas envie d'être ridiculisé de nouveau. Et puis ce geste pourrait éviter que la marine ne fasse faillite cette année.

Chapitre 12 :

Maintenant Armand le souple disposait de centaines d'hommes sous ses ordres, mais il restait une cible facile pour les arnaques. Sig le chevaleresque veillait autant qu'il le pouvait pour freiner les débordements délirants de son ami, mais il ne pouvait pas être partout à la fois. Surtout qu'il avait des responsabilités importantes au sein de la flotte. Il n'était plus le membre d'un trio de joyeux compagnons, mais le superviseur d'un groupe de plus de deux cents personnes, et le responsable de l'entraînement à la magie de l'ensemble des équipages sous les ordres d'Armand.

Il avait beau vouloir veiller avec ferveur sur le souple, il disposait de moins de liberté pour contrer ses loufoqueries. Il acheta une boule de cristal qu'il relia à l'esprit d'Armand pour surveiller ses faits et gestes. Toutefois cette initiative ne suffisait pas à garantir que tous les délires du souple étaient étouffés avant d'être concrétisés par des actes regrettables. Même le plus attentionné et prévenant des amis pouvait essuyer un échec, en essayant de protéger un proche, quand bien même il bénéficiait de pouvoirs magiques pour l'épauler dans sa tâche.

Surtout qu'Armand semblait carburer à la loufoquerie, qu'il était capable de concevoir un plan idiot à la minute voire à la seconde. Ainsi Sig devait déployer des trésors d'énergie pour contrer les initiatives souvent particulières du souple. Il était forcé de consulter très souvent sa boule de cristal pour avoir des chances raisonnables de neutraliser les idées ridicules de son ami. Il créa même de façon discrète le corps anti-maboul, un réseau d'espions chargé de l'informer des projets d'Armand. Il avait d'ailleurs des soucis, il chercha à mener une discussion avec son ami le souple sur le vaisseau-amiral de la flotte, un galion de bois enchanté avec un moteur au charbon très récent. Le navire pouvait servir à accueillir une bonne centaine de gens. Tous deux parlaient dehors sur le pont.

Sig : Armand j'ai entendu une rumeur loufoque stipulant que tu penses sérieusement à abattre tous les mâts des bateaux sous tes ordres.

Armand : Tu as parfaitement raison, je veux que mes navires n'aient plus de voiles, de mâts, de rames, de roues à aube ou de moteur.

Sig : Dans ce cas comment nous nous déplacerons-nous ?

Armand : Grâce à la force d'une super loutre de mer, qui poussera tous nos bateaux.

Sig : Cela me paraît un peu léger, je dirais même que cela ressemble à une terrible idiotie.

Armand : Pourtant j'ai confiance en ma super loutre, regarde comme son poil est soyeux.

Sig : Euh ton animal n'est que de la peau.

Armand : Tu es sûr ? Ma bête n'est pas juste muette ?

Sig : Non je suis certain de moi, ta super loutre peut servir de petite cape, mais sûrement pas de moyen de propulsion.

Armand : Heureusement que je n'ai pas encore donné mon accord à la transaction autour de la loutre alors.

Sig : Oublions cela, j'ai appris que Noir avait l'intention de bâtir une cathédrale en ton honneur. Tu n'as pas peur que ce projet soit un peu égocentrique ?

Armand : Peut-être mais j'apprécie beaucoup la gloire, je serais idiot de refuser une superbe occasion d'être connu pendant plusieurs millénaires.

Sig : C'est toi qui vois, mais je crois que tu commets une erreur préjudiciable.

Noir le pieux voyait les choses en grand pour sa cathédrale, il mobilisa toutes les ressources financières et humaines du culte du Sauveur débile. Ainsi plus de cent mille personnes travaillaient comme des damnés pour construire l'édifice religieux. Noir espérait parvenir d'ici dix ans à achever la cathédrale la plus réputée du monde, de par sa beauté, mais aussi sa hauteur, le nombre de ses statues, et la richesse de ses décorations. Il opta pour un édifice conçu selon les règles du gothique flamboyant, un style où le sens du détail s'avérait poussé à l'extrême, presque surchargé.

En outre le pieux choisit de sacrifier plus de quatre-vingt-dix pour cent de sa fortune dans la réalisation de la cathédrale. Et il obligea ses hommes à verser une partie du butin attribué à eux pour financer bon gré, mal gré l'édifice. Noir était conscient qu'il mécontentait certains subordonnés, mais il pensait agir pour leur bien.

Participer à la gloire d'Armand le Sauveur débile était un acte excellent pour aller plus tard au Paradis. Il s'agissait d'un choix qui contribuait à sauver l'âme de tourments dans les enfers. Le pieux avait une vision particulière du pêché, tuer, ou voler ne constituait pas un comportement répréhensible, par contre manquer de dévotion

religieuse s'avérait très problématique. Le culte du Sauveur débile insistait sur la nécessité de choisir une voie de guerrier ou de pillard, si la santé le permettait.

Il affirmait que combattre et voler ses adversaires était une sorte de quintessence, un moyen de plaire au Grand Pirate le premier dieu, et la divinité la plus puissante. Noir ne contestait généralement pas l'existence des réalisations des cultes adverses, mais il n'admettait pas leurs œuvres comme des preuves de supériorité sur les saints du Grand Pirate. Noir lut dans des livres de théologie que son dieu se réincarnera dans un mortel qui sera le Sauveur débile. L'homme qui servira de réceptacle à la divinité se caractérisera par une tendance particulière à gaffer, ce qui était franchement le cas d'Armand.

De son côté Lirnir menaçait Loyal sur une petite île, après avoir défait la flotte de son adversaire il obligea son ennemi à se réfugier sur une zone constituée presque exclusivement d'un petit bois de cocotiers, d'arbres à noix de coco.

Lirnir : Loyal tu es à moi, profites bien de tes derniers instants de liberté.

Loyal : Si je te révèle un moyen de pouvoir lutter contre les pirates les plus influents, de réussir à

permettre à la marine de mettre fin à la domination des forbans sur le monde, tu me laisseras partir ?

Lote : Tu rêves, si tu crois que le vice-amiral Lirnir est un homme prêt à se faire acheter.

Lirnir : Inutile de s'indigner haut et fort avant de connaître l'énoncé exact de la proposition. Il arrive par moment que les pirates proposent des choses fiables.

Lote : Mais vice-amiral vous prenez de gros risques, et vous compromettez de manière irrémédiable votre réputation glorieuse, si Loyal se joue de vous.

Lirnir : Je tiens la vie de Loyal entre mes mains, et il est une personne plutôt lâche, je doute qu'il soit assez brave pour concocter un piège.

Lote : Les pirates sont de la vermine, ils sont prêts à toutes les extrémités. Il vaut mieux refuser toute proposition de leur part. Pour un marché équitable, les forbans fournissent dix arnaques honteuses.

Lirnir : La lâcheté de Loyal est un gage de confiance. Il n'osera jamais me nuire, tant que je serais dans une position de domination.

Lote : Comme vous voulez vice-amiral, mais vous ne pourrez pas dire que je ne vous ai pas prévenu.

Sig le chevaleresque considérait que la débauche de gloire à l'égard d'Armand au sein du culte du Sauveur débile, serait mauvais pour le caractère de son ami. Alors Sig entreprit de prendre des contre-mesures. Même s'il craignait pour sa vie en s'opposant aux membres d'une religion comportant beaucoup de fanatiques. Il voulait avant tout chose œuvrer pour le bonheur de son ami. Or il avait peur que le culte ne pousse à de sacrées dissensions chez les subordonnés d'Armand, et surtout favorise l'ascension des flatteurs au détriment des compétents au sein de la flotte.

Le chevaleresque prenait en effet des risques mortels en s'adressant à Noir le pieux. Il pouvait subir des supplices absolument horribles. Quand son interlocuteur était de mauvaise humeur et qu'il était contrarié par une question de foi religieuse, il ne faisait pas dans la dentelle pour punir. Au contraire il s'échinait à infliger des supplices atroces. Par exemple il lui arrivait souvent d'écorcher vif des contestataires, de leur arracher la peau avec un couteau spécial.

Néanmoins Sig tenait absolument à tenter sa chance, à parvenir à renverser le processus de flagornerie, et d'autres dérives qui risquaient de

donner un orgueil démesuré à Armand. Il était parfois tenté d'enfermer voire de tuer Noir, s'il avait eu l'assurance que cela calmerait le jeu. Mais il craignait d'envenimer les choses s'il s'adonnait au meurtre contre le pieux. En effet il y avait un risque que son remplaçant soit encore plus lèche-bottes à l'égard d'Armand. Et puis verser le sang pour des histoires de religion ne plaisait pas beaucoup au chevaleresque. Il rencontra Noir près du chantier de la cathédrale du Sauveur débile.

Sig : Combien accepterais-tu Noir pour abandonner ton projet de cathédrale rendant hommage à Armand ?

Noir : Je refuse la damnation éternelle, peu importe ce que tu veux me donner, je resterais fidèle à mes convictions.

Sig : Pourtant je suis prêt à te payer très cher, je suis d'accord pour te verser dix mille pièces d'or.

Noir : Je n'ai pas envie d'aller dans l'Enfer Ultime, en acceptant un pot-de-vin dans le but de nuire à la diffusion de la gloire d'Armand le Sauveur débile.

Sig : C'est quoi l'Enfer Ultime ?

Noir : Un endroit véritablement affreux où les plus atroces pécheurs sont victimes de tourments

indicibles, qui arrachent aux plus endurcis des cris de souffrance.

Sig : As-tu un exemple des supplices pratiqués dans cet Enfer ?

Noir : Si j'y allais, je serais par exemple contraint de porter une chemise avec un bouton déboutonné.

Sig : Pardon ?

Noir : Ce serait une affreuse faute de goût, une insulte sans précédent à la mode de m'adonner à ce genre d'hérésie innommable.

Sig : C'est plutôt léger comme punition.

Noir : Aussi sûr que mon nom est Sorel, je serais un clown si je déboutonnais ma chemise.

Sig : Donc tu ne veux pas accepter ma proposition ?

Noir : Parfaitement comme tu es un proche intime du Sauveur, je ne parlerai pas de ta forfaiture. Cependant je te somme de renoncer à pratiquer la corruption, pour entraver mon œuvre de construction de cathédrale.

Sig : Ne t'en fais pas, j'ai bien retenu la leçon.

Ryu attendait avec impatience la réalisation de son projet commun avec Sig de combattre le culte de la personnalité en hommage d'Armand. Il soutenait à fond le chevaleresque dans sa

volonté de préserver le caractère positif de leur ami commun, de lutter contre des dérives religieuses. En effet Ryu voyait le culte du Sauveur débile comme des dérangés mentaux, des fanatiques qu'il fallait combattre certes discrètement mais quand même très activement. Il avait peur que cette religion ne monte de façon inquiétante la tête d'Armand le souple, ne génère chez lui des troubles du comportement, des manifestations d'orgueil démesuré. Ryu pensait que le pouvoir absolu corrompait de façon absolue.

Or Armand bénéficiait d'un droit de vie et de mort pour des prétextes puérils au sein du culte du Sauveur débile. Il pouvait ordonner une exécution capitale chez un des cultistes pour un motif débile. Mais le plus grave venait du fait que plusieurs des membres de cette religion favorisait les délires graves chez Armand, le poussait à persévérer dans la réalisation de débilités particulièrement corsées.

Ainsi Noir conseillait au souple de bâtir une montagne d'or en puisant dans les fonds destinés à payer les équipages. Ce genre de mesure impressionnera peut-être, mais dans le mauvais sens du terme, car elle poussera à la mutinerie au sein de la flotte, elle véhiculera des idées de

révolte sanglante chez nombre d'alliés pirates. Pourtant Armand penchait progressivement pour un chantier de construction d'une montagne. Même si ce plan risquait fortement de lui donner une réputation de barjot, de fou inconscient. Par conséquent Ryu commençait à sérieusement angoissé, il retrouva dans la cabine personnelle de son navire Sig.

Ryu : Alors Sig, cela s'est bien placé, l'image d'Armand ne sera pas présente dans une cathédrale ?

Sig : Malheureusement non, j'ai beau eu insister, essayer d'user de diplomatie, je ne suis parvenu à rien de concluant.

Ryu : Il faut faire quelque chose pourtant. Si rien n'est fait, Armand notre chef suprême va hériter d'une réputation abominable d'orgueilleux démesuré.

Sig : Je sais mais Noir est fermement décidé à arriver jusqu'au bout. Il refuse catégoriquement de faire machine arrière, il pense que le salut de son âme en dépend.

Ryu : On pourrait toujours tenter de provoquer des sabotages, ou de mener des attaques pour que la construction n'aboutisse pas.

Sig : Je doute que cela marche, Noir a prévu un sérieux service de sécurité, il a pris beaucoup de précautions pour prévenir les sabotages.

Ryu : Alors on fait quoi ?

Sig : Honnêtement je ne sais pas.

Lote n'arrivait pas à se dépêtrer du pressentiment que Loyal risquait de trahir, même s'il était étroitement surveillé. En effet il passait pour une personne fourbe même selon les critères moraux jugés laxistes des pirates. Or si même ses semblables se méfiaient de lui, il paraissait logique de penser que Loyal ne sera qu'une source gigantesque d'ennuis pour la marine internationale. Certes il pouvait en apparence représenter un atout grâce à ses vastes connaissances sur les pirates, aux renseignements qu'il délivrait.

Cependant Lote pressentait qu'à la première occasion son interlocuteur n'hésitera pas une seconde à fomenter un complot dévastateur. Il admettait que Loyal pouvait apporter dans un premier temps quelques gains intéressants, mais sur le long terme, il s'avérait un danger considérable. D'ailleurs le fait de le surveiller étroitement pouvait ne rien changer au problème. D'après certaines rumeurs Loyal était

capable de communiquer par télépathie avec ses hommes. Et même les dispositifs anti-magie les plus sophistiqués n'arrivaient pas à lui ôter cette faculté surnaturelle.

Lote espérait que le ragot se révélait complètement faux, sinon lui et ses compagnons marins risquaient de passer un sale quart d'heure dans l'avenir, de subir des traquenards monumentaux. Un autre facteur angoissant s'avérait la tendance à sourire souvent de Loyal. Bien que ce dernier soit un prisonnier solidement gardé, il ne perdit pas son habitude de montrer un visage radieux où transparaisait souvent la joie.

Cette manière de se comporter poussait Lote à redoubler de méfiance. Il parla une nouvelle fois de ses soupçons à Lirnir, alors que tous deux se trouvaient au fond d'une crypte ancienne. Le temps et l'humidité érodèrent la plupart des symboles gravés sur les murs de pierre, mais Lirnir était sûr d'être sur une bonne piste.

Lote : Vous êtes sûr, d'avoir fait le bon choix vice-amiral ? Il est encore temps de reculer pour éviter de se couvrir de ridicule.

Lirnir : Votre prévenance vous honore, mais elle commence à m'énerver. J'ai confiance en moi, et je crois que je peux me fier à Loyal.

Lote : Je prie pour vous ayez raison, même si un affreux pressentiment me suggère que vous faites une grosse bêtise.

Lirnir : Nous ferons cela d'ici quelques secondes. Mazette Loyal ne mentait pas du tout, je sens une énergie magique terrible chez ce marteau de guerre. Il est lourd vu qu'il pèse au moins vingt kilos, mais il est aussi puissant que grand. Cette arme de cinq mètres de haut va me transformer en un cataclysme pour les pirates.

Lote : Il doit y avoir anguille sous roche, une caractéristique embêtante chez le marteau. Je vois mal un forban comme Loyal accepter de dévoiler sans arrière-pensée, l'existence d'un outil de mort très puissant au profit de la marine.

Lirnir : Avez-vous des arguments ou des preuves pour justifier votre intuition ?

Lote : Non néanmoins c'est plutôt logique de craindre les marchés passés avec des pirates.

Lirnir : Est-ce votre haine des hors-la-loi ou votre raison qui vous pousse à tenir ce genre de propos ?

Lote : Je déteste les pirates, cependant je crois qu'il est sensé de se méfier de tout arrangement avec eux.

Lirnir : Peut-être, mais je suis quasiment certain que le marteau-désastre va ouvrir une ère de retour à l'avantage pour la marine, de fin de prospérité pour les pirates. Alors je suis obligé par ma parole de rendre la liberté à Loyal.

Lote : Comme vous voulez vice-amiral.

Sig le chevaleresque angoissait, la vague d'assurance de Lirnir était un très mauvais signe, un indice que des calamités risquaient de s'abattre sur les pirates. Sig n'arrivait pas à se défaire d'un sombre pressentiment. Certes il montrait par moment une anxiété exagérée. Cependant il valait mieux être très prudent dans ses décisions, quand il était question de mener une vie de forbans. De plus il existait des preuves qui incitaient à l'inquiétude. De nombreux journaux affirmaient que l'ère des pirates allait bientôt prendre fin.

D'accord beaucoup de médias travaillaient pour les autorités, répandaient fréquemment une propagande anti-hors-la-loi. Toutefois cela ne voulait pas dire que tous les journaux répandaient des mensonges. Lirnir mobilisa des forces

militaires impressionnantes, et il n'était pas connu pour être une personne qui aimait bluffer. Il devait avoir un atout redoutable dans sa manche pour avoir demandé à ce que des milliers de marins le suivent dans une offensive pratiquement sans précédent. Sig craignait que lui et ses compagnons ne perdent des plumes.

Surtout qu'Armand était peu disposé à financer en ce moment l'achat de biens essentiels pour les combats comme les armes. Il s'enfermait dans des délires loufoques préoccupants. Il passait un temps croissant à parler avec une saucisse, il la couvrait d'affection, il lui distribuait des petits noms doux et gentils. Il faillit même organiser une cérémonie d'hommage pour sa saucisse. Il fut nécessaire au chevaleresque de mettre le holà, de s'exprimer très clairement en défaveur de cette initiative, pour qu'Armand abandonne l'idée d'une célébration publique pour son morceau de viande. Sur beaucoup de bateaux pirates, y compris le grand galion de bois sous le commandement de Ryu, l'agitation régnait.

Ryu : Tu es au courant de la dernière rumeur Sig ? Il paraît que Lirnir a déclaré que bientôt

Singe serait en prison. Qu'est-ce qui justifie ce coup d'éclat qui ressemble à de la folie ?

Sig : Je ne sais pas mais cela ne me rassure pas, Lirnir possède peut-être une arme secrète redoutable.

Ryu : Moi je crois qu'il a fumé quelque chose, ou qu'il fait une propagande mensongère pour le compte de ses supérieurs hiérarchiques. Nous les pirates sommes vraiment en position de force. Nous sommes quasiment certains de renverser d'ici quelques années au plus tard le Conseil des cinq montagnes.

Sig : À ta place je ne vendrais pas la peau de l'ours avant de l'avoir tué. Je ne veux pas passer pour un froussard, toutefois je crains que Lirnir dispose d'un moyen puissant de nuire aux forbans des mers.

Ryu : Ce monde est dominé par les pirates, et notre influence grandit de jour en jour. Personnellement j'ai plus peur de nos rivaux que des forces de la marine.

Lirnir décida de rencontrer Armand pour lui offrir une chance de reddition. Leurs deux vaisseaux-amiraux se mirent côté à côté et s'annoncèrent relié par un pont fait de planches de bois.

Lirnir : Tu devrais être terrifié, mon terrible marteau va marquer le début d'une longue série de victoires sur les pirates.

Armand : Oh j'ai peur, si tu crois que je vais craindre un minable comme toi, tu prends tes rêves pour la réalité.

Lirnir : Tu vas bientôt cesser de te moquer de moi, je te le jure.

Armand : Tu parles, tu es tellement nul que je n'ai même pas besoin de coton-tige pour te battre.

Lirnir : Apprêtes toi à périr.

Lirnir le sévère ressentait un terrible sentiment de puissance, il était prêt à abattre un courroux impitoyable sur ses ennemis les pirates. Il allait prouver que les forces liées à la loi pouvaient encore remporter de splendides victoires. Lirnir comptait bien frapper de terreur ses adversaires grâce à l'appui de son marteau-désastre, il lui suffit de se concentrer un peu et il commença à provoquer l'apparition de grosses vagues. Pour l'instant la flotte adverse ne craignait pas grand-chose, mais encore une à deux minutes d'efforts, et le sévère déclenchera un véritable raz-de-marée, un tsunami destructeur

qui engloutira la plupart des ennemis qui osaient l'affronter aujourd'hui. Il affichait depuis son navire-amiral une attitude rayonnante, il était sur le pont pour ne pas manquer une miette du spectacle.

Son marteau était une terrible arme de dévastation, elle altérait le climat et les éléments de façon rapide et cataclysmique. Cette belle arme dorée semblait plus un objet de parade dans le sens qu'elle n'infligeait pas de dégâts au corps-à-corps. Ses propriétés magiques l'empêchaient de générer des dommages au contact, bien que son poids soit supérieur à trente kilos, le marteau ne pouvait pas directement blesser quelqu'un. Ainsi même un colosse le maniant et tentant de blesser une personne avec ne générerait même pas une bosse ou un bleu. Néanmoins l'arme possédait aussi la propriété de susciter des catastrophes surnaturelles, de causer des avalanches monumentales, d'altérer le temps de manière spectaculaires, de transformer une mer calme en une étendue d'eau déchaînée. Problème le marteau amenait aussi des effets secondaires notablement ennuyeux. Ainsi Lirnir dédaigna se consacrer à ses activités de guerre pour picoler, son marteau rendait alcoolique.

Lote : Euh vice-amiral, vous vous soûlez là.

Lirnir : Pas du tout je me désaltère hips, allez encore un verre hips et je passe à l'attaque.

Ainsi Lirnir non seulement ne déclencha pas de raz-de-marée trop occupé à picoler mais en prime il s'endormit à force de boire du vin.

Lote : Bon je n'ai plus qu'à jeter à la mer, ce maudit marteau.

Ainsi une bataille qui présentait des perspectives glorieuses pour les ennemis des pirates tourna au désastre. Les forces d'Armand infligèrent une déroutante défaite à leurs adversaires. Elles battirent facilement leurs antagonistes. La journée de conflit se résuma à des percées victorieuses contre les forces armées de la marine. Les pirates menèrent des assauts triomphants assez facilement. Pendant que Lirnir cuvait son vin, se remettait des effets de l'alcool dans son sang, ses ennemis répandaient le carnage, Armand coulait des navires en expédiant dessus des élastiques chargés d'énergie combattive, Ryu fauchait quantité de vies avec son énorme épée à deux mains de cinq mètres de long. Il semblait inopportun de manier une telle

arme pour le combat naval, mais étant donné qu'il tuait ses adversaires par groupe parfois supérieur à dix personnes, la taille de son outil de mort n'était pas tellement gênante. De son côté Sig faisait pleuvoir des boules de feu, et des éclairs surnaturels sur ses ennemis.

Lote essaya de remédier au désordre des troupes sous ses ordres, et cacha l'état d'ébriété de Lirnir. Cependant bien qu'il soit un brillant stratège, le rapport de force numérique aussi bien supérieur pour les effectifs que la quantité de bateaux profita trop bien aux pirates. Les marins étaient deux fois moins nombreux, et surtout leurs navires s'avéraient vétustes comparé aux superbes bâtiments de guerre ennemis. Alors la confrontation aboutit à un véritable fiasco pour Lote et ses alliés. Armand triomphait sur toute la ligne, il s'auréola d'un prestige immense, il apporta aux pirates une nouvelle victoire écrasante sur les gouvernements légaux.

Chapitre 13 :

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'imbécilité. 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 tâtait 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 représailles 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 Lirrir 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 détaier 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 Linir.

Lirnir : 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.

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

Sig, Armand et Ryu furent vers leur bateau, et échappèrent ainsi à la vengeance de Lirnir. 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.

Chapitre 14 :

Lirnir n'abandonnait pas la traque d'Armand et ses compagnons, bien que ses ennemis se renforcent de jour en jour. Depuis la cabine de son vaisseau principal, Lirnir menait une lutte impitoyable.

Lote : Vice-amiral il faut peut-être demander des renforts à vos supérieurs hiérarchiques, Armand a maintenant des milliers d'hommes sous ses ordres.

Lirnir : Colonel ce n'est pas encore nécessaire, nous continuons à avoir l'avantage du nombre sur lui.

Lote : C'est vrai mais il y aura moins de blessés ou de morts dans nos rangs, si nous obtenons des appuis supplémentaires pour la capture d'Armand.

Lirnir : Je sais, mais beaucoup de forces de la marine sont déployées en ce moment pour combattre Singe. Je doute que nous obtenions grand-chose comme soutien.

Lote : Donc vous estimez mon initiative comme inutile ?

Lirrir : Pour être honnête, elle servira surtout à créer de la paperasse à mon avis, mais je ne vous interdis pas d'essayer.

Armand le souple témoignait de très hautes ambitions, au point que Sig les trouvait disproportionnées pour le moment. En effet Armand désirait soumettre l'ensemble du monde. Certes il acquit une renommée certaine, il bénéficiait de nouveaux appuis chaque semaine. Son réseau d'influence s'accroissait progressivement, et son territoire augmentait en taille à une vitesse croissante. Toutefois il avait l'air de brûler les étapes, car il voyait comme un objectif tout à fait crédible d'arriver à conquérir tous les pays du monde d'ici six mois au plus tard. Il parviendrait très facilement d'après lui-même à devenir le pirate le plus marquant de l'histoire de l'humanité.

Il arrivera sans conteste à détrôner ses rivaux les plus redoutables, maintenant qu'il bénéficiait d'un atout maître capable de renverser les situations les plus critiques. D'accord à première vue son arme secrète ne paraissait pas très impressionnante. Mais son apparence

inoffensive renfermait en fait un potentiel terrifiant. Son atout devrait pousser les plus fanatiques à ployer facilement le genou, à se soumettre avec déférence. Le souple était sûr qu'il emportera de manière éblouissante chacune de ses batailles désormais. Il provoquera des redditions en chaîne, il ôtera l'envie de se battre chez les plus déterminés grâce à sa super arme.

Seuls les fous et les inconscients oseront bientôt remettre en question la suprématie d'Armand, l'être qui était destiné à régner sur toutes les terres et les mers du monde. En fait le souple ne jugeait plus nécessaire d'investir d'argent dans l'entraînement de ses troupes, ainsi que l'achat de canons et de boulets, tellement il estimait performant son atout. Puisqu'il était invincible, il s'occupera d'ici quelques semaines de Singe, le pirate considéré comme la plus grande menace par la marine internationale. Depuis le pont de son vaisseau-amiral en métal noir, il ne pouvait se retenir de fanfaronner.

Sig : Armand tu as acquis un statut considérable en tant que pirate, mais à mon avis tu es déraisonnable de chercher à supplanter Singe.

Armand : Pourquoi donc ? J'ai un nombre croissant d'alliés, et j'ai suivi un entraînement intensif en matière de combat.

Sig : Singe a beaucoup plus de subordonnés que toi, et puis sans vouloir être vexant, tu n'es pas encore de taille contre un adversaire redoutable.

Armand : Au contraire je déborde de pouvoir, je suis maintenant invincible, car j'ai une super sucette.

Sig : Qu'est-ce qu'elle a de particulier ta douceur ?

Armand : Elle est bourrée de sucre, aucune personne de saine d'esprit ne peut manger complètement ma sucette sans être écoeurée légèrement.

Sig : Il te faudrait d'autres outils pour être menaçant.

Armand : Tu résistes bien à ma sucette, mais tu es l'exception à la règle, je suis certain de conquérir le monde grâce à ma sucette, ma bien-aimée, ma précieuse, mon amoureuse, ma splendide.

Sig : Ton intérêt pour une sucrerie me fait peur.

Armand : Je ne vois pas pourquoi, ce n'est pas parce que j'ai ordonné que mille peintures représentant ma chère sucette soient peintes, que tous mes subalternes portent désormais un habit

avec un motif de sucette, que mon emblème de pirate est une sucette, que ma première pensée le matin est souvent un hommage à ma sucette, que j'ai pour habitude de me prosterner cinq fois par jour devant ma sucette que je suis obsédé par ma sucette.

Sig : On m'a signalé que nous approchons près du bateau de Loyal.

Armand : C'est génial, je vais pouvoir me venger bientôt de ce sale traître.

Pendant que les pirates ennemis Armand et Loyal se préparaient à se déchirer, de son côté Lirnir le sévère planifiait une grande victoire pour la marine. Il dénicha un objet magique très intéressant. Certes l'artefact surnaturel ne permettait pas de tuer directement. Il ne causait pas la mort ou n'infligeait pas de blessure. Mais il apporterait sans doute le triomphe. Ses propriétés mystiques exceptionnelles affecteraient des centaines de bateaux et des milliers de soldats.

Pour parfaire les chances de réussite les marins qui bénéficieront de l'appui de l'objet s'entraînèrent sans relâche. Ils s'obligèrent à se surpasser pour atteindre un niveau proche de la perfection, même en cas d'impondérable. Lirnir

s'avérait d'une humeur exceptionnellement bonne, son parchemin magique avait l'air d'un banal papier blanc, mis à part le langage spécial écrit dessus. Néanmoins il recelait des caractéristiques étonnantes. Par exemple il ne craignait ni les flammes ou l'eau, même un terrible brasier ardent n'avait pratiquement aucune chance de l'abîmer.

Quant à le déchirer cela relevait de la gageure, de l'épreuve pratiquement impossible. Un dragon enragé essaya de déchiqueter le parchemin, mais tout ce qu'il parvint se résuma à se fatiguer de façon intense. Le papier n'était pas seulement très résistant, il apportera probablement une victoire mémorable à la marine, il la dotera d'un succès colossal. Et le fin du fin, le plus beau, la cerise sur le gâteau pour Lirnir était que le parchemin exhalait un délicieux parfum de fraise. La dépendance du sévère à la magie, chamboulait assez son esprit. Depuis le pont de son navire-amiral, il pavoisait, il estimait qu'il serait bientôt victorieux sur toute la ligne.

Lote : Vice-amiral, Armand a été localisé, il a déployé l'essentiel de ses forces navales pour attraper Loyal.

Lirnir : Parfait on va pouvoir faire d'une pierre deux coups. On attend que les deux armées pirates s'affaiblissent au cours d'une bataille, et on les frappe au moment où elles sont les plus vulnérables.

Lote : C'est un bon plan, mais il faudrait peut-être l'améliorer. Si Loyal et Armand nous détectent, ils laisseront peut-être leurs différends de côté pour nous faire face.

Lirnir : Nous bénéficions de l'appui d'un parchemin d'invisibilité majeure. Nous n'avons rien à craindre avec un avantage tactique pareil. Parvenir à défaire un adversaire que vous ne voyez pas constitue une sacrée épreuve.

Lote : L'effet du parchemin ne dure que dix minutes par jour, c'est un délai court.

Lirnir : Je sais mais une flotte entière indétectable par la vue, c'est plus que suffisant pour mettre une raclée monumentale à des pirates. Quand bien même l'effet magique d'invisibilité ne dure pas longtemps.

Lote : Vous avez raison, pardonnez moi d'être défaitiste.

Lirnir : Ce n'est pas un crime de faire preuve de prudence. Armand et Loyal vont bientôt commencer leur discours pour leurs troupes d'après ce que j'ai compris.

Deux flottes imposantes s'apprêtaient à se jeter l'une contre l'autre dans une bataille intense. Il sera très dur de prévoir qui l'emportera. En effet chaque armada navale bénéficiait d'avantages et de points faibles. Les vaisseaux de Loyal possédaient une meilleure mobilité, et des mages très expérimentés. Cependant Armand disposait de bateaux plus lourds et surtout nettement plus résistants aux tirs et aux dégâts. En outre en matière de canons et d'autres armes à feu, il était mieux pourvu que ses ennemis. Ainsi la confrontation promettait d'être épique. Surtout qu'Armand était dans un bon jour, qu'il établit des stratégies sûres pour une fois, qu'il réfléchit de façon à élaborer des tactiques intelligentes.

De son côté Loyal ne s'avérait pas démunie non plus, il s'entoura d'hommes fiables et il mit au point au point un plan de bataille de qualité. Quant aux combattants de base, leur moral était au beau fixe dans chaque camp. La perspective de ramasser un butin alléchant, et de se couvrir de gloire renforçaient sérieusement la motivation de l'ensemble des pirates des deux factions ennemies. Armand était confiant dans ses chances de victoire, il croyait qu'il allait écraser

facilement ses adversaires, si tout se déroulait comme prévu.

Cependant son enthousiasme ne diminuait pas la foi de Loyal dans la victoire, lui aussi il estimait très sérieuses les probabilités de triomphe en sa faveur. Sig aurait aimé partagé la foi de son ami Armand, mais il était plus prudent. Il jugeait que la journée sera probablement bonne du point de vue du butin, néanmoins il y aura de lourdes pertes humaines dans son camp.

Armand : Nous combattons souvent surtout pour le butin, mais aujourd'hui est un jour spécial, car nous avons d'autres motifs que le pillage. Nous allons nous venger de Loyal, un traître en puissance qui a choisi de jouer le chien pour le Conseil des cinq montagnes. Nous allons montrer ce qu'il en coûte de chercher à nous doubler. Autrement ne vous en faites pas, si nous sommes victorieux je vous promets une part double de butin.

Loyal: Nous n'avons pas le choix, soit nous vainquons, soit nous serons exterminés. N'attendez aucune pitié de l'ennemi, il ne désire que nous trucidier. Cependant la victoire ne nous apportera pas que la survie, elle nous doutera d'un trésor de bataille considérable. Les cales du

vaisseau principal d'Armand regorgent de richesses. Mais que ?

L'arrivée de nouveaux protagonistes remettaient en cause la bataille entre Loyal et Armand, obligeaient à revoir les objectifs du jour. Certains voulaient faire cause commune contre les monstres qui assaillaient les bateaux, d'autres plus rancuniers désiraient poursuivre leurs buts initiaux, refusaient de dévier leur décision, s'entêtaient à poursuivre un combat stérile et malvenu.

Ryu insistait pour essayer de frapper Loyal qui était assez désorganisé. Même si cela impliquait de se rendre plus vulnérable aux attaques des créatures immenses. Il plaidait avec énergie pour profiter d'une situation certes néfaste pour un vieil ennemi mais aussi dangereuse pour des alliés. Il planifiait une stratégie qui serait peut-être payante mais aussi diablement périlleuse. Les monstres se déplaçaient à une vitesse par moment fulgurante, et ils prouvèrent que même un blindage de bateau robuste et épais ne pesait pas grand-chose comparé à eux. Les dragons marins des reptiles sans pattes mais avec des nageoires et dépourvus d'ailes semaient un véritable carnage.

Ils constituaient une menace bien tangible, néanmoins Ryu demeurait têtu, il affirmait disposer de la solution absolue pour gérer le problème des créatures. Sig ne s'avérait pas très convaincu, il jugeait d'ailleurs bien plus sage d'opérer un repli stratégique, de reprendre plus tard la bataille. Surtout que connaissant le côté belliqueux de Loyal, il devrait tôt ou tard chercher à impliquer ses ennemis dans un nouveau conflit. Problème Ryu avait l'air imperméable à l'argumentation.

Sig : Il faut battre en retraite Armand, des dizaines de monstres marins immenses se dirigent vers nous.

Armand : Tu ne peux pas gérer ces créatures avec tes sorts ?

Sig : Seulement une ou deux, et encore cela sera très difficile. Quelqu'un de plus fort que moi en matière de magie contrôle l'esprit des monstres.

Ryu : Ce n'est pas la peine d'avoir peur, je dispose de la parade absolue contre les monstres, j'ai un trèfle porte-bonheur.

Sig : Battons en retraite, il ne faut pas traîner Armand.

Armand : Je suis d'avis de laisser Ryu nous protéger avec son trèfle.

Sig : Une petite plante verte n'est pas un atout efficace.

Armand : Qu'est-ce que tu en sais ? À ma connaissance, tu n'as jamais essayé de repousser des créatures gigantesques avec un trèfle.

Sig : Armand si tu ordonnes le repli, je suis d'accord pour me couvrir les oreilles avec les chaussettes rouges que tu as tricotées.

Armand : C'est entendu, je proclame la retraite.

Siméon réunit des créatures redoutables grâce à un objet magique appelé le cor de l'union. Il s'agissait d'un instrument en os de couleur noir ayant la propriété de soumettre à la volonté de son propriétaire nombre de bêtes. Cet artefact surnaturel permit de réaliser la performance de rallier des animaux d'habitude solitaires, de pousser des êtres vivants appartenant à des espèces différentes à coopérer ensemble. Le cor annihilait totalement la volonté des sujets asservis, il ne marchait pas sur les humains, mais il était quand même un fantastique moyen de conquête.

En effet il offrait la possibilité de dompter des créatures immunisées contre les coups de la majorité des armes comme les dragons marins. Mais Siméon ne limita pas son unité de monstres

terribles à ces bêtes, il inclut aussi des léviathans et des requins géants parmi ses recrues animales. La plus petite de ses créatures mesurait trente mètres de long. Chacune d'elle bénéficiait de caractéristiques guerrières franchement poussées, telles qu'un blindage organique, la capacité de lacérer l'acier avec ses griffes ou ses dents, et des pouvoirs magiques très dangereux pour les ennemis, comme par exemple le cri de mort, une faculté qui tuait de façon instantanée les personnes non protégées par des charmes magiques.

Mais ces monstres malgré leur côté très puissant ne pesaient pas lourd face au cor. Il suffisait qu'ils l'entendent une fois pour perdre à jamais tout libre-arbitre, pour devenir à vie des êtres incapables de résister aux ordres de leur maître. Siméon était quasiment certain de l'emporter, il allait déchaîner un véritable enfer animal sur ses ennemis. De son petit bateau à voile, qui se déplaçait en permanence même quand il n'y avait pas de vent grâce à la magie, Siméon triomphait.

Siméon : Personne n'échappera à ma vengeance, je vais anéantir complètement ta flotte Armand

grâce à mes monstres, ensuite je te réserve un supplice infernal.

Loyal : Minute j'ai aussi un droit de vengeance sur Armand, j'ai la priorité sur vous Siméon.

Siméon : Loyal si tu me laisses disposer d'Armand, je te récompenserai. Mais si tu t'opposes à moi, tu finiras dans l'estomac d'une de mes créatures.

Loyal : Je n'ai pas envie de permettre que quelqu'un me prive du droit de me venger.

Siméon : Réfléchis un peu, un seul de mes monstres est un défi laborieux pour toi et tes hommes. Et j'ai des dizaines de créatures qui m'épaulent.

Loyal : Dans ce cas, je suis forcé de reconnaître votre supériorité, mais quel sera l'ampleur de la récompense ?

Siméon : Ton poids en or, plus la possibilité de récupérer l'ensemble du butin de la flotte d'Armand.

Loyal : C'est très généreux de votre part, mais vous ne voulez pas un petit quelque chose à part la satisfaction de torturer quelqu'un.

Siméon : Je mène une quête qui m'amènera quelque chose de bien plus précieux que l'or, je mettrai bientôt la main sur la pierre philosophale j'aurais ainsi la vie éternelle.

Armand : Merci d'avoir parlé avec Loyal, cela a permis à mes hommes de charger des centaines de canons. Dis adieu à tes monstres Siméon.

Malgré des tirs nourris, les créatures de Siméon n'étaient mêmes pas égratignées. Les bêtes ne cherchaient pas à esquiver les tirs, pourtant elles encaissaient sans broncher des projectiles capables de détruire des bateaux blindés. Certaines semblaient narguer leurs ennemis en avançant très lentement, et en s'arrangeant pour être des cibles très évidentes en signalant leur position par des cris. Ainsi les créatures subirent plusieurs tirs de canons et d'autres armes à feu, néanmoins elles ignorèrent superbement les projectiles, elles affichaient une mine réjouie à la perspective de semer le carnage et surtout le désespoir chez leurs adversaires.

Néanmoins elles ne faisaient que retranscrire les sentiments de Siméon le mage, elles ne pouvaient plus penser à grand-chose, elles étaient encore capables de chasser, et de dormir de leur propre initiative, mais c'était à peu près tout. Elles réagissaient en fonction des émotions de leur maître. Quand leur chef s'avérait d'humeur joyeuse, elles affichaient de la

bonne humeur, et quand il se révélait triste, elles exprimaient du chagrin.

Leur désir apparent de jouer avec leurs ennemis était en fait un ordre programmé par Siméon, une directive implantée dans leur esprit. Les créatures étaient trop décérébrées pour être capable de choisir de se montrer cruelles ou sadiques sans en avoir reçu l'ordre. Cela n'empêchait pas Siméon de savourer avec ardeur sa victoire qui s'annonçait imminente, encore quelques minutes et l'ensemble des forces adverses sera brisé à jamais, ou mis en déroute. Le mage espérait bien que son nom sera bientôt gravé dans l'histoire pour plusieurs millénaires, qu'il bénéficiera d'une célébrité magistrale pendant une longue période.

Siméon : Armand tu perds ton temps, mes monstres ne craignent pas le métal, ils possèdent un blindage organique formidable. Cependant comme je suis de bonne humeur avant de te torturer, je veux bien répondre à quelques questions.

Armand : Pour cuire de la ratatouille, est-ce qu'une casserole est utile ?

Siméon : Euh oui, mais tu n'as pas envie de savoir comment je me suis évadé de prison ?

Armand : Pas du tout, je m'en fiche complètement.

Siméon : C'est dommage, mon récit est épique.

Armand : En fait, je me moque tout à fait de connaître tes trucs pour échapper à l'enfermement.

Siméon : S'il te plaît laisses moi te raconter ma grande échappée.

Armand : Tues moi si tu en as envie, mais je ne veux pas écouter ton récit d'évasion.

Siméon : C'est frustrant j'ai préparé pendant des jours mon histoire.

Armand : Ma réponse est toujours non.

Sig (murmure) : Pour notre survie à tous, je te conjure d'accepter la proposition de Siméon.

Armand (chuchote) : Tu crois que cela en vaut la peine ?

Sig (murmure) : Cela me donnera du temps pour quelque chose d'utile.

Armand (murmure) : Entendu mais je n'ai pas envie de m'ennuyer.

Siméon : Ou bien tu écoutes mon histoire ou alors je coule ton navire.

Armand : Je n'aime pas les récits nuls. Et puis tu as l'intention de détruire mon bateau de toute façon.

Siméon : Allez s'il te plaît.

Armand : Est-ce que tu as utilisé des élastiques durant ton évasion ?

Siméon : Euh non.

Armand : Alors je te dis zut, et je refuse catégoriquement de t'entendre.

Siméon : Allez au fond de toi, tu brûles de curiosité.

Armand (sincère): Quoi je brûle ? Vite je dois plonger dans l'eau.

Siméon : Attends, tu ne brûles pas au sens premier du terme, j'ai utilisé une expression.

Armand : Une expression c'est un synonyme de sort de flammes ?

Siméon (énervé) : Ma patience se consume, ma colère s'enflamme.

Armand : Dans ce cas là, plonges avec moi si tu veux éviter de brûler.

Siméon : Rah je craque !

Pendant que Siméon avait envie de se taper la tête contre un mât. Sig s'approcha doucement de lui et lui vola son fameux cor. Ensuite il souffla dans l'instrument trois coups et il désigna

Siméon oralement afin qu'il lutte contre une véritable armée de monstres. Sig usa d'un sort de vol silencieux pour se rapprocher de sa cible.

Siméon résista magnifiquement, bien qu'il dut affronter des milliers de tentacules, et combattre des poissons capables de l'engloutir complètement en un coup, d'avaler tout son corps sans prendre la peine de mâcher. Il démontra un savoir-faire de mage extrême. Il déchaîna depuis son petit voilier une véritable tempête de foudre, il produisit des arcs électriques d'une puissance difficilement égalable. Il envoya des centaines de projectiles foudroyants aux effets dévastateurs, chaque sort détruisait entre une à cinq créatures gigantesques. Mais il se vida de ses forces presque jusqu'à la mort. Quand il eut fini de carboniser à coup d'éclairs la dernière des créatures anciennement sous ses ordres, il était dans un état de fatigue vraiment préoccupant. Aussi ce fut un jeu d'enfant pour Sig de le capturer.

Il y avait une raison expliquant l'insistance de Siméon à vouloir se vanter sur le récit de son évasion, il croyait qu'Armand faisait partie d'une prophétie le concernant. Que si son interlocuteur refusait d'écouter son récit d'évasion de prison, cela signifiera des ennuis monstrueux pour lui, du

genre une mort atroce. Alors Siméon se révéla prêt à de nombreuses concessions pour être écouté attentivement. Certes celui qui lui délivra la prophétie était un individu souvent gâteux, qui fumait des cigarettes faites avec un mélange d'opium, de crack, et de colle. Qu'il mâchait en permanence des feuilles d'olivier même quand il parlait, que ses mots étaient plutôt difficiles à comprendre à cause de la perte de plus de la majorité de ses dents

Cependant Siméon était certain de la pertinence des visions de son voyant préféré. Alors il fut prêt à beaucoup de choses pour inciter Armand le souple à l'écouter. Pendant quelques instants il était disposé à renoncer à la liberté, à se livrer de nouveau à la justice de la marine, pour garantir une oreille attentive de la part du souple. Il songea même une minute à offrir ses fesses à des rites sexuels pour qu'Armand daigne vouloir entendre le récit de son escapade de prison.

Heureusement Siméon avait encore assez de dignité et de bon sens pour refuser de concrétiser des contreparties loufoques, surtout quand son derrière était menacé. Même s'il avait très peur de la terrible prophétie des chaussettes mangeuses d'hommes. Siméon ne voulait pas

devoir se méfier toute sa vie des chaussettes, craindre tous les jours les assauts de vêtements de pied.

La bataille navale initialement prévue entre seulement les forces de Loyal et d'Armand semblait bien partie pour avoir finalement lieu, même si quelqu'un d'étranger à leur conflit les observait.

Chapitre 15 :

Une véritable flotte de guerre semblait pressée de se joindre à la confrontation entre les forces maritimes de Loyal et d'Armand. Depuis le pont du navire-amiral du souple, Sig scrutait l'horizon avec une longue-vue.

Sig : Quels sont tes ordres Armand ? Devons-nous viser en priorité les pirates qui veulent jouer les charognards, ou nous occuper d'abord de Loyal ?

Armand : Je pense qu'il y a une tâche plus prioritaire, je dirais même fondamentale.

Sig : Tu veux que l'on prenne la fuite ? Ce serait en effet raisonnable. Nous risquons de perdre beaucoup de plumes, de perdre de nombreux

camarades si nous attaquons dans la même journée deux flottes majeures.

Armand : Non je veux que nous équipions de bouées en forme de canard, et que le seul son désormais autorisé pour communiquer entre nous soit coin, coin.

Sig : Rah mais c'est pas vrai.

Armand : Ah non il faut dire coin, coin.

Sig : Vous deux amenez Armand dans sa cabine, et veillez à ce qu'il y reste jusqu'à ce qu'il ne soit plus défoncé par la drogue.

Armand (se débat) : Coin, coin, Sig tu me le paieras, coin, coin.

Pendant qu'Armand boudait, Loyal venait pour négocier une paix temporaire. Il se présentait en semblant afficher une bonne volonté évidente, il venait avec juste des armes d'apparat, globalement inoffensives, notamment une épée sans tranchant, incapable de couper ou de déchirer quoi que ce soit, et un poignard dont l'usage servait plus pour des rituels que pour le combat, à cause d'une lame très émoussée. Il n'était accompagné que par deux hommes de confiance. Il tenait clairement à prouver qu'il ne voulait pas déclencher de conflit de son côté pour l'instant. Loyal pouvait se montrer assez

rancunier, mais il possédait aussi un certain instinct de survie.

Et comme il jugeait qu'une trêve temporaire avec Armand présentait nettement plus d'avantages que d'inconvénients, il décida de faire le maximum pour mettre les chances en sa faveur. Il vint sur une barque noire sans ornement particulier, la seule fantaisie du navire consistait en sa couleur de peinture. Loyal ne craignait pas de mauvaises surprises, du genre le capturer durant les négociations. Il connaissait le caractère de Sig, et son désir de traiter avec respect les ambassadeurs.

Bien sûr Armand souffrait d'un côté instable, mais Sig préférera sans doute la mort au déshonneur d'avoir toléré qu'un négociateur soit malmené durant des tractations officielles, tant que l'envoyé du camp adverse respectait des règles de bonne conduite. Donc Loyal se montrait assez détendu, même s'il n'obtenait pas gain de cause, il ne lui arrivera rien pendant les pourparlers, avec un garant comme Sig qui n'hésitera pas braver la mort plutôt que de subir un grave déshonneur.

Ryu : Sig regarde, ce n'est pas Loyal qui approche avec un drapeau blanc ?

Sig : Si je me demande ce qu'il veut.

Loyal : Je propose de faire une trêve aujourd'hui pour s'occuper ensemble de la flotte qui essaie de profiter de notre ressentiment, qui tentera vraisemblablement de s'en prendre à nous, une fois que nous serons bien affaiblis.

Sig : D'accord, je suis d'avis de la jouer prudente, je n'ai pas envie de risquer très gros. Le combat contre vous Loyal se fera un autre jour.

Ryu le guerrier était partagé entre son envie de démolir Loyal, et la volonté d'apaisement prônée par Sig. Il ressentait un tel niveau de colère qu'il déplaça machinalement la main vers une épée, et se prépara à la retirer de son fourreau. Il avait récemment mis la main sur un élastique qui brillait dans le noir. Avec un tel objet à sa disposition, il n'aura aucun mal à acheter son pardon à l'égard d'Armand. Or s'il obtenait une amnistie complète auprès du chef suprême de la flotte, il n'avait absolument rien à craindre comme sanction. Il provoquera peut-être de manière indirecte la mort de certains camarades, mais il était très motivé à verser le sang de Loyal, ou du moins de le faire prisonnier.

Il savait qu'il prenait une grosse liberté vis-à-vis du code de la piraterie. Cependant il

s'avérait un forban, alors à quoi bon sortir de la légalité, si c'était pour suivre des normes strictes. La vie de hors-la-loi présentait de nombreux inconvénients, alors autant profiter à fond de la liberté qu'elle pouvait octroyer en matière de moralité.

Certes Ryu regrettait de devoir fâcher Sig, cependant il se révélait certain que quelques explications suffiront à dissiper le malentendu. Ou peut-être pas. Le guerrier savait que son ami tenait en très haute estime l'honneur, et qu'il méprisait ouvertement les parjures. Or Ryu s'apprêtait à commettre une grosse infraction à propos du code. Entendu il pensait que ses raisons étaient valables, toutefois il tenait aussi beaucoup à son amitié avec Sig. Après réflexions, le guerrier subissait un véritable dilemme. Il n'arrivait pas à choisir l'action à exécuter.

Ryu : Tu crois vraiment que c'est une bonne idée de permettre à Loyal de s'en tirer une nouvelle fois ?

Sig : Moi aussi j'aimerais lui régler son compte, mais aujourd'hui on a d'autres priorités que Loyal. Par moment laisser de côté la vengeance est le meilleur moyen de survivre.

Ryu : Je sais mais cela m'énerve profondément, que des semaines de traque aboutissent sur un résultat nul.

Sig : Je suis dépité mais la prudence aide beaucoup à rester vivant dans le monde de la piraterie. Et puis Loyal n'a obtenu qu'un sursis temporaire. Encore un nouveau venu avec un drapeau blanc c'est une véritable mode en ce moment.

Après Loyal qui vint négocier, ce fut au tour de Noir de se présenter en tant qu'ambassadeur. Il était accompagné par une flotte redoutable. Il y avait bien au moins dix mille soldats et mercenaires qui naviguaient sous ses ordres. Les bateaux étaient richement décorés en matière de symboles religieux. Il y avait la traditionnelle tête de mort de la piraterie, mais aussi des épées entrecroisées avec des haches, des images de saints en rapport avec le Grand Pirate la divinité, et beaucoup de représentations de la tête et du corps d'Armand.

Il se trouvait aussi quantité de dorures, de gravures, et de peintures imperméables sur chaque navire. En prime les matériaux utilisés pour orner étaient souvent assez chers. Mais le plus impressionnant venait du vaisseau-amiral,

c'était un sacré spectacle. Il s'avérait aussi rempli de faste qu'une cathédrale gothique suivant la mode décadente.

Il semblait que chaque mètre carré recelait là une sculpture, ici une parure somptueuse. Le vaisseau était impressionnant dans le mauvais sens du terme, il fut fabriqué par des artisans de talent, mais il adoptait un style exagérément grandiloquent, beaucoup trop porté sur la fioriture. Il en mettait plein la vue mais de façon négative, car il incitait les gens à mépriser ce bâtiment naval. Pourtant Noir considérait comme absolument géniaux les choix d'apparence de sa flotte. Même si beaucoup de gens affublaient son armada du surnom des bateaux prétentieux. Ainsi Noir pensait gagner de nouveaux fidèles à sa cause religieuse avec l'aspect extérieur de la flotte militaire sous ses ordres. Bien qu'il attire beaucoup plus d'antipathie que de respect.

Noir : Je suis venu en paix, je veux vous prêter assistance contre Loyal. Ma flotte est là pour empêcher la mort d'Armand le Sauveur débile.

Sig : Et zut on a conclu une trêve avec Loyal, si vous désirez le combattre aujourd'hui, vous agirez sans notre soutien.

Noir : C'est dommage, vous n'aurez pas forcément la chance de bénéficier d'un appui important la prochaine fois. Il faudrait peut-être que vous revoyez votre parole.

Sig : Non un accord est un accord, je ne peux pas violer les conditions d'une trêve sans un motif valable.

Noir : Libre à vous d'agir comme une personne honorable. Mais ne vous en faites pas, vous ne partirez pas les mains vides. Je vous remets ce coffre rempli d'or en hommage au Sauveur débile.

Sig : Merci beaucoup, je vous suis très reconnaissant pour votre geste.

Noir : Puis-je voir Armand ?

Sig : Il a l'esprit chamboulé, il n'est pas en état de tenir une conversation cohérente, mais je peux lui transmettre un message.

Noir : Très bien, dites lui que la construction de la cathédrale en son honneur est bonne voie, et qu'il est invité sur le chantier.

Sig : Je transmettrai votre invitation.

Noir : Bon je vous dis à bientôt alors.

Ryu se méfiait comme la peste de Noir, il voyait en lui un dangereux individu qui élimerait peut-être un jour tous les amis proches d'Armand

le souple. En effet Noir allait très loin dans la dévotion à l'égard d'Armand, il fit fouetter des camarades qui montraient un dévouement trop modéré à son goût. Et surtout il était plutôt jaloux et vindicatif. Il concevait facilement de la haine à l'égard des gens qui remettaient en cause avec éloquence ses dogmes religieux. Il agissait souvent avec hargne contre les personnes qui doutaient de manière évidente de la fiabilité de ses opinions.

Noir se comportait par moment comme un véritable fanatique assoiffé de sang. Il pouvait être raisonné dans certains cas, mais dans d'autres il devenait une bête enragée pour des broutilles. Alors Ryu voyait comme un acte franchement téméraire de venir rendre visite à Noir sans de très solides appuis armés. Certes il existait une alliance entre le fanatique et Armand qui apportait beaucoup du point de vue financier, qui générait une grosse accumulation de butin. Toutefois Ryu considérait comme prioritaire que lui et ses amis restent en vie.

Or il suffirait d'un mot mal placé pour générer une situation explosive, transformer un accueil chaleureux en un contexte catastrophique, où il faudrait lutter âprement pour ne pas subir la mort. Ryu entendit dire que Noir organisait des

sacrifices humains de compagnons soit disant pour s'attirer les faveurs du dieu appelé Grand Pirate, mais qu'en fait il s'agissait de manœuvres pour écarter des rivaux, et se débarrasser d'opposants.

Ryu : Tu crois que c'est une bonne idée d'aller sur le territoire de Noir sans une solide escorte ?

Sig : Tant qu'Armand sera lui-même nous ne craignons rien.

Ryu : Beaucoup aimerait que tu occupes la position de chef suprême de la flotte à la place d'Armand.

Sig : Tant que je n'aurais pas remboursé ma dette de vie à son égard, je serai forcé de servir Armand, et toi quel est ton point de vue ?

Ryu : Il faudrait peut-être remplacer Armand pour éviter que nos forces ne soient divisées en plusieurs factions rivales.

Sig : Cela m'étonne qu'un ami d'Armand parle ouvertement de sédition vis-à-vis de lui.

Ryu : J'éprouve de l'affection mais je suis réaliste, je désire éviter l'érosion de notre armée pirate.

La gloire d'Armand le souple s'avérait réelle dans le bon sens du terme, chaque jour des

dizaines de pirates se joignaient à ses ordres. Et Armand possédait des qualités, par exemple il était plutôt tolérant, il acceptait sans sourciller des personnes venant d'horizons très divers dans ses rangs. Il ne pratiquait aucune discrimination à l'égard des femmes et des mages, du moment que ses interlocuteurs démontraient une réelle utilité. Mais d'un autre côté sans l'arbitrage de Sig le chevaleresque, sans sa dévotion constante, et son acharnement à prévenir les conséquences de certaines gaffes, l'empire pirate du souple aurait depuis belle lurette sombrer.

En outre Sig n'appréciait pas de rester dans l'ombre d'une personne qu'il affectionnait mais qu'il jugeait comme un chef mauvais. Armand avait par moment des initiatives totalement crétines, extrêmement préjudiciables. Il s'imagina par exemple que le coton-tige valait mieux comme arme que l'épée ou le pistolet. Cette attitude faillit provoquer une mutinerie gigantesque, heureusement le chevaleresque réussit à faire croire que le délire de son ami, était simplement une blague un peu lourde.

Mais Sig eut le cœur qui battit la chamade, il ressentit des palpitations intenses quand il tenta de convaincre des pirates de ne pas mener une action sanguinaire contre le souple. Il évita de

justesse la catastrophe, l'embrasement général, mais il garda une certaine rancune contre Armand. Le pire venait que son ami ne sembla même pas remarquer que son idée saugrenue à propos des coton-tige était une idiotie sans pareille. Et il n'agissait que d'une péripétie parmi des centaines d'autres.

Lote : Vice-amiral un groupe de monstres marins se rapprochent de nous, il semble diriger par Siméon.

Lirnir : C'est mauvais Siméon a la capacité de sentir la magie, et de la dissiper facilement, résultat mon parchemin d'invisibilité est inutile.

Lote : Que fait-on alors ?

Lirnir : On vend chèrement notre peau, on essaie de tuer un maximum de créatures.

Siméon : J'ai rejoint les rangs d'Armand. Mais je suis disposé à vous épargner si vous vous constituez prisonniers vous et vos hommes.

Lirnir : Il est super protégé par la chance cet Armand, mais soit je veux bien remettre à plus tard sa capture.

Siméon : Autrement je dois vous prévenir que votre parchemin d'invisibilité, est en fait un artefact maléfique transformant en boudin de porc.

Lirnir : Décidément le sort s'acharne sur moi.

Lirnir eut envie de tester son parchemin pour voir si son interlocuteur ne lui mentait pas. Il avait un pressentiment l'informant que Siméon le mage ne lui racontait pas de fables. Mais il se méfiait comme de la peste de ses dires, il éprouvait un profond ressentiment contre lui. Il le voyait comme un salopard qui ne méritait aucune pitié, une ordure de la pire espèce. Il devait résister violemment à l'idée de lui envoyer son poing dans la figure. Il se retenait uniquement parce qu'il ne désirait pas de représailles contre ses hommes. Il se rendit compte que la lutte serait vaine aujourd'hui contre Siméon. En effet le mage ne réunit pas des centaines de créatures marines immenses mais des milliers, il asservit une véritable armée de poissons gigantesques.

Alors Lirnir se força à se rendre, pour préserver l'intégrité physique de ses troupes. Mais il était quand même très tenté de recourir au pouvoir de son parchemin. Il allait commettre une belle erreur, cependant il ne désirait tout de même pas renoncer. En effet il subissait une influence extérieure, Siméon s'arrangea pour titiller de façon surnaturelle la curiosité du sévère. Il décupla son envie d'user d'un papier

qui le changera en un aliment à base de porc. Il lança un sort de contrôle mental de façon silencieuse. Lirnir ne s'apercevait pas du tout qu'il était dominé, qu'il s'avérait victime d'une odieuse machination. Heureusement Lote arriva à la rescousse, il prit le parchemin, et le jeta dans la mer. Ce qui causa une intense déception chez Siméon, qui aurait donné cher pour que sa vengeance contre le sévère se réalise. En effet le mage avait un terrible contentieux avec son ennemi, il désirait plus que tout lui infliger des tourments. En effet Lirnir fit interdire à Siméon la possibilité de se baigner avec un canard en plastique durant son séjour en prison. Résultat le mage en conçut un dépit monstrueux et jura sur tous les dieux qu'il vénérait d'exercer une vengeance atroce.

Il croyait que les canards en plastique étaient des objets protecteurs qui préservaient du mauvais sort, quand ils se trouvaient en contact avec de l'eau. Cela paraissait totalement siphonné, mais il y eut des massacres au nom de superstitions absurdes, alors concevoir un dépit monstrueux pour une histoire d'accessoires de bain n'était pas forcément impossible. Heureusement pour Lirnir une tempête éclata de façon très brusque, ce qui l'éloigna lui et une

partie de ses subordonnés de Siméon. Par conséquent le sévère évita la capture par des pirates.

Quant à Armand et Sig, ils parlèrent de nouveau sur le pont d'un grand bateau à voiles.

Sig : Tu vas mieux Armand ? Tu ne fais plus une fixation sur les canards ?

Armand : Non je suis guéri, j'ai cessé de délirer.

Sig : C'est bien je suis content que tu sois redevenu raisonnable.

Armand : Désormais tous mes pirates porteront un costume de poulet. Et ils devront abandonner le langage humain pour dire seulement cot, cot, cot.

Sig : Armand réagit un peu, si tu vas jusqu'au bout de ton idée, on passera pour les forbans les plus ridicules du monde.

Armand : Et moi je suis certain que nous aurons une gloire presque millénaire en agissant ainsi.

Sig : Possible mais dans le mauvais du terme alors.

Armand : M'en fiche, je veux dire cot, cot à longueur de journée.

Sig : Armand par ce sort ton esprit est en mon pouvoir, tu es sous mon contrôle, tu renonces à

jamais à obliger d'autres personnes à enfiler un costume de poulet ou à dire cot, cot.

Armand : Je renonce c'est décidé.

Sig : Tu n'as aucun souvenir que je t'ai hypnotisé, tu as abandonné par toi-même ton projet stupide.

Armand : De quoi on discutait déjà Sig ?

Sig : On parlait de la visite à Noir.

Armand : On devrait bientôt arriver d'ailleurs, je vois un chantier non loin.

Noir très fier de lui-même, organisait une visite guidée du chantier du principal édifice religieux rendant hommage à Armand au principal intéressé. Une activité intense régnait sur le lieu des travaux, des centaines d'ouvriers travaillaient d'arrache-pied pour concevoir une cathédrale dans le style gothique flamboyant. Il existait des prêtres qui trouvaient la débauche de décorations envisagée franchement de mauvais goût, qui affirmaient que pour plaire au dieu appelé le Grand Pirate, il suffisait de se montrer pieux, et de s'adonner à une vie de guerre et de vol.

Cependant Noir était une personne qui pensait que sa divinité appréciait le clinquant, qu'il aimerait avoir un lieu de culte qui éclipse de

par sa hauteur, la quantité de dorures, la débauche de matériaux de construction coûteux la majorité des autres édifices religieux. Cependant ce goût du grandiose n'était pas sans posé quelques problèmes. En effet le chantier devait être étroitement surveillé et bénéficié de l'attention de plusieurs mages expérimentés pour éviter les sabotages.

Chaque ouvrier faisait l'objet d'une fouille avant de travailler chaque matin. Un comité de gardiens surveillait avec vigilance les environs et réprimait avec férocité les fauteurs de troubles. Il était souvent sur le pied de guerre pour traquer des éléments isolés voire une foule d'émeutiers. Il ne chôma pas pour préserver la cathédrale de la démolition. Ce qui se comprenait, un édifice en hommage à un dieu des voleurs cela s'avérait très choquant pour nombre de personnes ayant une moralité stricte. Il s'agissait d'un témoignage de dévotion particulièrement horripilant pour les gens qui n'aimaient pas le crime.

Noir : Si les délais sont respectés, la cathédrale qui vous rend hommage Armand sera finie d'être construite d'ici deux ans. Que pensez-vous des projets de sculptures et de vitraux à l'intérieur de l'édifice ?

Armand : Ils sont très beaux, mais il y a un manque de sucette.

Noir : Pardon ?

Armand : Ce serait bien d'inclure des représentations de sucette dans la cathédrale, quelques centaines ce se serait parfait.

Noir : Comme vous le voulez, vos désirs sont des ordres Sauveur débile.

Noir le pieux trouvait que s'arranger pour que la sucette soit la décoration centrale de la cathédrale jurait, était une idée qui donnera un côté ridicule à l'édifice religieux. Cependant Noir considérait comme prioritaire sur le reste les directives d'Armand, il pensait que cela constituait un péché grave de chercher à lui désobéir. Sa foi lui enjoignait de respecter les désirs de son interlocuteur quelque en soit le prix, même si cela lui apportait en retour une réputation déplorable. Et puis Noir se consola en se disant que les représentations de sucette sur des vitraux, des statues, et d'autres œuvres d'art pourraient avoir des vertus insoupçonnées.

Il se convainquit que les ordres d'Armand révélaient une signification profonde, que la sucette était un élément cosmique qui influait sur la stabilité du monde, et le bonheur des gens. Le

pieux se dit que la sucette devait avoir des effets particulièrement développés sur la chance et les capacités magiques, qu'en consommer régulièrement générait longue vie, santé et prospérité. Que la sucette garantissait le succès, et plein d'autres facteurs positifs. Noir songeait sérieusement à échanger une bonne partie de son argent contre des sucettes. Il était aussi partant pour analyser les conséquences cosmiques d'autres sucreries.

Peut-être que le rouleau de réglisse avait des effets notoires sur la bonne marche du monde, qu'il causait des tremblements de terre, et des catastrophes quand il en manquait. Il n'existait aucune preuve scientifique que la sucette agisse de manière positive sur les gens, mais le pieux finit par se convaincre que l'avenir s'était la sucette, qu'il fallait investir dedans, se lever le matin en ayant une pensée pour les sucettes, remplacer le pain, la viande, le poisson, les légumes et les fruits par des sucettes, et songer à plein de sucettes le soir, pour augmenter ses chances d'en rêver.

Cependant la cathédrale fit l'objet d'une attaque, Lirnir arriva en force afin de la détruire et d'arrêter tous les pirates à l'intérieur, y compris Armand.

Lirrir : Vous êtes tous en état d'arrestation.

Lote : Résistez sales pirates et vous connaîtrez une douleur vive.

Armand : Tant que j'aurais ma super sucette je ne crains rien.

Lirrir : Comment fais-tu pour être aussi pathétique ?

Armand : Attention tu ferais bien de me craindre car je connais le cri de la dinde, le glou, glou.

Lirrir : Et alors ?

Armand : Je suis par conséquent très dangereux. Je vois que tu essaies de résister en jouant les héros mais tu trembles quand même.

Lirrir : Tu prends tes désirs pour la réalité.

Armand : Mes glou, glou, glou de dinde t'inspirent de la terreur.

Lirrir : Mais bien sûr, argh colonel Lote pourquoi m'avez-vous poignardé ?

Lote : Je suis terrifié par Armand, je peux supporter beaucoup de choses mais pas les cris de dinde. Je suis prêt à toutes les bassesses pour éviter d'entendre ce cri horrible.

En fait Lote ne ressentait pas de peur face à des cris de dinde, mais il était un traître. Il reçut une somme d'argent considérable pour s'en

prendre à Lirnir son chef. Problème son supérieur hiérarchique était trop bien protégé, il ne trouva pas d'occasion de le neutraliser avant la grande bataille contre Armand. Il était accro aux jeux de hasard comme la roulette, il misait souvent des sommes mémorables. L'ennui venait qu'il n'avait pas de quoi payer ses dettes, alors il céda aux sirènes de la corruption financière. Il se lia avec des pirates, au début ses missions pour l'ennemi se limitaient à du renseignement, mais petit à petit, les enchères montèrent. Lote dut se livrer à des actes toujours plus répréhensibles.

Il voulut des centaines de fois arrêter de servir d'agent pour des pirates, mais il n'arrivait pas à se débarrasser de sa passion pour les jeux de hasard. Résultat il entra dans un cercle vicieux, il était forcé de trahir de manière grandissante, sinon ses créanciers se jetteraient sur lui sans pitié.

Sa dernière sommation de mission lui donna des sueurs froides, le plongea dans un abîme moral, mais il accepta tout de même de remplir sa tâche d'assassin en échange d'un effacement total de ses dettes. Ainsi il assassina Lirnir, en saisissant le prétexte débile des cris de dinde pour justifier son meurtre, il écopa de l'étiquette de fou.

Cependant ce qualificatif lui allait mieux que celui de traître. Lote préférait inspirer une immense pitié plutôt que véhiculer l'étiquette de renégat. Il parvint à échapper aux poursuites des autorités grâce à l'aide discrète de Sig.

La mort de Lirnir apporta une victoire assez facile aux pirates. Il était le pilier des forces marines. Sans lui les représentants de la loi furent écrasés par les boules de feu, les lames et les tirs des pistolets ennemis. Des milliers de marins furent écrasés par des dizaines de milliers de pirates et de fanatiques religieux. L'assaut dans la cathédrale et ses environs finit rapidement à l'avantage des forbans. Une fois de retour sur le pont de son vaisseau-amiral, Armand conçut d'autres projets.

Armand : Bon maintenant que Lirnir est neutralisé, c'est au tour de Loyal.

Sig : Je suis contre cette idée, Loyal nous a fait une offre très avantageuse ce serait dommage de ne pas en tenir compte.

Armand : Il nous a trahi une fois, pourquoi pas deux.

Sig : Loyal est intelligent, il ne s'en prendra pas à nous, si nous restons vigilants.

Armand : Je suis le chef suprême de la flotte, je décide ce qui est fait. D'ailleurs j'ai une autre idée, tu dis que la drogue fait planer mais je n'arrive pas à voler, montres moi comment faire
Sig.

Sig : Je ne peux pas faire cela.

Armand : Obéis moi ou je te mets une balle dans la tête.

Ryu : Arrêtes Armand, ce n'est pas drôle

Armand : Ma décision est ferme, je ne reviendrais pas là-dessus.

Ryu : Dans ce cas je te démetts de tes fonctions.

Armand : Mettez aux fers Ryu. **Un silence opaque et un manque de bonne volonté répondent à Armand.** Vous êtes sourds ou quoi ? J'ordonne que Ryu soit transporté dans la cale.

Ryu : Tu n'as plus aucune autorité Armand, les gars amenez le à sa cabine, agissez avec douceur.

Sig se demandait quel rôle il devait jouer dans la mutinerie opérée par Ryu le révolté. Il était partagé entre sa loyauté envers Armand l'amiral et son amitié à l'égard de son vieux compagnon. Sig admettait que le révolté possédait des arguments de poids, qu'il ferait un excellent chef suprême pour la flotte. D'un autre

côté soutenir Ryu reviendrait à aggraver les dissensions au sein de l'armada. En effet le révolté eut beau se montrer héroïque à de nombreuses occasions, il ne pouvait pas faire taire les personnes dévorées par l'ambition. Or sa mutinerie constituera un excellent prétexte pour des gens cupides de révéler leur jeu, d'inciter des individus peu scrupuleux à se draper d'un voile de morale pour faire valoir leurs exigences. Cependant maintenir Armand en place ne sera pas sans conséquences négatives non plus.

L'amiral voudra se venger de tous ceux qu'il soupçonne d'avoir soutenu la rébellion, s'il arrive à retrouver son commandement. Il fera sans doute des centaines de victimes peut-être même des milliers, s'il exprime pleinement ses désirs de représailles. Il ne se limitera pas à quelques têtes, s'il s'avérait dans un mauvais jour. Il avait tendance à entrer dans des colères terribles quand il était contrarié, et qu'il se laissait submerger par l'influence de la drogue.

Sig ne savait absolument pas quel camp choisir, il pensa à un moment confier son destin à une pièce de monnaie, et opter pour un camp en fonction du résultat. Puis il se dit qu'une décision importante méritait mieux une réflexion intense, plutôt que de se remettre à un jeu de hasard.

Sig : Que veux-tu faire maintenant Ryu. Tu prends le commandement de la flotte ?

Ryu : Je suis un bon guerrier, mais pas un chef génial, je te confie la direction des opérations, du moment que tu ne cherches pas à remettre tes pouvoirs de décision à Armand.

Sig : Il y a peu de chances, j'aime beaucoup Armand, mais je n'ai pas envie de provoquer la dissolution de notre flotte.

Armand le souple eut beau tempêter, et trépigner de toutes ses forces, il perdit quand même son droit de commandement. Mais il ne s'en tira pas si mal, il était bien traité par Sig. Il eut le droit à une prison dorée, il fut déporté sur une île comportant un magnifique château, des domestiques attachés à son service personnel, et il recevait quotidiennement de magnifiques cadeaux. En outre il disposait d'un large espace de promenade, par contre il était très surveillé.

Deux cents gardes veillaient quotidiennement à épier ses faits et gestes. Armand ne pouvait même pas aller aux toilettes seul. Il avait le droit de s'isoler dans certaines pièces du château, mais il y avait une condition à respecter, il fallait accepter que des sentinelles

soient présentes dans les alentours pour parer à tout risque d'évasion. Le souple n'aurait pas été contre balancer un élastique sur les gardes, même si cela ne servait plus à grand-chose. Ses pouvoirs se révélaient scellés au moyen d'un sort quotidiennement renouvelé.

Armand eut bien l'idée d'essayer de corrompre ou de séduire une partie du personnel du château, mais il perdait son temps. En effet Sig ne choisit que des hommes et des femmes gagnés à sa cause pour être aux côtés du souple. Il ne voulait pas qu'une évasion se produise, ou qu'une division s'opère dans sa flotte. Même si Armand possédait par moment un côté ridicule, il était capable de fédérer autour de lui des ambitieux qui désiraient des promotions. Ce qui signifiera une guerre entre des milliers de pirates appartenant autrefois au même bord. Or Sig voulait maintenir l'union de sa flotte, car il espérait bien un jour détrôner Singe le tsar des pirates.

Quant à Noir il ne causait pas de problème, car il croyait Armand mort, victime d'une indigestion de sucettes. En effet Sig pour décourager la vengeance au nom du souple, eut l'idée de véhiculer le mensonge selon lequel, Armand décéda à cause du fait de s'être goinfrer

avec des centaines de sucettes au cours d'une seule journée. D'ailleurs Noir avait beaucoup d'autres soucis à gérer que d'honorer la mémoire du souple, il subissait une vague de contestation très vive de la part de nombreuses personnes de son culte. Aussi il n'était pas en mesure d'opérer des représailles contre Sig.

Même si Armand regrettait par moment d'être prisonnier, il apprit à apprécier au fil du temps sa condition. Il avait un train de vie confortable, et il se découvrit une passion pour la lecture qui l'aidait efficacement à passer le temps. Mener une existence tranquille dans le luxe possédait un côté séduisant pour certaines personnes.