IGNAZIO CACCIAGLIA

Ce mercenaire de la mer est né le 4 avril 1 657 dans une péninsule italienne morcelée sur le plan politique et constituée d'une mosaïque de principautés. Duchés, Cités-États, principautés...leurs maîtres se livrent à des guerres sanglantes avec de multiples interventions extérieures.

Il est natif d'Aquilée, ancienne capitale de la Regio X Venetia et Histria et ainsi l'une des villes les plus importantes de l'Empire Romain. Elle fut plus tard le siège du Patriarcat d'Aquilée, avant de connaître un déclin progressif. La gloire des temps passés a fait place à un village tourné vers la pêche et la contrebande.

Ignazio grandit au sein d'une grande famille. De ses frères, il apprend à naviguer, utiliser un filet de pêche et à vendre sur le marché. De son père, ancien soldat ayant servi dans plusieurs conflits, il hérite d'une connaissance du maniement des armes et semble disposer d'un grand talent en ce domaine. De son grand-père, il découvre l'histoire de la terre qui l'a vu naître et son glorieux passé.

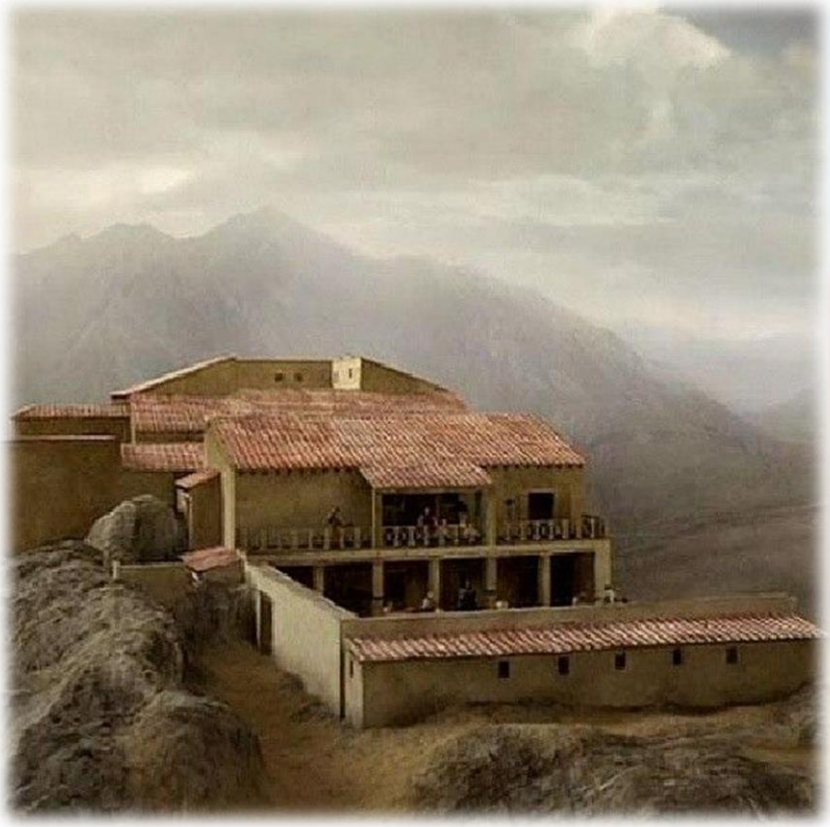
Afin de distraire les pêcheurs, les marins ou marchands de passage, sont organisés à la taverne des combats à mains nues. Ignazio déboite plus d'une mâchoire et atteint une certaine notoriété. Il ne finira pas les mains caleuses, abîmées par des filets de pêche, et il le sait. A 17 ans, après avoir brisé 4 adversaires successifs dans l'arène, un négociant du nom de Francesco Caruso l'engage à bord de son bateau, comme marin en mer, et garde du corps à terre. Il en fait son officier en second. Cet homme, qui présente bien, a peu de scrupules, et vend toutes les marchandises qu'il trouve, d'où qu'elles proviennent, toujours au meilleur prix, et souvent à des acquéreurs peu recommandables. Joueur pathologique, Francesco perd son navire au jeu, et finit égorgé pour avoir insulté la mauvaise personne.

Ignazio traite le gagnant de tricheur, et s'ensuit un duel. Non seulement le jeune homme terrasse son adversaire, mais tue également les deux gardes du corps qui n'ont pas su jauger sa dangerosité. Il obtient alors en réparation le bateau de son ancien employeur.

Ce soir-là, il devient le Capitaine Ignazio Cacciaglia, Maître du « Il Moto Ondoso ». Il se livre alors à ses premiers actes de pillage et de piraterie, en visant des navires de territoires en guerre contre Aquilée. Il s'exerce aussi à la contrebande. Plusieurs fois, au lieu que des équipages s'affrontent sur les eaux, Ignazio provoque le capitaine adverse en duel, évitant à des marins de mourir. Non seulement il obtient ainsi le respect de ses hommes, mais la réputation d'un duelliste talentueux et mortel. En quelques années, il est à la tête d'une flotte de 7 navires armés.

Il fait alors l'acquisition d'un véritable galion de guerre qu'il nomme « Ludus di Aquilée ». Il engage ses bâtiments dans plusieurs conflits, mais de façon réfléchie. Il enrôle nombre d'hommes d'équipage issus de son village, cultivant ainsi le sentiment d'appartenance à une communauté. Avant d'exécuter un prisonnier, il lui propose toujours un nouveau départ à bord de l'un de ses navires. Ignazio n'est pas uniquement un redoutable combattant ou un bon marin, il est intelligent et patient.

En septembre 1 679, son grand père est mourant. Ignazio rejoint son village natal et l'assiste jusqu'à son dernier souffle. En sa mémoire, il consacre une partie de sa fortune naissante à la création d'un ludus, une école entrainant des combattants, en référence à l'ancienne école de gladiateurs d'Aquilée dans la Rome Antique. Officiellement, il ne s'agit que d'une caserne de militaires.



Tandis que son père en devient le Laniste, cet ancien soldat s'entoure de vétérans ayant connu la guerre comme instructeurs. Ignazio continue de naviguer sur les mers et les océans, louant sa flotte et ses canons aux plus offrants, qu'ils soient espagnols, portugais, français ou autres...Il veille à exercer ses missions en mer méditerranée, tant que cela est possible, mais effectue de plus grandes expéditions lorsqu'elles sont particulièrement lucratives. S'il a bonne réputation, il ne cherche pas pour autant la renommée.

De ses voyages, il revient avec des richesses mais surtout des hommes d'exception sur le plan martial. Dans chaque contrée, il recrute des mercenaires, des soldats, des prisonniers de guerre, des esclaves...de toutes cultures, de toutes nationalités. Ils deviennent alors des hommes libres, des combattants de métier.

Sous l'apparence d'une caserne, se développe une école de gladiateurs, dont les services se louent tant pour des combats d'homme à homme engendrant de véritables fortunes sous la forme de paris, que pour des guerres privées ou des missions de protection. Nombre de pirates sont dissuadés d'attaquer un navire dont la cargaison est sous la protection de ces professionnels de la mort, et il en est de même pour les bandits qui convoitent certaines caravanes marchandes.

Les noms de Kersobleptès le Macédonien, Eshetu l'Ethiopien, Antalas le Berbère, Hantz le Forçat ou Giaccomo le Duelliste, suffisent à inspirer la peur aux opposants.

Pour Ignazio, c'est dans l'affrontement entre deux hommes que se révèle la véritable nature de chacun : sa force, sa volonté, sa capacité à conserver son sang-froid, sa présence d'esprit, sa loyauté, son honneur ou son courage...lui-même se confronte à ses propres hommes lors d'entrainements qui n'en sont pas vraiment, et il n'a rien à leur envier. C'est ainsi qu'ils le respectent.

Pour des primes exceptionnelles, certains d'entre eux se louent comme spadassins dans une péninsule italienne où les conflits familiaux, politiques ou économiques sont courants.

En 1 683, le ludus compte près de 70 combattants, pour 800 hommes d'équipage répartis sur les différents navires.

Ignazio décide de consacrer une partie de sa fortune à l'achat de l'une des iles se situant face à la baie d'Aquilée.

Il fait ainsi l'acquisition de Gorgona ou l'Ile de la Gorgone. Il remet en état les deux forteresses : la Medicea et la Pisana. La première dispose d'une arène où les combattants peuvent s'entrainer.

Le petit port accueille sa flotte.

Le 13 décembre 1689, le soleil se couche faisant place à une nuit noire, presque sans lune. Une épaisse brume envahit tout, ne permettant à la vision de ne porter qu'à quelques mètres.

13 décembre 1 689, 21h43, Ludus Gorgona, Ile de la Gorgone :

Chaque tentative de coloniser l'ile s'était toujours soldée par un échec. Elle avait accueilli des romains, des sarrasins, un couvent et des tours de guet, mais personne ne s'y était installé de façon pérenne. On raconte que les Gorgones étaient des créatures malfaisantes qui avaient le pouvoir de pétrifier ceux qui les regardaient. Peut-être est-ce vraiment leur domaine.

Peu se souviennent qu'elles ont pour sœurs aînées et gardiennes les Grées ou Vieilles Femmes, qui sont des créatures primordiales et qui ont pour origine la Terre et l'Océan. Considérées comme des divinités marines, on les associe à l'écume marine et à la brume...

Cette nuit-là, elles viendraient chercher leur tribu de force à ceux qui osent fouler de leur pied la terre qui est la leur depuis toujours.

Ignazio comprend comme beaucoup de ses hommes que la brume n'est pas issue de ce monde. Elle s'infiltre partout, passe sous les portes, colonise les pièces et les couloirs. Faisant sonner les cloches de l'alarme, il ordonne que tous se réunissent dans l'arène afin de ne pas se disperser et ou se perdre.

L'élite formée par ses meilleurs combattants s'y retrouve au centre sous son commandement. Parmi eux, il y a aussi des membres d'équipage, des soigneurs, des servantes, une cuisinière, un charpentier de marine, un armurier ou un chef canonnier... Ils se placent en cercle et aperçoivent les premières silhouettes au sein de la brume. En se déplaçant leur corps semble se tordre, et leur visage déformé pousser des hurlements. Les sons ne suivent pas leur auteur. On les entend de façon décalée, différée. Leur agonie est bien réelle ainsi que leur soif de morts.

Mais ces hommes se battront quel que soit l'adversaire, car ils se sont préparés à cela toute leur vie. Les meilleurs font front tandis que les autres se positionnent en fonction de leurs compétences, tels les soigneurs. La peur est là car seul un fou n'éprouverait rien. Mais ce sont des professionnels expérimentés.

Les êtres de la brume ne se battent pas. Ils semblent vouloir s'accrocher aux vivants. Mais leurs griffes sont acérées et une fois le pauvre bougre saisi, il disparait sans ne jamais être revu…

Bien que le combat soit inégal en nombre, il semble durer des heures. Le cercle des combattants se réduit mais ne faiblit jamais ;

Les soigneurs tirent vers eux ceux qui peuvent être sauvés et chacun, quel que soit son métier se saisit d'une arme pour faire front à son tour.

Ignazio se révèle pour qui il est vraiment, le meilleur combattant du ludus et un chef né. Mais la compétence et le courage, même au plus haut niveau, quelque fois ne suffisent pas.

Tandis qu'ils font honneur à ceux qui ont foulé cette arène voici plus de 1 000 ans avant eux, ils ne sont plus qu'une poignée, peut-être 10 ou moins…

3 hurlements de vielles femmes se font entendre. Même les entités les plus mauvaises, les plus viles peuvent être impressionnées par de tels hommes et femmes.

Les êtres regagnent la brume qui ne se dissipe pas. Elle s'affaiblit en un endroit précis qui mène vers le port. Elle semble former une sorte de couloir. Les survivants l'empruntent avec difficulté, certains des leurs étant blessés et au seuil de la mort.

Au bout de ce chemin, ils sont censés arriver au petit port de l'Ile, avec leurs navires et les équipages. Mais il n'en est rien. Ils distinguent une embarcation avec une petite voilure et des rames. Rien autour d'eux ne leur rappelle leur domaine. La mer est calme mais la brume est partout. A une distance difficile à évaluer, on ne distingue que la lumière d'un phare, seule destination permettant d'échapper à cet enfer.