



Chapitre 1 : Les duellistes intemporels

Par ads68000

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

[Voir les autres chapitres.](#)

Yu-Gi-Oh : Les duellistes intemporels

Cette fanfiction participe aux défis d'écriture du forum Fanfictions.fr : « Vous m'en direz temps » (février-mars 2021) en seconde chance.

Plus d'informations concernant le défi sur

: <https://forum.fanfictions.fr/t/defi-vous-men-direz-temps-fevrier-mars-2021/2751> et

<https://forum.fanfictions.fr/t/deuxieme-chance-anciens-defis-no-limits/616/81>

Crédits :

Fanfiction inspirée par les paroles de la chanson *The duellists* appartenant à **Iron Maiden**

Voici le lien pour écouter l'intégralité de la musique sur la chaîne officielle d'**Iron Maiden** :

<https://www.youtube.com/watch?v=zMuFcs1a2Y>

Merci de soutenir ce groupe, leur travail et projet

Yu-Gi-Oh appartient à **Kazuki Takahashi** et **Shueisha**.

Gras : Paroles en anglais

Italique : Nom de carte + Traduction des paroles

Bonne lecture !

Du haut de sa tour de fer, où l'ombre surplombe un immense parc d'attractions, un homme dans sa vingtaine se tient droit devant sa fenêtre, à contempler le ciel dégagé. Vêtu d'un manteau en cuir blanc claquant et propre, à l'image de son porteur aux cheveux bruns, millionnaire et ambitieux. Cet homme d'affaires est maître de l'entreprise très réputée : Kaiba Corporation. Une multinationale anciennement spécialisée dans la vente et fabrication d'armes pour les armées mondiales, avant de se rabattre vers l'univers des jeux et plus particulièrement celui des cartes de duel de monstre. Son pendentif autour du cou affiche l'image d'une créature iconique à ce jeu : un dragon blanc aux yeux bleus. La puissance, le respect et la fierté. Des valeurs si chères au PDG que son compagnon ailé lui a inculqué pendant son enfance. Des montagnes de dossiers sont disposés sur son bureau de manière ordonnées, rangées. Des projets validés et refusés concernant la production de produits dérivés. L'un d'entre eux montre la figurine d'un certain duelliste. Son corps se crispe, son cerveau lui rappelle sa mission, son plus grand objectif. Quittant son bureau, il approche d'un pas lent mais confiant vers le laboratoire. Il y contemple un drôle de puzzle flottant dans une vitrine, un triangle inversé doré avec un œil proche d'un hiéroglyphe égyptien d'un temps révolu. La légende raconte qu'il existe sept de ses items millénaires, auquel de la magie noire résiderait en leur sein. Le puzzle en particulier, abritait l'esprit d'un ancien pharaon amnésique, son nom oublié jusqu'à son union avec sa copie, son double contemporain, son possible descendant. Tous deux affrontèrent multiples adversaires dont le chef d'entreprise. Réunissant ces artefacts, sauvant le monde et déchiffrant le nom du pharaon pour lui permettre d'enfin reposer en paix.

- Bientôt. Pense-t-il,

Impatient de retrouver son plus grand rival. Le peuple reconnaît le jeune Yugi Muto comme champion du monde, mais Seto Kaiba ne partage pas cet avis. Le fantôme de l'objet légendaire est le véritable roi des jeux. C'est lui qui tira d'affaire son ancien partenaire de la panade lors de leur dernière confrontation. Il admet que Yugi a un fort potentiel et le respecte, mais ce n'est pas lui qui procure ce plaisir, cette délectation d'un duel acharné.

- J'apporterai la vérité et mes doutes seront levés.

Une alarme se met à sonner, c'est prêt. Les scientifiques de sa compagnie le conduisent vers une capsule copiant l'apparence de son dragon favori. Le prix d'une telle invention ? Sans importance. Le temps gaspillé ? Un nombre d'heure incalculable. Le but ? Voyager dans le passé, vers l'Egypte ancienne il y a plus de trois mille ans pendant la dix-huitième dynastie. Son obsession n'a aucune limite. Il laisse derrière lui son petit frère, sa seule famille, vers un voyage peut-être sans retour. Uniquement pour régler une histoire d'orgueil. Un nombre fort de tests et de simulations ont été élaborés pour obtenir un succès infaillible. Il s'envole et disparaît vers sa destinée.

- J'arrive... Atem.



Le soleil ardent brûle de mille cordes sous le sable fin du désert, mais cette chaleur torride n'affecte en rien la détermination du duelliste. La pyramide au loin le rend à l'état de fourmi par sa grande taille, les yeux du sphinx de pierre reflètent la hargne de l'ennemi, les statues d'anciens souverains comme Toutânkhamon, Akhenaton ou Ahmôsis premier donnent leur bénédiction à cet étranger d'avancer sur les terres d'Ouaset. Les habitants du village en revanche dévisagent l'inconnu du futur à l'inverse des gardes royaux qui l'attendent, comme si le pharaon était au courant de sa venue. Enfin, après une marche qui semblait interminable dans les couloirs d'une des sept merveilles du monde, les deux hommes se retrouvent face à face. L'élue de sa passion, arborant une cape pourpre surplombant sa tunique blanche. Des boucles d'oreilles à l'effigie des ailes de la divinité du soleil : Râ. Mais son trait physique le plus marquant, une coupe de cheveux piquées telle la moitié de l'astre solaire avec un fond noir et des mèches blondes. Pas un mot est adressé, c'est inutile. Tous deux activent leur arme, leur moyen d'achever ce débat sans fin, un disque de duel. Peu importe l'époque, le duel de monstre est intemporel. Par la pierre dans le passé et la technologie dans le futur. Atem prépare les cartes qu'il ramena avec lui après son périple dans le présent, alors que Seto n'a plus qu'à entamer les hostilités. Les serviteurs sont équipés d'un sistre, un instrument à percussion qui va accompagner en rythme ce combat, alors que les prêtres observent à genoux dans le dos de leur roi. Leur tâche : conserver l'honneur et la splendeur de cet affrontement. Aucune tricherie ne sera tolérée. Sous peine de subir un châtement.

Les règles sont simples, le premier qui réduit les points de vie de son adversaire à zéro l'emporte. Chacun commence avec quatre mille points de vie et cinq cartes en main. Celui qui démarre ne peut pas attaquer lors de son premier tour. Il existe trois types de cartes : Monstre, magie, piège. Pour reconnaître à quoi correspond chaque carte, il suffit d'observer sa couleur :

- Jaune : Monstre normal
- Orange : Monstre à effet
- Violet : Monstre fusion
- Vert : Magie
- Rose : Piège

Les monstres permettent d'infliger des dégâts ou se protéger, la magie à diverses spécificités : être équipée à un monstre pour augmenter ses attributs offensifs et défensifs, activer un effet rapide ou continu, permettre une action spéciale et bien d'autres. Les pièges eux, contrent et punissent les mouvements adverses. Petite particularité, l'invocation normale d'un monstre est soumise via un système de niveau, d'étoiles présentes sur la carte : 5-6 a besoin d'un sacrifice, 7-8, deux sacrifices, 9+ trois. De plus, il est possible d'invoquer plusieurs monstres en un seul tour via l'effet d'une carte. On appelle cela une invocation spéciale. Une normale de la main posée sur le terrain n'est possible qu'une fois par tour.

Ready to start the duel, begins

Prêt à commencer le duel, c'est parti

The best man wins in the end

Le meilleur homme l'emportera

Kaiba démarre le premier tour en piochant une carte. Il en pause deux faces cachées et un monstre verso en position de défense. Une tactique simpliste mais qui laisse du mystère pour son adversaire. Atem pioche et active sa carte magie polymérisation. Elle permet de fusionner deux monstres de sa main ou terrain pour en créer un plus puissant : *Gazelle, roi de griffes mythiques* et *Berfomet* forment *Chimère la bête mythique* avec deux mille cent points d'attaque. Une créature ailée à deux têtes, prête à déchirer sa prochaine victime. Mais il est arrêté par le piège : *Annulation d'attaque*. Empêchant tout assaut pendant le tour de l'adversaire. Avec un simple mouvement de son index et d'un sourire en coin, Kaiba signale qu'il est inutile de se presser. Atem, impassible, termine en posant une carte face cachée.

A lunge and a feint a parry too late

Une feinte, un contre trop tard

A cut to the chest and you're down

Une coupure à la poitrine et tu es fini

Quatre cartes en main contre deux, Seto active son plan. Le piège *Virus broyeur de carte*. En sacrifiant son monstre caché, *Sagi le bouffon des ténèbres* avec un nombre d'offense inférieur à mille, il peut anéantir et envoyer au cimetière tous les monstres de plus de mille cinq cents d'attaque dans la main et terrain de son adversaire. Une carte de la main de l'égyptien est envoyée au cimetière avec *Chimère* qui s'évapore dans la mort. N'ayant pas encore terminé, il active le sort *Peau de Cupidité*, lui permettant de piocher deux cartes. Son expression faciale devient de plus en plus folle, à son tour de fusionner des monstres. Pas deux mais trois, sa carte maîtresse, trois dragons blancs aux yeux bleus dans leur forme ultime avec quatre mille cinq cents points d'attaque. Suffisant pour annihiler d'un coup la vitalité de son rival. Est-ce déjà terminé ?

- Tu me déçois pharaon. Où est passé ce génie du duel ?

Chaque action compte dans un duel, qui peut soit s'étaler en longueur ou s'achever en une seule transaction. Une goutte de sueur coule sur la joue d'Atem, ce n'est pas de la peur mais de l'appréhension qui couvre son esprit. Face à la bête mythique à trois têtes chargeant son rayon à proton dévastateur. L'ordre a été lancé, soit la chance sera de son côté ou contre lui. Activant sa carte piège *Chapeaux Magiques* : Quatre jetons protecteurs cachent un monstre de sa main

et deux magies de son deck. Kaiba doit maintenant lui aussi faire un choix, devinez ce que réserve son adversaire. Un, sans conséquence, le chapeau détruit est celui qui est vide. Les autres disparaissent pour laisser les cartes qui résidaient en eux. Marmonnant dans sa bouche, insulté d'être arrêté par un simple tour de passe-passe, il pose une magie caché et achève son tour.

- Tu ne fais que retarder l'inévitable ! La prochaine fois, le souffle de mon dragon t'embrochera comme une épée.

Seeing the stain then feeling the pain

Observe cette tâche et ressent la douleur

Feeling the sweat on your brow

Ressent la sueur sur ton front

Avec une seule carte encore en main, les chances de réussite d'Atem sont minces. Mais abandonner face à l'adversité n'est jamais une option. Les yeux fermés, concentrés comme lors d'une méditation, le souffle des dieux guide sa main pour piocher la carte salvatrice. Kaiba reconnaît instinctivement ce qui se passe, l'âme des cartes, cette idéologie stupide à ses yeux qu'un deck est lié à son duelliste par un lien spirituel. Sourire aux lèvres, le roi active le sort d'*inviolabilité*. Les deux doivent piocher jusqu'à avoir six cartes en main. La roue vient de tourner.

- Ce duel ne fait que commencer Kaiba ! Observe.

Le pharaon active le sort *Rideau de magie noire* de son terrain. En échange de la moitié de ses points de vie, il peut invoquer spécialement de son deck un *Magicien Sombre*. Son fidèle compagnon. Le mage à l'armure pourpre et au sceptre vert, humain d'origine, n'avait pas hésité à sacrifier sa propre âme pour continuer de protéger son roi à travers l'au-delà, et ce jeu. Il ne sera pas seul à le protéger. La deuxième carte magie qui était dissimulée dans les chapeaux, *Renaissance du monstre*. Comme son nom l'indique, ramène à la vie le disciple du magicien, la *Magicienne des ténèbres* qui avait précédemment été éliminé par le virus. Plus qu'une carte mystère a révéler : Une mignonne petite boule de poils, *Kuriboh*. Les mages et la mascotte regardent leur maître et réciproque son sourire pur avec un hochement de la tête.

- Mes chers amis... merci de me prêter votre force.

Étant donné qu'ils ont tous été invoqué spécialement, Atem a encore le droit d'invoquer un monstre de manière classique. Ils sacrifient ses compagnons qui rejoignent les cieux. Le sol tremble, le toit en pierre s'effondre faisant fuir les prêtres et serviteurs, ne laissant plus que les duellistes. Le ciel devient sombre et gronde, la foudre accompagne cette pression pesante. Le dieu des cieux, un dragon gigantesque, rouge et noir : Osiris, ou également connu sous le nom de *Slifer, le dragon du ciel*. Sa force et sa défense coïncide avec le nombre de carte dans les mains de son invocateur multiplié par mille. Cinq cartes, soit cinq mille points.

- Ne sous-estime pas les liens que j'ai tissé. Tu devrais le savoir depuis le temps.

Dragon contre dragon, la divinité apporte son jugement pour discipliner l'arrogance du mortel face à lui. Cela devra attendre, en activant la carte Dé-fusion le cerbère redevient trois reptiles à trois mille points d'attaque chacun, alors que le rayon électrique du dieu vient s'écraser contre la tête du sphinx à l'entrée de la pyramide, la décapitant sur le coup. Pour combattre un dieu il faut en avoir un de son côté. Seto va également les sacrifier, sa fierté, son âme. Un lien aussi fort que le mage sombre avec son roi. Pour amener la tourmente. Un colosse bleuâtre, un obélisque aux bras musclés, aussi grand que son opposé rougeâtre. Pendant un temps le silence s'installe, un calme avant la tempête. Deux des trois dieux égyptiens sont réunis. Nul doute que Râ observe cette confrontation avec curiosité.

Le clash des titans brise le mur protégeant la réalité comme une simple vitre en verre, ses éclats flottent dans les airs, la gravité n'existe plus. Seul le vide accueille de sa froide étreinte les deux joueurs. Leur cerveau enregistre à peine la conséquence de leur action. Des flashes de lumière éblouissent les iris oculaires, montrent des visions de plusieurs futurs possibles. La ligne temporelle est chamboulée à jamais. Une académie universitaire dédiée à former de jeunes duellistes, la discipline devenant un sport à part entière. Un autre où l'on joue sur des véhicules motorisés. Une possibilité où le monde deviendra une utopie ou les guerres n'existent plus grâce au duel de monstre. De nouvelles cartes de monstre aux couleurs blanches et noires, encore inconnu à ce jour. Même le présent n'est pas épargné, le jeune Yugi sort en courant du vieux magasin de jeu local de son grand-père. Choqué par le changement brutal de météo à l'extérieur. Son lien psychique avec son double ténébreux lui procure un sentiment de terreur face à l'effondrement du monde.

- Seto... Qu'as-tu fait ?

The angel of death hears your last breath

L'ange de la mort entend ton dernier souffle

Meanwhile the reaper looks on

Alors que la faucheuse observe

La lumière toujours aussi éblouissante, envahie totalement les environs pour rétablir l'équilibre des choses. Atem ferme les yeux avec un doux et fin sourire alors que Kaiba grimace et entend des voix l'appeler. Doucement mais sûrement, ses pupilles s'ouvrent vers le monde réel. A terre sur le carrelage de sa propre entreprise, les médecins et son petit frère l'aide à se relever, encore groggy avec un fort mal de crâne qui tape fortement ses nerfs.

« - Qu'est-ce qui s'est passé ?

- Notre essai a échoué Monsieur. Votre capsule a connu un dysfonctionnement de dernière minute.

- Dieu merci tu vas bien Seto »

Il se laisse câliner par son cadet, encore en état de choc après cette révélation. Il n'a même pas l'envie de s'énerver face à ce soi-disant échec. Comment est-ce possible ? Son combat semblait si réel. L'adrénaline, la sueur, le sens du touché. Ce n'était qu'un rêve ? Une hallucination ? Il en est hors de question. Il regarde frénétiquement les environs, son regard finit par se poser sur le puzzle du millénium brisé en centaines de morceaux.

« - Mokuba, tu prends le relai. Je dois m'absenter un moment.

- O-Ok. Fais attention. »

Pressant le pas vers sa limousine privée, son chauffeur accélère vers le musée d'histoire de la ville de Domino. Dans le compartiment « Antiquité », une tablette de pierre y est exposée. Des inscriptions sont gravées ainsi que des dessins : Le puzzle du millénium entouré des trois dieux égyptiens Osiris, Obélisk et Râ. Le pharaon et son magicien unis face ce qui semble être un ancêtre de Seto et le dragon blanc.

- Je savais que je te trouverais ici.

Le voyageur temporel regarde Yugi approcher, un simple hochement de tête lui est adressé. Tous deux examinent silencieusement la plaque.

« - Tu l'as revu. N'est-ce pas ?

- Oui, ou du moins c'est ce que je pensais.



- Qu'est-ce qui te fait dire ça ?
- Rien, une perte de temps » Termine-t-il en soupirant avant de partir.
- C'était réel Seto. Je l'ai senti et le monde aussi. »

Il ne se retourne pas, un simple sourire satisfait entoure ses lèvres. Un jeu du destin traversant les âges. Malgré ce match nul sans décision, il est peut-être temps de tourner la page. L'idée d'établir une école de duel n'est plus si farfelu dans la tête de Seto Kaiba. Mais il élaborera son propre futur, pas celui du destin. Le duel de monstre restera un phénomène pour les générations à venir, à sa manière. En parlant de nouvelle génération...

« - Je compte organiser un tournoi mondial dans les prochains temps. J'espère te retrouver en final Yugi. Je compte bien avoir ma revanche contre toi aussi. Seul, et sans interventions.

- Tu peux compter sur moi Seto. »

Ils rentrent tous deux chez eux, libre et prêt à débiter une nouvelle page de leur histoire. C'est l'heure du duel.

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