Le pirate aux élastiques chapitre 8 partie 3
Nouvelles
Publié par : saulot
Publié le : 06-09-2022 10:30:22

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 débourser 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.