Le pirate aux élastiques chapitre 3 partie 2
Nouvelles
Publié par : saulot
Publié le : 16-03-2022 12:50:52

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 amarra 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 apprit cette nouvelle préoccupante en entendant un dialogue dans une taverne sur le procès assorti sans doute d'une exécution qui attendait un pirate célèbre. Armand élabora 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.