

MESSINA CHAPITRE 3 : L'AGE DES BLEUETS DES CHAMPS
Par MimiRyudo (mimiryudo@hotmail.com)

BANDE ANNONCE (dite par l'aventurier)

L'aventurier : Dans un monde hostile...

(Episode 1 Chapitre 2 :

Groupe de villageois :

| *C'est nul !*

| *Je préfère partir avec les prochains aventuriers.*

| *J'veux 10% ou rien.)*

L'aventurier : Trois membres de la brigade anti-Tang...

(Episode 1 Chapitre 3 : ATTENTION A REPRENDRE LA MEME VOIX POUR CE VILLAGEOIS DANS L'EPISODE 1 !!)

Le villageois : Quoi ?! Vous êtes les deux héros de la brigade anti-Tang ?)

< Arrêt brusque >

L'aventurier : TROIS membres...

(Le villageois : Quoi ?! Vous êtes les TROIS héros de la brigade anti-Tang ?)

L'aventurier : Vont devoir affronter leurs pires démons...

(Le villageois : Je ne sais pas... Un jour la bougie s'est éteinte et je n'ai pas eu le courage d'aller la rallumer...)

< Musique entraînante >

L'aventurier : Après 14 ans...

(Episode 1 : L'aventurier : En fait 19 parce qu'on a eu un léger problème de temporalité une fois de plus.)

L'aventurier : Retrouvez le village de Messina...

(Episode 1 : La fée : Qu'est-ce que le village a changé pendant notre absence !

L'aventurier : Il a l'air encore plus ruiné que nous !)

Le vendeur (un peu en recul) : Et commandez des pizzas « Messicaines » !

L'aventurier (comme s'il n'avait pas entendu) : Et suivez les plus grands aventuriers de l'Age d'Or Messinien...

(Episode 1 : La fée : D'après ce que j'ai compris, c'est l'âge des Bleuets des Champs. A moins qu'on n'ait déterminé cette date a posteriori...)

L'aventurier : Dans une aventure incroyable...

(Episode 3 : Le vendeur : Je ne crois pas, non...)

L'aventurier : Aux confins des Terres Messiniennes.

(Episode 3 : La fée : J'ai sombré dans la bouche interminable du serpent plumeux,

Le vendeur (en fond) : Euh...

La fée : J'ai mouché le vieux nez du monde, j'ai demandé pardon à un bossu,

L'aventurier (en fond) : C'est n'importe quoi !)

L'aventurier : Avec des personnages charismatiques...

(La fée : Je suis la fée de Lumière.

L'aventurier : Je suis l'aventurier intrépide.

Le vendeur : Je suis le vendeur artiste.)

L'aventurier : Des théories scientifiques...

(Episode 2 : Le vendeur : Eh bien on appelle ça le modèle du vendeur artiste, ou modèle aristotélien. J'ai montré que tout ce qui nous entourait avait en lui une partie d'eau et de matière, qui tendaient à rester sur terre, et une partie de lumière et de feu qui tendait à s'élever vers le ciel.

La fée : C'est cohérent...)

L'aventurier : Et des débats fiévreux.

(Episode 2 : L'aventurier : Mon épée n'est pas sèche et froide, elle est chaude et humide du sang colérique de mes ennemis qui auraient dû montrer moins de flegme à la vue de sa flamboyante lumière.

Le vendeur : Non non non ! Tu mélanges tout !)

L'aventurier : Apprêtez-vous à retrouver la brigade anti-Tang sur les chemins d'autres légendes !

(Episode 3 : Le vendeur : Suis les animaux crevés et chèvres mortes et tu iras à la Lune.)

L'aventurier : Bientôt... Dans vos oreilles !

< Fin de musique >

(Episode 5 ou 6 sûrement donc bien garder la réplique ! La fée : Je crois que quelqu'un ou quelque chose a provoqué la réouverture... des sept merveilleuses plaies de Messina !)

< Fin d'épisode >

EPISODE 1 : BELPHEGOR

Voix-off : Ces histoires se déroulent durant l'ère des cinq éléments commandés, quelques années après l'aventure des licornes...

< Retour près du village : pas de bruit, si ce n'est le souffle du vent >

L'aventurier : Eh bien, nous voici de retour...

La fée : Le monde voisin n'est pas si vaste que le vendeur nous l'avait vendu, finalement...

L'aventurier : Quatorze ans à le parcourir de part et d'autre, c'est pas rien ! Surtout à la vitesse où on peut courir sur les autoroutes.

La fée : En même temps, on ne peut pas dire que tu fendes l'air.

L'aventurier : Ah arrête ! Si seulement tu m'avais dit que tu avais utilisé mon épée comme broche à viande, je ne l'aurais pas laissée sur le feu...

La fée : Je parlais de fendre l'air avec tes jambes...

L'aventurier : Ah... C'est peut-être parce que c'est toujours moi qui porte tout !

La fée : Ouais... sauf la culotte !

< Ils marchent >

L'aventurier (en fond) : Gnagnagna...

< Ils s'arrêtent : ambiance du village un peu en ruine >

La fée : Qu'est-ce que le village a changé pendant notre absence !

L'aventurier : Il a l'air encore plus ruiné que nous !

La fée : On dirait que la place a été abandonnée...

L'aventurier : Oh, regarde la fontaine !

La fée : Ah, elle est à sec. C'est dommage, tu ne pourras même pas reprendre un bain...

L'aventurier : Non mais je parlais de **la statue. J'ai eu l'impression qu'elle bougeait.**

La fée : Mouais, j'ai l'impression que tu es encore sous l'influence du plat de fugule de la semaine dernière, toi.

< Bruits d'estomac >

L'aventurier : Beuarg, m'en reparle pas...

La fée : Et arrête de regarder d'autres femmes !

L'aventurier : Mais c'est une statue...

La fée : Ouais, ben, reste de marbre quand même...

L'aventurier : Les femmes...

La fée : Mouais...

< Ils marchent >

La fée : C'est bizarre, tout de même... Le village est une vraie épave...

L'aventurier (en fond) : Et sous l'épave, les pavés... Et sous les pavés, la place...

La fée : Mais les maisons semblent encore habitées... Hmmm, étrange...

L'aventurier : Eh bien on n'a qu'à entrer chez un grand Seigneur pour se renseigner... comme notre rang l'exige. Tiens, ici par exemple.

< Ouverture de porte qui grince >

La fée : C'est comme si **les gens refusaient d'accomplir les tâches nécessaires**... J'ai déjà lu ça quelque...

L'aventurier : Au lieu de jouer les limiers avec tes dilemmes élimés, tu pourrais peut-être allum(i)er la lumière... ma Fée !

La fée : Bien rattrapé...

< Sort de lumière >

La fée, l'aventurier et un villageois : OH MON DIEU !

| La fée : Mais c'est dégoûtant !

| L'aventurier : C'est immonde !

| Le villageois : Je ne vois plus rien !

La fée : C'est pire qu'un antre, c'est un ventre !

| L'aventurier : Qui êtes-vous ?

| Le villageois : Qui êtes-vous ?

Le villageois : Je suis Crepitus. Et vous ?

L'aventurier : Je suis l'aventurier intrépide, et ça, c'est ma Fée maîtresse de Lumière.

Le villageois : Quoi ?! Vous êtes les deux héros de la brigade anti-Tang ?

L'aventurier : C'est bien nous !

< Petit silence >

La fée : Eh oui...

< Petit silence >

L'aventurier : Voilà voilà...

La fée : Et sinon, qu'est-ce qui est arrivé au village ?

Le villageois : Ben rien, pourquoi ?

L'aventurier : Pourquoi ?!!! J'ai pas vu un truc aussi décharné depuis le **Crifeuil** que je me suis tapé après 3 jours de jeûne.

Le villageois : Vous jeûnez ?! Mais quelle horreur, vous vivez à quelle époque !

La fée : D'après ce que j'ai compris, c'est l'âge des Bleuets des Champs. A moins qu'on n'ait déterminé cette **date a posteriori.**

Le villageois : Oui merci, je sais encore quand on est. Je voulais juste dire que c'est stupide de jeûner quand on peut commander des pizzas de la boutique oubliée.

L'aventurier : Les affaires marchent apparemment...

La fée : Mais dehors...

Le villageois : Quoi dehors ?

La fée : C'est en ruine ! Vous ne sortez donc jamais ?

Le villageois : Ben non. On se fait livrer quand on a faim...

L'aventurier : Et pourquoi vous vivez dans le noir ?

Le villageois : Je ne sais pas... Un jour la bougie s'est éteinte et je n'ai pas eu le courage d'aller la rallumer...
Alors...

La fée : Je vois, et c'est plus pratique pour dormir, c'est ça ?!

Le villageois : Exactement ! (rire gras) Vous êtes maligne vous hein !

L'aventurier : La **paresse vous a gagné... Il est temps de vous remettre au travail, Crepitus !**

Le villageois : Hein ?!

L'aventurier : Et pas seulement vous... On va faire revenir la lumière dans chaque maison du village et remettre tout le monde au boulot. Et pas plus tard que tout de suite...

< *Sort de lumière* >

Voix-off : La fée se languit après le désallanguissement du village et quelques heures après avoir rallumé chaque chaumière, le village sortit de longues années de léthargie...

L'aventurier : Et nous, je crois qu'on a quelqu'un à voir...

EPISODE 2 : LUCIFER

< Musique légère >

Le vendeur : Et une « Messicaine » pour la 42, ça marche !

Client : MMmmmmh, mais comment faites-vous pour avoir une pâte si légère ?

Le vendeur : Ca c'est un secret bien gardé, **Belzébuth** !

L'aventurier : Je le connaissais aussi.

Le vendeur : Ca m'étonn... OH !! VOUS ! Vous êtes revenus !

L'aventurier : Eh oui, nous voici de retour !

Le vendeur : Mais ça fait au moins 10 ans !

La fée : 14.

L'aventurier : **En fait 19** parce qu'on a eu un léger problème de temporalité une fois de plus.

La fée (tout bas) : C'est bon, tu vas pas recommencer...

Le vendeur (blasé) : Ah... Alors **la crise financière d'il y a 8 ans** c'était donc ça... J'aurais dû m'en douter en fait !

L'aventurier : Visiblement, ça roule pour toi !

Le vendeur : Eh oui, ça roule même toute la journée... J'ai transformé la boutique oubliée en magasin de pizzas.

L'aventurier : On voit ça...

Le vendeur : Les épées ne se vendaient quasiment plus.

L'aventurier : Fichue paix.

Le vendeur : A qui le dis-tu...

La fée : Trop de paix tue l'épée.

L'aventurier : Alors tu profites un peu de notre notoriété ?

Le vendeur : Pas vraiment... Mais vous savez ce qui s'est passé depuis notre sortie du château ?

L'aventurier : On a vaguement appris qu'on était devenu la brigade anti-Tang et que les gens nous vénéraient...

La fée : Ils nous aiment comme on les aime.

L'aventurier : Voire beaucoup plus.

Le vendeur : Oui voilà, et donc ils essaient de nous imiter !

L'aventurier : Ah ? Ils font n'importe quoi ?

Le vendeur : Non ! Ils essaient d'acquérir ce qu'ils appellent « les cinq pouvoirs commandés ».

La fée : Cinq ?

Le vendeur : La maîtrise de l'eau, du feu, de la matière et de la lumière comme toi...

L'aventurier : Ca fait 4 éléments...

Le vendeur : Oui mais il manquait de stabilité, c'était un modèle qui ne tenait pas debout à mon sens. Alors je leur ai rappelé que le guérisseur avait parlé de « commander les pizzas ».

La fée : Donc ils cherchent à maîtriser les pizzas ?

Le vendeur : Voilà, c'est le petit plus qui, d'après mes savants calculs, permet de maintenir le modèle cohérent et d'expliquer ainsi tout ce qui nous entoure.

L'aventurier : Je ne comprends pas...

Le vendeur : Eh bien on appelle ça le modèle du vendeur artiste, ou modèle artistotélien. J'ai montré que tout ce qui nous entourait avait en lui une partie d'eau et de matière, qui tendaient à rester sur terre, et une partie de lumière et de feu qui tendait à s'élever vers le ciel.

La fée : C'est cohérent...

Le vendeur : Oui et ainsi j'explique le poids des objets. Par exemple, vous ne vous êtes jamais demandé pourquoi l'épée de débutant

(L'aventurier (en fond) : +3 en attaque)

Le vendeur : était plus lourde que le mouchoir usagé par exemple ?

La fée : Euh...

L'aventurier : ... Non, pas vraiment...

La fée : Mais c'est intéressant, continue...

L'aventurier : Bien qu'on ait encore quelques courses à faire, on ne va peut-être pas tarder nous...

Le vendeur : Eh bien les éléments légers sont principalement constitués de lumière et de feu tandis que les éléments lourds, comme ton épée, sont plutôt constituées d'eau de matière.

La fée : C'est confus.

L'aventurier : C'est con.

Le vendeur : Fi ! Du tout du tout ! Et ensuite, pour compléter le modèle, j'ai décrit le feu comme chaud et sec, la lumière humide et chaude, la matière sèche et froide et l'eau froide et humide.

L'aventurier : Donc mon épée est... faite d'acier ?

Le vendeur : Non ! Elle est lourde donc constituée d'eau et de matière. Ses caractéristiques sont froid et sec donc sa dominante est la matière.

L'aventurier : Alors j'ai une épée de matière ?

Le vendeur : Voilà !

< Bruit d'acquisition d'objet >

Voix-off : L'aventurier a une épée de matière !

Le vendeur : Et c'est ce qui explique que **finalement, tu n'as pas pu tuer Jim** avec sinon il s'en serait emparé avec ses pouvoirs de maîtrise de matière...

La fée : Mais pas du tout, **c'est parce qu'il était possédé !**

L'aventurier (en fond) : **On y est retourné 5 ans, alors...**

La fée : Et puis d'ailleurs, pour ce qu'il maîtrisait...

L'aventurier : Mais... qui t'a dicté tout ça ?

Le vendeur : Vous ne me croiriez pas... Mais ce n'est pas fini !

L'aventurier : Quoi ?!

Le vendeur : Stan maîtrisant le feu, le feu chaud et sec, donc Stan était un colérique ! Jim maîtrisant la matière était un mélancolique, sec et froid. La fée de lumière est une sanguine, et quant à moi, je suis plutôt flegmatique, froid et humide.

L'aventurier : Mais tu es possédé ma parole !

Le vendeur : Pas du tout ! J'explique tout sur tout ! J'ai acquis des connaissances divines !

La fée : Et tu vends des pizzas...

Le vendeur : Il faut bien que j'aide le peuple à vivre.

La fée : Mais tu leur apporte tout avec tant de facilité qu'ils ne font plus rien. Nous avons dû les sortir de leurs maisons de force !

Le vendeur : Est-ce ma faute si je suis un génie messinataire ?

L'aventurier : Tu n'es pas un génie, tu es givré ! Mon épée n'est pas sèche et froide, elle est chaude et humide du sang colérique de mes ennemis qui auraient dû montrer moins de flegme à la vue de sa flamboyante lumière.

Le vendeur : Non non non ! Tu mélanges tout !

L'aventurier : J'aimerais savoir ce qui t'es arrivé... Tu n'es plus le même !

Le vendeur : Si ! J'ai créé ce modèle de mes mains, pendant que mon esprit roulait des pizzas ! (plus bas) Ou... l'inverse !

La fée : Et pourtant on t'a aidé...

Le vendeur : Non, j'étais seul !

La fée : Je crois que j'ai compris ce qui est arrivé à Messina pendant notre absence...

L'aventurier : Quoi ?

La fée : Juste une hypothèse. Rien de très sûr... Il nous faut voir Lune, la poutie...

L'aventurier : Qui ça ?

Le vendeur : La vieille folle ?

La fée : Tu la remercieras quand elle t'aura guéri !

Le vendeur : Guéri ? De... de quoi ?

La fée : De ton orgueil.

L'aventurier : Eh oui ! A force d'exploiter l'or, l'or gueule.

Le vendeur : Quoi ?

L'aventurier : Rien, c'était pour conclure... J'ai l'impression qu'on est reparti comme avant, alors... En route compagnons !

EPISODE 3 : BELZEBUTH

< *Devant la boutique oubliée* >

L'aventurier : Et où se trouve cette fameuse Poutie ?

Le vendeur : **Suis les animaux crevés et chèvres mortes et tu iras à la Lune.**

L'aventurier : Quoi ?

La fée : C'est un dicton...

L'aventurier : Je préfère celui qui parle de la course entre le dragon cornu et la tortue.

Le vendeur : J'ai l'impression qu'on n'en entendra pas beaucoup parler, vu que le **dernier dragon qu'on ait vu à Messina a été transformé en montagne...**

L'aventurier : Intéressant mais on doit aller où alors ?

La fée (récitant) : Il faut suivre le poème : j'ai posé les yeux...

L'aventurier : Oh non mais ça va pas recommencer ! C'est OU ?!

La fée : Ecoute : j'ai posé les yeux sur le rempart de la vaste forêt Hyprenique surmontée d'une voie pour les Cimien, j'ai posé les yeux sur la statue de Stanislas Lerouge par lui-même, sur les jardins des cinq pendus, sur le Puissant Gontrak monté au Soleil, sur l'énorme travail des hautes montagnes grot(t)esques, sur le vaste tombeau aux milles carcasses, mais quand je vis le temple de Lune la Poutie, s'élevant comme un phare au milieu d'une mer terrestre, je ne pus retenir un « bigre, quelle diantresqueté ».

< Pause >

L'aventurier : Okay... J'ai écouté mais ça ne me dit toujours pas où c'est...

La fée : C'est en **Pithater...**

L'aventurier : Quoi ? Au bout du monde ?!

La fée : J'en ai bien peur.

Le vendeur : Et si on suit le parcours pour inexpérimentés ?

La fée : Ça ne change rien cette fois, il n'existe que deux routes pour confirmés et toutes deux sont longues et dangereuses.

L'aventurier : Mais il doit bien y avoir des différences entre chaque ?

La fée : Oui : dans le parcours rouge que je viens de vous citer, il est conseillé d'apporter une corde,

Le vendeur (en fond) : Sûrement pour se pendre...

La fée : Tandis que dans le parcours noir, le guide mentionne qu'il est intéressant de prendre une assurance vie chez... Oh... Mais...

L'aventurier : Quoi ?

Le vendeur : Oui ben c'était pas facile avec la crise d'il y a 8 ans, alors je me suis un peu diversifié...

L'aventurier : Et ta promesse faite aux licornes ?

Le vendeur : Elles sont parties non ? Leur commerce est le mien et je l'ai mieux développé en quelques années qu'elles en plusieurs...

La fée : Et voilà, tu recommences à être **orgueilleux...**

L'aventurier : Bon et alors le parcours noir, ça donne quoi ?

La fée : J'ai posé...

L'aventurier : Aaaaaaaaargh !

La fée : Mais écoute bon million : de toute façon, tu sais très bien que c'est comme ça que ça va finir...

L'aventurier : Oui, je sais comment ça finit... Allez, récite ton fichu poème...

La fée : Bon, j'ai posé mon épée entre les mille combattants du Fleuve,

L'aventurier (en fond) : Hein ?!

La fée : J'ai sombré dans la bouche interminable du serpent plumeux,

Le vendeur (en fond) : Euh...

La fée : J'ai mouché le vieux nez du monde, j'ai demandé pardon à un bossu,

L'aventurier (en fond) : C'est n'importe quoi !

La fée : Traversé la cité du rocher bariolé,

Le vendeur (en fond) : Ben voyons...

La fée : Puis j'ai dérobé la Couronne de marbre et j'ai parcouru le long mur d'où la Lune m'a vu arriver.

< Pause >

L'aventurier : Ok... C'est frais. Bon, alors on prend le premier parcours j'imagine...

Le vendeur : Pourquoi ça ?

L'aventurier : Ben entre poser les yeux sur des trucs ou devoir moucher des vieux nez et affronter mille combattants...

Le vendeur : Oui mais de l'autre côté, il y a la **Couronne de marbre à dérober...**

L'aventurier : T'es malade ?!

La fée : De toute façon, les deux parcours se valent : 4 étoiles de difficulté.

L'aventurier : Je préfère éviter d'être gobé par un serpent plumeux toutefois...

La fée : C'est des métaphores tout ça...

Le vendeur : Voilà, c'est des métaphores ! Alors on prend le parcours noir ?!

L'aventurier : Espèce de fou...

La fée : Il n'est pas fou, il est juste aveuglé...

L'aventurier : Des restes de ton sort Noïrorétine ?

La fée : Non, je veux dire aveuglé par l'or... Les richesses... La démesure...
Le vendeur : Ca va, j'ai compris !
L'aventurier : Bon, on n'a qu'à voter, comme au bon vieux temps !
La fée : Bonne idée !
Le vendeur : Non non non !! C'est injuste !
L'aventurier : Qui vote pour le deuxième parcours ?
< Une seule main >
Le vendeur : Evidemment...
L'aventurier : Et le premier ?
< Une seule main >
L'aventurier : Ben, lève ta main !
La fée : Non, moi je suis neutre.
L'aventurier : Quoi ?! Mais pourquoi ? C'est nouveau ça, on peut être neutre ?
Le vendeur (en fond) : Alors elle tient avec moi !
La fée : Eh bien je m'en moque, les deux parcours sont identiques...
L'aventurier : Pas du tout !
Le vendeur : Bon alors on fait comment ?
L'aventurier : Bien... On n'a qu'à départager ça au pavé, guerre, épée... [*version de pierre papier ciseau ^^*]
Le vendeur : Vendu !
La fée (en fond) : Evidemment...
L'aventurier : Prêt ? 1... 2... 3 !
< Les deux mains fusent >
L'aventurier : Les pavés disséminent les foules de guerrier, j'ai gagné.
Le vendeur : Quoi ?! Pas du tout ! La guerre recouvre les pavés ! J'Al gagné !
L'aventurier : Mais non, c'est le pavé qui gagne !
Le vendeur : Je ne crois pas, non...
La fée : Il a raison...
 | Le vendeur : Quoi !
 | L'aventurier : Quoi !
La fée : Je dis que le vendeur a raison...
 | L'aventurier : Bien sûr que non !
 | Le vendeur : Ah tu vois !
La fée : L'épée coupe la guerre, le pavé bloque l'épée donc la guerre bat le pavé...
L'aventurier : Qu... Pffff, fichu jeu !
Le vendeur : Whoouhou on suit la piste noire !
La fée : Dans le combat entre le rouge et le noir, c'est toujours le Noir qui l'emporte...
L'aventurier : Alors allons-y, allons poser nos armes entre les mille combattants du Fleuve...
< *Fin d'épisode* >
Belzébuth (client du début de l'épisode 2, essoufflé) : Haemmm haemmm... Je... Je peux venir avec vous ?
Le vendeur (tout bas) : Belzébuth, mon meilleur client...
L'aventurier : Euh...
La fée : Non merci. Un seul démon suffira. Allons-y.
< *Fin d'épisode* >

EPISODE 4 : ASMODEE

Le vendeur : Par où commence l'aventure ?

La fée : Il nous faut traverser le Fleuve aux mille combattants...

L'aventurier (cynique) : Prometteur...

La fée : Reste à voir s'ils sont vraiment cruels et sanguinaires.

L'aventurier : Ce n'est pas vraiment une question. Quand on erre dans les fleuves en proie à d'atroces souffrances, on devient vite cinglé.

Le vendeur : Et ensuite ?

La fée : Après il y a la bouche du serpent plumeux...

Le vendeur : Je connais un prince qui raconte à qui veut l'entendre qu'il aurait croisé une bestiole de ce genre et qu'ils peuvent engloutir un éléphant au petit déj'...

La fée : C'est stupide, ça doit lui donner une forme de chapeau géant !

Le vendeur : Exactement. D'ailleurs, si tu lui réponds ça, le Prince t'offre un renard à apprivoiser.

La fée : T'es sûr de ce que tu racontes ?

Le vendeur : Oui, enfin... Il me semble, hein...

La fée : Mouais...

L'aventurier (au vendeur) : Et il y a, ça, dans tes assurances : gobage par serpent ?

Le vendeur : Je t'envoie promener.

L'aventurier (seul) : De mon temps, les expressions...

Le vendeur : Et après le serpent ?

La fée : Et bien après ça, on s'arrêtera pour prendre le goûter, qu'en dites-vous ?

L'aventurier : C'est une blague ?

La fée : Pas du tout ! Si on se dépêche un peu, on devrait arriver à l'auberge d'Asmodée d'ici moins de dix minutes.

| Le vendeur : Chez Asmodée ?!

| L'aventurier : QUOI ?!

L'aventurier : Tu veux dire qu'on va faire **deux des sept étapes vers la Poutie en seulement dix minutes** ?!

La fée : Ben oui. C'est un parcours pour confirmé, mais ça prend **pas plus de deux heures en traînant**. Faut pas abuser, on n'est pas des machines !

L'aventurier : Tu m'avais dit que c'est en Pithater, au bout du monde.

La fée : Il suffit de connaître les bons chemins. Pourquoi crois-tu que c'est moi qui nous ai toujours guidé pendant ces 14 années ?

L'aventurier (très théâtral) : Mais je veux des quêtes longues moi, je veux du rêve, je veux de l'épique, je veux de l'héroïsme...

(Et là, chanson légère et décalée – style la Carioca dans la cité de la peur, dont c'est inspiré pour le début – ou autre chanson...)

Petit solo d'intro

Sais-tu partir à l'aventu-reuh ?

Ce n'est pas une virée en voiture...

La fée (en fond, très chantée) : En quoi ?

C'est vraiment pas très compliqué,

C'est la chasse à... chasse à l'XP !

Solo...

Le vendeur (en chantant à son tour) :

Ce n'est pas une promenade à licorne,

Encore moins un arrêt à chaque borne...

La fée (en fond, très chantée) : Où ça ?

Kilométrique ou dépassée... C'est en nature,

Une quête qui dure !

Solo...

L'aventurier et le vendeur (en chantant) :

Mais nous...

C'est toujours des quêtes d'une heure...

Il nous arrive mille malheurs...

Et on finit toujours

Par devoir écouter

Les bien trop longs discours

Des licornes et des fées...

La fée (en fond, en colère) : Qui ça ?

Solo... interrompu par la fée.

La fée : Allez, allez... C'est pas comme ça qu'on va arriver chez Asmodée à l'heure... On risque de rater le cours des feuillages.

L'aventurier : C'est quoi ? Encore de la botanique ?

La fée : Il faut croire... Je ne connais que de réputation.

Le vendeur : Vous ne serez pas déçu... Hum...

La fée : Ah, tu connais ?

Le vendeur : Oh, j'ai quelques notions qui concernent les feuillages dans mes théories, oui. Tout ce qui concerne les tenues légères, les éléments légers, lumière et feu, tout ça tout ça... **Le luxe, la luxure...**

L'aventurier : Bon, tout ça ne nous dit pas où est ton fleuve des mille combattants...

La fée : Je pense que c'est dans la direction que pointe mon index.

L'aventurier : Oh d'accord. Alors, suivons-la.

< Marche >

Voix-off (aventurier se pinçant le nez) : Ces deux derniers dialogues d'une surprenante justesse vous ont été offertes par l'équipe de Messina. Retrouvez nos aventures sur <http://messina.mimiryudo.com>, le site hébergé par Celebo.

Le vendeur : Ah, le site...

L'aventurier (tout bas) : Pince-toi le nez, pince-toi le nez !

< En fond, on commence à entendre le fleuve >

Le vendeur (en se pinçant le nez à son tour ^^) : Ah pardon... Je disais, le site a changé ?

L'aventurier (tout bas) : Tout à fait, l'ancien subsiste mais la saga est...

La fée : Humm !!

L'aventurier (tout bas) : Oups, je crois qu'elle s'ennuie.

La fée : Exactement. Nous voici aux abords du fleuve, et c'est ici que nous devons le franchir !

L'aventurier : Mais comment tu peux savoir où il faut traverser ?

La fée : Rappelle-toi le dicton.

L'aventurier : Lequel ?

La fée : Suis les animaux crevés et chèvres mortes et tu iras à la Lune.

< Silence >

L'aventurier : Et ?

La fée : On vient de passer une chèvre pendant que vous faisiez votre promo...

L'aventurier : Ah oui, tiens... Je vais aller la fouiller...

< Il s'éloigne >

La fée : Ouais, bref... Et après la chèvre, je vois de l'autre côté un gros animal chevelu gisant aux bords du fleuve.

Le vendeur : Où ça... Je ne vois rien !

L'aventurier (en fond) : OH BON BILLION !!!!

La fée : Tu vois le **vieux guerrier borne avec sa hache archi-destructrice de Klörn +36 en attaque, +2 en magie de feu** ?

L'aventurier (en fond) : Eh ! J'ai trouvé une **épée forgée +53 en combat rapproché et +16 en défense sur la chèvre** !

Le vendeur : Oui, oui, je vois, à côté du pirate qui tape avec sa longue-vue sur un nain-cyclope, c'est bien ça ?

L'aventurier (en fond) : C'est pas croyable ! Et en plus, une ceinture d'Amazone +6 en nouveaux corps.

La fée : Oui ! Eh bien, juste derrière eux, la crinière qui dépasse, c'est celle d'un lion je pense.

Le vendeur : Ah d'accord !

L'aventurier (en fond) : Eh !

< Il revient >

L'aventurier : Vous m'écoutez ?

Le vendeur : Non.

La fée : Pas vraiment...

L'aventurier : M'en doutais. Qu'est-ce que vous regardez là ? Y'a rien...

< Ils se retournent vers lui >

Le vendeur : Tu ne les vois pas ?!

L'aventurier : Qui ça ?

Le vendeur : Les mille combattants !

L'aventurier : Ah, eux ? < Pause > Non.

La fée : Tu rates quelque chose.

L'aventurier : Certainement. Bon, on traverse ?

< Il avance >

La fée : Je veux bien essayer moi, mais...

L'aventurier : Allez, hop !

< Il pose le pied dans l'eau >

| Le vendeur / La fée : ATTENTION !!

La fée : Ils approchent !

L'aventurier : Plaît-il ?

Le vendeur : Ils viennent sur nous !

L'aventurier : Allons allons, bien sûr que non ! Allez, suivez-moi !

< Bruits de fantômes de temps à autre à partir de maintenant >

Le vendeur : Oh oh...

L'aventurier : Quoi...ENCORE ?!

La fée : Ils nous encerclent... Et ils ont l'air plutôt menaçant.

L'aventurier : Allons bon, montrez-les moi que je lamine tout ça avec ma... (fier, heureux) nouvelle épée forgée !

< *Bruit d'épée qui fend l'air* >

< *Cris aigus des fantômes* >

Le vendeur : Oh oh...

L'aventurier : Je les ai fait déguerpir ?

La fée : Pas vraiment...

L'aventurier : Alors quoi ?

La fée : Ils veulent... Ils veulent nous tuer sauf si...

L'aventurier : SAUF SI QUOI HEIN ?! Tu crois que je ne vous vois pas venir avec vos poèmes à la mords-moi le nœud ?!

La fée : Sauf si tu poses ton épée au milieu du Fleuve...

L'aventurier : Mais bien sûr ! Et après ça **Nyalo** va vous laisser partir !

La fée : Oui, normalement... Eh mais ! Une minute là !

< *Arrêt des bruits de fantômes, tout s'arrête* >

La fée : Comment tu sais que Nyalo est parmi eux si tu ne peux pas les voir ?!

L'aventurier : Euh... Ben... Vous l'avez...

La fée (qui crie de plus en plus) : Non on n'a rien dit !

Le vendeur (en fond) : Ben si...

La fée (sans l'écouter) : Alors tu savais qu'on te demanderait de suivre le poème et tu préfères nous laisser mourir ici plutôt que laisser ta foutue épée !!!

L'aventurier : C'est pas... < Pause > Oh, et puis, c'est bon hein ! < Pause > Moi aussi je peux... < Pause > Moi aussi, je... Rhaaaaa... Vous auriez pas pu faire semblant de les ignorer ?

< *Il lance son épée dans l'eau, bruits de fantômes qui disparaissent* >

La fée : Oh !!

L'aventurier : Allez vite, tant qu'ils sont affairés autour de l'épée...

< *Ils courent* >

La fée : Je suis... (essouffée) fière de toi.

Le vendeur : Bien joué.

L'aventurier : C'est ça ouais. Plus vite, ils commencent à s'écarter...

La fée : Oh non, les revoilà.

L'aventurier : T'es sûr de ce qu'ils t'avaient dit ?

La fée : Bien sûr que non, je ne parle pas le fantôme...

L'aventurier : QUOI ?!

Le vendeur : On va être encerclés, courez !

< *Course avec le bruit des fantômes qui se rapproche* >

L'aventurier : Tu m'as... (essouffé) trahi !

< *Un bruit parmi les fantômes émerge et forme le mot « Attendez » très ralenti* >

< *Mix de pas sur l'herbes et pas sur l'eau* >

Le vendeur : Ouf, c'est bon.

La fée : J'y suis. Vite, dépêche-toi, ils te rattrapent !

L'aventurier : J'ai... J'ai... On tire mon pieeeeeeeeeeeeeeeeeed !

< *Chute dans l'eau* >

Fantôme à la voix qui se rapproche de plus en plus de celle de Jim : MOOUUUUAHAHAHAHA...

La fée : Noooooooooon !

< Fin d'épisode >

EPISODE 5 : MAMMON

< Ambiance « fantômes »>

Le vendeur : Non, n'y vas pas, le fantôme...

La fée : Vite, essaie de trouver quelque chose à lancer sur Jim.

< Elle se dirige vers l'eau (s'éloigne donc parle de plus en plus fort + bruit d'éclaboussure dans l'eau) >

Le vendeur : Mais je n'ai rien sous la main. Jim ?

La fée : Alors regarde sous tes pieds l'hydre morte !

Le vendeur : Ah... ah oui, en effet. Drôle de bestiole, on dirait un dragon à sept têtes.

La fée (crie presque) : Shoote dedans !

L'aventurier < réémerge > : Hmmmmmaaaah

< Shoot du vendeur, l'aventurier qui vient de se relever est touché par la tête et retombe dans l'eau >

Jim : Aïe euh !

La fée (en même temps) : (en parlant de l'aventurier) Le revoilà... (juste après le choc) Mais t'es cinglé ?

Le vendeur : Oups, j'ai mal visé. (en fond) Eh, la tête repousse.

< La fée plonge >

< Silence, il ne reste que les bruits de fantôme dans l'air >

Le vendeur : Tout cela ne me dit rien qui vaaaaaaaaaaaaille... (il s'enfuit)

< Les deux réémergent de l'eau et halètent >

Jim : Reste là !

Le vendeur : J... JIM ?!

Jim : Jim Lebleu, agent immobilier. Vous pouvez m'appeler Serpent Plumeux.

L'aventurier : J'ai sombré dans la bouche du serpent plumeux... ?

Jim : Tu m'as démandibulé la mandibule, ouais.

La fée : Pourquoi tu as essayé de nous tuer, ordure ?

Jim (à part) : C'est r'parti... Je n'ai pas essayé de vous tuer. J'ai plongé pour secourir l'aventurier dès que je l'ai reconnu. Et là, je venais à peine de le relever quand un je-ne-sais-quoi hideux l'a projeté dans ma mâchoire.

La fée (en fond) : Sombrier dans la bouche du serpent plumeux...

Le vendeur : Une tête d'hydre.

Jim : Une tête d'hydre ?

Le vendeur : Oui.

Jim : L'ambiance n'a pas changé à ce que je vois.

La fée : Où étais-tu passé pendant tout ce temps, Jim ?

Jim : Oulà, c'est une longue histoire...

L'aventurier : Dites, ça ne vous dirait pas qu'on s'éloigne un peu du fleuve aux mille combattants ?

Le vendeur : Ouais, ouais, ouais, allez on s'en va.

Jim : Ok ok, je vous suis un peu...

La fée : Mais tu n'as pas de lien qui te retient ici ?

Jim : A part le fait que je sois dans un monde où les nez n'existent pas, non.

La fée : Ah. Mais pas de pacte sanguinaire, ton âme perdue, ton cœur cédé ?

Jim : Non, non, rien de tout ça.

La fée : Alors pourquoi t'es resté avec des fantômes pendant 19 ans ?!

Jim : Ça fait pas 14 ?

| L'aventurier (las) : Problème de sort...

| Le vendeur (las) : Problème de sort...

Jim : Ah amaryllis, ils m'ont bien roulé sur les intérêts...

La fée : Je me suis un peu égaré.

L'aventurier : Un peu égaré dans un labyrinthe temporel de murs faits d'herbes fluos où j'ai passé trois ans à me nourrir de baies multicolores avant de te retrouver.

Le vendeur (en fond) : Ah, quand même.

Jim : Bon bon bon, allons nous abriter sous la grotte en face.

< Pas >

Le vendeur (à l'arrière) : Euh... t'es sûr que c'est pas un antre ?

< Transition >

La fée : Raconte...

Jim : Vous vous souvenez quand j'étais possédé ?

< Flashback >

< Scène ridicule où Jim semble à une fête : >

Jim : Je vous aime tous les gens, youhouuuuuuuuu. She's a ladyyyyyy... Taaalaallala !

< Fin du flashback >

Jim : Euh non, l'autre fois.

< Flashback : extraits rapides de l'épisode 7 où Jim est possédé >

Jim : En fait, je suis resté bloqué dans le mouchoir usagé pendant plusieurs semaines...

La fée : Ils pensaient tous que tu étais mort.

L'aventurier : On a quand même passé 5 ans là-bas à suivre mille pistes de madame la fée-tective.

La fée : Oui bon... J'avais entendu dire que ton épée était faite de matière et que du coup, elle ne pouvait rien contre Jim et ses pouvoirs.

Le vendeur : Eh, mais c'est ma théorie ça !

La fée : Ah... (gênée) Euh oui mais... forcément ! Tes démons t'ont poussé à la faire connaître sur tout le territoire de Messina. Bon, alors...

L'aventurier : Attends une minute, si tu l'avais entendu je l'aurais entendu aussi je crois... Sauf si c'était pendant la période des herbes fluos.

La fée : Voilà, ça doit être ça. Bon, Jim tu nous la racontes ton histoire ?

Jim : Ca a été long... Enfin quand même, tu n'as pas l'air très surprise de me revoir !

La fée : Mais arrêtez avec ça, je viens de vous expliquer...

Jim : J'ai l'impression que tu nous caches quelque chose. Bref... Un soir, le mouchoir usagé où j'étais, affaibli, retenu par un épais liquide muq...

L'aventurier : HUM HUM.

Jim : Un soir donc, le mouchoir s'est envolé. Tu te souviens ?

L'aventurier (ironique) : Humm... Ah ouiiiiiii... Non. Désolé de te décevoir, mais tu n'as pas été le seul mouchoir de ma vie.

La fée : Et donc ?

Jim : Un oiseau m'a capturé, puis m'a relâché dans un arbre, où je suis resté bloqué longtemps. Très longtemps. Ensuite, le mouchoir s'est un peu... < forte respiration > a perdu de sa... < avale sa salive, désespéré, comme si le mouchoir était un être vivant > vitalité... je ne sais pas comment vous dites...

L'aventurier : Il a morv-lé ? (morflé/morve)

Jim : Voilà. Et un coup de vent a réussi à m'envoyer dans ce fleuve. J'ai rencontré un démon qui m'a libéré...

Le vendeur : C'est super ça !

La fée : Et c'est tout ?

Jim : Non, il m'a aussi expliqué le mal que j'avais fait subir à ce mouchoir et à tous les précédents que j'avais pu utiliser. Il m'a converti à son Eglise.

| La fée : Ah, c'est là que le bât blesse.

| L'aventurier : Ca peut avoir une Eglise un démon ?

Jim : Du coup, je... J'ai préféré rester dans cet état. Sans nez.

Le vendeur : On peut prendre un coup de soleil quand on est un fantôme ?

L'aventurier : Stupéfiant.

Jim : Et j'ai gardé le mouchoir... Pour me souvenir...

< Il montre ce qu'il reste du mouchoir >

| La fée : Beurk

| Le vendeur : Aaaaah...

L'aventurier : Vraiment stupéfiant...

Le vendeur : En tout cas, l'équipe revient au complet.

L'aventurier : A ce rythme là, même Stan va revenir.

La fée : Impossible...

Umond (voix de Stan, un peu enrhumé) : Sans augbentation, ça m'étonnerait...

| L'aventurier : Aaaaah !

| Le vendeur : Aaaaah !

| La fée : Aaaaah !

Umond : Parton je parlais tout seul.

La fée : Qu'est-ce que vous faites là ?

Umond : Partonnez mon intrusion, mais vous êtes dans ba caferne.

Le vendeur : Vous êtes l'homme des cavernes ?

Umond : C'est fa.

Le vendeur : C'est incroyable ! J'entends parler de vous depuis tellement de temps.

L'aventurier : C'est qui ?

Le vendeur : Le feu, les petits dessins sur les murs et tout ça, c'est lui.

Umond : Oui oui, ça et la roue. J'envisage vaguement d'en mettre 4 avec une petite maison dessus et lancer ça sur... enfin bref, vous ne connaissez sûrement pas. Mais pour l'instant, je préfère m'atteler à ma ligne de vêtements en peau d'animaux.

Le vendeur : Ah, ben je reviens...

< De temps en temps, au fond, on entendra le vendeur faire des efforts : il est en train d'arracher la peau du Lion vu à la fin de l'épisode précédent >

Umond : Je suis Umond, créateur de foves indispensables au bon dévellobebent de l'hubanité.

La fée : UMOND L'ANCIEN ?!

Umond : Ah, on se connaît ?

La fée : J'ai lu tous vos travaux sur le feu. Le coup d'éclair sur l'arbre, la traversée pour aller le récupérer, le retard, le feu éteint, l'invention de l'antenne parabolique, le paratonnerre, votre ami carbonisé, l'invention du feu... Génial.

Umond : Une étude profpective randomifiée sur 423 arbres. Des années de boulot.

La fée : Je suis fan. Vous voulez bien me dédicasser un rocher dans une caverne ?

Umond : Bien sûr, je vous dessinerai un mammoth un de ces quatre.

L'aventurier : Ouais, ouais, c'est bien. Sinon vous voulez quelque chose ? On était en train de parler là...

Umond : Il n'y a qu'un seul truc que je n'ai jamais pu inventer... Un papier suffisamment fin pour me moucher sans m'irriter le nez, suffisamment épais pour ne pas salir mes doigts.

L'aventurier : J'ai ce qu'il faut !

< Prend le mouchoir de Jim >

Jim : Eeeeeeh non !

Umond : Merfi.

< Umond se mouche dedans >

Jim : Noooooooooooooon !

Umond : Bof, pas terrible. < Il le chiffonne > Enfin, encore merfi, hein. Allez, je vous laisse, j'ai un rendez-vous d'affaire. < Il s'en va >

Jim : Rends-moi ça.

La fée : Jim ! Voyons...

Jim : Mon précieux... mouchoir.

L'aventurier : Bon et bien voilà. D'une pierre deux coups : tu es libéré du mouchoir et de tes sornettes de diablerie, et on vient de passer la troisième étape.

Jim : Pardon ?

La fée : Moucher le vieux nez du monde...

Le vendeur (revenu) : TADAM !!

L'aventurier : Qu'est-ce qu'il y a ? Qu'est-ce que tu fais avec cette peau de... Eh !

La fée : C'est le lion qu'on a vu avant de traverser ?

Le vendeur : Tout juste. Je vais voir ce qu'il peut me faire comme vêtement là-dedans... Alors il est où Umond ?

L'aventurier : Parti.

La fée : C'est immense ! Tu pourras le couper en deux, et filer la moitié à Jim.

< Ambiance glauque >

Le vendeur : HORS DE QUESTION !

La fée : Mais il y a deux fois trop de peau !

Le vendeur : C'est à MOI ! A MOI !

< fin d'ambiance >

Jim : Il est toujours comme ça ?

L'aventurier : Oui.

La fée : Il fait preuve d'avarice... Même Mammon l'a possédé...

Le vendeur : Qui ça qui quoi ?

La fée : Mammon... Le démon de l'avarice.

L'aventurier : Je crois que le temps des explications est venu.

Jim : Ouais...

La fée : Bon, d'accord, je vais faire bref, on n'a pas le temps. Je ne vous l'ai pas dit avant parce que je voulais que Jim soit là pour éviter les répétitions nuisibles à la qualité d'ensemble.

Jim : Comment savais-tu que j'allais revenir ?

La fée : J'ai voyagé pendant 3 ans dans plusieurs futurs. Et ils sont plus qu'inquiétants pour nous d'ailleurs... Je vous réexpliquerai ça plus tard en temps voulu.

L'aventurier : QUOI ?! Tu m'as dit que tu étais perdue comme moi.

La fée : Il le fallait. J'ai compris pendant ce séjour ce qu'il fallait faire. J'ai connu plusieurs centaines d'issues en essayant de revenir à notre époque... J'ai tout vu : les démons, leur réunion, l'escapade des quatre chevaux, la pluie marron... la mort. Et un seul de ces futurs peut nous permettre de nous en sortir tous les cinq.

Le vendeur : Cinq ?

L'aventurier (en fond) : Pendant que je mangeais des fruits jaunes, violets et marrons...

La fée : J'ai compris ce que vivaient les licornes... Pas facile tous les jours de connaître la solution. Il ne faut pas se tromper dans les choix... Et le premier consistait à revenir sauver Messina...

L'aventurier : Qu'as-tu vu ?

La fée : Ce qui se passera si on n'arrive pas à La Poutie... Depuis notre départ, il y a... plus d'une décennie... les sept démons de Messina ont côtoyé de faibles esprits. Belphégor, démon de la paresse, s'est incrusté dans chacun... Souvenez-vous de Crépitus qui ne voulait pas se lever allumer la lumière...

L'aventurier : Oui d'accord... Ça fait un...

La fée : Quant aux autres... Il suffit de regarder notre ami le vendeur pour voir ce qu'ils ont fait...

Le vendeur : Quoi ? Je t'emmure !

La fée : L'orgueil, c'est Lucifer, la gourmandise aveugle, la glotonnerie, ça c'est Belzébuth. Ses pizzas ont aidé les démons à faire céder le peuple à Belzébuth. Je suis même persuadée que toutes ses idées, ses théories, ses créations de nourriture... tout cela est l'œuvre des démons. Asmodée est le démon de la luxure... Je crois que tu côtoies une certaine Asmodée, non ?

Le vendeur : Oui enfin je... Comme tout le monde, quoi.

La fée : C'est bien le problème qu'il faut régler. Et tu viens de prouver par ton avarice que Mammon t'a également perverti...

L'aventurier : Eh ben... Un vrai assemblage de démons.

Jim : Y'a pas à dire, ce vendeur sait se donner.

Le vendeur : Ça fait 5 démons ça.

L'aventurier : Et les derniers sont sûrement les plus terribles d'entre tous, j'imagine ? Il y a toujours des radiations dans ces cas-là.

La fée : Non, pas vraiment. Le démon de la colère, de la petite folie dévastatrice... Satan.

L'aventurier : On s'attendait pas à ça...

Jim : Ah ah... Toujours aussi folichon votre troupe.

La fée : Et le démon de l'envie... Léviathan.

L'aventurier : Super... Et comment on enraie ça ?

La fée : Je n'en sais rien, mais la Poutie pourrait nous y aider. Je ne sais pas encore vraiment qui a fait ça, mais... Je crois que quelqu'un ou quelque chose a provoqué la réouverture... des sept merveilleuses plaies de Messina !

L'aventurier : Alors, plus une minute à perdre. Suivons les animaux morts et en route vers Lune, la Poutie.

EPISODE 6 : SATAN

Jim : Alors, c'est quoi la prochaine étape, miss fée la voyante ?

Le vendeur : Il faut demander pardon à un bossu, traverser la cité du rocher bariolé...

L'aventurier : J'ai déjà eu les baies bariolées, merci bien.

Jim : Je ne savais pas que vous aviez sombré dans les herbes hallucinogènes.

Le vendeur : La suite est plus intéressante : voler la Couronne de marbre !

La fée : Et SURTOUT parcourir le long mur d'où Lune nous verra arriver pour te libérer de tes démons...

Le vendeur : Oui aussi.

Jim : Et vous avez un plan ?

| L'aventurier : Oui.

| La fée : Non.

L'aventurier : Mais tu m'avais dit que les itinéraires duraient deux heures ?!

La fée : Le plan nous recommande juste de suivre le dicton.

Jim : Quel dicton ? Celui qui dit que rien ne sert de courir, parce que ça donne des points ?

L'aventurier : Non une histoire d'animaux morts qui mènent à la Poutie.

Jim : Et c'est qui cette Poutie ?

Le vendeur : Une oracle... Bon, on va pas te refaire toute l'histoire, fallait être là avant !

La fée : On a trouvé un lion et une hydre.

L'aventurier : Ca me rappelle quelque chose.

Jim : Bof, tu dis toujours ça.

L'aventurier : Oui mais là... Enfin bref. Jim a raison : c'est quoi la prochaine étape ?

La fée : Et si on avançait vers l'immense rocher multicolore, là-bas.

Le vendeur : Ca ne me semble pas une très bonne idée d'avancer autant à découvert.

Jim : C'est nouveau ça ? Avant on ne prêtait jamais attention à ce genre de détail !

L'aventurier : Maintenant non plus, c'est juste le vendeur qui divague... (à voix basse) Ne t'inquiète pas, il n'est plus lui-même...

Le vendeur (en colère) : Ca suffit maintenant ! Je suis possédé par 7 démons, on me traite de paresseux, de débauché. Je vous demande un peu qui m'a laissé tomber la dernière fois ?

La fée : C'est Satan qui parle là. N'écoute pas sa colère.

Le vendeur : Non ce n'est pas Satan !

L'aventurier : Si ce n'est Satan-te, alors c'est Sonon-cle.

Jim : Navrant... Vraiment, les fantômes ont meilleur humour.

Le vendeur : Allez où bon vous semble, suivez les bestioles, moi je rentre à ma boutique.

La fée : NON ! Tu ne peux pas.

Le vendeur : C'est ce qu'on va voir <il s'enfuit en courant, dans la direction du rocher toutefois>

La fée : Rattrapez-le, vite ! S'il s'enfuit, c'en est fini de nous.

< Ils courent tous >

L'aventurier : Reviens, vendeur !

Jim : Comment il s'appelle déjà ?

L'aventurier (essoufflé) : Euh, ben on l'a toujours appelé vendeur. (il tente d'appeler, sa voix se fait de plus en plus lointaine) : John ? Jérôme ? Nicolas ? Mathieu ? Serge ? Julien ? Boooooob ???

Le vendeur (au près, comme si c'était lui qu'on suivait) : Encore un effort, si j'arrive à me mettre à l'abri dans un recoin du rocher... (essoufflé)

< Transition >

< Essoufflements >

L'aventurier : Il avance vite le bougre !

La fée : On l'a perdu, tout est fichu.

Jim : Bon débarras, oui ! Qu'est-ce que ça peut nous faire ?

La fée : Sans lui, la Poutie ne pourra pas s'attaquer aux 7 merveilleuses plaies de Messina...

L'aventurier : Et alors ?

La fée : Alors ils vont accumuler suffisamment de puissance pour libérer les quatre... Je ne sais même pas s'il est encore temps de l'empêcher.

L'aventurier : En d'autres termes ?

La fée : Euh, je ne sais pas... On va tous mourir ?

L'aventurier : Ah, ok... EN AVANT !

< Ils courent de plus belle >

L'aventurier (à l'avant) : Pardon, pardon !

< Bruit de biche qui court, suivi par un homme, et les trois qui les dépassent en les bousculant >

Jim : Je rêve où on vient de bousculer un bossu et une biche ?

La fée : Ce qui m'étonne le plus, c'est que la biche vient de se suicider dès qu'on l'a dépassé.

L'aventurier : Elle est sûrement déçue de n'être pas la plus rapide.

La fée : En tout cas (essoufflement), tu as demandé pardon à un bossu, on avance.

L'aventurier : La personne qui a écrit cet itinéraire est vraiment très...

Jim : Au courant...

L'aventurier : Je crois...

La fée : Oui, voilà, vous avez compris.

L'aventurier : Oh non, mais c'est pas vrai !

Jim : Attention, derrière toi !

< Choc, bruits de sanglier en continu >

Jim : Oh mon Dieu !

La fée : Quelle horreur !

L'aventurier : Quoi ?! Qu'est-ce qu'il y a ?

La fée : Retourne-toi...

L'aventurier : Ca ne craint ri... (retourné) Oh là là...

Jim : Tu as carrément fait tomber ce sanglier sur le dos, on dirait une vieille tortue malade.

L'aventurier : Il faudrait peut-être mieux l'achever.

Jim : D'autant que là pour le coup, c'est pas un animal mort...

La fée : Bon allez, on n'a pas le temps, il faut avancer. Le rocher n'est plus qu'à quelques pas...

< Transition >

L'aventurier : C'est coloré...

Jim : C'est le moins qu'on puisse dire.

La fée : Ne nous égarons pas. Ses traces semblent tourner vers ces écuries derrière vous.

L'aventurier : Oh, en effet...

Le vendeur : SORT DU JET D'EAU !

L'aventurier : Noooooon...

Le vendeur : MOUHAHAHA...

< Une vague les recouvre tous les trois >

L'aventurier (ressort de l'eau) : Pouaah !

| Jim : Pffff....

| La fée : (tousse)

Jim : Tu aurais pu nous le dire !

La fée : Je ne me souvenais plus de ça... C'est compliqué, j'ai vécu tellement de choses toutes similaires...

L'aventurier : Je vais passer ma journée sous l'eau, si ça continue.

La fée : En tout cas, il vient d'effacer ses dernières traces.

Jim : Il nous a semé ? Super !

L'aventurier : Ca n'est pas bien grave...

La fée : Comment tu peux dire ça ?

L'aventurier : Je sais où il est.

Jim : Je suis le seul à ne pas connaître le futur ici ?

La fée : Ah oui, la couronne !

L'aventurier : Non, mais tu es le seul à ne pas savoir l'interpréter.

La fée : Il faut trouver le...

L'aventurier : Le palais est juste en face de nous.

Jim : Comment tu sais ça ?

L'aventurier : Il est écrit : « Palais royal. Admirez la couronne de marbre pour seulement quatre pièces d'or.

Reproduction sur tablette interdite »

La fée : J'aurais dû ramener un appareil photo.

L'aventurier : Un quoi ?

La fée : Rien... Allons voir ça.

L'aventurier : Attends, j'ai une meilleure idée. C'est quoi la prochaine étape ? Le mur ?

La fée : Oui, le mur d'où Lune nous voit arriver.

L'aventurier : Alors on laisse tomber la couronne, et on le prend de surprise.

Jim : Sauf qu'il faut savoir où est le mur.

L'aventurier : Regarde au sol.

Jim : Encore un écriteau ?

L'aventurier : Mieux ! Des plumes d'airain mort, et plus loin le reste des oiseaux...

La fée : Transpercés par des flèches.

Jim : Ces gens là savent viser.

La fée : C'est une critique ?

Jim : Pourquoi pas...

L'aventurier : Allez, allez, vous vous chamaillerez plus tard. Il faut escalader ce versant du mur, ça ne me semble pas une mince affaire...

La fée : Allez...

< Efforts d'escalade >

L'aventurier : C'est bon, j'y suis... Donne-moi ta main.

La fée : (dernier effort) Ouf... Whaow ! Le mur... La Poutie se trouve dans la tour à l'autre bout, je suis sûr qu'elle nous observe de son regard d'aigle.

Jim : (dernier effort, ironique :) Merci pour le coup de main, sympa...

L'aventurier : Oups, on t'a oublié.

Jim : J'ai l'habitude. Mais où sommes-nous au juste ?

La fée : En Pithater, au bout du monde.

L'aventurier : Il faut qu'on aille à la tour, là-bas...

Le vendeur (derrière) : Je ne peux pas vous laisser y aller.

EPISODE 7 : LEVIATHAN

L'aventurier (voix-off) : Rappel de l'épisode précédent :

Le vendeur (pas convaincant) : Je... Je ne peux pas vous laisser y aller.

L'aventurier : Pas très convaincant...

Le vendeur : Non mais pourquoi je dois redire ma dernière réplique ?

L'aventurier : Pour le suspens ! On a laissé l'auditeur en attente la dernière fois, il faut lui rappeler qu'il est en haleine actuellement.

Le vendeur : Ah ok. Si c'est un problème d'haleine, tu peux dire à Jim que j'ai des chewing-gums dans ma boutique...

Jim (au fond) : Je t'cimente !

Le vendeur : Quoi ?

La fée : Rien, c'est l'évolution... Bon, on peut reprendre ?

Le vendeur : Ah, oui... Pardon. Je ne vous laisserai pas passer !

L'aventurier : Ecarte-toi de notre chemin.

Le vendeur : Je préférerai encore que le chemin s'écarte de moi...

L'aventurier : Euh... ah ?

La fée : Réfléchis, voyons ! Seule la Poutie peut nous permettre de raviver Messina et de vous libérer de vos démons. Il est encore temps de refaire respirer le monde...

Le vendeur : Et revenir au bon vieux temps ?

L'aventurier : Voilà !

Le vendeur : Celui où vous m'avez laissé dans une grotte enluminée, aux relents de vieille licorne ?

Jim : Euh...

L'aventurier : N'exagérons rien !

Le vendeur : A tenter de vendre des objets aussi fantastiques à notre époque que démodés aujourd'hui, à des gosses plus intéressés par le jeu vidéo que les quêtes difficiles.

La fée : Les jeux quoi ?

Le vendeur : Le jeu vider haut. Ca consiste en...

La fée : Je connais en quoi ça consiste, les manettes et tout. Mais, tu as voyagé dans le temps aussi ?!

Le vendeur (surpris et sincère) : Qu... Quoi ? Non pas du tout ! Le jeu vider haut que je connais, il faut grimper sur un mur avec l'eau de la vaisselle et du jus d'Ankramp, et tout balancer chez le voisin. On la vide d'en haut... (silence) C'est le jeu vider haut.

La fée : Ah...

Jim : Bon, assez joué. Laisse nous passer où on fera de toi ce qu'on a fait à ce... taureau (bruit du doigt qui désigne un taureau mort en bas du mur), et à ces... juments mangeuses d'homme (idem de l'autre côté).

Le vendeur : Plutôt me battre et vous voir mourir.

L'aventurier : T'aurais pu dire « plutôt mourir »...

Le vendeur : Je n'aime pas les répliques faciles.

L'aventurier : C'est pourtant celui qui le dit qui l'est !

Le vendeur (sérieux) : Hmmm ! Touché...

L'aventurier : Bon, nous allons avancer.

La fée : Laisse tomber.

L'aventurier : Quoi ?

La fée : Leviathan. Le démon de l'envie...

L'aventurier : L'envie de quoi ?

| Jim (en fond) : L'envie d'avoir envie...

La fée : L'envie de ne pas voir le monde s'améliorer...

L'aventurier : Par le Grand Lave-Tout, ce vendeur est multi-possédé.

Jim : J'aurais dû voler l'épée du Large Spectre, j'aurais pu le découper en petites tranches de démons, ça nous aurait certainement aidé...

La fée : Je sais comment le faire céder...

< Musique de fin d'épisode >

L'aventurier (voix-off) : Eh mais non, attendez.

| La fée : Quoi ?

| Le vendeur : Quoi ?

| Jim : Quoi ?

L'aventurier (voix-off) : On ne peut pas couper ici maintenant.

La fée : Pourtant ça ferait un excellent suspense.

L'aventurier (voix-off) : Peut-être mais on a signé pour 7 épisodes dans ce chapitre. Faut s'y tenir.

La fée : Mais ça va être long ! On doit encore rencontrer la Poutie qui se cache derrière le garde et son chien géant < Aboiements au loin, qu'on réentendra ensuite de temps à autre > au bout du mur, chasser les démons de Messina et rentrer chez nous rapidement, avant de découvrir si la menace des Quatre est éradiquée ou non...

Jim : Autant dire que ça ne se fait pas en trois minutes.

L'aventurier (voix-off) : Et pourtant, on va essayer !

< Bruitage de victoire >

L'aventurier : Alors, tu disais que tu savais comment le faire céder.

La fée : Ah oui mais non. Je disais ça uniquement pour faire croire que j'avais une idée. Pour le suspens quoi.

L'aventurier : Super... Bon, je crois qu'il faut revenir aux bonnes vieilles méthodes.

< Il se dirige vers le vendeur >

Le vendeur : N'approche pas ! N'approche pas !

< Gifle >

L'aventurier (énervé, moralisateur) : Ca suffit, maintenant ! Tu vas arrêter d'emmurer le monde comme ça !

Le vendeur (apeuré, voire pleurnichant) : Hmm, hmm, d'accord...

L'aventurier : Allez, en route !

< Pas des trois >

| La fée : Quel homme...

| Jim : On ne peut pas en dire autant de tout le monde.

| La fée : Il a dompté 7 démons en une gifle.

| Jim : Tout ça me semble un peu léger.

L'aventurier : On ne traîne pas derrière, allez ! Hop hop hop !

< Aboiements de plus en plus forts >

Garde : Halte là !

L'aventurier : Que veux-tu, par Cérébre, Goyren et Ssr... Srrk... Srijkura ?

Jim (tout bas) : C'est qui ça ?

L'aventurier (tout bas) : Le Dieu-de-la-glace-qui-fond-quand-on-la-tient-trop-longtemps-entre-les-doigts. Très puissant.

Garde : Je veux un présent, pour vous laisser passer.

| La fée : On n'a...

| Jim : C'est bien...

L'aventurier (les interrompant) : Tss, tss, laissez-moi parlementer. (au garde) Nous n'avons aucun présent à t'accorder, mais soit assuré que nous te laisserons un futur si on peut passer.

| La fée (à part) : Pour une fois que ça n'est pas moi qui manipule le temps...

| Le vendeur (à part) : Ca n'est tout de même pas très clair...

Garde : Alors, vous allez mourir.

< Aboiements du chien >

La fée : Eh non, tenez ça ! (à l'aventurier) T'as qu'à lui donner ta ceinture d'Amazone récupérée au fleuve, toi !

L'aventurier : Je croyais que tu ne m'écoutais pas !

La fée : Eh bien si finalement !

Le vendeur : C'est surtout que tu passes ton temps à nous manipuler parce que tu connais tous les futurs possibles nous menant jusqu'à la Poutie, non ?

La fée : Ca n'est pas si simple, je connais quelques brides de plusieurs centaines de versions... Tout se mélange, j'ai même l'impression que j'oublie quelque chose.

Le vendeur : Mais non, mais non...

Garde : La ceinture, je veux bien.

L'aventurier : Bon, ça ne sert à rien que je fasse une remarque sur le fait qu'on ne combatte jamais, qu'on passe notre temps à fuir et qu'on s'en sort toujours honteusement ?

| La fée : Non.

| Jim : Non.

| Le vendeur : Trop tard.

L'aventurier : Super... < Il défait sa ceinture et la donne au garde > Tiens.

Garde : Merci, vous pouvez passer.

< Bruit magique d'un « corps qui pousse » >

Jim : Dommage... Elle faisait quoi ta ceinture ?

L'aventurier : Elle donnait... < Bruit de bête sauvage, venant du garde > +6 en nouveaux corps...

La fée : Oups...

L'aventurier (stoïque) : En général, je ne donne pas ce genre d'ordre, mais en général, les gardes n'ont pas un deuxième corps qui leur pousse. Donc, < cri > fuyeeeeeeeeez !

Garde : Whoowhoo...

< Bruit magique d'un « corps qui pousse » >

< Chute, bruit de choc puis de roulement >

Jim : Ah ben, amaryllis ! Le troisième corps lui a été fatal.

Le vendeur : J'avais bien dit que le mur était étroit.

< Le roulement s'arrête par un bruit de choc sur le tronc d'un pommier >

< Des pommes couleur d'or tombent près d'eux >

L'aventurier : Par Zwisrek, personne ne pourra jamais croire ni comprendre ce qui vient de se passer.

La fée : Ne touchez pas aux pommes.

Jim : Il pleut des pommes d'or, c'est magique ! Vous croyez qu'on a gagné un niveau ?

L'aventurier : Je crois plutôt que le garde a secoué un pommier dans sa chute.

Le vendeur : Dites, je sais qu'il faut manger des pommes, mais ça ne vous dirait pas qu'on s'intéresse un peu au chien géant et à ses babines retroussées ?

La fée (tout bas) : Tout juste... Faites rouler une pomme vers lui...

< Le chien bondit vers eux, s'arrête, mange une pomme, tombe empoisonné >

L'aventurier : Bon alors elles sont peut-être en or, mais ces pommes sont empoisonnées.
La fée : Encore un animal mort...
L'aventurier : En tout cas, la voie est libre. Allons-y.
< Ils continuent à avancer sur le mur, montent des escaliers et arrivent dans un bureau ; pendant ce temps, dialogues : >
L'aventurier : J'espère que cette voyante pourra nous aider.
La fée : La Poutie n'est pas une voyante, c'est une oracle.
L'aventurier : Oui, elle égorge des poulets quoi.
Le vendeur : Quelle horreur. Je pourrais lui parler des pizzas...
La fée : J'ai quand même l'impression que j'oublie quelque chose d'important.
L'aventurier : Tant pis, on verra bien. (au vendeur) Dis donc, toi, ma gifle t'a bien changé !
Le vendeur : Je... Disons qu'on a trouvé un accord avec mes démons...
La fée : Un QUOI ?! La... Oh non ! Comment j'ai pu oublier !
L'aventurier : Quoi ?
Jim : De quoi tu parles ? Qu'est-ce qu'il a fait ?
Le vendeur : Rien... Rien d'important.
La fée : Il vient de nous tuer.
Poutie : Ah...
 | Jim (surpris) : Ah !
 | L'aventurier (surpris) : Ah !
 | Le vendeur (surpris) : Ah !
La fée : Lune, la Poutie !
Poutie : Je vous attendais.
L'aventurier : Quelle voyante !
La fée : Oracle.
Poutie : Peu importe, approchez...
La fée (au vendeur) : Comment as-tu pu la voler ?
Le vendeur : Je n'ai rien volé.
L'aventurier : De quoi vous parlez ?
Poutie : Installez-vous.
L'aventurier (s'assoit) : Merci.
Poutie : Non, pas vous, lui.
Le vendeur : Pourquoi moi ? < il s'assoit >
Poutie : Je dois lire dans votre esprit, y installer un puissant anti-démon, mettre vos données personnelles à jour... Ce genre de choses.
Jim : Faudra égorger du poulet ?
Poutie : Pas que je sache... Là, comme ça, détendez-vous... C'est parti.
< Bruits d'appareils mécaniques divers pendant 2-3 secondes >
Poutie : C'est bon.
L'aventurier : Déjà !
La fée : Je vous l'avais dit que c'était la meilleure.
L'aventurier : Alors, votre diagnostic ?
Poutie : Il sait où se cachent les démons. A la source. Détruisez-la.
< Silence >
L'aventurier : Ah...
Jim : Et c'est tout ?
Poutie : Non. Je dois aussi vous dire que c'est trop tard pour les Quatre.
Jim : Ah.
L'aventurier (énervé) : On a parcouru tout ce chemin pour... pour ça ?!
Poutie : Je vous ai aidée. A vous de trouver la solution, les oracles ne se mêlent pas de ce genre de choses. Sur ce, bonne journée. Ah, et les ailes sont contre le mur.
< Elle disparaît >
< Bruits de l'aventurier qui s'agace >
La fée : Elle est si douée...
Jim : Super... Quelle précision. Quelle aventure, whouhou, c'est vraiment...
L'aventurier (énervé) : N'IMPORTE QUOI ! J'EN AI MARRE DE CES GENS QUI NOUS GACHENT TOUT. On traverse un fleuve aux mille combattants sans même se battre, on voit un type muter en triplés siamois et mourir avant de sortir la moindre arme, le chien s'empoisonne lui-même avant de nous infliger la moindre blessure et maintenant ça ! On veut des prophéties, des quêtes difficiles, perdre des compagnons de route. Là, on récupère ceux qui sont morts... J'EN... AI... MARRE ! Alors, toi... (au vendeur, en s'en approchant) MAINTENANT TU VAS NOUS DIRE TOUT CE QUE TU SAIS. Et ne me dis plus JAMAIS que mon épée n'était pas faite de FEU ou de MORT !
Le vendeur : Calme-toi, calme-toi... Ce ne sont pas mes idées d'abord... Tout ce qui est scientifique, ou culinaire... Les pizzas, je veux dire... Ca n'est pas de moi, ça vient de...
L'aventurier : Deeeeee... ?
Le vendeur : Mais vous n'allez pas me croire aussi !
L'aventurier : Essaie toujours !

Le vendeur : De la statue sur la fontaine de la place.
L'aventurier : Oh que non, ça ne me plaît pas ça. Attends un peu !
< Il lui court après >
La fée : Alors tu avais raison, elle bougeait bien...
< Il s'arrête >
L'aventurier : Eh, c'est vrai... La source, c'est la source... Vite, il faut détruire la statue !
Jim : Le temps de retourner là-bas, il y en a encore pour au moins plus d'une heure.
La fée : Non, il y a les ailes.
L'aventurier : Quoi les ailes ?
La fée : La Poutie nous a dit que les ailes étaient contre le mur. Il faut qu'on s'envole d'ici jusqu'à la place de Messina...
Jim : Euh... Je ne sais pas si c'est une bonne idée...
Le vendeur : Très mauvaise même...
L'aventurier : Allez, on ne discute pas. Pour une fois qu'on risque un peu nos peaux...
< Il distribue les ailes : >
L'aventurier : Tenez, enfiler ça.
La fée (nostalgique) : Ah... Ca me rappelle le bon vieux temps...
Le vendeur : Facile à être motivé pour toi. Je te signale qu'on n'a jamais volé nous autres.
Jim : En même temps si elle... (gifle) Aïe !
La fée : Je peux encore penser un peu avant toi.
Jim : Mais c'est moins efficace qu'avant !
La fée : Il faut croire que tu es devenu plus lumineux, à force de traîner avec les ombres...
L'aventurier : Bon, tout le monde est prêt ?
La fée : Sautez par la fenêtre et déployez vos ailes aussitôt. Surtout, quoiqu'il arrive, ne montez pas trop haut...
L'aventurier (à part) : Tu ne sais pas ce qui va se passer.
La fée (tout bas) : J'ai toujours plusieurs versions... Nous deux on s'en sort toujours, les autres ça dépend...
L'aventurier : Ah, cool ! Bon allez, on y va !
< Il saute, déploie ses ailes >
L'aventurier : Whoooooohooooooooo !
< Les autres le suivent >
Jim : Whoaaaaaaaaa...
Le vendeur : Aïe aïe aïe...
La fée : Ca plane pour moi !
< Ils sont en vol >
L'aventurier : Vous ne trouvez pas qu'il y a une drôle d'odeur dans l'air ?
Le vendeur : Pas vraiment... Le soleil est splendide à cette heure-ci.
La fée : Ne regarde pas en l'air, c'est dangereux.
Jim : Tu as raison...
La fée : Bien sûr.
Jim : Non pas toi, l'aventurier. Je trouve que ça sent... (hume) Ca sent la soupe.
L'aventurier : Ah oui, c'est ça.
La fée : Vous êtes complètement cinglé. Qui voulez-vous qu'il fasse de la soupe à cette altitude ?
L'aventurier : Les dieux, pardi.
Jim : C'est quel Dieu, Di ?
L'aventurier : Non, pardi en un mot, pas deux.
Jim : Pas dieu ? Ah ok...
L'aventurier : Hmm, mouais, bref.
La fée : Eh, regardez là-bas, c'est chez nous.
L'aventurier : On y est vite...
Jim (ironique) : Ca, c'est l'aventure !
L'aventurier : Eh, t'es parti où toi ?
La fée : NON, reviens !
Le vendeur (beaucoup plus haut) : Je monte encore un peu, c'est agréable...
La fée : Tu vas brûler tes ailes si tu...
< Bruit d'inflammation d'une aile >
Jim : Oh, amaryllis, ses ailes crâment !
Le vendeur : Whoooooooooooooooooo...
< Il chute et repasse devant eux en vol, légèrement freiné comme il peut avec son « deltaplane » >
L'aventurier : Noooooon...
< L'aventurier descend en piqué : fort bruits de vent >
L'aventurier : Hmmpmpffff... J'y suis presque...
La fée (beaucoup plus haut) : Tu vas te crasher !
Jim : Whoohoo ! Allez, plus (gifle) aïe !
La fée : On les suit.
< Ils descendent en piqué aussi >
L'aventurier : Je l'ai !
Le vendeur : Attention à tes ailes, elles touchent les mie...

< Bruit d'inflammation d'une aile de l'aventurier >

| Le vendeur : Whooooooooooooo...

| L'aventurier : Whooooooooooooo....

Le vendeur (parle fort, énorme bruit de vent) : La statuuuuuuue...

L'aventurier : Evite-laaaaaaa !

La fée (loin) : Nooooooooooooooooon...

< Deux chocs dans l'eau >

< La statue est renversée par les ailes et éclatée en miette >

< Un bruit métallique tombe et roule par terre >

L'aventurier : Pouah ! (recrache l'eau) Ca va ? T'es vivant ?

Le vendeur (se débat dans l'eau) : Je crois bien. Et toi ?

L'aventurier : J'attends que mes organes finissent de porter plainte et je te réponds après.

< Le vendeur rit >

Le vendeur : Je vous ai donné du mal hein ! Quelle vie horrible ai-je pu mener ces dernières années !

L'aventurier : Oui, une vie de paresse, de luxure, de richesse, de gourmandise... Je te le dis humblement : nous t'avons sauvé.

Le vendeur : Hmm... Ouais.

< La fée atterrit posément, Jim se crashe un peu au sol >

La fée : Ca va ?

Jim : Ouille...

L'aventurier : Ca va, ça va... Regarde ce qui est arrivée à la statue.

La fée : J'ai vu d'en haut. Il n'en reste pas grand'chose. Costauds ces ailes tout de même.

Jim : Plus que moi, oh là là, j'ai mal partout.

L'aventurier : Notre ami est revenu parmi nous.

Jim : Pour une fois, tout est bien qui finit bien...

Le vendeur : La fois dernière aus... Oups, pardon.

Jim : Oh, c'est pas grave, t'as juste oublié que vous m'aviez laissé emprisonné dans un mouchoir...

Le vendeur : Excuse-moi...

Jim : Ca arrive... Donc cette fois...

La fée : Ne vous réjouissez pas trop vite.

L'aventurier : Pourquoi, qu'est-ce qu'il a volé alors ?

La fée : La Couronne de marbre.

L'aventurier : Et alors ? C'était dans le poème : « j'ai dérobé la Couronne de marbre » et blablabla ...

La fée : « J'ai parcouru le long mur d'où la Lune m'a vu arriver », oui.

L'aventurier : Et donc ? Quelle importance.

La fée : Le nom de ce joyau est l'Attache du Mal. Si elle quitte le Palais, aucune protection ne pourra empêcher les Quatre cavaliers de déferler sur nous... reprendre la couronne... et régner sur un monde de ténèbres.

L'aventurier : Classique.

La fée : Ce qui m'étonne c'est qu'il ait réussi à la dérober.

Le vendeur : Je ne sais plus très bien moi-même... Je pense que c'est les démons qui m'ont aidé...

L'aventurier : Donc on a entre les mains l'objet le plus convoité des types les plus dangereux du monde, c'est ça ?

La fée : Ce ne sont pas des « types »... Considérez-vous comme morts. Ca sera déjà ça de fait.

< Fin d'épisode >

Jim (très loin) : Alors c'est pas vraiment tout est bien qui finit bien... ?