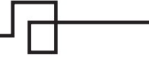


Le triste sort de l'Alvec





Chapitre I

« - Quel malotru ! Il n'y a donc aucune considération pour ma personne ? On me force à être sur cette cage flottante secouée dans tous les sens, j'y dévore les vers qui infestent la nourriture et le bois, j'offre mes œufs et c'est ainsi qu'on me récompense ? D'un coup de pied au derrière ! » C'est sans doute ce que doit penser la poule écartée avec négligence du chemin de l'homme qui remonte sur le tillac. Elle agite les ailes et pousse des petits cris aigus en signe de protestation en rejoignant les siennes. L'ambiance dans le pont inférieur du Lovrac n'est pas à la joie. Pendant plusieurs jours que le navire a été malmené par les vents et la mer. Si bien que les marins, pourtant habitués à la fureur des éléments, n'arrivaient à trouver le sommeil dans leur branle que grâce à la fatigue qui leur permettait d'oublier le déchirement du tonnerre, le roulis excessif, le hurlement du vent et le tambourinement de la pluie sur le pont. Mais même si les esprits ont fini par s'apaiser un peu, la vie à bord est toujours difficile. Tout n'est qu'humidité, pas moyen de se mettre au sec, le feu de la cuisine a été éteint pour des raisons évidentes de sécurité, on mange froid depuis des jours, on dort mal avec les écoutes fermées rendant l'air vicié. Bref tout le monde est de la même humeur que cette pauvre poule qui, elle, doit subir tout cela sans avoir le droit de pouvoir s'exprimer dessus.

Dehors le vent est retombé, bien qu'il demeure fort. La goélette a commencé à se rhabiller de quelques voilures, raccourcies de deux ris néanmoins, et avance dans une mer formée par une forte houle qu'elle doit monter et redescendre comme des petites buttes en roulant bord sur bord et frappant l'eau de son étrave. L'homme peu aimable avec les poules est un grand gaillard qui n'a pas grande allure avec sa petite barbe négligée, ses cernes, son teint blafard et ses vêtements sales. Il avance péniblement en boitant sur le pont mouillé et va voir son supérieur qui se trouve près des timoniers.

« - Alors ? » demande Cruiddel.

« - On a fait de notre mieux chef. Y'aura malheureusement des pertes. L'eau a endommagé quelques sacs et paquets. Mais on a bien asséché la cale il devrait plus y avoir de souci maintenant. Aussi sec qu'un tonneau après une fête.

- Ja Yersel. C'est regrettable pour la perte mais bon boulot Arno. » Le cambusier hoche la tête et reporte son regard sur la mâture sous toilée.

« - Vous savez quand on sera à la maison ? » finit-il par demander, devant élever un peu la voix pour couvrir le vent, qui bien que moins violent continue de siffler sa mélodie dans les oreilles.

« - Aucune fichue idée, faut voir ça avec la capitaine. Tiens quand on parle du loup... »

Au même moment Mara fait son apparition sur le pont, elle relève le col de son manteau pour se couvrir un peu et s'en va d'un pas décidé. Elle salue d'un signe et



d'un demi sourire aimable son second capitaine ainsi qu'Arno. Eirwyn lui répète la question qu'on vient de lui poser faisant disparaître le sourire de Mara qui prend un air renfrogné.

« - Mes tripes que j'en sais quelque chose ! Sang noir, on a été baladé aux quatre vents selon les caprices des esprits ! - répond-elle entre résignation, moquerie et colère - On va serrer un peu plus le vent, ça limitera le roulis, et si on maintient la route au Sud on devrait atteindre les Feriona. Enfin j'espère.

- On y sera dans combien de temps ?

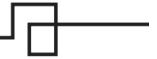
- Mais t'es un curemolle ma parole ! J'en sais rien, c'est impossible de faire un point avec ce ciel ! - répond-elle au cambusier - On y sera quand on y sera, crois-moi j'ai autant envie que toi de dormir dans un lit qui n'a pas l'air d'hésiter à me jeter à terre à chaque coup de roulis. Allez va te reposer, tu dors sur place. »

Elle le gratifie d'une tape sur le bras tandis qu'il prend congé des deux officiers. Seuls, hormis la présence des deux timoniers nécessaires pour gouverner la barre franche dans cette mer agitée, ils observent le pont de leur navire. Il est balayé par des vents chargés d'embruns, heureusement depuis la veille les vagues ont cessé de s'écraser dessus, balayant tout sur leur passage. Elles ont risqué d'emporter plus d'un marin comme si la mer voulait les prendre. Peut-être était-ce vraiment ce que le wenga de ces eaux réclamait avant de se lasser de ce petit jeu et se montrer clément ?

« - Cette brave goélette a connu pire mais j'ai bien cru qu'on allait chavirer. » dit calmement Eirwyn avec une pointe d'excitation dans sa voix.

« - T'es pas le seul. Il a pris des sales coups, y'aura pas mal de chose à réparer. » constate-t-elle en soupirant lourdement. La partie supérieure du mât de misaine s'est cassée dans la tempête, d'après le charpentier plusieurs bordés sont en mauvais état et il serait sage de remplacer les planches ainsi que de nombreux accastillages et manœuvres qui ont été soumis à des efforts intenses ces derniers jours. À peine a-t-elle fini de se remémorer le compte-rendu des artisans du bord que la vigie se fait entendre. Une femme, les pieds dans le vide, un porte-voix en cuivre dans les mains, hurle de tous ses poumons en pointant du doigt une direction. « Un navire ! Sur bâbord ! Pas très loin ! Je dirais moins de cinq encablures. » Une telle annonce sur un navire pirate éveille forcément la curiosité. Même si les cales du Lovrac sont bien chargées, il y a encore de la place, bien que les conditions de la mer ne se prêtent pas du tout à un abordage. Mara monte dans la mâture, la main ferme et le pied sûr, et rejoint la vigie. Elle doit savoir s'ils peuvent tenter une fois de plus leur chance ou s'il faut abattre rapidement et fuir un prédateur plus gros qu'eux. Guidée par les indications de la première femme elle finit par apercevoir au sommet d'une vague le navire en question. Après plusieurs apparitions furtives, disparaissant dans le creux des éléments, elles peuvent déterminer avec certitude qu'il s'agit d'un gros bâtiment à la dérive, dont les voiles s'agitent en lambeaux dans le vent.

Mara ordonne de faire route sur le navire, envoyant en même temps dans la mâture une autre vigie pour aider la première à ne pas perdre de vue leur proie.



L'équipage est dans une demie effervescence, curieux, ne sachant pas s'il doit se préparer au combat, regrettant pour certains la prise de risque les obligeant à devoir lutter contre la mer pour atteindre leur destination. Les marins puisent dans toutes leurs forces pour raidir les cordages, certains glissent sur le sol tellement leurs jambes ont du mal à les supporter sur ces planches mouillées. Mais à mesure qu'ils s'approchent ils peuvent mieux distinguer la raison de leur activité. Une flûte, ronde et massive, ballottée dans la houle.

À l'aide des longues vues les officiers scrutent ce trois-mâts d'où ils ne remarquent aucune activité, pas une main pour régler les voiles qui s'agitent comme des mouchoirs déchirés. Personne à la barre, pas un mouvement sur le pont autre que celui des cordages dans le vent. À distance raisonnable, Mara ordonne de faire hisser le pavillon d'assistance. Une voix serait vite emportée par le vent avant d'atteindre son destinataire. En Elrum il n'y a pas de langue universelle en mer, ni à terre, cependant ses usagers ont fini par adopter un pavillon commun pour demander et proposer une assistance. Ce dernier est hissé au grand mât, complètement si on demande de l'aide et à mi-hauteur si on veut l'offrir. Le navire interrogé n'aura qu'à hisser à son mât ce même pavillon jusqu'en haut s'il accepte et qu'à mi-hauteur s'il refuse. Un usage fréquent dans certaines mers de ce monde est d'utiliser un vêtement ou deux pavillons uniformes de couleurs différentes, l'un au-dessus de l'autre, si on ne peut pas présenter le pavillon d'assistance. Inutile de préciser que plus d'un fourbe a su utiliser ce moyen pour attaquer par surprise d'autres navires qui les ont ainsi permis de s'approcher...

À une encablure de la flûte, la goélette attend. La question posée par le Lovrac demeure sans réponse. Le pavillon rayé jaune et blanc claque violemment dans les airs pendant plusieurs minutes, avant que Mara n'ordonne de faire charger à blanc un canon, et de tirer espérant attirer l'attention de gens qui pourraient s'être terrés dans la flûte. Mais après que la détonation ait retenti, l'autre navire continue à ne pas montrer le moindre signe d'activité. L'attente ne dure pas beaucoup plus longtemps, tenir le cap est difficile et le navire tend à prendre beaucoup de gîte, risquant de partir au lof. La capitaine fait redescendre le signal. Il n'y a plus personne à bord.

« - Ifsan, fais préparer la chaloupe ! Avec quelques gars on va aller dessus !

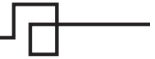
- Pisse au vent ! Je te demande pardon ? C'est un temps à décoiffer la chaloupe et envoyer tout son équipage par le fond ! Sans parler du fait qu'on pourra jamais la récupérer avec une houle comme ça. » proteste la femme noire.

« - Dis pas d'ânerie. Fais frapper des aussières, quatre si tu veux, à la chaloupe. Pas des trop épaisses par contre. Vous les laisserez filer en attachant l'autre extrémité ici. Comme ça vous n'aurez qu'à les tirer pour nous aider à revenir. » La bosco se tenant à un cordage, regarde incrédule sa capitaine et ses idées saugrenues.

« - Et qui va aller nourrir les poissons ? » grogne-t-elle avec provocation.

« - Moi et quelques volontaires. La houle est forte mais la chaloupe peut la tenir. J'aurais préféré m'approcher avec le Lovrac mais il risque d'avoir de la casse.

- J'suis de cet avis mais je suis aussi de l'avis de pas s'attarder ici.



- Y'a plus une âme à bord. On peut venir se servir et si y'a des survivants on pourra toujours leur porter assistance, contre leur or évidemment. Que l'abysse m'emporte de pas les aider dans ce cas ! » La maître d'équipage aurait bien craché par terre mais ne voulant pas que son glaviot lui retombe au visage par ce temps, elle se contente de lever les yeux au ciel et répondre qu'elle fera de son mieux. Ça ne sert à rien de discuter, la capitaine joue les grands élans de courage et de noblesse. Ça lui coûtera la vie un jour pour trois sous. Tant qu'il n'y a que des volontaires qui la suivent dans cette entreprise périlleuse, la maître d'équipage ne peut que souhaiter le plus sincèrement du monde qu'ils reviennent en vie. Elle espère qu'Alessa la ramène à la raison mais cette dernière partage les rêveries d'aventures et se contente de lui prier d'être prudente pendant qu'elle se risque à explorer l'inconnu.

Une poignée d'hommes et de femmes se montrent prêts à affronter la mer pour poser le pied sur la flûte. L'objectif est simple : partir en reconnaissance. En fonction de ce qui peut être trouvé et l'état du navire, une petite partie de l'équipage pourrait être affectée à la flûte et assurer son retour, escortée par la goélette. Si le navire est en trop mauvais état pour naviguer efficacement sous cette météo, ils prendront ce qui peut est pris de pas trop lourd et de valeur. L'annexe est à l'eau, les bosses tendues afin de la maintenir le long du bord et éviter qu'elle ne vienne frapper les planches du Lovrac avec de l'élan. Les paquets de coton placés entre les deux coques ne sauraient encaisser tous les chocs. La troupe courageuse commence à descendre dans l'annexe quand Eirwyn interpelle sa capitaine.

« - J'suis avec vous. Je serais plus utile là-bas qu'ici. C'est un bâtiment des îles de cuivre. Ça se reconnaît au symbole sur l'écusson de son tableau arrière. Vous aurez besoin de quelqu'un capable de parler la langue. Nos gars sauront gérer un navire à la cap'. » Devant son assurance et sa témérité la capitaine fait un signe de la main pour lui dire de descendre. Elle ne peut pas aller à l'encontre des volontaires et puis il a raison. Elle salue Hannier, prêt à prendre ses fonctions, échange un regard avec sa bosco qui répond d'un hochement de tête puis un rapide baiser à Alessa avant de descendre à son tour sur la chaloupe.

À la force des rameurs la chaloupe s'approche lentement vers la flûte, traînant les aussières qui s'alourdissent d'eau. Entre deux souffles d'effort Eirwyn explique qu'il est vraiment curieux de voir une flûte de cette taille et de son pays ici. Les îles de cuivre n'ayant pas de grandes forêts, sa flotte se compose surtout de caboteurs avec peu de bâtiments capables de traverser le grand océan qui les sépare du nouveau monde. De ce fait les îles de cuivre n'ont aucune colonie dans cette partie du monde. Jarack, un des volontaires, répond que le manque de colonie n'a jamais empêché personne de faire du commerce, honnête ou pas. Ils s'approchent, de près elle est encore plus impressionnante, ses formes rondes la rendent un peu plus stable sur l'eau, son haut franc-bord cache à la vue des rameurs son pont. Il y a plusieurs sabords clos masquant sans doute des canons et une figure de proue à la forme d'un

- LE TRISTE SORT DE L'ALVEC -



satyre rêveur. Ils passent le long du tableau arrière avec son écusson où a été gravée une île surmontée d'une couronne, figure de cet ensemble d'îles, ainsi que le safran qui va d'un bord à l'autre en fonction des vagues. Le nom « Alvec » est peint avec minutie.

Les pirates envoient quelques grappins avec agilité et se hissent, tout en hélant de nombreuses fois, mais pas une tête ne se montre ni une voix ne retentit. L'escalade du haut bordé est une épreuve difficile, le bois est ruisselant et la chute serait fatale. La fatigue accumulée par les jours de sommeil difficiles la rende encore plus dure. Mais ils arrivent tous sur le pont et sécurisent la chaloupe à des taquets, la collant le plus possible du bordé où ils tentent de glisser les quelques sacs de coton qu'ils ont pris pour cet effet. Dès la chose faite ils prennent vraiment conscience de l'environnement qui les entoure. Du bruit inconfortable des grincements de poulies, du tintement de la cloche, du tapement de la porte menant aux carrés des officiers, tandis que les cordages déchirés flottent dans les airs et que la barre à roue tourne sous les ordres du safran lui-même soumis aux caprices de la mer et du vent.



Chapitre II

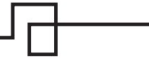
Ils observent silencieux ce spectacle dérangeant, cherchant des indices et ne sachant exprimer leur ressenti ni ce frisson qui parcourt leurs échine depuis qu'ils sont sur la flûte. Mara regarde les morceaux de voiles qui s'agitent à chaque vergue au-dessus de leur tête. Aucune d'entre elles n'a été carguée, pas même un ris. Ils ont dû abandonner le navire avant la tempête, pense-t-elle pendant que le second inspecte les planches où des rayures sont visibles. Il lui est facile d'en comprendre l'origine et de vaguement se reconstituer les événements en regardant le bastingage éclaté en face des marques et l'absence des annexes. Ils ont eu du mal à mettre à l'eau les chaloupes, elles ont frappé plus d'une fois le navire à cause de la tempête sans doute. Jarack signale rapidement sa découverte, suscitant la curiosité de ses compagnons. Les écoutilles, recouvertes de toiles goudronnées, ont été verrouillées, de grosses cales de bois et des cadenas les maintiennent fermées. Une chose à la fois cependant, ils décident de délaissier le pont inférieur, inaccessible, pour se rendre dans le gaillard arrière dont la porte, battant au rythme des vagues, semble les accueillir, à moins qu'elle cherche à les chasser. Sur le chemin un des hommes coupe le battant de la cloche soulagé alors de ne plus avoir à entendre ce tintement fou qui accompagnait le vent.

Le château arrière de ce grand bâtiment est relativement spacieux. Plus que la hauteur de plafond, ne les forçant pas à se baisser sous chaque poutre, c'est le calme relatif qui règne dans le lieu une fois la porte extérieure close, qu'ils apprécient. Néanmoins ils doivent souvent chercher appui sur les membrures et cloisons pour supporter les mouvements du roulis bien plus prononcé que sur le Lovrac. La troupe se met à explorer les lieux. L'endroit, tout comme sur leur navire à plus petite échelle, est divisé en de nombreuses pièces exiguës, des cabines pour les officiers, un mess, un autel aux wengas digne de ce nom, pas comme leur étagère. Une bonne partie de tout cela est sens dessus-dessous, la tempête ayant jeté à terre la vaisselle de la table à manger, et les cartes et instruments de celle de navigation. Par la main d'Eirwyn les symboles et idoles retrouvent leurs places sur l'autel. Mais au-delà de ces manifestations de la tempête, des meubles ont été brisés, seuls l'absence de corps et d'armes empêchent de confirmer l'idée d'un combat. « Ça peut se jeter par-dessus bord. » commente Enric Cazaux, un des volontaires, en s'enfilant un gros morceau de chique qu'il mâche nerveusement. Seulement deux cabines sont en bon état, les battants des placards encore en place, la banette toujours fixée, les affaires personnelles rangées. Une vision presque surnaturelle parmi ce léger chaos qui règne dans le gaillard.

« - Par tous les cairns qu'est-ce qui s'est passé ici ? » s'exclame Eirwyn grimaçant.

« - Merde, doit plus y avoir personne à bord. Ils ont fui cette tempête de malheur.

- Ça n'a pas de sens... - répond calmement Mara qui se met à fouiller les placards



- Le navire est robuste et stable. À moins qu'il soit gravement en péril, rester dessus est la meilleure option contre cette colère des wengas.

- Or il est toujours là ! - ajoute Eirwyn pensant à haute voix - Donc ce n'est pas une voix d'eau ou un incendie qui les a fait fuir. Mais quelque chose à bord ou un agresseur extérieur.

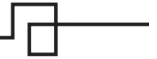
- Comme pour la tempête je verrais pas l'intérêt de fuir dans une chaloupe qui peut se faire renverser par une grosse bête ou couler en un boulet.

- Donc on en arrive à la conclusion que la menace qu'ils ont fuie était à bord. En espérant qu'elle n'y soit toujours pas. » Mara terminant ainsi la réflexion commune, qui provoque quelques frissons. Elle invite tout le monde à l'aider à trouver la caisse du bord, plus vite ils l'auront plus vite ils partiront.

Dans un effort commun ils finissent par trouver dans la cabine du capitaine, dans une armoire, dont ils font sauter le verrou, un coffre de petite taille riche de pièces d'or et d'argent. Une belle somme valant l'effort qu'ils se sont donné. Durant les recherches ils trouvent aussi, ce qu'Eirwyn confirme comme étant le journal de bord. Un épais livre dont les pirates ne portent pas beaucoup d'attention, ayant plus de regard pour ce qui est brillant.

« - Il est temps d'aller voir ce que ce coureur des mers a dans le ventre » déclare Mara en montrant le trousseau de grosses clefs en fer. Les marins semblent avoir oublié la forte houle et les difficultés des derniers jours car ils acclament cette suggestion avec joie. Seul Eirwyn invite à la prudence, bien que curieux aussi de savoir s'ils ont fait bonne fortune sans avoir à la prendre de la pointe de l'épée. Rapidement ils retournent affronter le vent qui mollit doucement mais reste assez fort pour rendre pénible de marcher contre lui, faisant battre les longs manteaux et les cheveux dans tous les sens tandis que continuent de claquer les lambeaux de voiles qui s'accrochent désespérément aux vergues, refusant d'abandonner leurs postes. L'accès au pont inférieur est ouvert dans un bruit sec des cadenas et, s'armant d'une lanterne qu'ils ont prise du gaillard, les pirates s'engouffrent dans le ventre de l'Alvec.

La lumière de la lanterne dévoile un espace encombré de branles, de tables fixées aux barrots, de cantines de marin et d'une dizaine de canons solidement arrimés de chaque bord ; les palans peinent à retenir ces tonnes de métaux en grinçant. Le navire étant large et malgré tout, peu armé à se déplacer dans le pont inférieur, est bien plus aisé que sur le Lovrac ou une frégate militaire. Ils progressent entre les hamacs et sacs, en allumant les différentes lanternes le long du pont. Eirwyn remarque de nombreuses petites figures de paille clouées aux poutres ou plantées dans les crochets servant à tenir les hamacs. Il ne peut s'empêcher de laisser échapper entre ses dents serrées des jurons. Dans sa culture, et celles de plusieurs royaumes, cela veut dire qu'un des occupants du hamac, ou du lit, est mort. On lui fait une petite figurine pour qu'il puisse l'habiter et se reposer s'il a du mal à trouver le chemin vers l'au-delà. C'est aussi un moyen de se rappeler le compagnon disparu. Il y en a plus d'une quinzaine, pour un navire marchand qui ne montre aucun signe d'abordage et



de combat c'est un chiffre énorme. Il en fait part à ses camarades, l'idée d'une maladie saute spontanément dans les esprits nerveux.

« - Y'a plus personne à bord, si y'a une maladie son mal est parti avec eux. » affirme Mara en voyant le visage de certains se décomposer. Sans perdre plus de temps ils descendent vers les cales, animés d'une vive curiosité qui parvient à leur faire oublier leurs ressentis.

C'est avec soulagement qu'ils découvrent un endroit relativement sec, il y a moins d'un demi pied d'eau, venant de la pluie ruisselante depuis le tillac. Cette eau se déplace d'un bord à l'autre frappant les tonneaux et sacs entreposés. Une inspection rapide permet de constater qu'hormis les biens les plus bas, le reste de la marchandise a été épargné. Leur crainte de découvrir une flûte qui prend l'eau de partout, craquant sous ses efforts dans la mer et n'attendant qu'un coup rude pour se fendre et rejoindre les fonds, avec eux dans ce cercueil, est dissipée. Ils auront le temps d'examiner l'état de leur butin et voir ce qu'ils peuvent transférer, même si le coffre fait déjà bien l'affaire. Un bruit étrange vient soudainement à leurs oreilles, pas le clapotis ni l'entrechoquement des tonneaux ou du peu de pierres de lest conservées tout au fond sur la quille entre les carlingues. Prudents, armes et lanternes en avant, ils se risquent vers la soute à biscuits d'où provient le bruit. Eirwyn, dans sa langue natale, appelle plusieurs fois sans obtenir de réponse. La lumière ne dévoile qu'un ensemble de sacs et de tonneaux au milieu de la soute. L'endroit étant extrêmement étroit et chargé de vivres, il est impossible d'avoir une vue d'ensemble sans s'y aventurer, c'est pourquoi les pirates se divisent et commencent à remonter les allées cherchant à découvrir dans les espaces ombragés la source du son. Roustan, un marin d'expérience au corps témoignant de ses nombreuses luttes, remarque, dans l'espace entre deux tas de sacs, un foulard, l'ouvrage a l'air brodé et sale. Intrigué, il s'approche, puis du bout de ses doigts il cherche à agripper le tissu. Il grogne, le bras s'étirant au maximum de ce qu'il peut, le visage écrasé contre un sac. Soudainement dans son dos, depuis l'obscurité, une silhouette jaillit en brandissant quelque chose.

« - Roustan ! Derrière toi ! » hurle un des forbans attirant l'attention de toute la troupe. Rapidement la lumière éclaire la sombre silhouette qui vacille, cherchant à se protéger les yeux en faisant tomber son couteau. Il s'agit d'un homme en haillon, et hirsute. Il pousse quelques hurlements en reculant avec de petits pas avant de se retrouver en butée contre une rangée de vivres, se mettant alors à trembler.

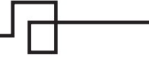
« - La lumière le gêne » explique Eirwyn comprenant la raison des plaintes et abaissant la lanterne de son compagnon le plus proche.

« - Ça m'aveugle, ça brûle !

- Tu parles notre langue ? » s'étonne Mara en s'approchant, la pointe de son sabre vers la poitrine de l'inconnu.

« - Si je vous comprends et que vous me comprenez c'est que oui. » répond l'inconnu se protégeant toujours les yeux, agacé.

« - Pourquoi n'as-tu pas répondu à nos appels ? Qui es-tu ? Pourquoi tu nous attaques ?



- Je vous ai pris pour quelqu'un d'autre.

- Qui ça ? Corgnecul ! » intervient Roustan, s'étant relevé poignard en main, peu content d'avoir été menacé dans son dos.

« - Écartez cette lumière de moi par tous les esprits je vous en prie. Je vous expliquerai tout ! » Devant l'état de l'homme perturbé, ne représentant plus une menace, les pirates se calment et rangent leurs armes.

« - Tu es seul ici ?

- Malheureusement... - il hoche la tête pour accompagner sa réponse avec un soupir de lassitude - Cela doit faire des jours qu'ils sont tous partis en m'abandonnant.

- Pourquoi ça ? »

Il regarde Eirwyn qui vient de l'interroger et hausse les épaules. « Par l'abysse je n'en sais rien. Ils ont dû me penser mort ou être trop pressés de filer pour réaliser que j'étais absent. J'ai longtemps espéré qu'ils allaient revenir, en vous entendant au début j'ai cru que c'était eux puis je n'ai reconnu aucune voix et j'ai pensé que c'était lui qui continuait à me jouer des tours. C'est pour cela que je vous ai attaqué, j'en suis vraiment désolé.

- Qui ça lui ? Attendez, on va tout reprendre depuis le début. On va se trouver un endroit mieux pour discuter. » Mara tend la main au survivant et le remet sur ses jambes, qui ont arrêté de trembler.

C'est ainsi que se termine leur court échange dans la soute à biscuits. Ils quittent ce lieu en suivant leur capitaine et le survivant de la flûte qui montent l'escalier raide menant sur le pont inférieur. Là, l'homme s'assit lourdement sur une caisse solidement arrimée, remercie le marin qui lui tend une gourde d'eau et regarde l'assemblée qui attend son récit. Il réajuste ce qui reste de sa tunique.

« - Je vous dois des explications, c'est vrai qu'un homme seul sur un tel navire à la dérive, c'est étrange. Pour répondre à votre précédente question, qui est lui. J'en sais rien. Un démon, un mal qui a frappé notre navire et qui a dû partir poursuivre mes compagnons. Je me présente, Laomann Cosgraih, je suis le pilote, même si, sang noir, y'a plus rien à piloter. Nous sommes partis de l'île de Citayah et devons rejoindre Kervoren, mais en chemin nous avons commencé à avoir de drôle de chose. De la nourriture qui se gâte prématurément, des cordages neufs qui se rompent soudainement, emportant même un malheureux à la mort. On aurait dit que le mauvais sort nous poursuivait. Un esprit frappeur qui nous voulait du mal. Ça a commencé au large d'une île du Criant. Peut-être qu'un hôte indésirable a sauté depuis ces maudites falaises volcaniques pour s'inviter à bord... » Il pousse un soupir.

À ce moment Eirwyn se penche à l'oreille de Mara.

« - Je te laisse écouter ce genre d'histoire de malheur, j'en ai assez eu avec ta guigne de malédiction. Je vais explorer avec quelques gars la flûte, voir ce qui se cache et regarder dans les manifestes de marchandises ce qui a de la valeur. » Mara hoche la tête l'invitant à faire ce qu'il désire et prendre autant de monde qu'il veut, elle est à



même de combattre le survivant si ce dernier tente de s'en prendre à elle. D'un signe le second capitaine propose à qui le veut de le suivre et il ne reste au final que trois personnes. Une petite flamme brûle dans les regards de Laomann qui observe Mara et Jarack.

« - Je vois que vous êtes un esprit curieux et courageux ou que vous ne pensez pas qu'il suffit d'en parler pour invoquer le mauvais œil... - il pousse un soupir - Je ne sais pas comment le nôtre est arrivé à bord mais il était là. » Il marque une pause où le grincement du bois retentit.

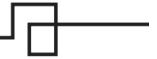
« - Je sais que cela peut être difficile de parler de ce genre de chose. Prenez votre temps mais j'aimerais comprendre alors continuez.

- Donc à partir des îles du Criant il a commencé à se passer de drôle de chose qu'on mettait au début sur le compte de la malchance, du hasard. Sang noir, si on avait su, on aurait mis le cap sur la terre la plus proche et abandonné le navire... »

Pendant que Mara écoute attentivement le sombre récit d'un voyage condamné, Eirwyn et le reste de la troupe se mettent à explorer la flûte. Le second préfère mener à sa manière l'enquête sur les événements passés.

« - Je vais dans le carré lire le journal du capitaine, fouillez les recoins, les effets personnels. Y'aura peut-être un peu d'or caché. Et si vous trouvez quoi que ce soit d'étrange venez me voir. Si ça vaut le coup on ira déranger la capitaine. Hey ! Flaith encore et bonne chance les gars, restez prudents. » ajoute-t-il à ses frères et sœurs d'infortune, en scrutant la pénombre avec insistance et méfiance. Il remonte sur le pont, sous un ciel toujours couvert et balayé par un vent qui refuse de totalement tomber. Le Lovrac apparaît sur la crête des vagues, attendant un signal à plusieurs encablures de là, relié au final par les aussières frappées sur le canot. Il fait la moue se demandant s'il n'aurait pas préféré être sur la goélette et laisser à un esprit moins superstitieux comme Celene ou Ifsan le soin d'accompagner Mara. Mais ne se dégonflant pas, il retourne d'un pas rapide dans le gaillard arrière. Là il s'enfonce dans le siège du capitaine sans en savourer le confort pour autant. Il pose son glaive sur la table, facilement à portée de main, rend un court hommage à des wengas et se lance dans une rapide lecture en diagonale du journal de l'ancien maître de la flûte. À peine a-t-il parcouru les premières pages parlant du voyage retour qu'il remarque des choses troublantes.

Le six Alenor, seulement trois jours après le départ de Citayah, le capitaine évoque d'étranges grincements de bois, un bruit que son bâtiment qu'il commande depuis des années n'a jamais fait. Durant une nuit ce bruit l'a réveillé, il avait l'impression qu'il se déplaçait à travers la coque, surtout au niveau du gaillard. Les occupants du quartier des officiers ont confirmé avoir entendu ce bruit. Son fidèle second, son pilote recruté aux îles de cuivre pour ce voyage. Tous ont entendu ce bruit ! Ils ont fait inspecter la structure par le maître charpentier qui n'a rien trouvé, aucun parasite, aucun bois pourri. Le bruit a disparu. D'autres entrées parlent d'accidents qui, doucement, se multiplient sortant du cadre de l'ordinaire. L'auteur des lignes soupçonne du sabotage causant un accident fatal à deux gabiers.



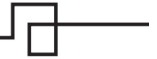
Comme évoqué par le survivant, c'est à partir des îles du Criant que les choses empirèrent, après un grain, fréquent dans les eaux entourant ce chapelet d'îles. L'étrange bruit est revenu. Le capitaine, avec une écriture tremblante, évoque même avoir vu une présence dans sa cabine durant une nuit.

Eirwyn arrête sa lecture en diagonale pour aller inspecter lui-même les quartiers du capitaine, ne sachant pas trop ce qu'il pourrait bien y trouver. Il est dérangé dans sa fouille par un matelot qui l'invite à le suivre.

« - On a trouvé quelque chose de bizarre, vous devriez voir ça. » dit Enric avec des joues déformées par la présence de sa chique dont il en crache un jus noir sur les planches du carré des officiers. Sans se faire attendre il suit le messenger qui le conduit d'un pas aussi rapide que le roulis le permet dans le pont inférieur, vers l'atelier du charpentier. Là le reste de la troupe les attend devant la porte déformée et cassée du lieu de travail. Une des pirates fait le tour du propriétaire à son supérieur lui montrant les nombreux impacts et clous plantés dans le bois sans aucune logique. Comme si le charpentier avait frappé dans tous les sens les parois de son atelier, la torsion de la porte indique que la destruction de celle-ci s'est faite depuis l'intérieur. Eirwyn fronce les sourcils se demandant ce qui a bien pu se passer pour pousser un homme à un tel assaut frénétique sur des planches de bois. Le bruit du bois, le bruit dans le bois. La mésaventure du capitaine de la flûte retentit dans son esprit alors qu'il tente de reconstituer les événements.

« - Y'a beaucoup de monde qui est tombé malade, ils ont accusé le cuisinier de les avoir empoisonnés. Comme tout le monde était à cran notre brave capitaine a dû mettre au fer le pauvre homme pour éviter qu'il ne soit attaqué par l'équipage. Mais, chienne de vie, le pauvre bougre dans la cale n'a pas pu se défendre. Nous l'avons retrouvé le crâne ouvert comme une noix de coco. Malheureusement ce genre d'évènement est devenu trop fréquent... - Laomann pousse un soupir de lassitude - Une fois un de nos gars de quart durant la nuit voulait se soulager les intestins. Il est allé à l'avant. Un autre a eu la même envie. Le premier a vu l'autre le suivre. Sang noir il n'a pas attendu longtemps pour le planter et le jeter par-dessus bord comme un possédé. Il clamait que l'autre venait lui régler son compte. Nous vivions dans la peur de cette chose sur le navire et notre folie nous faisait nous frapper entre nous. »

Cela doit faire trente minutes, peut-être plus, qu'ils écoutent le pilote raconter leur voyage. Une suite de mésaventures, pas toujours sanglantes mais toujours lugubres. Violence entre membres d'équipage, accidents, usures prématurées. Rien n'allait et le capitaine devait devenir de plus en plus dur pour éviter des débordements de violence. Jarack jette un regard par-dessus son épaule quand il voit le second capitaine débouler dans le pont et se diriger vers l'avant où tout le monde l'attend. Curieux il se lève à son tour et les rejoint, laissant Mara seule, qui lui demande juste de hisser un pavillon pour signaler au Lovrac que tout va bien. Une nouvelle flamme brûle dans le regard du pilote, elle disparaît quand Mara se tourne vers lui. Elle lui fait signe de continuer.



« - Je vous le dis avec le moindre bon sens, dans une telle situation le capitaine aurait mis cap sur une île mais il ne voulait rien entendre. Sang noir que j'ai tenté de raisonner cet âne bête. Mais ce pignouf a tenu à maintenir le cap, voulant finir au plus vite le voyage. Peut-être qu'il pensait qu'en s'éloignant au plus vite des mers chaudes on arriverait à fuir le mal qui nous chassait, mais si c'était possible nous n'avons pas vogué assez vite. Par les abysses !

- Le capitaine voulait maintenir la route ?

- Je viens de vous le dire. Il en devenait presque menaçant, peut-être que le mal l'avait pris au plus profond de son être mais dans ce cas, malheur à ceux qui ont pu fuir avec lui sur les chaloupes. Il faut dire qu'une recrue du voyage, un dénommé Conrad, avait toute l'attention de notre pauvre chef. C'était peut-être lui la cause de tout cela, ce maigrelet de putain. Je me souviens de les avoir entendus discuter. Conrad, bien qu'un simple garçon de cabine, parlait sans détour au capitaine. Cette bonne âme s'inquiétait pour le sort de nos malades, je les entendais discuter à travers la paroi de ma cabine. L'autre avec toute la froideur qui qualifie une âme mauvaise, a suggéré de les jeter par-dessus bord, d'éviter la propagation. Évidemment notre capitaine même dans sa folie s'indignait, sang noir, pareil crime est impensable. Conrad insistait, j'imagine facilement le sourire sadique sur son petit visage d'ange. Le capitaine n'a rien voulu lâcher et alors avec une voix mielleuse le rejeton de bidet a annoncé que le soir même il s'occuperait du problème et que notre capitaine n'aurait rien à se reprocher. Sang noir, foutremerde que je me dis, notre bon chef va refuser. Mais voilà qu'il lui a répondu : fais ce que tu as à faire. C'était de mauvais augure, j'entendais le capitaine pleurer à chaudes larmes. J'osais pas me manifester, je l'ai abandonné à sa misère. J'ai honte. Le lendemain les malades étaient tous morts. J'ai fait inspecter les corps mais pas une blessure, pas une marque. Il a dû les empoisonner ou les étouffer. Avec un tel guide notre capitaine ne pouvait pas nous mener dans la bonne direction. »

Eirwyn est retourné à sa lecture, intrigué il cherche une entrée pouvant l'éclairer sur ce qui a pu se passer dans l'atelier. Il a ordonné qu'on fouille le navire dans le moindre recoin, il n'est plus question d'or mais de preuve de n'importe quoi qui puisse permettre de comprendre. En lisant il trouve un passage étonnant. Le capitaine y explique qu'à la suite de problème depuis les Criants et de la maladie à bord, il pense qu'il est favorable de faire cap au Sud vers Bellington, une colonie de la nation ulcan, qui fait partie de l'empire méstènel, leur suzerain. Mais son pilote insiste sur le fait de continuer la route. Il prétexte le risque de piraterie, qui n'est pas négligeable mais potentiellement moins fatal qu'une maladie, voire une malédiction. Il défend sa position du fait qu'il leur faut passer le Thalaro avant l'hiver et qu'ils peuvent encore profiter des vents favorables pour cela, un retard serait dommageable pour la compagnie, voire pour eux s'ils sont pris dans une tempête. Le capitaine s'interroge sur le comportement de son pilote qui en devient presque autoritaire. Mais les vents très favorables le poussent à continuer leur route en espérant que ce n'est



que la malchance qui est responsable des incidents et pas ce que leur imagination a supposé de pire pour expliquer la situation. Il ne connaît pas l'homme de longue date, il lui a été recommandé à Kervoren. Un travailleur excellent et agréable, plein d'esprit et même joueur de cistre. Bref un compagnon de mer idéal qui durant l'aller, a su divertir les repas par ses récits de voyage et les longues soirées par sa musique. Mais depuis son séjour sur Citayah il se comporte étrangement. Il délaisse son cistre et sa conversation se fait plus rare. À cela s'ajoute un comportement irascible qu'il n'avait pas avant. Il est allé jusqu'à provoquer et frapper le maître d'équipage et l'aide du capitaine. Il a fini par s'excuser mais cela ne lui ressemble pas. Certes ce brave homme semblait attristé de reprendre la mer, la longue escale s'étant faite durant la saison chaude juste après la saison des pluies, durant une période des plus agréables, tout le monde a visité l'île et fait quelques rencontres, regrettant presque le jour du départ. Mais de là à en devenir agressif. Ne s'attardant pas trop sur les considérations de l'auteur pour son pilote, le second capitaine remarque qu'au fil des pages, en les survolant rapidement, que des inquiétudes sur l'état de différents membres de l'équipage se multiplient. Le maître charpentier affirme de plus en plus entendre le navire grincer, des bruits parfois discrets, souvent autour de son atelier. Le 13 Nimos a été perturbé par un excès de folie de la part de l'artisan. Ce dernier a réveillé toute la bordée en faisant un vacarme digne du tonnerre. Les marins se sont précipités et disent avoir trouvé l'homme agar, ayant cassé sa propre porte clamant qu'on l'avait enfermé. Qu'un démon rode à bord. Il a accusé plusieurs membres du bord de cacher la chose, il tremblait, il avait planté des dizaines de clous dans les parois qu'il avait frappées à en casser ses outils. Le capitaine l'a fait mettre au repos, alors qu'il continuait ses accusations, déclarant qu'il entendait le démon roder dans le bois. Quelques heures plus tard l'aide du premier lieutenant est venu lui annoncer que le maître charpentier était mort dans son hamac, les cheveux blanchis. Après ça, personne n'a voulu s'approcher de l'atelier, même l'apprenti charpentier qui a juste osé y prendre quelques outils restants et rester loin de cela.

« - Trop de choses étranges. Des assassins qui rodent à bord mais surtout une méfiance envers tout le monde. Y'a eu des rituels pour invoquer les êtres des abysses, j'en suis sûr ! J'en ai surpris mais je n'ai pas eu le courage de regarder qui prenait part à de telles cérémonies. Ça s'est passé dans la timonerie - Laomann désigne la porte derrière la capitaine - Venez je vais vous montrer, je vois sur votre visage que vous êtes dubitative. » Il se lève et ouvre la porte de sa main à la peau fine presque transparente, s'en écartant pour laisser passer Mara qui finit par se lever, et entre dans la vaste pièce vide où la grande barre franche qui permet de contrôler le gouvernail a tout le loisir de se mouvoir, guidée par un jeu de cordages qui la connecte à la barre à roue. La porte se referme derrière eux sous l'effet du roulis tandis qu'avec la lanterne de fer le pilote éclaire quelques marques au sol. Il les montre d'une main tremblante.

« - Foutremerde voyez par vous-même. Un cercle de sang séché et de la cendre. Ils ont égorgé de la volaille pour ça ! Ces foies jaunes ont voulu nous tuer à petit feu ! »



Mara se penche et observe les traces. Si Eirwyn voit ça il voudra couler le navire, pense-t-elle en ressentant un petit frisson, alors que se pose sur sa nuque le sombre regard du pilote derrière elle. Il passe sa langue sur ses lèvres puis éclaire sa voix.

« - Je pense que ces rituels ont fini par invoquer un démon ou un wenga très en colère qui a secoué la mer. C'est là que les choses ont vraiment empiré. Au point que le capitaine finira par faire abandonner le navire en me laissant à bord. Vous devez vous demander pourquoi donner cet ordre seulement à ce moment et pas avant ? Le capitaine devait être fou ou trop téméraire pour avoir persisté depuis si longtemps. » Il s'agenouille faisant un signe à Mara de faire de même. Ce qu'elle fait en balayant d'un revers de la main un des signes faits, une croix aux branches ornées de plusieurs piques et arrondis.

« - Peut-être espérait-il que la mer se calme car le destin nous a été si cruel. La mer est devenue aussi violente que l'était l'équipage. On a affronté la tempête en sachant qu'un mal nous dévorait de l'intérieur. On était piégé à choisir notre poison, la noyade ou une mort étrange. Tout devenait l'acte de ce foutu démon à bord, une voile qui craque malgré les ris pris, c'est lui et pas le vent. Une vague qui emporte un des nôtres, de même ! Sang noir qu'on en perdait tous le sens des priorités. Puis à cause de ces foutus rituels, l'équipage a commencé à se battre. On en a surpris une cérémonie, le capitaine a fait passer tous ses participants par-dessus bord. Les quatre maudits bâtards ont prétendu qu'ils tentaient de calmer les esprits du vent et de la mer mais leurs mensonges et langues de serpent ne les ont pas sauvés. Mais ensuite on a vu une forme étrange dans le pont inférieur, comme si la saloperie des abysses se manifestait, pas contente qu'on ait tué ses immondes serviteurs. Le capitaine après ça, enfin lucide, a décidé de faire abandonner le navire malgré la tempête. L'Alvec était condamné, il appartient au démon. Malheureusement pour moi j'étais allé chercher des vivres quand en remontant j'ai découvert qu'ils avaient verrouillé les écoutes. Ils espéraient sans doute que cela allait empêcher la chose de les attaquer. J'ai hurlé, tambouriné, mais avec le vent ils ont pas dû m'entendre.

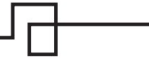
- C'est regrettable. Vous avez dû vivre un cauchemar.

- Foutre oui ! Les pires jours de ma vie.

- C'était comment ?

- À être seul dans le noir, à entendre le navire craquer et espérer que c'est que les vagues et pas le démon qui se promène ? - le pilote se penche un peu plus vers Mara – Croyez-moi j'ai prié de toutes mes forces, j'ai fait de nombreuses promesses aux wengas. Laissez-moi vous dire le calvaire que j'ai vécu. Mais approchez-vous un peu plus, j'ai peur qu'en parlant du démon trop fort il pourrait nous entendre et revenir sur le navire. » Mara s'avance un peu plus vers l'homme, curieuse elle lui tend l'oreille. Pendant qu'il parle de ses jours de calvaire elle peut sentir son souffle chaud sur sa peau.

Les choses sont de plus en plus étranges. Eirwyn vient d'être informé qu'ils ont trouvé des restes, des ossements sans doute humains, dans la cale entre plusieurs



caisses. Près de la macabre découverte il y a de nombreuses marques de coups donnés. Eirwyn reste un moment à faire les cents pas dans le carré. Il y a quelque chose qui cloche. Il regarde les deux cabines demeurées intactes. Celle du deuxième lieutenant et du pilote. Pourquoi ? Une inspection rapide n'a rien donné, pas de désordre, pas de coups sur les planches comme dans la capitaine du premier lieutenant. Y a-t-il vraiment quelque chose dans le navire qui rode ? Pourquoi ne l'ont-ils pas encore trouvée ? Pourquoi épargner le pilote ? Il a été enfermé par ses pairs qui fuyaient le danger, la chose a dû forcément le repérer. Ces questions et pistes restent sans réponse dans son esprit. Il faudra discuter avec le pilote une fois que Mara en aura fini avec lui, mais le pauvre bougre, après une telle expérience, tient sans doute un discours confus. Il sent l'air du mess devenir aussi lourd que son cœur. Eirwyn sort et prend une grande respiration, le vent sur son visage lui fait du bien. Il regarde la mer toujours aussi formée, le ciel noir, les marques laissées par la chaloupe et l'annexe quand ils les ont mises à l'eau. Avec la mer qu'ils ont subi ces derniers jours, ce n'est pas surprenant que l'équipage apeuré a eu du mal à la manœuvre. Il regarde les marques, les palans bien fixés qui tapent sur le mât. Quelque chose cloche. Après plus d'une minute à observer la scène, Eirwyn ouvre grands les yeux de stupeur. Les palans et autres manœuvres courantes qui servent pour la mise à l'eau des annexes sont à leur poste de mer, solidement fixés. Les annexes n'ont pas été mises à l'eau normalement, probablement juste projetées hors du navire par des paquets de mer. Eirwyn pousse un nouveau juron et avec des gestes hâtifs prend son pistolet et son glaive puis fonce dans le pont inférieur tout en implorant les Kalns de l'aider pour le combat.

Le second capitaine s'arrête dans sa course, son cœur fait un saut dans sa poitrine. L'endroit où étaient Mara et le pilote est vide. « Où sont-ils ? » hurle-t-il. Il ordonne de les retrouver rapidement et de signaler dès qu'ils ont été trouvés, elle est en danger. Prenant le temps d'analyser la situation, malgré son anxiété qui l'empêche presque de réfléchir, il balaye du regard le pont inférieur et s'arrête sur la porte menant à la timonerie à quelques pas de lui. Il s'avance à grandes foulées, pousse la porte qu'il constate avec soulagement pas verrouillée. Cette dernière s'ouvre en grand accompagnée d'un vacarme qui rompt le calme presque apaisant qui règne dans la timonerie. Sans s'expliquer Eirwyn met en joue le pilote et tire. La détonation fait sursauter Mara déjà surprise par une telle irruption. La balle atteint en pleine tête Laomann qui tombe en arrière. Pendant un court instant le temps semble suspendu, personne ne bouge, Eirwyn le pistolet braqué encore fumant sur le corps inanimé, Mara le visage figé dans une expression d'incrédulité de ce qu'elle vient de vivre.

« - Bordel ! C'était quoi ça ?

- Un démon ! - répond le second - Le responsable de toute l'horreur de l'Alvec.

- Et tu penses pouvoir me tuer avec ça ? » rétorque Laomann en se redressant la mâchoire brisée avec une moitié pendant lamentablement. Mara bondit, horrifiée, en tirant son sabre avec une litanie de jurons. Elle sent Eirwyn la tirer hors de la pièce et ensemble ils referment la porte trouvant rapidement de quoi la bloquer avec une

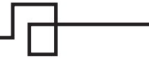
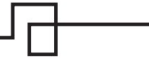


planche passée dans l'anneau qui lui sert de poignée.

« - Il faut partir vite ! » ordonne Eirwyn alors que les marins commencent à les rejoindre, ayant entendu le tir. Il ne perd pas de temps à s'expliquer et donne l'exemple en se dirigeant vers l'échelle de l'écoutille. Mara le suit, ainsi que le reste de l'équipage. En réalité elle n'est qu'à moitié surprise de la tournure des événements, il y avait des incohérences dans le récit qu'elle entendait. Pourquoi le capitaine, même en urgence, aurait laissé son journal de bord, document vital pour justifier ses actions et expliquer le sort de son bâtiment ? Il aurait eu tout le temps de le prendre pendant la mise à l'eau de la chaloupe. Et les voiles sont toutes déchirées, aucune n'a été carguée, ni avec un ris ; ils ont abandonné le navire avant la tempête. Évidemment sa faiblesse pour les récits étranges l'a poussée à trop d'imprudences aujourd'hui et l'urgence de la situation ne lui laisse pas le loisir d'étaler ses déductions.

Ils arrivent tous sur le tillac et vont vers le bordé pour descendre sur leur embarcation. C'est alors, avec horreur, qu'ils remarquent la chose sortir du gaillard avec un rire sadique et la mâchoire toujours pendante.

« - L'Alvec m'appartient maintenant. Vous pensez foies jaunes vraiment pouvoir m'enfermer chez moi ? Mauvais invités vous abusez de mon hospitalité ! » hurle-t-il dans un air de défis autant que de jeu. Soudainement, sous l'effet du vent ou de magie, les marins n'auraient pas pu le savoir, plusieurs cordages se mettent à fouetter leur visage avec violence. Au point qu'ils battent en retraite, tirant sur le démon qui semble chercher refuge dans le mât. Ils retournent paniqués dans le pont inférieur. L'écoutille glisse, refermant le piège sur eux.



Chapitre III

Ils ont du mal à reprendre leur respiration et empêcher leurs membres de trembler. Dos à dos, scrutant le pont ils cherchent leur ennemi. Ils l'entendent ricaner alors que l'Alvec grince dans une plainte déchirante qui n'a rien du bruit naturel des poutres travaillant dans les vagues.

« - Avez-vous aimé ma mise en scène ? Ma petite histoire ? Je me suis donné du mal à jeter les petits bateaux par-dessus bord et à attendre impatient de m'amuser avec mes sauveurs. J'espérais pouvoir vous convaincre de me laisser vous rejoindre sur votre misérable bout de bois. Je me contenterais de vous massacrer et ceux qui viendront vous sauver. » Ils cherchent d'où peut venir sa voix mais elle paraît résonner depuis tout le navire en même temps. Ils pointent nerveusement leurs pistolets, qu'ils ont eu du mal à recharger tellement leurs mains tremblent. Ils peuvent se considérer déjà chanceux d'avoir assez de lumière pour voir dans le pont.

« - Peut-être même j'y trouverais un nouveau corps. Celui-ci manque de charme ne trouvez-vous pas ? Regardez-le vraiment. » Disant cela le démon se montre comme sortant d'un coin ombragé. Il est difforme, peu reconnaissable, ses bras se sont allongés ainsi que ses ongles pareils à des griffes, sa peau se craquelle comme si elle était trop petite pour son corps gonflé. De sa mâchoire éclatée sort une langue de plusieurs pieds de long agrémentée de piquants. De nouveau des cris de panique et des détonations qui éclatent le bois, deux balles l'atteignent lui arrachant un hurlement de colère. Il se jette avec un sabre en main sur le groupe. Ayant l'avantage du nombre, de la tactique et de l'entraînement martial, ils l'encerclent et l'attaquent de toutes parts. Son sabre et ses griffes frappent dans tous les sens. Plus d'une fois ils déchirent la chair sans réussir à porter de coup fatal. Le démon ricane, réussissant grâce à son allonge et ses armes surnaturelles, griffes et langues, à maintenir la majorité des forbans à distance. Eirwyn, presque enragé, se présente devant lui et engage un assaut, soutenu par ses compagnons. La chose recule, ne se défaisant pas de son regard malicieux pas même quand elle se fait percer le ventre par le glaive du second. Ils constatent horrifiés qu'ils ne tueront pas un démon aussi simplement, du sang coule abondamment de la large plaie faite par la lame sans que Laomann n'en souffre. Devant user d'ingéniosité pour affronter un ennemi qui ne semble pas se soucier de la douleur, Eirwyn utilise un des hamacs pour aveugler la chose. La langue immonde déchire le tissu et se meut dans les airs cherchant sa proie. Il l'attrape sans réfléchir et la tranche, provoquant un nouvel hurlement de douleur de l'autre côté du hamac. Un vrai, déchirant, pas une de ses moqueries qu'il avait poussées jusque-là. Comprenant qu'il peut tout de même souffrir les pirates redoublent d'effort et l'entourent. À son tour la chose change de stratégie et bondit, frappant au visage une de ses opposantes et disparaît.

Le grincement du bois recommence, le ricanement reprend. C'est avec



stupéfaction qu'ils voient les lanternes du pont s'éteindre une à une.

« - Il cherche à nous plonger dans le noir ! Vite ouvrez les sabords ! Et coincez-les ! » hurle Eirwyn en se précipitant sur le bordé. Tous font de même, apportant un peu de lumière naturelle et un courant d'air chargé d'embrun dans le pont. Roustan s'applique à bloquer un sabord avec un des outils servant au rechargement d'une pièce de canon quand un coup de sabre venant de l'extérieur le frappe à l'avant-bras. Il tombe en arrière sous le choc alors que Laomann l'accompagne, ayant passé à travers le bordé, et lui perce le cœur.

La troupe, prise entre l'énergie du désespoir et la rage vengeresse, le charge forçant le démon à la défensive. Une stratégie qui lui réussit, repoussant ses adversaires. Mara ratant son coup de peu frappe un canon. Une idée lui vient.

« - Coupez les palans des canons !

- Mais t'es folle on va tous se faire écraser ! » proteste Eirwyn.

« - Mourir pour mourir ! - répond-elle en prenant ses distances avec la chose et courant à une des pièces d'artillerie dont elle attaque avec son sabre les épais cordages la gardant en place - Jarack, Charlotte, aidez-moi ! Les autres occupez-le ! »

Sans hésiter ils suivent les ordres. Le combat continue tandis que commencent à rouler sur les planches du pont les lourdes pièces d'artillerie enfin libres. Le second fait plusieurs gestes pour ordonner aux blessés de partir se mettre à l'abri. Il fait face à la chose presque seule, un des leurs est tombé sous les coups et ses autres compagnons qui viennent le soutenir sont vite repoussés. Le démon n'a pas de mal à éviter les pièces d'artillerie, dont le passage percute un marin, les autres les évitant de justesse. Eirwyn sent ses forces diminuer et son pas moins sûr dans ce pont envahi du bruit des canons courant et frappant la muraille de plus en plus fort écrasant tout sur leur passage. Il pense ses derniers moments arrivés, ne pouvant pas guetter le passage des canons tout en se battant il craint être fauché brutalement par une des pièces dans ce duel perdu d'avance, mais c'est Mara qui arrive derrière lui sans prévenir pour le soutenir. Tous les trois combattent dans les branles, usant de toutes leurs ressources pour frapper et s'écarter, parfois de justesse du passage de l'artillerie dont le déplacement provoqué par le roulis accentue ce dernier.

La créature réussit à projeter par terre Eirwyn qui glisse sur le sol jusqu'à finir sa course en se cognant la tête. Sonné il s'efforce de se relever avant d'être écrasé. La flûte penche déjà d'une trentaine de degrés sur chaque bord, rendant de plus en plus difficile de rester debout hormis pour Loamann qui paraît comme ancrer dans le navire, riant des efforts que fait Mara pour ne pas trébucher pendant leur combat. Bien qu'isolée elle ordonne à ses compagnons de rester en sécurité mais ils refusent de l'abandonner, se risquant à traverser le pont et ses dangers roulants. Elle remarque une des pièces d'artillerie venir de plus en plus rapidement vers le monstre et elle. Sans hésiter elle coupe un des branles et le jette au visage de son ennemi qui rate son attaque de peu alors qu'elle saute sur une cantine puis sur une table qui manque de la faire tomber en se mettant à osciller, et par-dessus le canon qui percute de plein fouet le démon et va l'écraser sur le bordé. Il vacille sous le choc, le corps brisé, son



sourire sadique disparu. Un humain serait mort, même de nombreuses créatures magiques, mais il ne compte pas abandonner aussi facilement. Elle repousse la table qui va comme un pendule de l'autre côté et frappe en fouet Loamann qui tombe à terre. Arrivant juste à temps plusieurs marins maintiennent au sol le démon. Ne pouvant pas se relever il commence à s'enfoncer dans le bois mais trop, les pirates le retiennent du mieux qu'ils peuvent. Il voit en hurlant le canon revenir vers lui. Ses membres brisés l'empêchent de se dégager de l'emprise de ses ennemis qui s'écartent au dernier moment alors que la tonne de métal lui roule dessus, le frappant en plein visage, l'emportant pour s'encastrier définitivement dans le bordé, l'écrasant totalement. Ils constatent que les quelques soubresauts qui agitaient le corps du démon au moment de l'impact s'arrêtent.

Ne s'attardant pas sur leur victoire ils quittent le pont, non sans quelques frayeurs. Ils refusent de s'attarder plus et ils descendent sur la chaloupe, avec grande peur à cause du roulis, tandis que le martellement des pièces d'artillerie sur le bordé continue, couvrant le bruit du vent. Ils sautent dans l'embarcation dès qu'ils peuvent sans hésitation malgré le danger des mouvements de celle-ci dans la houle. Ils fuient n'ayant emporté que le coffre d'argent, déjà descendu dans la barque plus tôt durant les fouilles. Ils s'époumonent à presser leurs compagnons sur le Lovrac de les hâler plus rapidement pendant qu'ils tentent de ramer, exténués et tremblants. Un acte désespéré du fait du vent qui emporte leurs supplications dans son hurlement. Derrière eux la flûte prend de plus en plus de gîte à chaque roulement, les canons frappent ses bordés dans un tambourinement violent où le bois se craque et cède de plus en plus à leurs assauts. Quand ils arrivent sur la goélette ils sont à bout de force, leurs corps tout entier n'est que douleur tant ils se sont activés sur les rames. Sans explication Mara ordonne au canonnier de faire charger les pièces. La peur visible dans le regard des rescapés suffit à faire comprendre que personne ne doit remonter à bord de la flûte. Hannier fait remarquer que le bâtiment prend tellement de gîte qu'il va finir par chavirer et couler mais Mara ne veut pas laisser les éléments s'en charger. Elle veut la voir disparaître le plus vite possible. Sans insister le canonnier prend ses fonctions. L'exercice sera difficile car il faudra viser la ligne de flottaison, ils ne transportent pas assez de poudre et de boulets pour cribler la coque de la flûte jusqu'à la disloquer.

C'est dans une mer formée dont la colère continue doucement de s'apaiser que l'Alvec subit son dernier outrage. Comme une salve d'adieu les canons tirent un à un. Eirwyn avec un demi-sourire regarde la flûte chavirer, vaincue par ses propres canons plutôt que ceux des pirates. Au moins elle emporte au fond des abysses l'horreur qui a fait souffrir son équipage et offre à ses compagnons un cercueil digne des marins qu'ils étaient.