

## Une journée sur l'Archipel de la Confrérie

Parti avec trois frégates d'une trentaine d'hommes d'équipage chacune, Guerniron rentrait avec une seule d'entre elle, trainant un galion impérial au bout d'une corde. Celui-ci avait tellement souffert qu'on se demandait par quel miracle il flottait encore. La barbe de plusieurs jours du capitaine, confirmait son état de fatigue, mais son visage buriné marqué par le vent et les tempêtes montrait qu'il était habitué aux longues expéditions maritimes.

Macarée se levait juste et l'on pouvait apercevoir maintenant l'archipel de la Confrérie entre les volutes de brumes qui se dissipaient. Le navire et celui qu'il tractait (peut-être deux fois plus imposant) devaient être très proches de l'entrée de la passe. Guerniron se rapprocha de son guide, l'élémentaliste Elnionid, à la proue. Il avait beau être capitaine au sein de la Confrérie de piraterie depuis maintenant une quinzaine d'année, à chaque entrée dans cette passe il retenait son souffle. Il savait que de nombreux équipages inattentifs, ou sans guide connaissant le fameux sort révélant le tracé idéal, s'étaient déjà éventrés dans cette fameuse passe de la mort.

Cela dit le temps était calme ; à peine une petite brise matinale légère, et l'élémentaliste n'était pas un nouveau venu. Plongé dans son long manteau bleu ciel, le visage pratiquement dissimulé sous le vêtement, il semblait absent. Sans raison apparente, il rabassa sa capuche, et entonna une sorte de rituel vocal. Ses paroles guturales rompirent le silence qui régnait sur le pont de la frégate, et des points phosphorescents apparurent à quelques centimètres sous l'eau, traçant la trajectoire à suivre. La frégate suivit doucement le tracé lumineux, avec le second à la barre. L'opération était délicate à cause du galion surchargé attaché à l'arrière, mais après de longues minutes de silence, le convoi sortit de la passe, au milieu de la magnifique baie de l'archipel. Les Frères restés sur le galion à cause du manque de place de la frégate soufflèrent de soulagement : ils étaient enfin de retour dans l'archipel.

Les gardes en poste dans la tour numéro 1 (la plus proche de la passe) saluèrent les arrivants. La brume était presque totalement dissipée et l'on apercevait distinctement le rivage et ses pontons entre les navires qui mouillaient dans la baie. Guerniron, ordonna à ses hommes de plonger l'ancre et de flotter deux chaloupes. Il descendit alors avec son conseiller et guide élémentaliste ainsi que la plupart de ses hommes et gagna le rivage. Son second et une petite dizaine d'hommes restaient à bord. L'attaque d'un navire en mouillage était considéré comme une infamie, et la baie de l'archipel était une zone interdite aux combats entre Frères, mais après tout, on était jamais trop prudent.

Les pontons étaient encore calme, même si l'activité se réveillait dans les rues de la Ville Ouest. Arrivé aussi tôt le matin, il ne fallait pas s'attendre à un accueil grandiose par une

ville en pleine effervescence. À cette heure-ci on trouvait autant de fétards qui allaient se coucher ou s'affaler dans un endroit pour dormir que d'aubergistes ouvrant leur boutique. Le capitaine et son fidèle élémentaliste traversèrent la ville en direction de la grotte, pour faire part de leurs gains au conseil tandis que les marins fraîchement débarqués se ruèrent sur les premières auberges à leur portée. L'un des meilleurs moyens de faire fortune quand on devait rester sur l'archipel était encore de tenir une auberge. Et plus elle était proche du rivage, plus les profits étaient importants.

Contrairement à beaucoup de ses confrères capitaine, Guerniron ne se payait que rarement le service de sorcier en grand nombre, préférant le combat rapproché, et les stratégies originales (et parfois coûteuses). Un navire avec très peu de magicien était certes moins puissant, mais coûtait aussi beaucoup moins cher à entretenir.

Son rapport auprès du conseil se passa bien, il avait perdu deux de ses trois frégates, mais avait sauvé la plupart de ses hommes. Et puis après tout ces frégates lui appartenaient, il pouvait en faire ce qu'il voulait. N'ayant pas été satisfait entièrement de son raid sur Navel, au nord de l'Empire, il projetait de partir dès le lendemain pour un deuxième raid consécutif au même endroit. Le conseil fut assez surpris de cette décision, mais chaque Frère disposait d'une liberté importante, et il n'avait aucune raison de s'opposer à ses projets. Il accepta donc de revendre une frégate et trois chébeques au capitaine. Celui-ci déposa également son surplus de gain dans le Trésor des Frères.

La Confrérie pirate, bien que considérée comme très peu organisée par le reste des habitants d'Altaride était pourvue d'une sorte de système bancaire. Chaque membre de la Confrérie pouvait soit dépenser son argent au jour le jour dans des orgies ou des fêtes de longues durées, comme le faisait la plupart des pirates, soit déposer ses gains dans le Trésor de la Confrérie. Son nom était alors répertorié avec le montant qu'il avait déposé. Il pouvait alors économiser et revenir chercher son argent quand bon lui semblait. C'est ainsi que les rares Frères qui économisaient pouvaient s'acheter une cabane, une maison, ou même une auberge ou un navire et devenir ainsi capitaine.

La journée avançait, et il restait encore beaucoup de choses à faire pour Guerniron. Il avait déjà payé ses hommes la veille, mais il fallait engager une bonne centaine d'hommes d'équipage pour repartir. Il pouvait disposer aisément de marins aguerris et fidèles pour diriger ses nouveaux navires, mais il lui fallait également de nombreux guerriers. Il comptait engager également cette fois-ci une vingtaine d'archers, et deux seigneurs de guerres par navire. Seul son fidèle ami et conseiller Elnionid pouvait savoir quelle nouvelle tactique il avait prévue.

Macarée se couchait, et le capitaine faisait toujours la tournée des auberges. Il ne lui manquait plus qu'une quinzaine de guerriers, et un autre docteur, et il aurait ce qu'il

lui fallait. Il entra dans une nouvelle auberge, toujours accompagné par l'élémentaliste. L'ambiance était à son comble, et l'on peut dire qu'il fallait avoir une bonne voix pour se faire entendre à l'intérieur. Le vin et la cervoise coulaient à flot des tonneaux éventrés. Sur presque toutes les tables, des danseuses mettaient en valeur leurs attraits pour attirer le client émêché, et les chants résonnaient dans toute la grande salle. Se dirigeant vers le bar, Guerniron donna dix pièces d'argent au tavernier, comme il se doit, avant de s'adresser à la foule, rompant difficilement le bruit soutenu : "*Il me manque quinze guerriers de bon niveau pour partir demain à la marée du matin. Durée de l'expédition, dix jours tout au plus. Gains : cinquante pièces de bronze de sûreté, et un quart de pourcent de gains après expédition. Estimation : cent pièces d'argent. Ceux que ça intéresse peuvent venir me retrouver dans l'alcove derrière le comptoir.*" Le capitaine entra alors dans l'alcove désignée avec son conseiller, tandis que les chants reprenaient et l'ambiance surchauffée renaissait.

Quelques hommes se concertaient cependant. Les poches commençaient à se faire vide depuis quelques jours, et puis ça faisait longtemps qu'on n'était pas parti en expédition...

Après quelques minutes d'attente, les premiers volontaires arrivèrent un à un dans l'alcove. Point de rendez-vous fixé : deux heures avant la marée (mieux valait prévoir large pour les retardataires), frégate "*La Fidèle*".

Une fois les quinze hommes recrutés et partis dépenser leurs cinquante pièces de bronze de sûreté, le capitaine rentra à bord de sa frégate, après une dure et longue journée. Celle du lendemain le serait sûrement tout autant. Le départ en expédition était toujours synonyme de départ vers l'inconnu...

*Guilbert Idalgor  
d'Ordval Montcalpi*