Le pirate aux élastiques chapitre 5 partie 2
Nouvelles
Publié par : saulot
Publié le : 25-05-2022 16:53:30

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 prévit 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'apprécié 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.