Le pirate aux élastiques chapitre 4 partie 3
Nouvelles
Publié par : saulot
Publié le : 30-04-2022 17:30:00

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 ardus 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 trimballaient sans souffler des rochers aussi lourd 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 !