

CLASSE PIRATES

Le cyclone



Une histoire de **Christine Le Dérout**

Illustrée par **Gwendal Lemerrier**

LOCUS
SOLUS

Les foulards Bleus



Enys

Ancien mousse, c'est un jeune pirate plein de fougue et d'ambition. Il est à l'école pour devenir le meilleur de tous les temps.

Ébène

Ancien esclave en fuite, il doit son surnom à sa couleur de peau. Il se forme au métier de pirate pour s'enrichir et retrouver sa famille en Afrique.





François, dit Fanfois

Mauvais pirate, il doit tout réapprendre. Il zozote en parlant depuis qu'il a perdu cinq dents en chutant du haut d'un mât.



Miss Topaze

Ancienne maîtresse d'école timide, malmenée par ses élèves. Elle veut devenir pirate pour, à son tour, terrifier les autres.



Fétudepaille

Petit et tout maigre, il est très expérimenté. Envoyé à l'école après avoir bien amoché un corsaire qui l'avait traité de « minus ».

Les foulards Rouges



Black Shark

Terrifiant ancien capitaine. Admis à l'école par décision de justice, pour avoir, par maladresse extrême, coulé son propre navire pirate.

Jambe-de-Bois

Fidèle équipier des divers bateaux commandés par Black Shark. Envoyé avec lui à Islamorada pour complicité de naufrage.





Joukipic

Pirate qui ne se rase et ne se lave jamais. Il empeste à cent pas et l'eau le terrifie. Expédié de force à l'école pour raisons d'hygiène par son ancien capitaine.



Tara Laborgne

Fille et petite-fille de pirates. Il lui manque l'œil droit suite à un combat. S'est fait retirer son Permis de piraterie dans des conditions mystérieuses.



Grostarin

Grand buveur de rhum. Excellent pirate quand il n'est pas saoul, c'est-à-dire presque jamais. A été inscrit à l'école par la personne qui le terrifie le plus : sa mère !

L'île tropicale d'Islamorada est le siège de la prestigieuse école de piraterie de Lady Ginger. Filles ou garçons, forbans et flibustiers de toutes sortes sont envoyés là pour obtenir leur Permis de piraterie.



Dur, dur de retourner sur les bancs de l'école quand on a, comme beaucoup d'entre eux, écumé les mers durant des années...

Il faut cumuler 100 points pour ce Permis, et pour cela gagner les défis lancés par Lady Ginger et son second, Jean Bart, aux élèves répartis en deux équipes : les Bleus et les Rouges.

Tout en respectant le Code de bonne conduite de la piraterie ! Attention, les perdants seront sévèrement punis...



Ce matin, les dix élèves sont en classe avec Jean Bart et son cours porte sur les cartes au trésor.

– Il faut être malicieux pour décoder une carte au trésor, car les pirates qui les dessinent utilisent des cryptogrammes connus d'eux seuls.

– Des cryptos quoi ? interrompt Ébène.

Jean Bart explique :



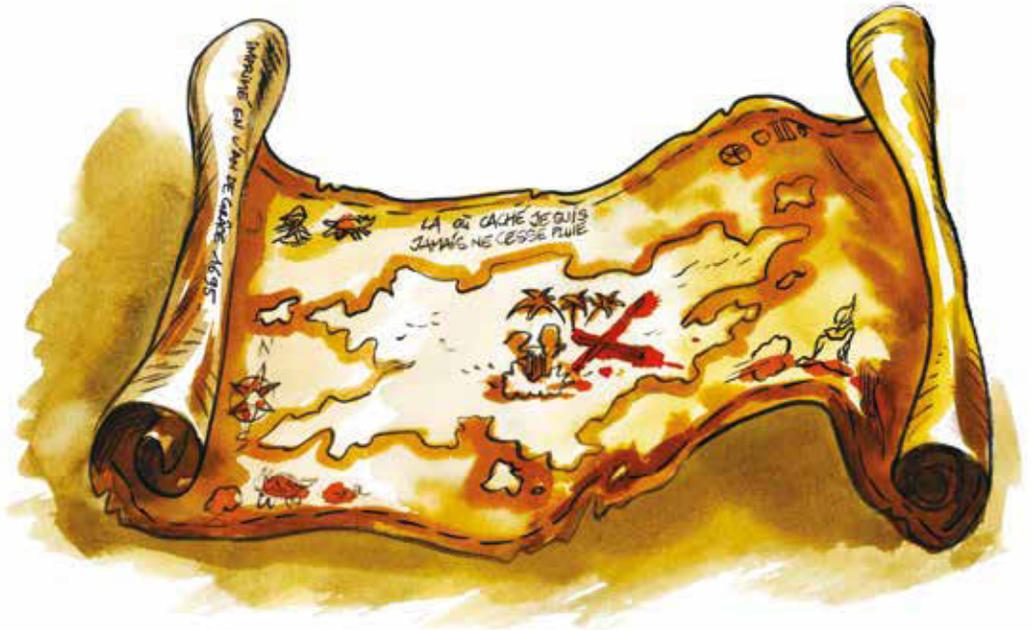
– Aussi appelés rébus, poursuit-il, ils indiquent par exemple où est enterré leur trésor.

— Par tous les diables, s'écrie Black Shark, je renifle un coffre à dix lieues à la ronde, même enterré sous dix pieds de sable !
Je n'ai pas besoin de ces trucs pour les trouver.



Le maître distribue à chaque équipe la même carte au trésor.
Les élèves se ruent dessus pour l'observer de près.
Jean Bart reprend :

— Ne perdez pas cette carte, vous en aurez besoin demain.
Lady Ginger arrive dans un instant pour vous dire pourquoi.



Miss Topaze remarque alors que les pirates rouges fixent avec de gros yeux ronds les quelques mots notés sur les deux faces du parchemin. Elle qui a été maîtresse d'école avant d'arriver à Islamorada connaît bien cette expression : aucun d'eux ne sait lire !



Elle en profite pour leur faire croire que tout cela a la plus haute importance :

— Oh, oh ! Voici, une information capitale pour trouver le trésor, chuchote-t-elle, assez fort toutefois pour être entendue des adversaires.



Fanfois, qui n'a rien compris à la manigance, s'interroge :

— Ze ne vois rien d'intéressant !
— Chut, Fanfois ! intervient Enys, qui lui a compris la combine.

Lady Ginger entre dans la classe, toujours coiffée de son magnifique bicorné à l'immense plume rouge.

- La prochaine épreuve qui vous attend est une course au trésor qui se déroulera dès l'aube, dans le centre de notre île. Cette carte sera votre seul guide.

Elle ajoute alors avec autorité :

- N'oubliez pas que vous êtes des pirates : si vous voulez mettre la main sur le coffre, tous les coups sont permis !
- Comptez sur nous, Lady Ginger, pour ne faire aucun quartier à ces marins d'eau douce, s'écrie Joukipic.
 - Bien dit ! On ne sait peut-être pas lire, mais nous, on a de l'expérience ! s'exclame Grostarin.



- En application de la règle numéro 8 du Code de piraterie, l'équipe perdante sera abandonnée dix jours sur une île déserte, reprend Lady Ginger.



- Par tous les diables, grogne Black Shark, notre équipe doit impérativement trouver ce fichu coffre, je suis allergique aux îles désertes sans trésor.
- Personnellement, cette punition me semblerait bien douce, comparé à celles que m'infligeait ma mère, lâche Grostarin.
- Je connais pire comme punition, lâche Jambe-de-Bois, sentir les pieds de Joukipic !
- Ha ! ha ! ha... rigolent tous les élèves.