

La fabuleuse aventure de Barbe-Grise

Il y a très longtemps de cela, au 18^e siècle, vivait à bord d'un imposant navire un pirate nommé Barbe-Grise. Il n'était ni trop grand, ni trop petit, ni trop menu, ni trop trapu. Ce vieil homme, qui dégageait une odeur de poudre de canon, portait tous les jours un chandail jauni par les années et un bandeau rouge foncé défraîchi. Il était facilement reconnaissable avec sa chevelure abîmée couleur cendre tressée avec des petites billes colorées, sa barbe grisâtre et ses yeux perçants bruns. Il avait un crochet en métal au bout de l'un de ses bras, une jambe en bois et une cicatrice sur sa joue gauche car 10 ans plus tôt, il fut blessé lors d'une guerre féroce affrontant ses frères Barbe-Noire et Barbe-Bleue.

Barbe-Grise était le pirate le plus têtu en mer, mais également le plus rusé de tous les temps. En plus d'être très agile avec les épées, il faisait preuve de courage contre l'adversité.

Son énorme navire, équipé de vingt canons et d'un hideux drapeau de tête de mort, naviguait grâce à trois immenses voiles. À la pointe d'un des mâts, il y avait un observatoire muni d'une sirène qui annonçait, dans le passé, les nouveaux combats. Il possédait également une gigantesque coque qui lui permettait de se protéger contre les bateaux ennemis.

Pendant la nuit du 5 octobre 1749, Barbe-Grise décida de mettre le cap en direction de la mer des Caraïbes et de se laisser porter par les vagues. À l'aube, le pirate aperçut au loin une île qui semblait déserte. Il décida alors d'y jeter l'ancre. Le pirate marcha tranquillement parmi les palmiers sur le sable doré. Il tomba face à face avec un gorille costaud qui le regardait droit dans les yeux en se frappant fortement le torse. Il s'enfuit à toute vitesse et trébucha sur un tas de ferraille qui ressemblait à une drôle de machine. Barbe-Grise s'apprêtait à vivre une fabuleuse aventure ...

La fabuleuse aventure de Barbe-Grise

Partie 2 : Sauver sa peau !

En se relevant, il accroche la mystérieuse machine avec sa jambe de bois et un drôle de bruit se fait entendre. Crak! Sa jambe de bois est fracturée, il ne peut plus se déplacer rapidement.

À la recherche d'un abri pour se protéger de l'affreuse bête poilue et affamée, il tourne la petite poignée argentée sur l'engin et entre dans celui-ci.

Le pirate découvre alors un vieux morceau de papier déchiré sur lequel il est inscrit: "N'essayez pas cette étrange machine à voyager dans le temps car elle est endommagée et cela pourrait vous causer de sévères troubles de mémoire".

Comme vous le savez déjà, Barbe-Grise est drôlement têtu, il décide donc d'appuyer sur l'énorme bouton rouge où l'on peut y lire le mot "Attention".

À ce moment, il est projeté dans le futur, à quelques pas de la muraille de Chine, en l'an 2222...

Complètement déboussolé de son atterrissage forcé, Barbe-Grise ne se souvenait plus de qui il est. Mais futé, il prit le vieux morceau de papier déchiré qui l'avertissait de ne pas utiliser la machine, regarda l'endos et vit une inscription. C'était signé Chui Apoo. En sortant de la machine, dans un nuage de fumée, il constata qu'il se retrouvait dans un lieu entièrement inconnu. De hauts édifices de métal grattaient le ciel. Des humanoïdes robotisés déambulaient sur des surfaces lisses roulantes. Le bruit cacophonique était roi. Il réalisa qu'il était adossé à la majestueuse muraille de Chine, seul vestige d'une époque révolue depuis longtemps. Il vit alors son reflet dans une vitre et se souvint de qui il était : le redouté et cruel Barbe-Grise.

Le souffle coupé, il s'appuya au mur de briques ancestral et déclencha un passage secret, dans lequel il tomba. Après de longues minutes de coma, Barbe-Grise se releva et trouva une sortie. Il s'échappa de cet endroit lugubre et se retrouva dans un quartier peuplé. Il accosta une personne pour lui demander s'il connaissait Chui Apoo. La première personne lui répondit en mandarin; ils ne se comprirent donc pas. **Persévérant** et têtu, il n'abandonna pas et aborda une deuxième passante, debout sur un de ces tapis roulants, l'abordant avec la même question. Cette dernière lui répondit en français!

- Bien sûr que j'ai déjà entendu parler de Chui Apoo! Je suis une descendante de ce célèbre pirate des années 1840. Vous devez certainement être l'homme dont il avait annoncé la visite il y a 371 ans. J'attendais votre visite. Venez chez moi, j'ai quelque chose pour vous...

Tout en se laissant rouler sur le tapis, Barbe-Grise raconta sa mésaventure dans la machine à voyager dans le temps endommagée et lui fit part de son désir de la réparer pour retourner en 1749. Les Caraïbes lui manquaient.

Avant de lui remettre l'objet sacré de son aïeul, Won Ton, qui était mécanicienne de robots, remplaça la jambe de bois brisée du pirate par une jambe robotisée. C'est dans le sous-sol de la maison de Won Ton que se trouvait le grimoire poussiéreux de Chui Apoo. Toussotant parce qu'il était allergique à la poussière, Barbe-Grise

feuilleta le livre et découvrit un flacon intrigant. En effet, un liquide mauve et luminescent attira tout de suite son attention.

-C'est ce qu'il faut pour faire fonctionner à nouveau la machine mystérieuse!

Il pouvait maintenant retourner à la machine, mais...

Il pouvait maintenant retourner à la machine, mais...

(Partie 4)

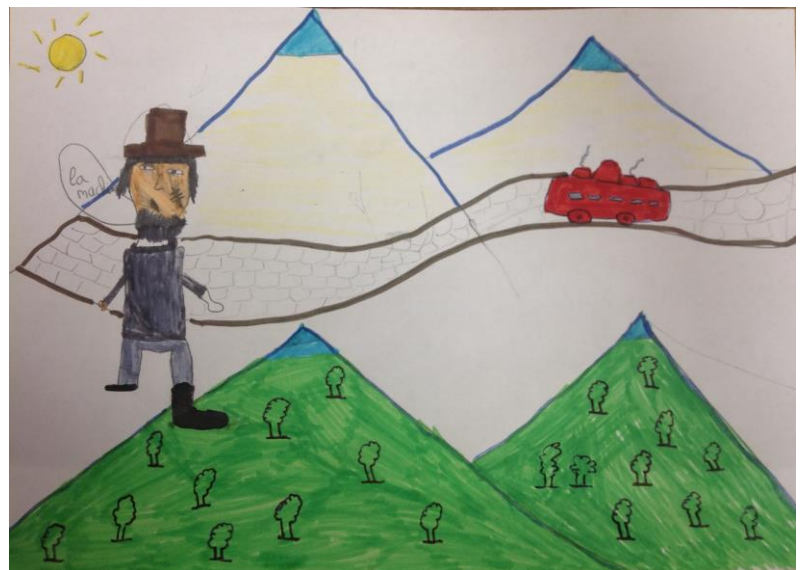


...il sautilla de joie et renversa la fiole, si précieuse, qui se déversa sur sa jambe et qui se détraqua.

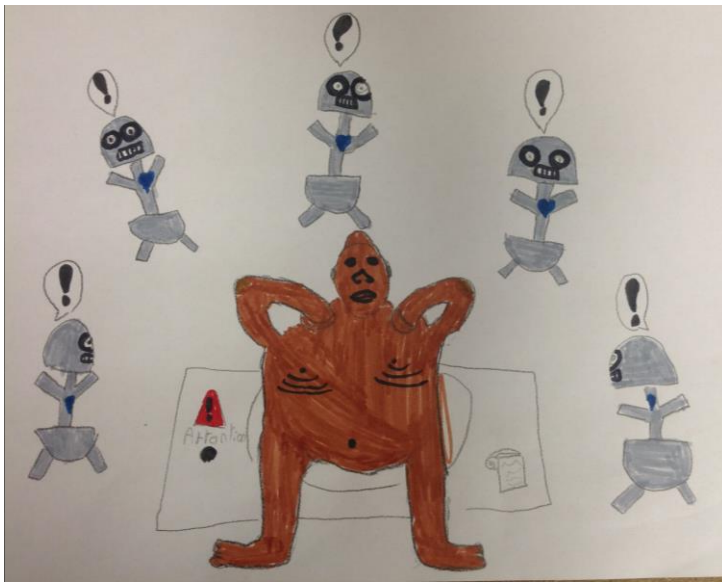
Incapable de marcher, Barbe-Grise resta assis extrêmement découragé par la tournure des événements.

Pendant ce temps, près de la muraille de Chine, la force robotique entourait la machine à voyager dans le temps.

Ces agents de la paix circulaient, d'un air soucieux, autour de cet engin mystérieux.



En nombre de trois cyborgs, ils se questionnaient de comment et pourquoi ce drôle d'appareil était apparu dans cette rue achalandée sans que personne ne la remarque.



Tout à coup, le gorille costaud de l'année 1749 sorti de la machine à voyager dans le temps en se frappant la poitrine et en criant de rage. Surpris, les membres de la force robotique s'enfuirent en courant afin de se protéger et d'aller chercher d'autres renforts.

Quelques rues plus loin, Barbe-Grise, à travers la fenêtre de chez Chui Apoo, reconnu son ennemi de la jungle.



Ce dernier, grâce à son sens de l'odorat super développé, renifla l'odeur dégoûtante de Barbe-Grise. Affolé, le pirate essaya de se cacher sans succès.

Le monstre poilu défonça la porte et...

Arrivé sur place, il marcha dans le sable et trébucha sur quelque chose : il regarde de plus près et découvre une lampe. Il la prit dans ses mains et à ce moment-là, un énorme palais sortit du sol ainsi que le génie de la lampe. Barbe-Grise pouvait faire 3 vœux. Son premier vœu fut d'avoir une nouvelle jambe de bois, son second un navire en or et le troisième était de rentrer chez lui puisque la machine était inutilisable désormais !

Enfin arrivé chez lui, il vécut heureux en retrouvant son perroquet Kiko qui pouvait à nouveau se poser sur son épaule. Barbe-Grise se promenait toute la journée dans son gigantesque palais qu'il avait bien sur rapporté avec lui d'Égypte.

Barbe-Grise, comme tous les marins, adorait raconter des histoires ou ses aventures. Beaucoup de personnes venaient sur son île pour écouter l'incroyable histoire de la fabuleuse aventure de Barbe-Grise.

Afin d'accueillir correctement ses invités (il avait maintenant un très très grand palais et pouvait donc

accueillir beaucoup de monde), il aimait savoir à l'avance qui allait venir écouter ses histoires. Pour cela, il avait installé, tout en haut de la plus haute tour de son palais, un observatoire. De là, un matelet était chargé d'observer l'horizon pour voir si des bateaux arrivaient, car ses invités ne pouvaient venir que par bateau sur son île). Barbe-Grise lui demandait souvent : « Eh, matelet, mon bon matelet, ne vois-tu rien venir ? »

Mais n'oublions pas le gorille et la jeune fille ... Ils sont tombés amoureux et sont allés au-delà du grand Nord canadien. C'est pour cela que, depuis ce jour, il y a des Inuits et un Yéti au pôle Nord !

FIN