Chapitre 9 : L’objectif de l’île ! Ancestors, l’île à la forme de pieds de singe.

Par BrotherhoodCorp

Publié sur Fanfictions.fr.
Voir les autres chapitres.

Note de l’auteur : Notre procédé d'écriture sortant de l'ordinaire et similaire à une écriture théâtrale, il est important de mémoriser les codes employés afin d'éviter toute confusion dans la lecture.

Pour rappel :

Paragraphes en italique : Le narrateur est l'un des personnages. (le plus souvent Seth)

Texte simple en italique : Citations, Surnoms ou Incantations. S'applique aussi dans les dialogues.

Dans les dialogues :

Phrase entre des astérisque : exemple * J'ai l'impression qu'on m'observe * : Le personnage réfléchit ou pense.

Phrase entre guillemets : exemple « Boit un verre d’eau » : Le personnage fait une ou plusieurs actions, avant, pendant ou après avoir parlé.

Mot entre parenthèse et italique derrière le nom de personnage dialoguant : exemple : Amiral de la Marine (Escargophone) : donne une information sur les conditions de dialogue. Ici, L'amiral parle à l'Escargophone.

Voilà tous les codes qui vous permettront de suivre au mieux la lecture.

Nous vous souhaitons des à présent un agréable moment en compagnie de nos personnages.

L’équipe Brotherhood Corp.

One Piece Ancestors

Chapitre XI. L’objectif de l’île ! Ancestors, l’île à la forme de pieds de singe.

Dans la tourmente du combat qui fait rage, les soldats de la Marine regardent avec appréhension l’affrontement entre Seth et le Contre-Amiral Ugo. Leurs voix tremblantes trahissent leur inquiétude face à la destruction imminente qui pourrait s’abattre sur la ville.

Soldat de la Marine 1 : Ce duel va tout ravager… La ville ne ressemblera à rien si cela continue ! « S’exclame-t-il, sa voix empreinte d’angoisse ».

Fusilier de la Marine 1 : Peut-être devrions-nous intervenir ? « Suggère-t-il son regard plein d’incertitude »

Soldat de la Marine 2 : Mais le Contre-Amiral a été clair ! Il nous a ordonné de ne pas intervenir…

Pendant ce temps, dans un coin reculé de la ville, le Contre-Amiral Ugo, essoufflé, se redresse péniblement après une série d’attaques dévastatrices de Seth.

Contre-Amiral Ugo : Tu es coriace, Seth… « Murmure-t-il entre deux respirations saccadées, son regard fixé sur son adversaire ».

Avec une détermination renouvelée, le Contre-Amiral lance une série de coups de sabre à distance, cherchant à prendre Seth au dépourvu.

Cependant, le Gigantopithèque, avec une agilité surprenante malgré sa taille imposante, esquive habilement chaque attaque.

Contre-Amiral Ugo : Il a une telle mobilité sous cette forme… ***Incision Flash !***

Ugo utilise l’une des capacités du Cipher Pol pour se déplacer rapidement dans la zone de combat.

Quant à Seth, il écarte les bras pour frapper ses mains telles des cymbales, créant des ondes soniques dévastatrices qui résonnent dans toutes la ville de Primeharbor.

Contre-Amiral Ugo : Argh ! Ce bruit !

Le Contre-Amiral, désorienté par le son, lâche son sabre et se couvre les oreilles de ses mains, cherchant désespérément à échapper à l'onde sonore assourdissante.

Le naufrager, profitant de l'occasion, frappe une seconde fois des mains, intensifiant encore plus le son qui ébranle la zone de combat.

Contre-Amiral Ugo : Arrête ça ! « Pose un genou au sol puis lève péniblement la tête ». Où… où est-il ?!

Le Zoan préhistorique surgit devant le gradé, lui infligeant un énorme coup de poing vrillant dans l'abdomen, le projetant à travers la cour du QG de la Marine.

Seth Blackhall : Mitra-poing !

Soldat de la Marine 1 : Contre-Amiral ! « Cria au loin ».

Seth Blackhall : Tu as sous-estimé la puissance de cette île, Contre-Amiral, tu es vaincu.

Le Contre-Amiral Ugo, gravement blessé mais toujours déterminé, se relève lentement.

Contre-Amiral Ugo : Ce n'est pas encore… ce n'est pas encore…terminé, Blackhall !. La Marine… la Marine… ne…ne reculera pas si facilement ! Tu… tu m'entends !... Bla…Blackhall ! « S'effondre au sol inconscient ».

Suite aux dernières paroles de leur supérieur, des soldats de la Marine, confiants dans leur supériorité numérique, encerclent le jeune homme transformé, pointant leurs armes vers lui avec détermination.

Soldat de la Marine 1 : Au nom de la Marine, nous t'arrêtons ! Rends-toi !

Mais Seth, déterminé à défendre son île et ses compagnons, répond à l'appel primal qui résonne en lui. Rugissant vers le ciel, il martèle son torse de ses poings massifs. La puissance de son cri déchire l'air et fait vibrer le sol sous leurs pieds.

Les soldats, désorientés par la force de l'appel du Gigantopithèque, lâchent leurs armes et se bouchent les oreilles pour se protéger du rugissement assourdissant.

Un silence pesant s’installe alors que quelques secondes s’écoulent, mais soudain, un tremblement de terre secoue le sol.

De la dense forêt qui entoure la ville surgissent des créatures de toutes sortes, attirées par l’appel du Gigantopithèque.

Les regards ébahis des soldats de la Marine suivent le spectacle, réalisant qu’ils ne sont plus les seuls maîtres de cet environnement sauvage.

Cinq : HowHow owwh ! « Danse ».

Seth Blackhall fixe intensément les membres de la Marine, son regard empreint de détermination et de fermeté.

Seth Blackhall : C'est la dernière fois que je vous le répète ! Quittez cette île immédiatement ! Repliez-vous sur vos navires et partez d'ici ! Si vous revenez ici, vous serez bien accueilli par moi et mes compagnons !

Quelques semaines après. QG de la Marine, Marine Ford.

Bienvenue à Marine Ford !

Le QG imposant de la Marine, situé au cœur de Grand Line. La forteresse massive se dresse fièrement sur une île rocheuse, entourée par les eaux tumultueuses de la mer. Des remparts épais et des tours de guet imposantes protègent l’entrée principale, donnant à l’ensemble une allure impénétrable.

À l’intérieur, les bâtiments de style militaire s’alignent avec ordre et précision, formant un ensemble impressionnant de structures de pierre grise. Les drapeaux de la Marine flottent au sommet des mâts, symbolisant la puissance, l’autorité et la justice.

?Les cours intérieures sont animées d’une activité frénétique, avec des soldats s’entraînant, des officiers discutant de stratégies et des navires de guerre en préparation pour leurs prochaines missions. Les bruits de bottes martelant le sol et le cliquetis des armes résonnent dans les couloirs, créant une atmosphère de tension constante.

Au centre de Marine Ford se dresse le bâtiment principal, un édifice imposant orné de colonnes et de sculptures représentant l’héritage et la gloire de la Marine.

C’est là que se trouvent les quartiers généraux de hauts gradés tels que les Amiraux et les Contre-Amiraux, ainsi que les salles de réunion où sont prises les décisions stratégiques cruciales.

Salle de réunion. Marine Ford.

Le Contre-Amiral Brannew qui est responsable des primes accordées aux criminels les plus recherchés, est en réunion autour d’une grande table avec des hauts gradés de la Marine, discutant du sujet des récents évènements survenus sur l’île Ancestors.

Haut gradé de la Marine 1 : C’est impossible ! Comment un Contre-Amiral a-t-il été vaincu par ce garçon…

Haut gradé de la Marine 2 : Il a été battu aussi facilement… Ugo est quand même un haut gradé…

Haut gradé de la Marine 3 : C’est inacceptable !

Haut gradé de la Marine 4 : Que va faire l’amiral en chef Sengoku ?! On a déjà des affaires plus urgentes à gérer !

Haut gradé de la Marine 1 : Brannew qu’elle est sa prime !

Contre-Amiral Brannew : * Je ne les ai jamais vues autant en colère… Sengoku aidez-moi ! *

Le souhait de Brannew est exaucé, la grande porte de la salle de réunion s'ouvre lentement, laissant filtrer un faisceau de lumière qui éclaire la pièce austère.

Dans l'encadrement, se tient un homme imposant, revêtu d'un costume immaculé aux reflets dorés, emblématique de la Marine.

Des médailles ornent sa poitrine, témoignant de ses hauts faits et de sa longue carrière au service de la justice. Sur sa tête, une casquette ornée d'une mouette.

À ses côtés, une chèvre le suit docilement, ajoutant une touche insolite à sa présence imposante.

L'homme avance d'un pas sûr, traversant la salle avec assurance, tandis que les hauts gradés présents lui accordent un respect silencieux.

Arrivé près du Contre-Amiral Brannew, les deux hommes échangent quelques mots à voix basse.

Amiral en chef Sengoku : « D'une voix basse ». Je prends le relais Brannew. « Tousse ». Messieurs, cette réunion sera brève et concise. Le gouvernement mondial a pris une décision cruciale : nous abandonnons le projet d'île Ancestors.

Haut gradé de la Marine 1 : Quoi ?!

Haut gradé de la Marine 4 : Pardon ?!

Amiral en chef Sengoku : Silence ! Vous aurez le temps de débattre plus tard, messieurs ! Suite à la défaite du Contre-Amiral Ugo et à d'autres tentatives infructueuses pour reprendre cette île, nous avons décidé d'abandonner l'idée de la coloniser et d'en faire une base stratégique. C'est une défaite cuisante…Je vous rappelle que ce projet visait à contrôler les voies maritimes menant à l'île de Sabaody, notamment pour endiguer l'afflux massif de pirates vers le Nouveau Monde. Mais vous savez aussi bien que moi qu'il y avait des enjeux politiques majeurs en jeu. La principale raison de cet abandon est, bien sûr, les coût des opérations et…Seth Blackhall. Contre-Amiral Brannew ?

Contre-Amiral Brannew : Seth Blackhall est, comme vous le savez, le fils de George Blackhall, responsable de la branche exploration de la Marine. Par conséquent, suite aux actes de son fils envers nous, il est devenu un ennemi du Gouvernement mondial. Sa tête a été mise à prix à ***255.555.555 de Berry.*** « Affiche la prime sur le tableau ».

Haut gradé de la Marine 2 : 255 millions !?

Haut gradé de la Marine 3 : Non, mais attendez. Ce Seth ne bouge pas de l'île, c'est un défenseur en quelque sorte. Pourquoi ne pas envoyer un Amiral pour lui régler son compte et reprendre ce projet !

Haut gradé de la Marine 1 : Je suis d'accord !

Amiral en chef Sengoku : Ce n'est pas si simple, messieurs. D'après nos rapports, la

défense de cette île, la défense naturelle est devenue instable et trop dangereuse pour nos navires, et aussi… nous avons repéré un navire appartenant à l’un des Quatre Empereurs.

Haut gradé de la Marine 2 : Qu… Quoi ?!

Haut gradé de la Marine 1 : De qui s’agit-il ?!

Quelques jours après la réunion à Marine Ford. Île Ancestors, ruine de Primeharbor.

Sur la place des ruines de Primeharbor, un autre affrontement fait rage entre Seth et un adversaire dont la renommée n’est plus à prouver.

Seth Blackhall, le souffle court et le corps meurtri, se tient debout avec difficulté, ses forces presque épuisées après des jours de lutte acharnée contre les forces de la Marine.

Seth Blackhall : « Reprenant son souffle avec peine » Tss… je suis clairement dépassé par cet adversaire. « Crache du sang » Après tous ces combats, je ne sais pas combien de temps…je pourrai tenir… « S’effondre au sol, épuisé et vulnérable ».

??? : Gurararara, je dois avouer que ta détermination est admirable, gamin. Tu défends cette île avec une force, faisant tout ce qui est en ton pouvoir pour protéger ses animaux. C’est une noble cause… Allons, relève-toi. Viens avec moi. « Tend sa main dans un geste d’invitation ». Rejoins mon équipage.

Fin du chapitre XI. L’objectif de l’île ! Ancestors, l’île à la forme de pieds de singe.

Publié sur Fanfictions.fr.
Voir les autres chapitres.

Les univers et personnages des différentes oeuvres sont la propriété de leurs créateurset producteurs respectifs.
Ils sont utilisés ici uniquement à des fins de divertissement etles auteurs des fanfictions n'en retirent aucun profit.
2024 © Fanfiction.fr - Tous droits réservés