



Chapitre 3 : Dix ans

Par freedyusei

Publié sur [Fanfictions.fr](https://www.fanfictions.fr).

[Voir les autres chapitres.](#)

Vao, petit pays à l'est de Chrystalia, détient un vaste plateau désertique, appelé le désert d'Olim. Montagnes rocheuses, buttes, pierre mouvante, cactus et ossements en tous genres... Aucune rivière traverse cette étendue aride. Nombreux sont les hommes à avoir trouvé la mort dans cet environnement hostile sans eaux. Non seulement l'environnement naturel met à l'épreuve les êtres vivants, mais les espèces également. Vautours, loups du désert, scorpions, et autres êtres dévorent les cadavres, peu importe l'état de la décomposition. Ce pays met à l'épreuve les plus téméraires et renforce ceux qui ont le plus de volonté.

Mais un autre fléau menace l'homme, qui n'est autre que l'homme lui-même. Meurtres, vols, viols sont manifestement des actes récurrents dans le désert. Personne pour entendre le cris des victimes. Il n'y a pas de places pour les faibles, que ce soit les femmes ou les hommes.

Les villes regroupent généralement cinq cents personnes et se comptent sur les cinq doigts de la main. Chaque commune possède sa propre juridiction, tantôt extrême, tantôt farfelue. La corruption est très fréquente, mettant à mal les nouveaux-venus ainsi que les gens haïs par les citoyens. La pendaison est la peine de mort des citadins. Pour les fugitifs, il existe des chasseurs de primes, qui s'enrichissent sur les têtes recherchés.

Dix années se sont écoulées depuis la tragique nuit vermillon. A ce jour, aucune information concernant les responsables de ce massacres n'a été trouvé, après maintes enquêtes, si ce n'est que le corps de la princesse Talia n'a pas été trouvé. Aujourd'hui elle est présumée morte. En revanche, une nouvelle alarmante a été annoncé. L'éthérolite d'Avirat, un grand cristal caché au sein de la cité a disparu. Depuis, la prairie de Ricca a perdu de sa superbe. La steppe est devenue morne, la forêt a pris un trait des plus sinistre, comme si la vie a quittée toute la région. Les autres nations ont pris soin de mettre les cristaux en lieu sûr et de renforcer leurs armées, afin de se tenir prêt au cas ou une nouvelle attaque surviendrait.

Le mystère plane autour des éthérolites, si ce n'est que ce sont les sources de l'énergie naturelle du monde. Comptés au nombre de quatre, il s'agit du pilier de toutes formes de vies. Sans ces blocs d'énergies, le cycle se briserait. Ainsi, un pacte a été conclu afin que personne ne déclare la guerre afin de s'approprier la puissance du cristal, mais désormais la confiance s'est effritée. Les nations se méfient les uns des autres, et ceux qui ne possèdent pas l'éthérolite encore plus. L'être humain de par sa nature a toujours eu peur de l'inconnu et de ce



qu'il ne comprend pas. La peur est un sentiment dangereux, pouvant le pousser aux plus grandes folies.

Au sud de Vao se situe une petite ville appelée Saor. Cette commune minière la plus proche du port est connue pour ses mystères autour des mines condamnés. Certains disent qu'elles sont hantés, alors que d'autres racontent que les mines sont creusés près d'un volcan.

Dans le saloon de la ville, un homme au teint pâle, les yeux bleus et aux cheveux blonds ternes descendant sur les épaules vêtu d'un imperméable brun, d'un chapeau de cow-boy, ainsi que d'un pantalon beige et d'une paires de bottes brunes à éperon se tient seul à une table, fume la pipe en même temps qu'il lit son journal. L'odeur de l'alcool éventé émanant du sol ne le dérange guère.

<< Encore plongé dans ce journal de merde ? Qu'est-ce que ça raconte encore comme mauvaise nouvelle ? demande un homme s'asseyant en face de lui. >>

L'homme assis en face de lui semble être son opposé. Il a le teint cuivré, des cheveux argentés ondulés attachés en queue de cheval, une fine tresse descendant près de l'oreille et une mèche de cheveux le long de son visage. Ses yeux sont ambres et il possède une cicatrice sur une partie de son visage. Il porte un t-shirt blanc par dessous un boléro brun. Son Pantalon noir est en partie recouvert par des bottes brunes.

<< La situation se dégrade concernant le continent de Fanya. L'empire d'Ekashelt a totalement fermé ses frontières. Tout porte à croire que l'empereur refuse toutes négociations avec les pays voisins, ainsi que les autres pays détenteurs du cristal, dit le blond terne en levant les yeux de son journal.

- Dans une situation ou les grandes puissances devraient s'allier , ils choisissent au contraire de se diviser. Quand je te dis que l'être humain est con de nature. Ça me saoule de lire tout le temps, c'est un coup à choper la flemme de vivre !

- Il faut se tenir informer des évènements extérieurs, Quetzal, surtout toi qui veut quitter le pays ! Alors, comment s'est passée ta chasse ? Combien de têtes sont tombés aujourd'hui ? demande ironiquement Pett, tout en sachant que son ami a paressé toute la journée.

- Taille ta pipe et fous-moi la paix, d'accord ? Regarde ce que je t'apporte, ça c'est intéressant.
>>

Quetzal donne un papier à son ami qui le consulte. A mesure qu'il lit, ses yeux s'écarquille de plus en plus, jusqu'à ce qu'il lise une petite note en bas, qui semble le décevoir.

<< D'accord... Certes, c'est bien sept cent mille gils à la clé pour un contrat d'escorte, mais est-ce que tu as lu qu'il faut être trois pour y aller ? Parce que je te signale que nous ne sommes que deux, là, dit Pett en pointant du doigt la note.

- Ouais, t'en fais pas pour ça, une personne a déjà signé pour le mandat, et il faut encore deux autres personnes. Tu marches ? demande le balafre. >>

L'homme à l'allure de cow-boy et au teint pâle accepte après réflexion. Son ami, lui dit alors de se rendre chez le mandataire afin de signer l'acceptation du mandat. Ils sortent du saloon après que le jeune blond pâle ait payé ce qu'il devait à l'établissement et une fois arrivés, tous deux entrent dans le bureau pour demander le contrat. A leur plus grand désarroi, les deux autres places ont été prises il y a peu.

<< Bordel ! Et je peux savoir qui sont les deux enfoirés qui ont pris les contrats ? demande le jeune homme à la peau cuivrée.

- Alors... Voilà les noms ! Eduardo et Ariz. Ils ont d'ailleurs quitté l'établissement il y a peu.

- Très bien, alors nous n'avons plus rien à faire ici, allons-nous en. Au revoir, dit Pett avant de prendre la porte. >>

Pett et Quetzal sortent de l'agence de mandats de quêtes. L'argenté, bien que d'apparence calme ne peut s'empêcher de penser à la récompense qui lui passent sous le nez jusqu'à ce qu'il regarde un duo d'hommes en joie discutant avec une jeune femme armée d'une hache. L'un des deux est armé d'un fusil tandis que l'autre porte un colt à la taille. D'un léger coup de coude, il fait signe à son camarade de regarder, puis partent discrètement.

<< Alors ce sont eux ? Et alors, tu veux faire quoi ? Les tuer et voler leur contrat ? Tu sais que si nous faisons ça, nous aurons aussi notre portrait sur des avis de recherches ? interroge le blond terne à son ami.

- Bien sur que non ! Tu sais très bien que je déteste les risques inutiles, et puis devenir une proie c'est pas mon genre. Par contre il y a des soupçons qui pèsent sur eux. Je n'en sais pas plus, j'ai laissé trainer mes oreilles dans le saloon.



- Alors qu'est-ce que tu proposes ? >>

L'homme à la cicatrice explique alors à son ami son plan tout en ne quittant pas des yeux leurs cibles. Alors que le duo rejoignent l'hôtel, le soleil se couche en emportant avec lui une température telle que marcher pieds nus serait une longue agonie pour l'être humain. Tandis que le soleil tire sa révérence à l'ouest, la lune se lève au nord. Le peu de rayon émise par la géante boule de feu illumine le ciel d'un étrange vert qui disparaît au fur et à mesure, pour prendre une teinte bleue foncée. Sous ce ciel sombre, brille une voute celeste. Indifférente pour certains, c'est un merveilleux spectacle pour d'autres. Le ciel aspire à la liberté Pour ceux qui rêvent de voyager. Pas de frontière comparé aux terres ou océans. Nombreux sont ceux qui aimeraient observer le monde d'un autre œil. L'être humain n'ayant pas d'ailes, Ils décident d'atteindre le point culminant de la planète, à savoir l'arbre du monde. Le mystère concernant ce gigantesque végétal plane toujours, et le sommet n'a jamais été atteint. Personne n'a jamais osé égratigner cet arbre, qui est un élément de culte pour de nombreuses personnes peuplant la planète.

Quetzal, posé à la fenêtre de sa chambre, observe attentivement le bar ouvert de nuit. Dans l'établissement en face de l'hôtel, l'homme se laisse aller aux instincts les plus primaires une fois la goutte de trop. Le rire se mélange étrangement avec la violence. Sous l'influence de l'alcool, l'homme se sent fort. Son assurance se décuple au point de ne plus distinguer le danger, mais une fois les effets dissipés, l'assurance s'en va aussitôt pour faire place à la lâcheté. L'homme ne prend pas la responsabilité de ses actes sous l'ivresse. Ils préfèrent rejeter la faute une boisson plutôt que de faire face à leurs propres erreurs. Le temps passe et le blond terne entre dans la chambre de son ami. Visiblement, pour le moment, il ne s'est rien passé, jusqu'à ce que le jeune argenté assiste à un détail qui attise sa curiosité. En effet, il observe les deux hommes sortir du saloon. Tandis que l'un des deux scelle un chocobo, un volatile aussi grand qu'une autruche mais aussi mignon qu'un poussin, son compagnon le quitte. Le jeune balafré reconnaît sans mal ses cibles.

<< Et merde, y en a un qui quitte la ville !! Prend ton chocobo et suit Ariz. Pendant ce temps, je me charge d'Eduardo, dit le jeune argenté.

- C'est pas juste !! Pourquoi c'est à moi de faire ce job pourri ?

- Parce que ton poulet géant ne m'aime pas, et c'est réciproque ! >>

Quetzal se saisit de son arme, une faux d'une blancheur immaculée, tant au niveau du manche qu'à la lame et mesure la taille de son porteur. Les deux amis sortent et prennent en filature les personnes. Quetzal observe au loin les faits et gestes de la personne qu'il prend pour cible.



Eduardo est en train de parler avec une jeune femme blonde, habillée d'une longue robe rose aux yeux gris et plutôt ravissante. A mesure que la discussion entre ces deux personnes dure, l'homme la cerne et la plaque contre le mur. Pour le moment, l'argenté ne fait qu'observer. Il ne peut pas intervenir sans qu'il y ait eu un acte scandaleux. Afin de ne pas se faire voir, il emprunte une ruelle et grimpe une échelle. Après avoir sauté les bâtiments afin de se retrouver au plus près de sa cible, il regarde attentivement et écoute la conversation.

<< Allez, quoi ! Passons un agréable moment ensemble ! Tu le regretteras pas, tu verras !

- Je t'ai dit non !! Quand est-ce que tu vas comprendre ?! Je ne veux pas de toi ! dit la jeune femme, en colère. >>

La réponse ne semble pas plaire à Eduardo qui gifle violemment la jeune femme tombant au sol. Il la relève et la tire par les cheveux pour faire face à la jeune femme saignant de la bouche.

<< Salope !! Tu vas faire ce que je te dis, tu as compris ? Tu es à moi ! Et crois-moi, que tu le veuilles ou non, je vais te ravager ce soir ! >>

L'homme, lui tenant toujours les cheveux, tire la jeune femme jusqu'à l'écurie en dehors de la ville. Étrangement, la jeune femme reste silencieuse et Quetzal ne sait que faire. Serait-ce un jeu sado-masochiste ou la situation est-elle sérieuse ? Il se décide alors à les suivre. L'odeur forte des volatiles est imprégnée sur tous les murs. L'homme pousse la jeune femme sur le tas de paille. D'un geste brutal, il déchire le haut de la robe de la jeune femme et commence à la caresser de force sa poitrine.

<< Bonsoir !! J'espère que je ne vous dérange pas, au moins ? >>

Surpris, l'homme lève sa tête vers le jeune homme tenant sa faux. Le clair de lune éclaire la pièce pour laisser transparaître un spectacle peu excitant. Il pose la main sur son colt, mais le jeune homme, d'un revers de manche, donne un coup sur la main de l'homme. Ce dernier se tient le poignet comme s'il l'avait perdu. Quetzal le somme de se mettre debout et de lever ses mains. Eduardo voit soudain un flash blanc passer près de lui. Aussitôt, une impression étrange lui parcourt le corps. Une sensation de légèreté s'empare de lui, puis il sent quelque chose longer le long de ses bras. Alors qu'il lève la tête, curieux de voir de quoi il s'agit, une paire de mains tombe à terre. Comprenant qu'il en est le propriétaire, un réflexe inconconditionné se produit à la seconde où il observe l'atrocité. Il regarde ses bras ensanglantés avant de pousser puissant cri, puis pleure en déplorant la perte de ses mains. Une douleur lui traverse tout le corps, ce qui renforce plus encore son sanglot.



<< Fils de pute... C'est avec mes mains que je gagne ma vie !!! Qu'est-ce que je vais devenir ? dit l'agresseur entre deux sanglots.

- Ah ben ça c'est pas mon problème, mec ! T'aurais dû y réfléchir à deux fois avant de tenter le viol, mais si tu veux tes mains... >>

Le jeune balafré à la peau cuivrée se saisit de la paire de mains qui traînent par terre et sans état d'âme, il le gifle à l'aide des membres amputés.

<< Tu vois, je tue que ceux qui le mérite. Dans ton cas c'est un peu différent. Pourquoi écouter ton agonie alors que l'on peut s'amuser un peu ? dit Quetzal d'un sourire satisfait. Allez, debout maintenant. Une nouvelle chambre toute prête t'attend. Elle sent la pisse, certes... Mais au moins tu seras à l'abri des lynchages, enfin je crois. >>

Il se retourne vers la demoiselle dont son haut est déchiré, ce qui laisse entrevoir la silhouette de la jeune femme. Quetzal se saisit d'une veste qui pendait à un clou et lui tend le vêtement.

<< Mettez ça. Vous allez devoir me suivre. >>

En l'aidant à se relever, le jeune homme à la peau cuivrée, en regardant le visage marqué par le coup, une chose le dérange. Étrangement, ses yeux gris n'expriment en rien la peur, ni la panique. Au contraire, elle ne semble en rien perturbée. Pendant ce temps, l'agresseur est à genou, en pleurs. Se voir manchot l'a profondément perturbé, au point qu'il ne fait même plus attention à ce qui l'entoure. Il reste constamment bloqué sur ses membres amputés, d'où le sang s'écoule. Sans crier gare. Il sent un coup à la nuque qui le fait s'évanouir.

Lorsqu'il se réveille, il semble être sur un lit. Cette impression de confort semble le rassurer. Une lumière l'attire. Il regarde près de la fenêtre et constate une lune pleine et gigantesque éclairer la pièce. Une sensation de bien-être s'empare de lui, produisant chez lui un rire incontrôlé.

<< Alors, bien dormi ? >>

Il lève la tête pour constater une silhouette dans la pénombre. Pourtant, sans savoir à qui il a affaire, il ne peut s'empêcher de trembler. Le bien-être laisse place à un effroi. Il tente alors de se redresser, mais une sensation étrange mêlée à une douleur lancinante provoque chez lui une migraine carabinée. Alors qu'il ne peut s'empêcher de décoller son regard de la silhouette,



celui-ci se lève de sa chaise, laissant échapper un rire étrangement froid.

<< Tu devrais te reposer. Ne t'en fait pas, je te serre la main de là où tu es. >>

L'homme sort de la pénombre, imitant une poignée de main. Bien que les deux mains soient jointes, la scène prend une tournure macabre. De cette scène, il ne peut s'empêcher de crier à l'aide. Une autre personne entre, un jeune homme blond terne.

<< Quetzal, arrête de l'emmerder comme ça, c'est bon il a compris je crois.

- Non. Le moment où il comprendra vraiment la merde dans laquelle il s'est fourré, ce sera quand il ne pourra pas tenir sa queue pour pisser.

- C'était nécessaire de lui couper les deux mains ? Pourquoi tu n'as pas laissé le shérif de la ville décider du jugement le concernant ? demande son ami, vraisemblablement fâché.

- Pour qu'il soit pendu ? Soit réaliste Pett, ça aurait été trop beau pour lui. Non, non. Je veux qu'il vive.

- Eh bien tu as réussi ! Il va vivre et il va même être libéré !! Bravo !! Tu l'as tellement amoché qu'il a davantage l'air d'une victime qu'autre chose !! Sans le témoignage de sa copine, tu serais tombé pour ses conneries. A l'avenir, je veux que tu me promettes de ne t'adonner à ce genre de pratique si tu n'en as pas besoin.

- Mmmh... D'acc mais comme dans tous marchés honnêtes il y a des conditions. Dorénavant tu ne boiras qu'avec ma permission.

- T'es dur en affaire, mais bon j'accepte, dit le blond terne en rechignant. >>

Tous deux rentrent à l'hôtel, afin de se préparer à une rude journée. Le plan n'est pas terminé, il reste désormais à saisir la quête. Quetzal, qui rêve d'une aventure épique, ne peut s'empêcher d'imaginer les choses qu'il va découvrir. Il y a environ une décennie que le jeune homme est arrivé ici et afin de survivre malgré son jeune âge, il n'eut d'autres choix que de s'endurcir tout seul. Maniement des armes, autonomie dans un pays où l'homme est un loup pour l'homme, il n'eut d'autres choix que de se débrouiller sans accorder sa confiance quiconque. Son teint de peau n'eut pas l'accueil qu'il espérait lors de son arrivé. Si sa beauté exotique attisait la



curiosité de la gente féminine, il en était tout autre des hommes attirés par les femmes. La vie de chasseur de primes dans ce pays est devenu une routine pour lui. Tout ce qu'il souhaite à présent, c'est parcourir les océans et les vastes terres de la planète. C'est avec une image de lui au port qu'il ferme les yeux, avec le souhait d'être rapidement en forme pour demain.

La lune termine son trajet pour se coucher au sud tandis que les premiers rayons de soleil éclairent une parcelle de la vaste étendue d'une couleur rosâtre à l'est à proximité de la gigantesque boule de feu éclairante et dégrade vers une teinte verdâtre. La voûte étoilée dans le ciel est semblable à un pont joignant Chrystalia et le firmament. Pett, déjà réveillé, sort pour aller se promener. Le silence fait penser à une ville fantôme. C'est reposant et stressant à la fois. Il contemple le magnifique ciel jusqu'à ce qu'une voix qui lui est familière l'interpelle. Il reconnaît alors le mandataire près du bureau du shérif. Il entre et tend au blond terne un holster contenant un colt, deux sacs ainsi que deux enveloppes en insistant que les enveloppes ne doivent surtout pas être perdus. Il lui explique que ses deux hommes étaient soupçonnés, mais avaient toujours réussis à s'en sortir, et que la politique des mandataires leur interdisait de choisir les demandeurs d'emplois. Ainsi, les événements de la veille leur ont permis d'écarter les deux malfrats de la quête plutôt importante. Il explique qu'un bateau est à quai aujourd'hui au port et partira lorsque le soleil sera à son Zénith. Pett, les yeux grands ouverts, ne peut s'empêcher de partir brusquement, en s'excusant. Il rejoint rapidement l'hôtel et entre dans la chambre de son ami endormi pour ouvrir les volets et la fenêtre.

<< Allez, lève-toi et va te laver, on va prendre le petit-déjeuner. Et prépare tes affaires aussi, on part aussitôt qu'on a fini de manger.

- Mmmmmh.... C'est quoi le soucis, là ? En général tu me fais pas chier, à venir me réveiller comme ça, dit l'argenté, tout ébouriffé, la tresse sur ses lèvres.

- Nous avons reçu les mandats et le bateau part en fin de matiné. Si tu veux-

- T'aurais pas pu commencer par ça ?! dit le jeune homme, bondissant du lit. >>

Les deux hommes se préparent rapidement. Afin de ne pas s'encombrer d'énormément de choses, le bagage est simple. Une simple sac à dos avec quelques vêtements et le nécessaire hygiénique leur suffit. Ils rejoignent la partie restauration de l'hôtel et s'installent près du bar pour déjeuner. Tandis que Pett boit son café en lisant le journal, Quetzal déguste tranquillement ses œufs au bacon. Seuls clients dans la partie restauration de l'établissement, le seul bruit que l'on entend reste celui du grincement de la fourchette sur l'assiette et des employés qui bavardent entre eux. Cependant le son d'une chaise délicatement tirée sort le blond terne de sa lecture et curieux, se retourne pour faire contempler la jeune femme blonde à la joue légèrement boursoufflée, cette fois-ci habillée d'une chemise grise, d'un short, d'une paire de

bottines plates noires ainsi que d'un foulard autour du poignet. Sa tenue de fille de bonne famille d'hier ne ressemble en rien à la tenue qui inspire à une femme forte. Le jeune homme à la peau pâle donne un léger coup de coude en lui faisant signe de voir discrètement derrière lui. Ce dernier jette un coup et ce retourne aussitôt, semblant n'en avoir rien à faire. Cette indifférence semble parfois exaspérer Pett qui lui se sent désolé pour la jeune femme pour avoir impliquée dans une histoire pareille, mais il se dit également que le jeune femme doit en vouloir personnellement au jeune argenté.

<< A mon avis, elle en a après toi, chuchote Pett à l'oreille de son ami.

- Ah ouais ? Et pourquoi ?

- L'homme qu'elle a fréquentée a été mutilé sous ses yeux et cerise sur le gâteau, tu casses la croûte avec l'argent de la récompense.

- ... Ouais, c'est affreux... Je vais aller m'excuser. >>

Le jeune homme à la peau cuivrée rejoint la jeune femme qui quitte des yeux sa lecture et les lève sur l'argenté. Tenant le holster muni du colt qui a servi à l'ancien concubin de la jeune femme, il le pose sur la table.

<< Je suis désolé. Acceptez cette arme, elle vous aidera peut-être à me pardonner, dit-il d'une voix prêtant à faire ce geste par politesse sans pour autant en penser le moindre mot. >>

La jeune femme, impassible, regarde attentivement l'engin de mort sans dire quoique ce soit. Elle ne démontre aucun signe de tristesse ou de colère. Son visage ne se déforme guère, comme si elle n'exprimait aucun sentiment. Une autre ombre apparaît au côté du jeune homme, qui lui tend de l'argent.

<< Je suis moi aussi désolé de ce qui est arrivé. Acceptez cette fortune gagnée la veille en espérant que vous daignerez nous pardonner. >>

Sans ajouter quoique ce soit, ils sortent du restaurant sous les yeux de la jeune femme, quelque peu surprise. Elle sort de son état rêveuse des qu'elle sent que quelqu'un fouille dans sa main. Elle se tourne vers le serveur, qui lui prend quelques pièces.



<< Désolé ma jolie, mais ces pièces m'appartiennent. Ces deux lascars sont partis sans payer. Ils vous ont donné un joli pactole, ça ne devrait pas vous poser de problème.

- Je les trouve intéressants... Ils sont capable de se retrouver sans rien. C'est pour moi la preuve d'une grande force de caractère. >>

Les deux jeunes hommes récupèrent leurs armes et quittent l'hôtel pour rejoindre le relai à chocobo.

<< Bonjour, nous avons besoin de deux chocobos pour rejoindre le port de Hosa, s'il vous plaît.

- Très bien, alors, en comptant bien deux heures de routes... Deux milles gils chacun.

- J'en ai un à vous fournir, j'ai ses papiers. En échange vous nous faites un prix sur le relai, hein ? demande le blond terne en lui tendant le document.

- Hum... J'ai justement deux chocobos de libres. Va pour mille gils ?

- C'est parfait. >>

Les deux jeunes hommes chevauchent alors leur montures et quittent Saor pour se diriger pour se diriger jusqu'au port ou la fin d'une aventure pour en entamer une nouvelle leur tend le bras. Afin de garder le cap vers l'ouest, ils se repèrent grâce à l'arbre du monde. Pour ça ils gardent le monument de culte au nord-est de leur position. Dans ce monde, la boussole ne sert à rien si Yggdrasil est en vue. Il agit comme un parent guidant le pas de ses enfants.

Le voyage se poursuit et la chaleur devient insoutenable, surtout pour le jeune homme à la peau cuivrée. Cependant, il ne se plaint pas. C'est un mal nécessaire afin de quitter le pays. Le sol est frappé de plein fouet par une montée en chaleur étouffante. L'horizon se déforme quelque peu, prenant un paysage légèrement flou. Après avoir passé une dizaine, l'océan est en vue. Pett propose désormais de longer la côte, afin de faciliter le trajet. Le long trajet depuis la ville prend bientôt fin quand ils voient au loin un navire. Le port est loin et les deux amis ne peuvent retenir leur excitation à l'idée de ce qui les attend.

Après un voyage rude, Pett et Quetzal arrivent au port de Hosa. Ce n'est en aucun cas une ville portuaire. Mis à part un quai qui ne paie pas de mine, il y a quelques stands à l'abri du soleil



pour accueillir les nouveaux-venus qui généralement proposent des produits à des prix défiant l'entendement. Pour les nouveaux, riches à la recherche d'aventure, n'ayant pas conscience de se faire dépouiller de leurs biens, c'est une véritable aubaine de trouver un petit marché près du quai. Pour d'autres, c'est une plaie.

Une jeune femme brune à la peau légèrement hâlée, vêtue telle une pirate, s'approche des jeunes hommes. Elle porte un bandeau au niveau du front, orné d'une fine chaîne en or, d'un sarouel blanc resserré au niveau du talon, d'une veste noire avec une chemise verte à col rond richement brodée ainsi qu'une ceinture rouge vive.

<< Je suppose que c'est vous que je dois prendre à bord de mon navire ?

Pett se retourne pour faire face à la jeune femme mais aussitôt, il ne peut s'empêcher de contempler sa beauté subjuguante. Son teint doré met parfaitement en valeur les yeux verts de la navigatrice. Elle arbore un séduisant sourire qui en ferait tomber plus d'un sous son charme.

<< Sherazade Ma'an, skipper à votre service. Je suis chargée de vous faire traverser la mer pour rejoindre le continent Vhala-Miri.

- Pett Mionlach, enchanté de vous connaître, et voici Quetzal Coatl. En effet c'est nous.

- Nous avons encore du temps avant de lever l'encre. Si vous souhaitez prendre quelques nécessaires avant de quitter le pays, faites à votre aise, propose la commandante du navire.

- Oh oui, nous avons de jolis articles à vous proposer, et ce à des prix très... dit un vendeur ayant laissé trainer ses oreilles par l' avant de se faire couper.

- Mais de quoi je me mêle ? Occupe-toi de ton cul !! rétorque cruellement le jeune homme aux yeux ambres. >>

Choqué, le marchand ne réplique rien et détourne le regard. La réaction du marchand suscite de la pitié de la part du jeune homme aux yeux bleus. Il part voir le marchand, pris de remord pour les propos de son ami. La jeune femme s'approche du jeune homme à la peau cuivrée tout en ne décollant pas le regard du jeune homme blond terne.

<< Il est sur le point de se faire avoir, dit Sherazade.



- Je sais.

- Tu vas pas l'aider ? C'est ton camarade, non ?

- C'est mon pote ouais, mais il connaît la réputation des vendeurs ici, et il fonce droit dans le piège, ça le regarde. Tant qu'on parle, c'est possible de poser les bagages sur le bateau ? >>

La jeune femme l'invite à le suivre jusqu'au navire. Alors qu'il passe près de Pett, il entend le pris pour une vulgaire babiole de décoration qu'il a pu entrevoir. Cinq milles gils pour ça, et ce qui le surprend, c'est que Pett est sur le point de payer. Tout en soupirant, il l'emmène de force en le tirant par le col.

<< Cinq milles gils pour cette merde. T'es gentil, mais bon sang t'es vraiment un couillon crédule. Viens avant que je ne revienne sur le marché que nous avons passé. >>

Arrivés près du quai, Pett, émerveillé, contemple le navire dans les moindres détails. De loin, il ressemble à un vaisseau de guerre qu'utilisent généralement les pirates. Pett lui ayant fait la remarque, Sherazade lui explique qu'auparavant elle était pirate mais qu'elle a décidée de changer de vie en se lançant dans le commerce. Livraison de cargaisons, prise d'invités. C'est un travail qui lui plaît tant qu'elle peut naviguer sur les océans du monde. Il n'y a qu'en hissant les voiles qu'elle se sent libre. Aussitôt elle change de sujet et regarde à l'horizon en disant qu'il ne manque plus qu'une personne et ce sera bon.

Alors que l'heure passe et que le soleil atteint son apogée, le jeune homme se demande ce qu'ils attendent pour prendre le large jusqu'à ce que la propriétaire du navire fasse signe aux jeunes gens que quelqu'un arrive. La dernière personne se distingue facilement par une silhouette fine et une hache énorme accroché à son dos. Sherazade quitte le vaisseau pour l'accueillir.

<< Pile à l'heure ! Nous nous apprêtons à lever l'encre. Je suis Sherazade, votre skipper, bienvenue, sur le vaisseau.

- Savannah. Merci de m'accueillir sur votre vaisseau.

- De rien. Eh ! Dinh ! Abdel ! Venez aidez mademoiselle à porter les bagages pendant que m'en vais lui attribuer ses appartements ! Une fois tout le monde à bord, levez l'encre et hissez les voiles direction la côte de Lindsonia ! crie la dirigeante de l'équipe



- Oui, capitaine ! répondent les deux marins à l'unisson. >>

Les deux femmes descendent des escaliers aboutissant sur un couloir. Alors que le blond terne sort de sa chambre, il entend des bruits de talons lourds dans le couloir. Curieux, il tourne sa tête vers la provenance du bruit et écarquille les yeux lorsqu'il voit qui est la dernière personne à participer à la traverser. Stressé, il frappe à la porte à côté de celle de sa cabine et dit à son ami de venir voir. Quetzal sort et semble légèrement surpris.

<< Alors ça... Je m'attendais pas à ça.

- Nous n'avions pas été présenté convenablement. Je suis Savannah. Merci pour votre intervention d'hier soir. >>

Après s'être poliment présentée, la jeune femme blonde munie de son énorme hache suit la chef de bord jusqu'à sa chambre tandis que Pett se remet de ses émotions. Il n'arrive pas à comprendre le pourquoi du comment son ami n'est pas aussi surpris que lui.

<< Qu'est-ce qui se passe ? Comment ça se fait que ce soit elle qui fasse partie de notre équipe ? Elle s'est faite agressée hier soir et aujourd'hui elle va prendre la mer avec nous. Tu peux m'expliquer ?

- Hier soir, pendant ma filature, elle a pris des coups, mais n'a pas bronché une seule fois. Quand je l'ai aidée à se relever suite à la tentative de viol, elle ne semblait pas effrayée. J'ai trouvé ça étrange, mais sans plus. Elle est dangereuse, Pett.

- Ouais... Et puis cette énorme hache qu'elle porte... Je ne sais même pas si je serai capable de la manier... >>

Une légère sensation s'empare de tous les passagers à bord du navire. Les deux amis montent sur le pont observe le voilier se quitter la côte de Vao. Le vent marin agréable donne un aspect autre que celui du vent sec du pays. Plus ils s'éloignent, plus la chaleur ambiante baisse. Le pays désertique devient de plus en plus petit à mesure qu'ils s'éloignent Elle se dirigent vers l'avant du grand vaisseau et contemplant une vaste étendue bleue à perte de vue. Sherazade leur annonce qu'avec un vent en poupe comme celui-là, ils devraient arriver à destination dans la matinée.



La jeune femme blonde rejoint ses deux camarades et ensemble parlent de ce qui s'est passé. Elle raconte avoir accepté le contrat via une autre ville de Vao, mais en arrivant à Saor, alors qu'elle buvait un verre, elle a entendu Eduardo et Ariz en parler. Une certaine réputation les précédait, ils étaient certes de bons tireurs, mais d'après les autorités urbaines, ils étaient suspects, des crimes ayant été commis et ils réussissaient toujours à passer à travers les mailles du filet. Ne pouvant les condamner, faute de preuves, ils étaient toujours libre. Elle ne pouvait se permettre de travailler avec des personnes peu fiables. Ainsi elle a décidé de se rapprocher d'eux afin de trouver la moindre preuve de leur culpabilité, au risque de se retrouver impliquée. Lorsqu'elle a assistée au triste spectacle de l'homme devenu manchot, elle songeait à abandonner ce matin le mandat, mais les excuses des deux jeunes hommes au risque de se retrouver sans argent lui a permis de revoir son jugement.

La journée passe et ainsi la nuit tombe. Les trois compagnons de voyages parlent entre eux dans la chambre de la jeune femme. Pett, curieux, demande à la jeune femme comment avec sa morphologie, elle peut manier une arme de cette taille avec facilité, ce à quoi la jeune femme répond en brandissant aisément des deux mains la hache et raconte avoir été soldat par le passé, et que c'est le résultat d'un entraînement rigoureux.

Après une longue discussion, tous regagnent leurs cabines respectives à l' exception d'une équipe réduite en charge de maintenir le cap vers leur destination. Quetzal n'arrive à trouver le sommeil. Le bruit du vent et des vagues déchainées percutante la coque du navire produit un son désagréable. Puis des bruits de pas de plus en plus nombreux percutent le couloir. Les pas sont irréguliers. Le jeune homme se lève et tombe d'un coup suite une collision du bateau.

<< On nous attaque !!! >>

Le cris, suivis d'un cris de douleur, oblige l'argenté à réagir en se saisissant de sa faux et en quittant sa cabine. Il monte sur le pont et trouve des cadavres des équipages étripés sous une puissante tempête. Il entend une respiration étrange et lève la tête pour voir une créature humanoïde agrippé au grand mat. La queue de la créature entoure la grande poutre de bois maintenant désormais un voile déchiré par mère-nature. Ses écailles sont verdâtres, et il est dépourvu de nez au détriment de branchies protégés par des opercules. Il possède une nageoire sur le sommet de sa tête ainsi qu'une grande nageoire dorsale longeant son dos. Quetzal ne peut s'empêcher de trouver la créature immonde. Alors que la créature descend tout doucement du mas pour rejoindre le pont afin de faire face au jeune homme aux yeux ambres, ce derniers se met en garde en tenant fermement son arme et se lance d'un coup sur son opposant en lui tranchant la tête net sans efforts. Mais alors qu'il se met debout, une autre bête se jette sur lui, et avec ses dents acérés, tente de planter ses crocs au visage. Seul le manche de l'arme du jeune homme lui permet de se protéger des assauts de son assaillants, usant de toute sa force pour lui arracher la tête. Suivi d'une détonation, un trou béant se creuse dans le crâne du monstre, qui tombe raide mort aussitôt.



<< Quetzal, tu vas bien ? demande Pett, en l'aidant à se relever.

- Ouais... il était acharné comme jamais !! Merci. >>

C'est avec surprise qu'ils voient un morceau du buste du monstre propulser hors du navire. Son arme tâché du sang de la victime, Savannah rejoint ses compagnons et affirme qu'il s'agit de sahuagins, des créatures à l'aise sur terre mais encore plus sous l'eau. Généralement pacifique, elle n'arrive à expliquer les raisons de leurs comportements. Ils semblaient comme enragés. La conversation tourne court au moment où le groupe rejoint par Sherazade observe une gigantesque nageoire caudale émerger de l'eau. Impossible de mesurer l'étendu du corps de la créature si ce n'est que la nageoire monte de plus en plus haut. Le groupe prend conscience qu'au moment où la nageoire frappera la surface de l'eau, il seront perdus. C'est avec une certaine lenteur que l'équipage, horrifié, assiste à l'impacte de la nageoire sur la surface de l'eau, créant un gigantesque rat-de-marée. Le navire se fait alors emporter la vague gigantesque. Sherazade conseille à tout le monde de retourner dans la cabine. Tout le groupe s'exécute et retourne courent tant bien que mal dans le couloir.

Alors que Quetzal s'apprête à ouvrir sa porte, le corps dépecé d'un membre de l'équipage se heurte au jeune balafre qui lâche la poignée et se cogne violemment la tête contre le mur de madrier de chêne du bateau. Un voile noir obscurci son champ de vision, puis les voix de ses compagnons se font de moins en moins entendre, jusqu'à ce qu'un silence absolu règne autour du jeune homme.

Publié sur [Fanfictions.fr](https://www.fanfictions.fr).
[Voir les autres chapitres.](#)

*Les univers et personnages des différentes oeuvres sont la propriété de leurs créateurs et producteurs respectifs.
Ils sont utilisés ici uniquement à des fins de divertissement et les auteurs des fanfictions n'en retirent aucun profit.*

2024 © Fanfiction.fr - Tous droits réservés