

MESSINA

Messina est situé sur une moisissure d'arbre et se passe dans le futur de notre époque dans un univers en miroir (ils remontent le temps).

Sommaire

HISTOIRE DE MESSINA	2
CHAPITRE 0 - AVANT LE COMMENCEMENT... ..	4
CHAPITRE 1 – AU COMMENCEMENT.....	8
CHAPITRE 2 – L’AVENTURE MESSINIENNE (L’AGE DES AMARYLLIS)	34
CHAPITRE 3 – MESSINA EN FOLIE (L’AGE DES BLEUETS DES CHAMPS).....	83
CHAPITRE 4 - LA FANTAISIE FINALE (L’AGE DES COQUELICOTS)	112

Bonjour/Bienvenue: Aglückdorf
Au revoir : Paraglückdorf
Joyeux anniversaire : Troyherfrein
Ca va ? : Outrunge da
Merci : Emadlith
(Joyeux) Noël : (Troyher)Pritch
Bonne année : Troyhermoun
DVD : Früg

HISTOIRE DE MESSINA

REEDITION AUSSI COMPLETE QUE POSSIBLE DU DERNIER MANUEL D'HISTOIRE DE MESSINA

Zwisrek l'Ancien, dans son Infini Ennui, a délimité l'Age d'Or Messinien en périodes selon des dates très précises, reportées depuis toujours dans de nombreux livres, manuels et autres documents se référant à cette période. Tout est authentiquement invérifiable.

L'AGE DES AMARYLLIS (Ere des Licornes)

Selon Zwisrek l'Ancien, l'**émergence de Messina** remonte à la tombée de la Dix-Huitième Feuille du Troisième Arbre Hyprénien, planté en honneur de la naissance du fils d'Hysprenius II (dit le Maître des Lianes). L'âge des Amaryllis est le plus étendu des Ages Messiniens et ce qui a pu s'y passer relève de tant de magie, de sorcellerie et de moments ennuyeux à regarder pousser les arbres, qu'il ne nous en reste aujourd'hui que très peu de traces.

Les plats messiniens se composaient en majeure partie (60 à 70% généralement) d'aliments. Il était donc nécessaire de s'en procurer, ce qui fit des Messiniens du Grand Age d'excellents chasseurs. Le tiers alimentaire restant était à base de métal (pour renforcer le goût et tonifier l'émail des dents) et de porcelaine (pour ajouter, à l'odeur des aliments et au goût du métal, la sensation et l'inimitable bruit du croquant).

Les témoignages font remonter à cette époque l'apparition du mystérieux **Aventurier Intrépide** et de sa Brigade Anti-Tang... (*voir le chapitre 2*)

L'AGE DES BLEUETS DES CHAMPS (Ere des Héros)

La fin de l'aventure marqua le début de l'Age des Bleuets des Champs (à quatre heures près, Zwisrek l'Ancien n'ayant officialisé l'évènement qu'après sa tasse de café bimatinale).

En prenant exemple sur les exemplaires héros des premiers Ages, les humains cherchèrent à développer leurs capacités à maîtriser les Cinq Elements Commandés. Aucun ne réussit à maîtriser la Lumière, l'Eau, la Matière et le Feu ; par contre, nombreux sont ceux qui réussirent à commander les Pizzas.

Usant et abusant de leurs nouveaux Pouvoirs de Commande d'un Element Majeur, les Messiniens s'en nourrissent quasiment exclusivement. Reçues dans de gigantesques cartons et se mangeant à la main, les pizzas modifièrent radicalement l'alimentation Messinienne... Car n'ayant pas l'inimitable bruit du croquant de la porcelaine, le carton n'était pas mangé.

La dentition des Messiniens perdit alors ses Ultra Molaires et ses Méga Canines ce qui aura d'énormes répercussions sur l'Histoire et sera, selon certains historiens qui savent fichtrement de quoi ils parlent, la base même de la décadence messinienne.

L'Age des Bleuets des Champs prend fin avec l'apparition du Grand Lave-Tout. N'ayant plus les capacités requises à l'ingestion de leurs couverts en métal, les Messiniens se résolurent à les laisser de côté à chaque repas.

Toutefois, l'amoncellement de morceaux de métal et de porcelaine tranchants dans les demeures ou dans les jardins provoquant de trop nombreuses blessures, le Comité des Soins, de l'Entretien et de la Lutte contre la Poussière se réunit un soir dans l'Hôtel du Dragon à Neuf Pattes (sur réservation, évidemment).

Après plusieurs soirées et de nombreux débats, plus ou moins arrosés, ils convinrent que les couverts pouvaient être recyclés. Pensant à l'incroyable capacité d'absorption de leurs foies et prenant modèle sur la structure de leurs poumons, ils recréèrent l'antique « éponge », alors nommée Le Grand Lave-Tout. Dès lors, les gens pouvaient nettoyer et réutiliser leurs couverts. Les blessures diminuèrent et, pour fêter ça, Zwisrek l'Ancien décida de changer d'Ere.

L'AGE DES COQUELICOTS (Ere des Hommes)

Dans la liesse générale qui suivit l'effort hygiénique représentée par le Grand Lave-Tout, les progrès scientifiques et culturels en terme de divertissements se firent nombreux. Le plus célèbre jeu s'appelle l'Eubain. Parler de Messina sans le mentionner reviendrait à énumérer plein de choses en en oubliant une : ça ne serait pas correct.

L'Eubain est un jeu Messinien de l'Age des Coquelicots qui reste encore pratiqué aujourd'hui, même si l'origine a été oubliée. Le principe est simple : un individu, *la cible*, doit être poussé par d'autres individus, *les viseurs*, dans l'eubain - énorme bassine remplie de l'Eau Qui Pique (savant mélange d'alcool et de savon), que la cible cherche à éviter. Désignée à l'insu de son plein gré, la cible doit faire tout ce qui est en son pouvoir pour résister, comme mentir sur son identité, porter une fausse moustache, promettre un stock de Grand Lave-Tout à moitié prix en cas d'oubli de son visage, et caetera. Un des viseurs peut devenir la cible à tout moment, ce qui fait tout le charme du jeu.

Niveau culturel, l'avancée majeure fut le Früg, un astucieux disque pouvant contenir de nombreuses informations. Malheureusement le Temps étant particulièrement capricieux à Messina, aucun lecteur ne pouvait lire les données de ce Früg inventé bien avant l'heure - aujourd'hui à l'Age des Roses (d'après les ères soupçonnées, mentionnées et/ou prédites par Zwisrek) le Früg serait dénommé un DVD. Afin de rentabiliser les nombreuses pièces d'or investies par le couple d'inventeur Sonnie et Fillips, le Früg fut détourné de sa fonction primaire et devint une rondelle de chocolat. Son histoire n'est pas célèbre, aucun lecteur n'ayant jamais lu les Frügs, dents exclues.

Zwisrek l'Ancien reporte dans les Mémoires Messiniennes (ouvrage perdu depuis de nombreux Chênes) que la création du früg miniature fut à l'origine de la fin de la Toute-(Relative)-Puissance de Messina. Détourné de son usage intellectuel à des fins gustatives, au fil des générations, le Früg réduisit la dentition et fragilisa la mâchoire des Messiniens.

On pouvait donc se permettre de parler de l'haleine des Messiniens en des termes peu élogieux tout en restant dans le domaine de la création d'euphémismes.

Alors que, désespéré, Zwisrek l'Ancien envisageait une nouvelle fois de changer d'Age, un événement inattendu survint : le Grand Lave-Tout sauva encore le monde. Peu après la chute de la Vingt-Deux-Mille-Trente-Septième Feuille du Premier Arbre Hyprénien, un Messinien découvrit lors d'une partie d'Eubain que l'Eau Qui Pique avait des vertues purifiantes pour la bouche, pour peu qu'on s'en astiquait les dents avec le Grand Lave-Tout. Pourquoi ce type, au nom perdu dans les méandres de l'Histoire, s'astiquait-il les dents avec une éponge après avoir été poussé dans la flotte ? Tentative de corruption, perturbation particulière, bataille rude et mouvementée avant d'être plongé dans l'Eau Qui Pique, enfance malheureuse ou début de spongiophilie sévère... Cette question n'a pas fini d'obséder les historiens !

Hésitant à laisser un âge si fertile s'arrêter pour de basses raisons de classification, Zwisrek l'Ancien, omniscient et bien conscient de l'approche rapide de la Grande Séparation, opta finalement pour la continuité et laissa tourner le compteur sur l'Age « Coquelicot ».

De nombreuses nouvelles modes messiniennes virent le jour. Toutes les citer serait aussi fastidieux que de nommer les fruits commençant par la lettre K, aussi nous arrêterons nous sur une paire de chaussures qui retint l'attention à cette époque.

Nombreux étaient ceux qui trouvaient naturel d'appeler ces nouveaux souliers des tagafar, allant ainsi à contre-courant de la pensée scientifique voulant leur donner le nom de gruckermol (car à base de gruckerfar et de tagamol).

De fil en aiguille, les quelques rares érudits en étymologie messinienne se sont réunis un après-midi à l'hôtel du dragon à neuf pattes, afin de déterminer quelle appellation était la plus sage. Hélas, lesdits érudits étaient en nombre pair et « tagafar » et « gruckermol » récoltèrent chacun la moitié des voix. Aucun des étymologues ne revint jamais sur sa position et toutes les connaissances du monde sur le messinien furent monopolisées pour cette épineuse question. (On ne sut d'ailleurs jamais pourquoi il y avait un tréma sur Aglückdorf, mais il y en avait bel et bien un).

Au terme du passionnant débat « tagafar ou gruckermol » qui opposa donc ces deux écoles linguistiques et fit les belles heures de la presse à scandale littéraire, un des érudits mourut et la balance bascula pour « tagafar ».

Hélas, enfermés dans l'hôtel depuis des lustres, personne ne s'était aperçu que les chaussures étaient passées de mode. Le mot fut donc créé pour un objet n'existant plus.

Gutypiar, jeune stagiaire zélé de la commission d'attribution des mots parfaits (C.A.M.P.) s'aperçut de cet abus et décida en punition d'abolir le messinien (c'était une époque où on ne rigolait pas – et si on rigolait, c'était surtout pour montrer l'impeccable blancheur de nos dents). Grâce à Gutypiar, latin, grec, égyptien, chinois, indien et d'autres langues émergèrent alors de sous la suprématie quasi tyrannique du messinien.

Décadence Messinienne

Après... Que voulez-vous ? Un peuple entier qui passe son temps à boire de l'Eau Qui Pique perd quelque peu ses aptitudes à la guerre et à la défense. Il se replie sur lui-même et se replie encore, afin de former une sorte de boule informe et repliée. Peu après l'éruption gigantesque de soupe (dont il est question dans l'Odyssée des Snurps) qui rase les arbres Hypresniens, les Messiniens se Grand-Séparèrent tous vers d'autres pays, redevinrent primitifs par excès d'Eau Qui Pique, allèrent habiter des grottes et devinrent nos plus lointains ancêtres. Tous ? Non, pas vraiment...

AVANT LE COMMENCEMENT...

On dit souvent que le battement d'aile d'un papillon peut entraîner une tornade à l'autre bout du monde.

Il n'en est rien.

En fait, il faut deux papillons.

Pour être honnête même, cet événement s'est produit une seule fois, et les papillons étaient deux Grands Semeurs de l'Immense Vide Interastral, nés de l'imagination sans borne de Zwisrek l'Ancien.

Et de leur battement d'ailes – si on peut appeler ainsi la chorégraphie joyeusement austère qu'ils exécutèrent durant plusieurs milliards d'années – de leur battement donc, est né quelque chose.

Ils auraient aimé que ce soit une tornade, comme on leur avait promis. A défaut, un petit vent rafraîchissant dans cet étouffant et glacial Vide Interastral aurait été le bienvenue.

Mais ce ne fut rien de tout ça.

De leur union – car on peut finalement l'appeler telle quelle – naquit une graine.

Personne, ou presque, ne s'intéressa au devenir de la graine qui, selon certaines sources, finit par germer à proximité de la Place des Soupières... Mais ceci est une autre histoire.

Les papillons, légèrement désabusés par tout ce temps perdu à remuer dans le vide au lieu de virevolter entre fleurs et herbes, décidèrent d'assouvir le peuple qui vivait Là.

Là est un endroit un peu particulier.

Certains le nommeraient le Lieu, d'autres l'Endroit, d'autres encore se contenteraient de dire Là. La meilleure description qui fut donnée pour expliquer la nature même de l'Endroit est celle-ci : « un lieu quelconque, cerné par d'autres endroits où on pourrait aller, mais qui seraient des coins identiques d'emplacement similaire lorsque le Là serait devenu Ici. »

Mais les Autochtones de Là avaient une fâcheuse manie à surconsommer de la soupe, et en étaient devenus des géants au fil des générations. L'arrivée des deux Grands Semeurs de l'Immense Vide Interastral les surprit d'abord, car ils n'étaient pas habitués à voir des divinités apparaître le sixième jour de la fleur de Xyr. Habituellement, ils passaient plutôt avant le cinq.

Ce fut donc plusieurs minutes autochtoniens plus tard qu'ils convinrent de l'absence de risque de l'épingleage pur et simple des bestiol... des Grands Semeurs de l'Immense Vide Interastral.

Le premier papillon fut donné en guise d'impôts et disparut de la circulation. Le deuxième fut envoyé à la princesse Thrin, fille du puissant roi Thrim, dont les exploits ne sont plus à louer (ils sont actuellement à vendre pour huit pièces d'or).

Cependant, par un beau matin autochtonien, dans une clairière sans vent...

Trom < voix grave, lente et ténébreuse à souhait ! > : Alors ?

Etsep : J'ai retrouvé la Couronne des Rhumes et des Toux, ainsi que l'arc de la Purulente Expectoration.

Trom : Aucun intérêt, Etsep le Blanc. Où est donc le Grand Semeur que je t'avais envoyé chercher ?

Etsep : Je... Je n'ai pas trouvé seigneur Trom...

Trom : Rhaaaaa !

Roi Thrim : Bon... Je vous élimine tous, qu'on en finisse !

Quelque part dans les airs, deux papillons se retrouvèrent. Le premier commença sa danse par un battement d'aile gauche et... aussitôt une bourrasque souleva les hautes herbes du Lieu. L'autre lui rétorqua, dans leur langage éternel : « je t'avais bien dit que c'était la gauche, nouille ».

Et juste en dessous, un Autochtone destabilisé, dont l'identité importe peu, lâchait sa soupière

CHAPITRE 1 – AU COMMENCEMENT...

Au commencement était la graine.
Et la graine poussa.
Car elle était aussi arrosée qu'un messinien du Troisième Age.
Ou qu'un mariage russe.

A une distance plus ou moins considérable, Zwisrek l'Ancien se réveilla. Il dit alors :
« Que la lumière m'insupporte ! » Et la lumière l'insupporta.
Ainsi en fut-il également de son haleine matinale.

Bien loin de là, la graine germa et, en trente-neuf semaines, l'Arbre s'éleva jusqu'à sa propre cime. Comme il en avait toujours été pour tous les Arbres de la Création.

Puis les branches basses de l'Arbre commencèrent à moisir, parce que la saison n'était pas très chaude et que les autochtones venaient s'abriter sous icelui pour faire chauffer leur soupe au moyen de ses branches.

Entre temps, Zwisrek finit sa toilette buccale.

Non pas qu'il mit trente-neuf semaines de son existence infinie pour cette tâche aux multiples tâches, mais la graine et Zwisrek se trouvant sur des planètes aux référentiels différents, tout cela est fort compliqué en réalité.

Zwisrek ne s'intéressait pas encore à l'Arbre car, bien qu'omniscient et tout-puissant, il privilégiait toujours son hygiène bucco-dentaire aux affaires végétales et humaines.

Ainsi, tandis que les moisissures s'installaient coriacement sur les branches de l'Arbre, Zwisrek l'Ancien se demanda s'il était judicieux de boire un café. Il était trente-trois heures de l'après-midi et il hésitait : devait-il se réserver pour le déjeuner ou s'offrir ce petit plaisir stimulant du début de journée ?

Au même instant, un Autochtone dont l'identité importe peu, cherchant à comprendre le sens de l'univers s'agita et renversa la Soupière et son contenu sur les moisissures de l'Arbre. Alors que la soupe allait sans aucune réserve possible se déverser, il eut la Terrible Révélation et comprit pourquoi tout était comme tout était et comment il pouvait le changer pour en faire quelque chose de mieux.

Et pourquoi.

Notre aventure ne raconte pas son histoire. Notre aventure parle de soupe.

Elle commence à Messina à l'âge des Amaryllis, c'est-à-dire à trente-six heures de l'après-midi (heure Zwisrekienne), ou encore à la tombée de la dix-huitième feuille du troisième arbre planté en honneur de la naissance du fils d'Hysprenius II, dit le Maître des Lianes (heure hyprénienne), ou enfin, au moment de faire chauffer la soupe (heure des Autochtones dont l'identité importe peu).

Le premier jour de Messina - jour ni Zwisrekien, ni Hyprénien, ni Autochtonien, ni Messinien, mais jour de Lumière, entendons-nous bien -, la Lumière donc descendit du ciel et découvrit un monde vide. Elle prit ses aises, créa des néons, lança des feux d'artifice et se demanda si cela valait la peine d'être fait si personne n'était là pour le voir. Alors elle repartit et laissa place à l'Obscurité.

Le deuxième jour, il plut sur Messina. La Lumière occupa sa matinée à concevoir une barrière, assez solide pour la protéger de l'électrocution, et assez souple pour lui permettre de voir à travers. Elle passa l'après-midi à lui choisir un nom et finit par retenir « nuage ».

Le troisième jour, la Lumière se rendit compte qu'il avait vraiment beaucoup plu et que tout était inondé. Elle créa la « wassingue » le matin et épongea toute l'eau. En soirée, elle se dit que « serpillière » serait un terme plus approprié que « wassingue ». La nuit, l'Obscurité planta toutes les fleurs qu'elle avait passé la journée à confectionner.

Car l'Obscurité s'ennuyait le jour et n'arrivait pas à dormir, à cause de toute cette lumière.

Le quatrième jour apparurent dans le ciel les premières gouttelettes. La Lumière trouva ça fort joli et les appella « les toiles ». Elle essaya de faire la même chose et créa la Lune. Le résultat était loin de ce qu'elle attendait et elle sut se rattraper avec le Soleil. « Comme ça », se dit-elle, « même quand je serai en vacances, il y aura toujours quelqu'un pour illuminer un peu ce monde ».

Il était respectivement quatre-vingt-une et quatre-vingt-trois heures de l'après-midi chez Zwisrek, dont le café était prêt à être consommé. Pendant ce temps, dans un champ Snurpien, deux êtres étranges partageaient leur goûter. Et l'Autochtone dont l'identité importe peu, près de l'Arbre, regardait avec un air horrifié la soupe commencer à jaillir de son récipient en se disant « je sais pourquoi je sais comment je peux changer le pourquoi de tout a commencé ».

Le cinquième jour, apparut une baleine dans l'eau qui restait du déluge du deuxième jour. La Lumière eut alors cette remarque pleine de bon sens : bigre.

Le sixième jour, très tôt (cent-une heure de l'après-midi chez Zwisrek), les Licornes apparurent à leur tour. Et comme ça devenait carrément n'importe quoi, la Lumière décida de créer les Fées. Histoire de s'amuser un peu.

Les Licornes s'attribuèrent tout le travail et peuplèrent rapidement le monde de Messina. Elles se déclarèrent omniscientes. C'est alors que Zwisrek se tourna sur l'Arbre et le monde de Messina. Pour punir les Licornes, il les soumit à l'Equation Fondamentale d'Omniscience. Elles obtinrent neuf, ce qui prouva par la règle qu'elles ne pouvaient connaître que ce qui était postérieur à leur création. Zwisrek rit alors machiavéliquement, ajouta un deuxième sucre dans son café et créa l'Homme en lui ordonnant de peupler Messina.

Les Fées s'attribuèrent également tout le travail en prétextant qu'elles maîtrisaient la Lumière qui elle-même avait tout construit.

Quant à la Lumière, qui en avait légèrement ras-le-bol de ne jamais être remerciée pour tout le boulot fourni, elle prit ses valises et alla visiter d'autres mondes.

Dans le courant de l'après-midi, un Homme se déclara aventurier intrépide et réunit une troupe pour aller découvrir le secret de Tang.

Notre aventure raconte leur histoire.

Par un beau matin de journée, un écureuil tapait à grand coups de noisettes sur le barrage où vivait un castor. Le castor, en cela ébahi, lui demandait ce qu'il faisait. Alors l'écureuil lui expliquait : je recrutais des animaux pour une mission. "Comme une miss France" lui demanderait le castor ? L'écureuil sourit et tous deux partirent dans la ville. Là ils rencontrèrent des êtres humains qui leur demandaient de partir chercher un secret de Tangente dans le cours de maths de M. Gontran. Alors les deux animaux parlaient et découvrirent sur la route un grand cheval avec une grosse corne. Celui-ci leur montrait une grotte sombre et sinistre pour leur faire peur, et puis après il leur a montré une grotte toute belle avec des bonbons et des sucreries, qui s'appelait la boutique oubliée. Du coup, l'écureuil et le castor ont souri et ils ont vécu dans la boutique de bonbons heureux toute leur vie d'animaux.

« La vie tranquille du Castor », In : Les plus belles rédactions de France.

L'ODYSSEE DES SNURPS

Ceci est la reconstitution à la trystük (virgule snurpienne) près de l'histoire de trois peuples qui, jadis (ou tantôt, à une époque très mal déterminée finalement) s'affrontèrent. Notez bien que toute ressemblance avec un animal qui aurait été maltraité, dans cette vie ou une autre, ne saurait être que fortuite. Si toutefois l'une des préoccupations les plus jouissives de votre vie est d'intenter des procès à de pauvres auteurs sans le sou, sachez qu'une petite mallette noire pourra éventuellement être déposée à votre nom dans une consigne suisse. En vous souhaitant une bonne lecture sur nos lignes et en nous excusant de toutes éventuelles perturbations...

*Je chante la force et le Snurp courageux,
Peuplade vaillante parmi les vaillantes,
Aux nobles guerriers à lames tranchantes,
Conquérants de tout temps traversant les âges.*

*Des arbres regardons nos ennemis tomber,
Ne soyons cette fois les moins bons plus mauvais,
Avant de combattre changeons-nous les idées.*

*Un rouge champignon te semblerait mauvais,
Dérobé ? Tâche au moins de ne pas y goûter.*

Célèbre poème snurpien.

Il y a bien longtemps, dans une galaxie fort fort lointaine d'où personne ne vous entendrait crier, un petit bonhomme répondant au doux prénom de Zwisrek se leva. Il devait être six heures du matin à Greenwich, mais sur sa planète il était déjà trente-trois heures de l'après-midi. Zwisrek n'aimait pas se lever aussi tardivement car il ne savait pas s'il devait prendre son petit-déjeuner ou se réserver pour le déjeuner. Aussi décida-t-il ce jour-là de prendre quand même un café. Et c'est là que s'arrête le rôle de Zwisrek dans notre récit.

En effet, notre histoire ne prend pas place il y a bien longtemps - un peu avant, en réalité - mais néanmoins dans une galaxie fort fort lointaine de celle susnommée ce qui pourrait, d'après la convexité de l'univers, nous ramener à notre galaxie ou à une galaxie fort fort fort lointaine de la nôtre. A défaut de localisation précise dans le continuum espace-temps (et surtout espace) c'est près d'une petite hutte perdue au milieu de la forêt, à la manière de toutes les petites huttes de début d'histoire, qu'une soupe était posée sur le feu (soupe, il va sans dire, contenue dans un récipient communément appelé "soudière" par les autochtones). Autochtones dont l'identité importe peu d'ailleurs, puisqu'il s'agissait uniquement de signaler qu'il y avait une forêt, et que cette forêt trembla un jour d'un peu avant il y a bien longtemps, renversant la soupe, renversant tout ce qui pouvait être renversé.

Et finalement, de galaxie en galaxie, de soudières renversées en soudières renversées, de cafés consommés à l'approche de l'heure du déjeuner en cafés consommés à l'approche de l'heure du déjeuner, voilà que nous arrivons sur une large plaine. Sur cette terre ô combien fertile poussaient des arbres de beaucoup, vraiment beaucoup de maytres (1). A la cime de ces arbres, proche de la lumière stellaire, vivait une espèce supérieure – tant géographiquement qu'intellectuellement – redoutée par l'espèce inférieure – tant blablabla vous avez compris. Sous cette espèce inférieure - et c'est là que toute votre attention est nécessaire - vivait autre chose...

(NB : Pour ôter tout ce qui est inutile dans ce récit, découpez le long de ce trait)

Les Snurps ! Les Snurps sont d'étranges êtres qui vivent sous la terre fertile sous les très grands arbres de beaucoup, vraiment beaucoup de maytres (1), sur une large plaine, deuxième trou à gauche après le feu. Pensez à essayer vos chaussures avant d'entrer (ah, l'hygiène snurpienne !)

Les Snurps supportent très bien la lumière du jour ; néanmoins, il est apparu que le fort taux de l'immobilier rendait plus rentable de vivre dans des habitats faits de terre fertile, plutôt que dans des arbres de beaucoup, vraiment beaucoup de maytres (car les troncs de ses arbres étaient plutôt carrés, et chacun sait que le prix du maytre carré a toujours été très élevé). De plus, nous avons dit que ces êtres (2) étaient étranges ; or, il est toujours plus étrange de vivre sous une terre fertile qu'en plein air, arbres ou pas.

Les Snurps vivent en communauté, dont l'explicitation de la hiérarchie serait aussi longue et fastidieuse à lire qu'à écrire (et qu'à comprendre, d'ailleurs). Retenons simplement que le système est assez efficace pour avoir mis en place une sorte de concept (2) de rues (espèces d'alvéoles creusées dans la terre fertile).

(1) Nous travaillons bien sûr en unités intergalactiques.

(2) Les "êtres" et "concepts" sont dénués de toute connotation philosophique (par respect envers nos lecteurs).

Malgré l'heure fort tardive, deux voix, plus proches du borborygme (êtres inférieurs obligent) que du langage articulé, dont les frais de traduction expliquent le montant exorbitant de cet ouvrage, troublaient la quiétude d'une alvéole (toujours plus ou moins sombre, comme toute alvéole souterraine) :

« Non, Dzya », s'emportait une « voix » que l'on pouvait caractériser de masculine, « les Hyprènes s'en balancent royalement ! » (1)

Les Hyprènes font partis des êtres inférieurs, ceux qui vivent au-delà de beaucoup de maytres d'arbres. On écrit aussi les « Hypresnes », mais par pure paresse, « Hyprènes » est toléré par l'Académie des êtres étranges (qui sont d'ailleurs légions par ici). Les Hyprènes sont donc également des êtres étranges, même s'ils ne vivent pas sous la terre fertile.

Il conviendra ici de faire remarquer que l'accouplement entre Hyprènes et Snurps, bien que prohibé, peut donner naissance à de jolis petits arbustes nains, qui ne déplaisent que rarement en cadeau de fin d'année.

Classiquement, c'est au moment où les deux races se livrent une guerre sans merci qu'intervient l'homme du passé dans sa machine à explorer le temps. Malheureusement, par souci d'éthique, de déontologie, d'agriculture et de propriété intellectuelle, il n'en sera aucunement fait référence - ou alors éventuellement sous le pseudonyme subtil de « Herbert George Wells ». D'ailleurs, pourquoi en faire mention puisque ce n'est pas des Snurps et des Hyprènes dont il sera question ici, mais d'autres tribus vivant sous d'autres arbres d'autres galaxies...

Non, je vous fais marcher ! Vous avez tellement déboursé pour cet ouvrage qu'on peut bien se détendre un peu... (2)

Revenons donc, après cette description quelque peu fastidieuse mais néanmoins nécessaire, à nos Snurps et à cette palpitante conversation qu'ils eurent, il y a de ça un bon bout de temps quand même...

- Comment ? répondit incisivement (comprenez « en mordant ») Dzya à Ryum. C'est avec une indissimulable véhémence que je m'oppose au fait que les Hyprènes s'en balancent royalement. Je propose de leur déclarer la guerre et de leur bouffer le foie. (3)

- Et bien, ajouta nonchalamment (comprenez « sans avoir eu au préalable de relation à caractère avilissant avec un félin ») Ryum, j'accepte cette proposition et je m'en vais d'un pas décidé recruter mes Snurps pour partir conquérir les terres Messiniennes.

- Gavlip ! s'exclama Dzya. On ne parle pas de la même chose !

- Certes, mon ambition a quelque peu débordé, à la manière de la soupe des autochtones dont l'identité importe peu (4). D'abord les Hyprènes et ensuite Messina...

(1) Ceci étant la plus proche traduction courtoise, choisie afin de ne choquer personne en ce début de récit (se référer au coût exorbitant de l'ouvrage).

(2) En tout cas, les auteurs coulant maintenant une vie paisible sous les cocotiers d'Hawaï vous remercient grandement de cet achat, et vous souhaitent une nouvelle fois une bonne lecture sur nos lignes.

(3) Tradition snurpienne.

(4) Référence très amusante de la part de Ryum au deuxième paragraphe de cet ouvrage.

Après avoir donc noté l'ordre de ses futurs conquêtes sur sa main hexadactyle (on fait tous ça), Ryum alla rassembler ses troupes. Le détail du rassemblement, griffonné sur le coin d'un mur de terre par Ryum, n'a guère un grand intérêt. C'est pourquoi il mérite ici sa place :

- Anakin S : recallé. Folie, pense que son père s'appelle « les midichloriens. »
- Mi Key M : recallé. Résultats trop moyens par rapport au suivant.
- Key M : engagé. Excellent serrurier.
- Zan Tar : engagé. Sait se déplacer dans les arbres.
- Luke S : recallé. Démence, pense que son père est le plus grand méchant asthmatique de l'univers et sa mère Natalie Portman (1).
- Omer S : engagé. Excellent camouflage parmi les tournesols.
- Ryum : engagé. Chef né.
- Dzya : engagé. Ou je perds mon job.
- Ari P : recallé. A ripé.
- Peter P : engagé. A tourné dans plusieurs films. Parfait voleur.

- Maintenant que la troupe est formée, souffla Ryum, ça serait peut-être dommage de faire la guerre. Que diriez-vous de monter un spectacle ?

Cette idée enchantait Peter P, qui avait déjà rencontré dans ses deux précédents films Julia Roberts et Ludivine Sagnier (1) et qui pouvait donc maintenant s'attendre à rencontrer la mère de son ami Luke S ou quelque autre star montante. Mais comme il n'en fit mention à personne (les autres auraient pourtant été ravis d'avoir des représentantes de l'autre sexe dans leur troupe), l'idée avorta rapidement et nos compagnons partirent à l'aventure, sans savoir que bien plus tard, ils seraient impliqués dans la bataille des trois peuples...

Pour le moment, lorsque Ryum se réveilla en ce sombre matin (habitat souterrain oblige), il dût accepter l'évidence : il n'avait certes pas rêvé, les héros qu'il avait recruté semblaient avoir eu du mal à digérer un fabuleux mets snurpien à base de fugule, sorte de champignon rouge à points blancs. Droits d'auteur et copyright obligent, c'est donc dépité que Ryum abandonna ses projets de spectacle (qui, la nuit aidant, étaient revenus au premier plan.) Il remonta alors à la surface pour se changer les idées. Il marcha longtemps, très longtemps voire encore plus longtemps. Enfin, alors que le jour touchait à sa fin, que le soleil semblait embraser les vastes plaines arborées, qu'un cri strident au loin indiquait qu'un sordide meurtre avait lieu, Ryum atteint son objectif. En effet, une large hutte apparut devant lui (pour être précis, Ryum manqua de s'ouvrir le crâne face à cette hutte placée, on ne sait trop pourquoi, aux abords d'un tournant d'un chemin forestier en pente de plus de 63°.) Une enseigne, accrochée sur le bois de la porte (2) indiquait : « ici l'on se change les idées. » C'est donc heureux de cette coïncidence que Ryum entra.

« Une idée, et la meilleur que tu aies en réserve » aboya grivoisement Ryum, ne sachant pas comment qualifier une personne proposant de se changer les idées (il en connaissait bien d'autres, mais il ne serait pas correct de les citer ici...)

(1) Référence à des personnes existant, qui plus est, non fortuite.

(2) Une hutte est toujours en bois.

C'est d'une voix étrangement douce (d'après nos traducteurs), qu'un homme aux allures d'elfe décati dont la mère se serait fait violer par un Hyprène dont la mère elle-même se serait fait violer par un Snurp lui répondit :

« Marche le long de la grande route qui mène à la petite route. Là tu y trouveras un détrousseur de cadavres nommé Cygür, tu prendras ce qu'il te donnera et suivra les instructions qu'il te fournira. »

Ryum, se disant que c'était une idée comme une autre, voulut remercier l'homme aux allures d'elfe décati dont la mère se serait fait violer par un Hyprène dont la mère elle-même se serait fait violer par un Snurp, et lui demander combien il voulait pour son idée (par simple politesse car il avait omis de prendre de l'argent sur lui ; il avait d'ailleurs omis également de prendre ses bottes, se rendit-il compte avec stupeur.) Cependant, celui-ci (vive les adjectifs démonstratifs !) avait disparu - de même que le comptoir, l'écriteau sur la porte en bois, la porte en bois et la hutte. Il haussa les épaules après s'être assuré que ses bottes n'y étaient pas (et elles n'y étaient malheureusement pas.) Il se mit donc en route, sans ses bottes, sans se demander pourquoi des flèches étaient apparues sur le sol ni pourquoi les éléments suscités avaient disparus, avec à peine la légère impression d'avoir été manipulé et surveillé, ce qu'il attribua finalement au plat de fugule de la veille qui avait décimé ses compagnons (quelles petites natures, tout de même !) un peu fort peut-être, mais sans plus. C'est donc le cœur léger, le ventre vide (il n'avait pas mangé depuis ce fameux plat au fugule... décidément !) les idées enfin changées (et gratuitement, en plus) et les pieds nus qu'il se mit à suivre l'écriteau indiquant :

"Direction à suivre"

« Les commerçants font vraiment tous pour satisfaire leurs clients » se dit-il avec un sourire. C'est ainsi qu'il rejoignit la grande route, qui semblait d'ailleurs n'avoir de grand que l'adjectif (1).

A ce stade de l'histoire, il serait convenable pour le lecteur de s'offrir une petite pause de silence (2)

(1) Qualificatif, pour les plus érudits.

(2) D'ailleurs, pour l'anecdote, les auteurs eux-mêmes ont pris une pause à cet instant. Ils mirent alors leur temps libre pleinement à profit en défendant des petits animaux massacrés pour leur fourrure. Puis ils s'installèrent à une table mi-ronde, mi-ovale, mi-carrée et sirotèrent une bonne soupe à la fugule dans une soupière. Mais soudain, un très violent tremblement de terre (qui renversa également la soupière et tout ce qu'il y avait à renverser) décima tous les petits animaux à fourrure de la planète (3). Leur action publique n'étant plus d'aucune utilité, les auteurs se remirent à leur ouvrage.

(3) Rappelons que ce n'est pas pendant l'écriture du livre que ces animaux subirent une honteuse maltraitance mais bien au moment de la pause (4). Les auteurs déclinent donc, du nominatif à l'ablatif, toute responsabilité dans ce malheureux incident.

(4) Néanmoins les auteurs conçoivent bien qu'un moucheron ait pu se poser sous une touche de leurs claviers pendant l'écriture – bien qu'ils habitent des demeures tout à fait salubres – et qu'il aurait, par conséquent, pu être sauvagement broyé. Peut-être même que toute sa famille aurait tenté de le sortir de cette démoniaquerie et y serait restée. C'est d'ailleurs là que prend tout l'intérêt de la pause de silence, que nous vous remercions d'avoir accordé à tous les mouchérons morts pour la Littérature.

Sifflotant gaiement, sautillant sur place à chaque gravillon, Ryum poursuivait son chemin. Il avait bien mûri depuis son départ du dédale alvéolaire la veille ! Il était maintenant un Snurp, un vrai ! Il repensait alors à tout ce qu'il avait vécu, de sa discussion avec Dzya, le recrutement de ses compagnons, le plat de fugule, l'enterrement de ses compagnons, le cri strident d'un sordide meurtre, la hutte fantôme... Et bientôt Cygür le dépouilleur de cadavres. Trois minutes plus tard, il était arrivé au bout de la grande route et au bout de son parcours fléché, puisque la dernière indication pointait la tête d'un Hyprène qui semblait avoir été sordidement meurtri par un cure-dent strié (1). Un banal détrousseur de cadavres faisait son job quand Ryum arriva. Ce dernier lui demanda ce qu'il avait à lui donner et à lui dire. Cygür tendit alors un fugule à Ryum et lui demanda de le manger. Fort des expériences de la veille, Ryum accepta avec joie le fugule, le mangea et fut pris d'une colique sans précédent dans l'histoire des coliques (2). Pendant que Cygür continuait de détrousser le cadavre selon les règles de déontologie, Ryum lui demanda s'il n'avait pas plutôt quelque chose pour lui donner des bonnes idées (comme il l'avait si justement demandé auparavant, dans la hutte fantôme). A ceci, Cygür répondit très justement que les meilleures idées que Ryum avait eu jusqu'à présent étaient de la merde. Mais cela allait changer... (3)

Enfin, pour l'heure, les détails intestinaux de Ryum l'obligèrent à remettre à plus tard ses idées de conquête du monde (sur sa main étaient encore notés « Hyprènes » et « Messina » (4)). Il allait donc mettre à profit sa supérieure intelligence de Snurp pour résoudre « l'affaire du cadavre dépouillé meurtri par un cure-dent strié. »

(1) « Un cri strident se doit d'être causé par un cure-dent strié » s'était dit Ryum, dans les prémices de son enquête.

(2) Voir « Coliques d'hier et d'aujourd'hui », éditions Courants du flux.

(3) Phrase suspens du livre. Devrait figurer en quatrième de couverture.

(4) Ah ! L'hygiène snurpienne...

II

A partir de maintenant, deux futurs en parallèle vous sont proposés (problème de choix d'espace-temps et autres futilités dont l'explication serait totalement utile, donc qui n'aurait pas sa place ici.) Voici donc le premier de ces futurs...

Face à ce cadavre exquis, Ryum, en bon Snurp, mis tous ses sens en alerte. Le premier de ses sens était la droite. Ce qui tombait bien finalement puisque le cadavre était déposé sur le côté droit de la grande route. Il l'observa... C'était un Hyprène des plus hideux, dépouillé à l'extrême. D'ailleurs, de mémoire de Snurp, c'était l'Hyprène le plus dépouillé qu'il lui avait été offert de voir depuis ces dernières années. Ce dépouilleur de cadavres faisait réellement un travail honorable ! La physionomie de l'être étrangement décédé indiquait qu'il devait avoir un âge respectable (1). Les traces qu'il avait partout sur le corps montraient qu'il avait probablement reçu des coups d'une violence quelque peu primaire. Ryum approcha sa main – toujours hexadactyle – et sentit que le cœur du défunt battait la chamade, ce qui infirmait avec force l'hypothèse de la mort. Néanmoins, le fait que Ryum prenne le pouls de cette créature au niveau de la montre - que Cygür essayait de lui dérober - contrebalançait cette nouvelle théorie. Il fallait se résoudre à admettre l'évidence : cet Hyprène avait bel et bien été assassiné par quelque chose ressemblant vaguement à un assassin. D'ailleurs, son quatrième sens en éveil, l'odorat (dont certains malheureusement sont privés), ne pouvait plus laisser de doute quant à la décomposition avancée de cet être étrange. Un savant mélange de mélasse bouillie, de rose fanée et de fugule à la sauce eicosanoïdienne (2) laissait penser à Ryum que le décès remontait à plusieurs décennies. Or, comme il savait qu'il ne pouvait plus nier le décès (3), il lui fallut admettre que cette odeur était dégagée par autre chose, probablement ses pieds - hélas toujours nus. La grimace que Cygür fit (4) en approchant son nez ne laissa, là encore, aucun doute quant à cette nouvelle déduction.

Après la droite, la vue, le toucher et l'odorat, il fallait goûter !

Ryum sortit donc son casse-croûte, le partagea avec le dépouilleur de cadavres, et c'est sous un astre céleste se couchant (5) que les futurs amis discutèrent à deux (mais assis) de leurs conditions respectives. Cygür parlait de son travail avec une larme à l'œil, pensant à la paix dans le monde et au chômage qu'elle causait. Il était l'un des derniers représentants de sa catégorie socioprofessionnelle, et bien que les rémunérations demeuraient intéressantes – quoique bien souvent inégales – il fallait reconnaître que la paix était un sacré fléau. En écoutant attentivement (le fameux sixième sens (6)) ce que Cygür lui disait, Ryum eut, une fois n'est pas coutume, une idée de génie. Il allait engager celui avec qui il partageait son casse-croûte pour la guerre Snurpohyprénique qu'il comptait déclencher, une fois qu'il se serait bien changé les idées (7). Pour obtenir son aide, il allait devoir employer une ruse subtile, peut-être même user des principes de manipulation qui lui avaient été enseignés...

(1) La famille n'ayant pas tenu à ce que l'âge réel de la victime – bien qu'elle fasse largement moins - soit révélé dans cet ouvrage.

(2) Accommoder vos fugules, Vol. 3, éditions Précourants du flux.

(3) Jeu de mots à peu près aussi crétin que le cure-dent strié. Ah ! L'humour snurpien...

(4) Pléonasme et plaît aussi aux auteurs. Ah ! L'humour humain...

(5) Pour aider à la compréhension, sachez que sur la planète de Zwisrek, il était quatre-vingt-trois heures de l'après-midi (le café était maintenant prêt à être consommé.)

(6) Qui, comme notre aventure, était aussi sans Julia Roberts.

(7) Rappelons à notre/nos (ne rêvons pas) lectrice(s)/lecteur(s) que le but de ce voyage n'est que de changer les idées de Ryum avant d'entamer la guerre dont il avait longuement discuté avec Dzya.

« Dis, ça te dirait de venir faire la guerre avec nous ? »

« Ok » répondit Cygür.

La ruse subtile avait fonctionné.

Après l'usage abusif de sa supériorité intellectuelle et après s'être rassasié, Ryum se releva et poursuivit son enquête, tandis que Cygür continuait son minutieux travail (l'étape la plus longue et fastidieuse étant bien sûr le retrait des griffes, qui, chose rare, étaient parfaitement bien soignées ici.) Son sixième sens, l'ouïe, lui rappela qu'il avait entendu un cri strident, ce à quoi il en avait d'ailleurs déduit que le crime avait été perpétré par un assassin muni d'un cure-dent strié. Bien ! Il avait maintenant tous les indices nécessaires pour mener à bien son enquête.

Reprenons : une montre ... Le but de ce meurtre ignoble n'était pas l'argent.

Des griffes non abîmées... L'Hyprène n'avait pas eu le temps de se débattre. D'ailleurs, aucune trace de lutte aux alentours.

Des coups alors qu'il n'y a pas eu de lutte... Probablement post-mortem ! Cygür est vraiment quelqu'un de dangereux.

Un cure-dent strié...

« Ce crime est signé ! » borborygma Ryum. « Regardez ce cure-dent strié ! La striation est régulière et revient tous les 1.3 millipieds (1) Ce qui sous-entend une créature avec huit rangées de dents espacées chacun de cette distance. Les empreintes sur le sol montrent que l'assassin pèse 65 livres (2) et mesure 1, 384 pieds (1). Son désintéressement pour l'argent ne laisse plus aucun doute sur son identité : il a mon âge à huit jours près, ce qui en fait quelqu'un de jeune, il est lui aussi très séduisant, son père est un dépouilleur de cadavres mis à la retraite anticipé... Mais ce n'est pas grave financièrement, car sa mère est riche, elle a probablement hérité une fortune d'une grand-tante qui aurait mangé trop de soupe à la fugule (3). Passez-moi la montre de la victime... Oui, c'est ce que je pensais ! Le coupable n'est pas affilié à la sécurité sociale. Il n'a pas d'animal domestique mais il a un domestique ami mâle. Je pense qu'il a un grain de beauté sur la joue gauche mais je ne peux pas le placer exactement. Les sous-vêtements maintenant ? Bien, c'est ce que je pensais, de la fugule... Je reconnaitrai cette odeur entre mille. Ecoutez, c'est très clair, c'est limpide même. Le coupable est Krizwik le jeune, il a tué là où nous avons pris notre goûter, avec un cure-dent strié imbibé de fugule, et ce pour se venger des rires moqueurs de cet Hyprène. La mort a été quasiment instantanée, à une ou deux heures près. »

Alors qu'il poursuivait son intéressant exposé de la situation, Ryum ne vit pas approcher au loin une créature étrange (4).

Cygür riait de bon cœur : c'était bien la première fois qu'il voyait un être aussi peu gâté par la nature ! Il devait avoir au moins huit rangées de dents ! Tiens, d'ailleurs il le connaissait bien, c'était le fils d'un de ses anciens collègues, Krizwik l'ancien, mis à la retraite anticipée... Motif : excès de paix. Satanée paix, elle finirait par tous les achever si elle se poursuivait encore longtemps. Il la sentait bien poindre, lui, la mutinerie de tous ceux qui attendaient en tremblant, sur le front de paix. Un jour, c'est sûr, ça pèterait...

Cygür salua le jeune Krizwik, qui lui rendit huit fois le sourire.

(1) Un pied snurprien valant environ 0.97 pieds hypresnien.

(2) Un livre est un assemblage de feuilles imprimées, reliées ou brochées en un volume.

(3) Accommoder vos fugules, Vol. 3, éditions Précourants du flux. Ouvrage mentionné précédemment. Peut faire l'objet d'une réduction s'il est acheté avec celui-ci et une boîte de cure-dent Dan-nette ©. Avec les cures-dents Dan-nette, gardez des dents nettes.

(4) Quand on vous disait que ça faisait légion dans le coin !

Ryum interrompit sa démonstration pour serrer la main au voyageur. Cygür et le fils de son collègue discutèrent quelques instants du temps qui passe, de l'astre céleste couchant et surtout du fait qu'il faudrait trouver un lieu pour passer la nuit, tandis que Ryum poursuivait son travail d'investigation. Il avait maintenant toutes les pièces du puzzle, il ne lui restait plus qu'à trouver où pouvait bien se cacher le bandit... Mais finalement, tenant compte du fait qu'il faudrait se reposer pour avoir les idées bien changées (ce qui demeure toujours le but de cette quête), Ryum et ses deux acolytes partirent en direction de « l'hôtel de la montagne et du dragon ». La route ne fut plus longue, ils ne devaient être qu'à quelques umf (1) du toit de leur nuit. Et quelle ne fut alors la surprise de Ryum lorsqu'il retrouva à l'hôtel quelqu'un qu'il pensait qu'il ne retrouverait pas et surtout pas dans cet hôtel ! (2 et 3) C'était lui ! (4, 5 et le 6 complémentaire)

(1) Unité de mesure farfelue, toujours dans le système des unités intergalactiques bien sûr...

(2) Le suspens s'accroît de page en page !

(3) Ca en devient intenable à vrai dire...

(4) Mais avant de vous dévoiler le nom de celui que Ryum retrouva dans cet hôtel où il ne s'attendait pas à le revoir, laissez-moi vous conter une histoire. Cette histoire, c'est l'histoire de Krizwik l'ancien, dépouilleur de cadavres de son état, mis à la retraite anticipée pour une sottise histoire de liane (5). Il y a de cela un peu longtemps (bien avant l'épisode malencontreux de la soupe) dans une alvéole sombre, un Snurp répondant au doux prénom de Zan Tar (paix ait son âme) demanda la mise en place de lianes, afin de s'entraîner au grimper et ainsi mettre une pâtée mémorable aux Hyprènes qui, il faut bien le signaler, ont tendance à rafler toutes les soupières d'or aux jeux snurpohypresniens ces derniers temps. Krizwik l'ancien, qui était alors dans une mauvaise passe – les fameux cent astres célestes de paix – accepta ce travail que lui proposait l'Association Solidaire des Solitaires, Etrangleurs et autres Dépouilleurs Infâmes de Cadavre (A.S.S.E.D.I.C.). Il mit donc en place des lianes un peu partout comme il lui était demandé. Puis il reçut un courrier de l'A.S.S.E.D.I.C. lui demandant de fournir le formulaire rose de travail extra-dépouillage. C'est alors que les vrais ennuis commencèrent. Après avoir usé de son absence de charme pour obtenir le tampon de Liane et Copains de Liane (L.C.L.), il envoya le dossier rose pleinement rempli et en reçut alors un bleu et un jaune. Dans l'un, il dut fournir les actes de divorce et de décès de ses parents vivants et mariés (il s'arrangea tant bien que mal à divorcer puis décéder ses parents) ; dans l'autre, son acte de mariage et ceux de naissance de ses trois enfants (il s'arrangea tant bien que mal ... (6)) Mais ensuite, quand dans le formulaire vert il lui était recommandé d'y joindre la tête d'un gryffon, il comprit que la meilleure des choses à faire serait encore de démissionner. Alors il remplit le formulaire violet de démission et en se refusant à renvoyer le formulaire jaune foncé avec trois de ses doigts de pied (pour analyse, une histoire trop longue à expliquer) il dut se résoudre à dire adieu à ses indemnités. Ensuite, le schéma classique : ne pouvant jouer la petite souris auprès de son fils lorsque celui-ci perdait une dent, il sombra dans l'alcool, la violence, puis la prostitution et la drogue qui le ramenèrent tant bien que mal à plus d'alcool donc plus de violence, le formulaire orange de droit à la prostitution etc. Je crois qu'on a tous connu ça à un moment de notre vie.

(5) Liane en Snurpien se dit presque de la même façon que paix, d'où l'inversion tout à fait compréhensible et pardonnable de Cygür. (« Motif : excès de paix » pourrait d'ailleurs être remplacé par « Motif : mise en place de lianes » dans la prochaine réédition.) D'ailleurs c'est pareil pour le « en » et le « y » (avec possible modification future de « les Hyprènes s'en balancent royalement » en « les Hyprènes s'y balancent royalement », qui aurait somme toute une explication logique, quand on connaît les derniers résultats des Hyprènes aux jeux snurpohypresniens.)

(6) Histoires érotiques de dépouilleurs de cadavres, éditions Jean Fante.

Lui pensait que Ryum l'aurait à peine reconnu mais finalement il le reconnut sans peine : c'était Dzya. Il tenait dans ses mains un gâteau à la framboise ce qui, de premier abord, peu sembler tout à fait incongru voire déplacé dans une telle situation (1). Ryum accepta le gâteau bien volontiers, et tous les quatre discutèrent de tout et de rien, et notamment de rien. Finalement ils se séparèrent tardivement - Ryum pensa à s'acheter des bottes au « magasin de la montagne et du dragon » - et passèrent la nuit à l'hôtel. Comme on dit, la nuit, porte conseil ! Ainsi, le lendemain matin, il ne fut pas surprenant que nous retrouvions nos amis éreintés, fatigués d'avoir dû porter ce conseil toute la nuit (2). Mais maintenant que l'astre céleste venait de se relever, Ryum voyait clair (3). Il se souvint d'une conversation qu'ils avaient eu la veille avant de dormir et quand Krizwik le jeune mentionna le fait qu'il n'était pas affilié à la sécurité sociale pour éviter les désagréments administratifs... C'était donc lui le coupable ! Ni une, ni deux, mais bien trois umf plus tard, le fils de Krizwik l'ancien était arrêté par les Forces de l'Ordre (F.O.) qui, après avoir fait remplir le formulaire beige à Ryum, lui remirent un badge F.O. (4). Maintenant que le Snurp s'était bien changé les idées, il pouvait repartir avec ses deux compagnons, Dzya et Cygür. Quand soudain, comme surgie de nulle part (ou plus précisément de derrière la troisième fenêtre du premier étage en partant de la droite), une Hyprène hurla à Dzya : « c'est à cette heure là que t'arrives toi ! Et mon gâteau à la framboise ? Ingrat, moi qui voulais te faire un petit arbuste nain ... » Cet incident joyeux, qui permit à Ryum de comprendre le pourquoi de l'incongru de la situation et des retrouvailles avec Dzya, leur fallut un retour bien plus agréable que l'aller... Et voilà donc nos héros partis déclencher la guerre Snurpohypresnique, qui, comme chacun sait, devait s'achever sur la fameuse bataille des trois peuples...

(1) Situation qui est déjà elle-même bien incongrue.

(2) A savoir : un conseil multiplie par deux le poids d'un Snurp (qui devient alors averti...)

(3) Double jeu de mots, à la fois avec « l'astre céleste vient de se relever » et avec le (ô combien charmant, respectable et encore plus doux que Zwisrek) prénom, même si je vous accorde volontiers que ça n'a strictement rien à foutre ici.

(4) Ce badge FO fut laissé sur le comptoir de l'hôtel. Attiré par la fluorescence de ce gadget, le dragon vint la nuit suivante et enflamma l'hôtel. Néanmoins, après s'être amputé deux cheveux de 1.34 millipieds, s'être marié trois fois, avoir combattu plusieurs centaines de milliers de lézards à huit queues, avoir trouvé la réponse à l'énigme d'un Sphinx (5) et avoir joint le tout (mariées comprises) dans un colis, le propriétaire put faire jouer l'assurance.

(5) Bon alors je sais que ça ne va pas vous plaire, mais il faut que je vous parle de cette énigme : « Sachant que le robinet de la cuisine a un débit d'une soupière et demie par minute, qu'il fuit à une vitesse de douze soupières par heure, que le plombier hyprène a été appelé à quatorze tiers d'astre céleste par une Snurp blonde et que la secrétaire, brune, a répondu aussitôt après avoir parcouru soixante fois pi centipieds (en unités hypréniques bien sûr) à la vitesse de quatre-vingt-six pieds par minute, que le bureau où elle travaille mesure trente-trois pieds carrés, que le capitaine a un âge respectable mais qui ne peut être dévoilé ici et que ses deux bottes sont de la même couleur que celles que vient d'acheter Ryum, quelle est la nationalité du cordonnier de tout ce beau monde, a-t-il lui aussi mangé du fugule ces trois derniers astres, et accessoirement, faut-il changer le robinet ou seulement le revisser ? » A cette question existentielle, le propriétaire répondit quarante-deux et le Sphinx dépité, se suicida en remplissant le formulaire noir de suicide.

Dans un espace-temps parallèle, voici le second futur où Ryum met à profit sa supérieure intelligence de Snurp pour résoudre « l'affaire du cadavre dépouillé meurtri par un cure-dent strié »...

Il peut sembler curieux, à première vue, qu'un Snurp s'intéresse à l'assassinat d'un Hyprène (tout du moins en tant qu'autre chose que sujet de blague). Néanmoins, Ryum, n'ayant de toute façon rien d'autre à faire, se dit qu'il pourrait être intéressant de savoir qui pouvait bien en vouloir à un Hyprène au point de le strier au cure-dent. Si ce meurtre n'était pas purement passionnel, Ryum pourrait bien trouver un nouveau compagnon pour sa guerre contre les Hyprènes (et si possible supportant bien le fugule). Pour le moment, il n'avait absolument aucune idée de la démarche à suivre pour débiter son enquête.

Il observa Cygür, se demandant ce qu'il pouvait bien encore trouver à détrousser. Lorsque ce dernier se mis à taillader la veste du pauvre Hyprène à l'aide d'une lame aiguisée (qui l'eût été en tout cas), Ryum pensa logiquement que l'expérience du détrousser de cadavre et son professionnalisme l'avait aiguillonné vers quelque cache secrète dans le double fond du manteau de la victime. En réalité, Cygür trouvait tellement frustrant qu'un Hyprène n'ait pas plus de richesses sur lui que ça qu'il se vengeait comme il le pouvait sur la pièce de tissu. Il faut dire aussi que ces derniers temps, les affaires allaient plutôt mal pour lui. Il y a quelque temps, la guerre faisait rage à l'est (c'est toujours à l'est qu'il y a des guerres, vous avez remarqué ?) c'est donc tout logiquement que Cygür avait loué ses services à des sponsors de guerre peu scrupuleux souhaitant récupérer armes et autres, à défaut de récupérer des soldats. Les périodes de guerre sont toujours une aubaine pour les détrousser de cadavre ; malheureusement, celle-ci avait pris fin, on ne sait trop pourquoi ni comment (on ne sait d'ailleurs même pas entre qui et pourquoi elle avait commencé, comme beaucoup de guerres à l'époque.) C'est donc dépité que Cygür avait pris la route, détroussant un cadavre de-ci de-là. Mais en temps de paix on assassine principalement les gens pour leur extorquer leurs richesses (ce qui explique d'ailleurs la relative mésentente entre voleurs-assassins et détrousser de cadavres), c'est pourquoi, lorsqu'il avait entendu ce cri strident, il s'était précipité dans cette direction. Un homme à l'allure d'elfe décati lui avait alors aimablement proposé ce cadavre, pour peu qu'il donne un fugule à manger à un Snurp qui se présenterait bientôt et qui avait des idées de merde. A présent, Cygür se disait qu'il s'était bien fait rouler et se vengeait donc sur le manteau sus-mentionné de l'Hyprène.

Pendant ce temps, Ryum était toujours perdu dans ses pensées (pas bien perdu donc). Une idée germait dans son esprit : malgré une forte capacité déductive (il se souvint avec fierté du jour où... Non, en fait, il ne se souvenait de rien en rapport avec cette capacité mais il l'avait, c'était certain), malgré cela donc, il devait bien reconnaître qu'il ne s'y connaissait pas plus en meurtre (en mobile, tout du moins) qu'en aéronautique astrophysique. Or, il avait devant lui un habitué du meurtre : à défaut de l'inspecteur Derrick, Cygür pourrait fort bien l'aider. Il lui fallait cependant être prudent, et ne pas révéler ses motifs profonds :

« Dis moi, mon ami, que dirais-tu te t'associer à moi afin de découvrir qui a tué cet Hyprène (il fit une grimace de dégoût) et pourquoi l'a-t-il fait, afin que je puisse m'allier à cette personne, déclarer la guerre au peuple d'en haut, les exterminer tous et devenir le maître de l'univers ? » Cygür réfléchit... Il n'avait rien de spécial à faire, aucune femme ne l'attendait, il n'avait pas de rôti sur le feu et aucune épidémie ne s'annonçait (deuxième aubaine après les guerres pour les détrousser de cadavres). De plus, si le Snurp supporte très bien le fugule, rien ne l'empêchait de l'empoisonner par la suite en lui offrant un verre rempli de distrule ou de virare* (où autre substance citée dans le très bon ouvrage de Robert Jorétabo : « Que faire quand on est détrousser de cadavre au chômage ? »)

Il répondit donc presque du tac au tac (car cette réflexion interne était en réalité beaucoup rapide à penser qu'à lire):

« C'est d'accord ! On fait quoi ? »

« Bin heu... Tu sais pas qui aurait pu faire ça ? »

« Aucune idée, et toi ? »

Cygür ne voyait en effet pas l'intérêt de relater l'épisode faisant intervenir l'homme aux allures d'elfe décati et, en effet, il n'y en avait aucun.

« Hum, dis moi, camarade (aucune tendance marxiste n'est ici à reconnaître chez Ryum, de même qu'aucune tendance non marxiste n'est à reconnaître, les auteurs souhaitant en effet ne pas s'engager politiquement, car tenant un minimum à leur famille), toi qui fréquente les morts et tout ça, tu dois bien avoir une petite idée sur le responsable de ce carnage. Je parle du meurtre, pas de l'Hyprène (1) » ajouta-il de façon sarcastique.

« Et bien (Cygür prit un ton des plus doctes), d'après la rigidité du corps, le décès date d'il y a au moins 3 heures. »

« C'est fou ce que le temps passe vite » pensa Ryum, en pensant en même temps que Cygür avait peut-être tout simplement entendu le cri comme lui.

« Je sais » répondit Ryum.

« La mort a été causée par un objet pointu, fin et petit, un cure-dents peut-être »

« Je sais » répondit Ryum

« Pourquoi n'as-tu pas de bottes ? »

« Je s... »

« ... »

« Tu n'as rien trouvé sur lui ? »

« De valeur, non... (Cygür recula d'un pas) Mais il portait sur lui ce parchemin en peau de mouflon mutant des montagnes. Ca ne vaut plus rien depuis la grande crise du parchemin de 29 (6) (Cygür avança d'un pas). »

« Qu'est-il écrit ? »

Le parchemin était rédigé, on s'en doute, dans une langue hyprénienne. Néanmoins, pour des raisons de praticité évidente, nous ferons comme si de rien n'était...

« Tu vas mourir »

« Ha ha ! On tient notre ... (Ryum ne savait en effet pas s'il le meurtrier était Homme, Hyprène, Elfe décati, Homme, Mouflon mutant, Tortue ninja ou autre). C'est signé ? »

« Tu vas mourir, la dernière comédie musicale de Freddie Lanouvelstar. »

« ... »

« Désolé... »

Tandis que Ryum commençait à se dire que finalement, il pouvait très bien se passer de ce fichu meurtrier pour mener à bien sa guerre, l'astre du jour, fatigué par plusieurs heures de veille fastidieuse à contempler de ridicules mortels, avait entrepris de se retirer des cieux, décidé à ne pas arriver en retard à la soirée V.I.P. près de Pégase où il avait bien l'intention de rencontrer quelque étoile montante...

(1) Les ennemis héréditaires plaisantent facilement les uns sur les autres.

(6) Pas 1929, mais il serait inutile de préciser une quelconque date, les référentiels vous étant très certainement inconnus et la hauteur moyenne des arbres influant dans cette datation.

Ainsi donc, la nuit était tombée (mais rassurez-vous, elle n'en a pas souffert). Cygür, qui avait cessé de pester contre la précarité de son métier, fit remarquer poliment à Ryum qu'une créature mi-hominidé, mi-végétale se dirigeait à toute vitesse sur lui, que celle-ci ambitionnait très certainement de le dévorer après lui avoir fait connaître une longue agonie, et qu'il serait très sympathique de sa part de lui donner dès à présent ses objets de valeurs dont il n'aurait de toute façon plus besoin là où il irait. Ryum eut à peine le temps d'esquisser un mouvement du bras - qui se serait très certainement résolu sur un geste des plus obscènes - avant de recevoir une paire de bottes en peau de mouflon mutant (son excellente qualité, sa longévité et son coût modique en font une matière particulièrement appréciée dans l'industrie du cuir snurpien et hyprénien !)

Remis du choc (le cuir de mouflon mutant (3) est également très résistant), Ryum reconnut Dzya ; ou plutôt eut le sentiment que le Snurp recouvert de boue et de diverses parties de divers végétaux (d'hiver ou d'autres saisons) était Dzya. Le lancer de bottes à la figure n'est pas une franche et virile tradition snurpienne visant à saluer un compagnon, et s'il arrive que les épouses usent de cette technique afin d'exprimer une certaine exaspération vis-à-vis de leur compagnon, ce n'est pas le cas ici. Malgré la relative violence des retrouvailles, c'est avec joie que Ryum accueillit son compatriote :

« Non mais tu te prends pour qui, espèce de mouflon mutant ? »

« De rien, je ne pouvais pas te laisser sans tes bottes. »

« ... »

Et sur ces paroles tintées d'ironie, Dzya conta à Ryum à quel point il s'ennuyait dans les sombres galeries, qu'il avait finalement délaissées quelques heures après Ryum (le début de notre histoire débutant ce matin même, vous remarquerez à quel point les Snurps ont l'ennui facile). Après une mûre réflexion de quelques secondes, Dzya avait décidé qu'il pourrait être sympathique de hacher de l'Hyprène au lieu d'errer dans ces jolies mais lassantes ruelles alvéolaires. Il était donc parti à la suite de Ryum ; non pas que celui-ci lui manqua réellement, mais il est toujours plus convivial de massacrer des Hyprènes à deux que tout seul... Il avait ensuite trouvé les bottes de Ryum sur le chemin et s'était dit, à juste titre, que si elles étaient là, c'est que ce dernier ne les portait probablement plus sur lui. Il les ramassa donc. Dzya dû faire face à quelques difficultés concernant une hideuse créature ne répondant à aucun nom (il avait essayé Médor et Henry, mais sans succès). Couverte de tentacules - faite de tentacules, pour être exact - celle-ci n'eut pas de meilleure idée que de poursuivre notre Snurp jusqu'à ce qu'il trébuche sur une racine (c'est classique certes, mais on ne peut pas non plus trébucher sur un artefact ou un tuyau à tout bout de champ). Sale, couvert de boue, Dzya vit l'être hideux s'approcher de lui. Et alors qu'il sentit la mort l'envahir (odeur putride de décomposition accompagnant traditionnellement ce type de monstre oblige), la créature se pencha vers lui, et lui susurra à l'oreille :

« Excusez moi... Je m'appelle Allian et mon vaisseau a subi une déformation du continuum espace-temps ; je suis donc perdu. Sauriez-vous quelle direction devrais-je prendre pour me rendre chez Zwisrek ? C'est un ami, il m'attend sûrement pour le déjeuner. »

« Désolé il ne fait pas partie de mes contacts » répondit Dzya d'une voix qui se voulait assurée, mais qui se le voulait uniquement en réalité.

Et il laissa là le pauvre Allian, qui était par ailleurs bien embêté.

(3) Le mouflon mutant, une valeur économique sûre!

Enfin, suivant les traces de Ryum, Dzya l'aperçut enfin juste au moment où une mouche Ets-est le piqua. La piqûre de la mouche Ets-ets n'est pas mortelle, puisque ses seules conséquences sont de vous faire parcourir une centaine de mètres en courant et vous faire lancer tout ce que vous avez à la main (une paire de bottes dans le cas de Dzya). Disons plutôt que cette piqûre n'est pas dangereuse si vous ne vous tenez pas à une centaine de mètres d'un troupeau de rhinocéros en colère.

Durant son récit, la nuit s'était durablement installée. Une fois les présentations achevées entre Dzya et Cygür, qui eurent lieu à la fin (après tout, chacun ses mœurs) et qui se résumèrent par « Dzya, Snurp ; Cygür, détrousseur de cadavres », Ryum expliqua succinctement à son compatriote l'enquête qu'il entendait mener concernant l'affaire de l'Hyprène strié au cure-dent en désignant du doigt le principal intéressé, que le nouvel arrivant n'avait pas remarqué (ce qui s'explique aisément par le fait que malgré tout ce qui a été dit sur l'hygiène snurpienne, Dzya, depuis son étonnante mésaventure dans la forêt, n'avait pas eu l'occasion de prendre une douche, ni même la chance de croiser un ruisseau sur sa route.)

« Tu es des nôtres ? » demanda Ryum.

« Bien sûr, je suis venu pour ça » répondit Dzya, enthousiaste.

« On peut dormir tranquille » approuva Cygür, dont l'expression faciale faisait comprendre cette autre expression, non faciale : « N'énerve jamais un détrousseur de cadavre fatigué, sauf si tu souhaites être son prochain patient ».

Les deux Snurps opinèrent, il se faisait tard pour mener une enquête, surtout lorsque l'on n'a aucune idée sur la manière de mener ladite enquête. Après un frugal repas à base de fugule (agréablement cuisiné cette fois, histoire d'éviter tous les désagréments internes qui s'ensuivent généralement), ils creusèrent chacun un trou avec les pelles qu'ils avaient sorties de leurs baluchons. La tradition veut en effet qu'un Snurp, avant de s'endormir en plein air, creuse une mini-galerie à même le sol afin de retrouver l'ambiance de son chez-soi. Néanmoins, après trois coups de pelle, Ryum et Dzya convinrent qu'après une journée de marche, il était plus important de retrouver l'ambiance du sommeil que du chez-soi. Ils se ménagèrent donc chacun un espace, et rejoignirent au pays des songes Cygür, qui rêvait probablement d'une quelconque épidémie de peste sévissant chez quelques riches notables de quelque riche royaume.

La nuit était déjà bien avancée, lorsqu'une douce lueur bleuâtre émana lentement du corps inanimé de l'Hyprène que nos amis avaient laissé à quelques encablures (intergalactiques, rien à voir avec les autres) de leur bivouac. Il s'agissait d'abord d'une pâle luminescence, si bien qu'on eût cru à un quelconque reflet de l'astre lunaire. La lumière s'intensifia pourtant. Il eût été aisé de croire que quelque alien, de passage dans le coin et en manque d'expérience scientifique, tentait de téléporter son prochain sujet d'autopsie, si ne n'est que « l'irradiance » provenait de l'intérieur. Lorsque tout l'être ne fut plus qu'aura bleuté, il fut agité de soubresauts. Le corps auparavant sans vie ouvrit alors la bouche pour lâcher un long cri muet, et la peau se pigmenta en une multitude de tâches sombres. Une voix, très aiguë, à tel point même qu'elle eût été difficilement audible par tout être dépassant les quinze centimètres d'envergure, se fit alors entendre.

« C'est bon les gars ! On peut y aller, les drôles dorment. »

Alors, comme en proie à quelque terrible et puissante magie, le corps explosa en une multitude de petits débris longilignes, qu'on eût dit en bois. Ces débris, mus par quelque obscure entité, se dressèrent et se rassemblèrent, de telle sorte qu'ils adressaient à la lune une

marée de pointes aiguës. La même voix à peine audible se fit de nouveau entendre :
« Allez on se dépêche ! On ne bavarde pas derrière, on est pressé. »

L'aura bleue, qui avait persisté bien que moins intensément, se transforma soudainement en un éclair rouge (pourquoi les éclairs seraient-ils toujours blancs ?) éblouissant, ce qui eût pour effet de réveiller nos compagnons. Quelle ne fut pas leur stupeur, lorsque l'éblouissement passé, ils virent à la place de l'Hyprène un grand cercle d'herbe écrasée et quelques restes de cendres ! Dzya fut le premier à rompre le silence qui s'installe généralement lorsque l'on se retrouve face à un événement bien difficilement explicable :
« Bon, plus de cadavre, plus de crime, plus d'enquête. » (C'est d'ailleurs le principal argument des assassins et autres serials-killer en faveur d'une action visant à faire disparaître le corps - c'est-à-dire soit le brûler, soit le découper en morceau, soit le bétonner dans les fondations d'un casino en Sicile (c'est sur T1h8x66 dite Terre) soit les trois en même temps).

Cygür fut le deuxième à rompre le silence :
« Gnrnn fatigué! »

Ryum, qui était le premier enquêteur lancé sur l'affaire, était bien ennuyé...
« Mais mais mais ? Et comment on la lève, notre armée ? »

Ce fut un autre éclair rouge qui lui répondit (mais dont l'intensité n'avait rien à voir avec celle précédente car, en vérité, seul un oeil aguerrri aurait décelé la minuscule étincelle apparue subrepticement dans la nuit profonde). Entre Dzya et Ryum, un de ces étranges bâtonnets était réapparu sur le sol.

« Tiens, un cure-dent » remarqua fort justement Ryum.

« En effet » acquiesça Dzya en se penchant pour le ramasser et l'observer, se disant que tout cure-dent saint d'esprit n'apparaîtrait jamais de nulle part dans une lumière rouge. Chacun sait en effet que le vert est la couleur préférée de tous les cure-dents...

« Je me recouche moi » grommela Cygür, en appuyant ses dires d'un impressionnant bâillement (il faut dire que les détrousseurs de cadavres sont difficilement impressionnables ; et pour Cygür, tant qu'il n'y a pas de cadavres à détrousser, magie ou pas, il n'y a pas de raison de ne pas dormir lorsque l'on est fatigué !) Cygür retourna ainsi au pays des songes.

Or donc, Dzya, durant les cinq dernières lignes, avait eu le temps de se pencher et était sur le point de ramasser le fameux cure-dent quand celui-ci se redressa soudain, pointe côté lune (vers le haut, entendons nous bien). Et une voix d'une longueur d'onde proche du seuil de perception des chauve-souris (c'est à dire une voix très aiguë et bien peu chevelue), se fit entendre :

« Mince, c'est quoi le délire ? Qu'est ce que je fais encore là ? »

Dzya, très diplomate, lui répondit :
« Bonjour à toi, messire Cure-dent ! Nous avons perdu un cadavre, peut-être l'aurais-tu aperçu ? »

Cygür poussa (ou émis) un grognement inconscient. En tant que détrousseur de cadavre, il n'aimait jamais en perdre.

« Hum... Un cadavre... Oui, bien sûr, c'est évident... TELEPORTATION ! Mince, ça ne marche pas, mes batteries sont épuisées... Bon, et bien, on dirait que je vais rester avec vous le temps de les recharger : vous voulez savoir quoi, au juste ? »

« Le cadavre... » rappela Ryum.

« Vous ne voulez même pas savoir qui je suis ? On dirait que vous voyez des cure-dents qui parlent tous les jours ! » reprocha le bâtonnet de bois, vexé que l'on prête plus d'attention à un mort qu'à lui, avant j'ajouter « et arrêtez avec vos mièvres majuscules, c'est un nom commun cure-dent. »

« Si, bien sûr » répondit Dzya qui, tout comme Ryum, n'en avait cure (ni dent par ailleurs !)

Le meilleur ami des mangeurs de fruits fibreux, visiblement satisfait de cette réponse, commença son histoire, apprit ainsi à nos amis que sa race était hiérarchisée autour d'une matriarche, la Créatrice, dont ils étaient tous issus. Le premier créé se nommait « 1 », le deuxième « 2 », et lorsque l'être mi-objet, mi-vivant en vint à citer le nom de son quatre-vingt-treizième frère, Dzya eut la bonne idée de lui demander si nombreux étaient ceux de son peuple, et quel numéro portait-il lui-même.

« Nous sommes beaucoup et quant à moi, je suis « 69 696 ». Ce numéro fait souvent rire les mâles non faits de bois, allez savoir pourquoi... »

Et « 69 696 », visiblement prompt au bavardage, expliqua que son peuple était très versé dans la magie et de plus, très doué dans ce domaine. Or, les cure-dents du levant (« ça ferait un bon slogan, tiens ») aimaient leur tranquillité ; c'est pourquoi, bien qu'ils ne craignaient pas les autres races charnelles, ils préféraient les éviter. Ils avaient ainsi perfectionné l'art du mimétisme à un point tel qu'ils pouvaient se faire passer pour n'importe quel objet ou être vivant, pour peu qu'ils fussent plusieurs à s'unir (car de l'union naît la force, c'est bien connu). Le cadavre de l'Hyprène que Ryum et Cygür avaient découvert n'en étaient donc pas un, mais simplement le fruit de la magie d'êtres en bois souhaitant avoir un peu la paix vis-à-vis de gens trop curieux.

« Et ces cendres, là ? » questionna Ryum en désignant le précédent emplacement du faux mort.

« Oh, ça ! Quelques collègues qui ont mal géré leur puissance de feu... Ca arrive, il y a toujours quelques pertes... »

Disant ceci, il sembla que « 69 696 » avait amassé suffisamment d'énergie pour s'éclipser puisque c'est précisément ce qu'il fit, dans une étincelle rouge, sans avoir expliquer ce qu'il faisait là. Voilà donc les seules informations qu'apprirent nos amis sur le peuple des cure-dents du levant. « Piètre consolation, en vérité » déplora Ryum qui dû renoncer à découvrir un allié pourfendeur d'Hyprène à l'aide de cure-dents. Il émit un bâillement sonore, auquel se joignit celui de Dzya ; et par quelque connivence propre à la race snurpienne, ils décidèrent sans mot dire de se recoucher, remettant implicitement au lendemain la résolution de tous les petits tracas indissociables d'un génocide bien réussi.

Lorsque l'astre du jour fit enfin son apparition, c'est d'une lueur morne et malade qu'il éclaira péniblement la région (et pour cause, il avait festoyé toute la nuit !) Après avoir conté l'étrange épisode nocturne à Cygür qui, foi de détrousseur de cadavres, trouva ceci « étrange mais pas bien grave », tous avalèrent un frugal petit-déjeuner. Et c'est l'esprit empli de sombres pensées (pensées principalement assombries par le manque de sommeil) qu'ils quittèrent le lieu de leur première, mais néanmoins peu glorieuse, enquête.

* distrule et virare: poisons très efficaces en cas de mésentente avec sa belle-mère ou son directeur.

III

C'est comme ça que tout a commencé...

Ryum s'était changé les idées. Et ce qui est magnifique, grandiose même, dans cette histoire de continuum espace-temps qui se scinde en deux, c'est la possible réunion des deux quelques instants (pour être exact, huit instants et un quart) plus tard. Dans notre récit cela n'aura aucune incidence étant donné que Krizwik et le peuple des cure-dents striés n'interviendront plus, mais dans un autre récit (1), cela pourra se révéler capital. Nos trois amis, Cygür, Dzya et Ryum, firent donc demi-tour pour retourner dans les profondes alvéoles snurpiennes et mener à bien leur guerre. Nous pourrions résumer ainsi leurs pensées : « Voyons voir, j'extermine les Hyprènes, Dzya s'occupe du peuple en haut de la cime des arbres (2) et Cygür dépouille les cadavres ! »
« Ryum extermine les Hyprènes et le peuple en haut de la cime des arbres, Cygür dépouille les cadavres et moi j'investis dans l'immobilier ! »
« Manger ! »

Nos amis – si toutefois un lecteur normalement constitué peut-être ami avec de pareilles créatures – n'étaient plus qu'à quelques maytres des alvéoles. Et là, ils aperçurent un étrange homme à l'allure d'elfe décati dont la mère se serait fait violer par un Hyprène dont la mère elle-même se serait fait violer par un Snurp. Ils lui demandèrent s'il voulait se joindre à eux et risquer sa vie pour rien en combattant à leur côté. Deskitet (c'était le nom de l'homme à l'allure d'elfe décati, parfois surnommé Décati Deskitet) accepta avec joie. Ainsi, ils étaient maintenant quatre, voire cinq si on compte la joie. Après une longue marche périlleuse à travers la forêt des démons, après avoir traversé la rivière aux mille dangers, après avoir descendu au plus profond des entrailles de la Terre, Dzya se demanda si finalement tout à l'heure, ce n'était à gauche qu'il fallait tourner. Néanmoins, tous les chemins mènent aux alvéoles snurpiennes... Et c'est pourquoi après avoir remonté le fleuve aux cent dangers (des dangers pire que ceux de la rivière, attention à ne pas s'y méprendre) et visité les marécages perdus, la petite troupe arriva au portillon des alvéoles souterraines snurpiennes. De retour dans le pays joyeux des enfants heureux et des monstres gentils (oui c'est le paradis pour les Snurps), la valeureuse et belliqueuse équipe fut accueillie avec les honneurs, malgré les problèmes auxquels le peuple Snurpien devait faire face.

(1) D'une part pour le frère de Krizwik le jeune : dans le premier futur énoncé ici, l'écrivain avait écrit (dans le passé mais en prévoyance du futur, histoire de choix préalable et autres trucs pas tout à fait compris par les auteurs) un pamphlet qui n'aura aucun succès, finira nu sous un pont, dévoré par un serpent de mer, nu lui aussi ; dans le second futur, il avait écrit ce qui le tenait à cœur depuis de nombreuses années et son excellent «coliques d'hier et d'aujourd'hui » figurera parmi les best-sellers, faisant ainsi les beaux jours des éditions Pré-courants du flux. D'autre part pour le peuple des cure-dents striés : pendant que dans le second futur ils se reposaient sous l'apparence sordide d'un Hyprène, ils s'étaient mis en tête d'attaquer une planète dans le premier futur, afin d'obtenir enfin un vrai chez eux. Finalement, à défaut de vrai chez eux, ils devinrent une vraie chaise sur aoz2-wizard123issant, la planète des magiciens. Tout ça pour dire qu'il y a de belles balades dans la galaxie.

(2) Ce n'est pas parce qu'ils ont été cités une seule fois en dix-huit pages et au-dessus de la limite de début de texte à intérêt qu'ils ne sont pas dangereux, loin de là !

En effet, il s'avéra qu'une épidémie de fugulite aiguë avait emporté la quasi-totalité du peuple d'en haut de la cime des arbres (et continuait à décimer (1) le reste de leur population). Evidemment les conséquences de la fugulite firent que les peuples plus bas situés récoltaient une pluie de merde (2) et tombèrent malades à leur tour. Bref, quand Dzya et Ryum revinrent au pays joyeux, le peuple d'en haut de la cime des arbres comptait huit combattants affaiblis, les Hyprènes étaient cinq dont une femelle pour laquelle les survivants s'entretuaient (3) et les Snurps étaient trois (dont Dzya et Ryum) ! La bataille des trois peuples allait maintenant prendre place...

Certains lecteurs pourraient objecter qu'un combat si prometteur qu'il portât le nom de « bataille des trois peuples » semblerait quelque peu ridicule avec, pour toutes armées en lice, cinq Hyprènes (quatre si l'on ne considère que les mâles), trois Snurps, et huit combattants Cimiens (4). A ces détracteurs, nous objecterons que nous n'avons jamais dit que les trois peuples en guerre étaient ceux sus-mentionnés, et donc qu'il fallait réfléchir avant de se plaindre. De plus, le fait qu'il s'agisse effectivement de ces peuples n'est que (presque) pure coïncidence.

Or donc, une guerre a toujours quelque motif, plus ou moins valable il est vrai. Mais qu'il soit idéologique, religieux, politique, financier, territorial, impérialiste, autre : précisez, un motif est un motif ; et quoiqu'on en dise, il vaut toujours mieux savoir pourquoi on fait la guerre. Néanmoins, l'aspect ludique d'une thèse géopolitique sur des oppositions conceptuelles et sociétaires étant fortement limité, vous n'apprendrez pas que le duc Hyprène de Chamiran (5) eut un jour conté fleurette à l'épouse du commandeur Sardam (6), qui n'était autre que le cousin par alliance de la femme du roi des Hyprènes. Ni qu'après quelques petites gâteries, la reine obtint l'exile de De Chamiran (en réalité, celui-ci s'enfuit avant d'être conduit au bourreau, les gâteries devant être particulièrement persuasive...) Vous ne saurez pas non plus comment Chamiran (7), par désir de vengeance, recruta quelques Hyprènes peu scrupuleux, décida de monter une attaque terroriste, et découpa des runes dans un journal afin de composer une lettre anonyme destinée à la femme du roi. Malheureusement, le service postal de l'Epoque (8), bien que performant, n'était pas assuré contre les attaques. Détail qui aurait son importance, si nous vous racontions pourquoi la guerre eut lieu, puisqu'il se trouve que le coursier, en pleine nature, fut soudainement attaqué par un groupe d'Irokaï indépendants spécialisés dans la poursuite de diligences. Malheureusement, les diligences passent rarement sur les terres hypréniennes, et les Irokaï pointèrent leurs arcs sur le membre le plus proche du Ponny Express, à savoir le coursier. Or, par quelque caprice du destin (ou du hasard, ou du concept de coïncidence, etc.), il se trouve qu'un des guerriers suscités possédait l'arc de Toméros, fils de Morémos, petit-fils d'Arumos (bref, descendant de la lignée des Mos).

(1) Décimer le peuple de la cime... n'y voyez aucun jeu de mots, le prix de l'ouvrage excluant ce genre de stupidités.

(2) Au sens propre, si tenté soit-il qu'une pluie de merde puisse avoir un sens propre.

(3) Il convient de préciser que cette femelle était vraiment un modèle de beauté hypresnique et que beaucoup aurait voulu repeupler la race avec elle.

(4) Littéralement : "de la cime des arbres"

(5) Prononcez le "-an" comme dans Batman

(6) Prononcez le "-am" comme dans Batmam

(7) En tant que condamné à mort, la particule "de" de noblesse est elle aussi condamnée...

(8) Nous parlons bien évidemment de l'Epoque.

Or, chacun sait que Toméros, fils de Morémos etc. possédait, on ne sait trop comment, l'arc des dieux en carbone composite, finition titane plus, viseur infrarouge, portée dix mille maytres, coûtant une mortalité de crédits hors taxes, existant en deux colories. Ainsi, lorsque l'heureux possesseur de l'arc des dieux (vendu avec sacoche) décocha sa seule et unique flèche (vendue séparément et plutôt très très chère pour tout vous dire), celle-ci emporta la missive anonyme vers les cieux, et se ficha dans la cime d'un arbre, l'arbre impérial... Ainsi l'impératrice des Cimiens manqua de se faire transpercer la carotide. C'est donc d'humeur peu accommodante, comme toute personne manquant de se faire transpercer la carotide (de même que le guerrier Irokaï, qui venait de perdre son unique flèche) que notre impératrice put lire les quelques inconvenances de Chariman le disgracié. Or, comme toute impératrice qui se respecte, Isodra était plutôt orgueilleuse, et n'aimait pas particulièrement se faire traiter, entre autres, de mouflon des montagnes. Et comme toute impératrice qui se respecte, quelques petites gâteries suffirent à convaincre l'empereur de partir en guerre contre le peuple qui osa bafouer l'Empire (1).

En réalité, la controversée missive étant anonyme, le général en chef des armées impériales (2) partit plutôt en guerre contre le pays exportateur du papier utilisé et défini par l'appellation « made in Hyprénie ». C'est ainsi que les armées cimiennes et hypréniennes s'ébranlèrent, pour des raisons qu'officiellement l'on qualifia de « secret d'état »...

Si d'habiles mathématiciens ont suivi ces quelques lignes, peut-être auront-ils remarqué qu'il existe un déphasage entre le qualificatif de « guerre des trois peuples », et le nombre réel de peuples en guerre. Et en effet, à l'heure où le glaive résonnait contre le glaive, où le sang pourpre et chaud s'écoulait sur le sable or et humide, où les cris de rage se mêlaient aux cris de souffrances et où des peuples autrefois belliqueux s'unirent pour sauver leur liberté, la plus belle de toutes les conquêtes, à cette heure fatidique, donc, où la garde prétorienne s'ébranla dans un ultime assaut et... [L'éditeur : « Jolie anacoluthie mais c'est pour demain, le script de "Jules César à Hawaï (3) ». Les auteurs : « ... » (légendaire répartie de Ryum à Cygür lui faisant remarquer son nudisme pédestre).] De ce fait, les Snurps, formant le troisième peuple de la région - par ailleurs riche en forêts, et prisée pour la douceur de son climat estival, allié à la rigueur d'hivers enneigés - eurent bientôt vent de la tragédie qui se préparait au-dessus de leurs têtes et ceci, tout a fait par hasard. En effet, si nos amis Dzya, Ryum et Cygür furent accueillis avec déférence par les Snurps (ou plutôt le Snurp survivant des terribles pluies noires), c'est qu'ils apportèrent en outre une bonne nouvelle...

Lors du chemin de retour, nos trois compères devisaient gaiement de la marche du monde et des nouvelles techniques d'éviscération venant de l'ouest, très efficaces selon Cygür mais ne valant pas la tradition snurpienne selon Ryum. Alors qu'ils traversaient une forêt (ce qui est relativement monnaie courante ici), ils eurent soudain l'impression que celle-ci s'effondrait sur elle-même et, par la même occasion, sur eux aussi. C'est alors qu'une cohorte d'écureuils encerclèrent la compagnie. D'écureuils, ceux-ci n'avaient que le nom et le roux flamboyant de leurs pelages. Nos amis, plus petits d'au moins deux têtes (4) que chaque créature, semblaient du même avis.

(1) A proprement parler les Cimiens n'ont pas d'empire, mais étant la seule race supérieure à vivre au-dessus des arbres, l'appellation de leur entité politique ne regardait qu'eux.

(2) Idem

(3) Retrouvez le making-of de « Jules César à Hawaï » dans le collector DVD chez votre marchand de journaux d'un goût douteux.

(4) Taytes internationales si vous préférez.

Belliqueux, un écureuil dont le pelage grisonnait, s'avança. Il n'était pas le plus grand, mais semblait le plus imposant. Son regard se posa brièvement sur Cygür, puis s'en détourna avec dédain, au grand soulagement de ce dernier. Garidm était le chef, et il avait déjà vu des Humains dans sa longue vie. Son attention se porta sur les deux Snurps. A ce stade, une description des Snurps semble inévitable ; néanmoins, nous l'éviterons en disant qu'un supplément vous sera fourni ultérieurement avec les descriptions détaillées des races rencontrées, leurs points forts et leurs pouvoirs spéciaux. Pour le moment, sachez juste que Hyprènes, Humais, Cimiens et Snurps sont morphologiquement plus ou moins semblables. Autre détail d'importance, ces écureuils possédant quatre yeux, il fut relativement aisé à Garidm de fixer les deux Snurps. Malgré toute leur bravoure, on ne peut pas dire que Ryum et Dzya étaient des plus à l'aise. Néanmoins, tous deux maintinrent leurs regards. Progressivement, les autres protagonistes s'effacèrent. N'existaient plus que Dzya, Ryum et Garidm l'écureuil... Un duel de volonté s'était engagé. Une goutte de transpiration perla sur chaque joue, dans laquelle se reflétait l'adversaire. Soudain, sans crier gare, le premier, Garidm, dégaina.

[L'éditeur : « !!! », les auteurs : « ... », la lectrice : « ??? » Remarquons à juste titre que vraiment personne ne crie « gare ».]

Soudain, sans crier gare, le premier, Garidm, parla :

« Qui êtes-vous, étrangers, pour oser pénétrer la forêt vermeille (1) ? » Sa voix était grave, étonnamment grave, et douce, étonnamment douce...

« Nous sommes de pacifiques voyageurs, Maître... écureuil » répondit Cygür, dont Garidm avait oublié la présence. Cette intervention l'obligea à détourner les yeux, laissant ainsi aux Snurps le temps de laisser échapper un profond soupir.

« C'est la guerre ! N'êtes-vous pas fous de traverser la forêt d'opale durant... la guerre ? » (2)

« La guerre ? » s'étonna Dzya, quelque peu rassuré par la voix de l'étrange animal, et surtout par le fait qu'il puisse parler...

« Oui, la guerre. »

« ... »

Tandis que Dzya cogitait sur la façon d'expliquer le principe d'une question elliptique, Ryum pris la parole :

« Et bien, et bien, c'est pas tout ça, mais vous semblez très occupés, alors on va peut-être vous laisser ? »

La fin de la phrase était plus proche de la supplique que d'autre chose, mais l'écureuil reprit :

« Les Cimiens et les Hyprènes se sont déclarés la guerre. Nous, nous sommes neutres. Nous partons vers l'ouest (3) et vous ferez mieux d'en faire de même »

A ces mots, les yeux de Ryum s'illuminèrent. Ses compagnons n'eurent pas besoin de lui poser la question pour comprendre qu'il souhaitait vivement profiter de l'occasion pour « bouter de l'Hyprène » (le coquin venait de trouver une parfaite excuse). L'interrompant dans ses rêveries, Garidm reprit :

« Il est grand temps pour nous de partir... Partez vers l'ouest, petits hominoïdes. »

(1) Pourquoi seules les côtes de la Méditerranée pourraient être surnommées de Vermeille, hein ?

(2) Idem avec les côtes du Nord.

(3) Vous remarquerez que l'on fuit toujours plus facilement vers l'ouest dans les histoires... Allez savoir pourquoi...

Et aussi rapidement qu'ils étaient venus, les écureuils à quatre yeux repartirent dans les arbres, laissant nos compagnons légèrement abasourdis. C'est ainsi qu'ils purent apprendre au peuple (terme quelque peu pompeux pour désigner une seule créature étrange, d'autant plus que celle-ci mesure deux têtes de moins qu'un écureuil) des Snurps qu'il y avait du massacre d'Hyprènes dans l'air. L'on fit une grande fête souterraine à trois, et les Snurps entrèrent en guerre. Désormais, la bataille des trois peuples pouvait avoir lieu (heureusement, depuis le temps qu'on vous en parle !)

Après ce bref flash-back sur les origines de la guerre, revenons-en aux trois peuples, composés – ou plutôt décomposés – de huit Cimiens affaiblis, frappés par une fugulite aiguë, quatre Hyprènes s'entretenant pour une femelle – qui a tout de même fait les beaux jours des pages centrales de certains magazines hypresniques – et trois Snurps dont deux fatigués par un long voyage destiné à un changement d'idée en bonne et due forme et un malheureusement en proie à une violente crise de hockey (un palet dans la tronche, alité pendant deux semaines). Demeurent Décati Desckitet et un brave détrousseur de cadavres, Cygür, momentanément débauché par les Snurps mais toujours prêt à céder ses services au moins inoffrant (parce que le bénévolat, il l'a accepté mais c'était surtout pour s'approcher au plus près d'une bonne vieille guerre (1)). Chacun campait sur ses positions pour l'instant, mais ça n'allait plus durer. Cette guerre, chaque peuple l'avait prévu et tous avaient des plans. Le premier problème était que ces plans étaient dans un tiroir fermé à clef et dont la clef elle-même était enfermée dans un coffre sur lequel figurait l'inscription « attention au virare gazeux » (en dessous, quelqu'un avait cru bon d'ajouter « si vous l'ouvrez, vous risquez très fortement de décéder et d'en mourir, c'est donc à vos risques et périls, sachez juste que moi à votre place je ne l'ouvrerais pas mais enfin chacun fait comme il veut, vous êtes libres après tout c'est juste qu'il ne faut pas compter sur moi pour arroser vos fleurs et puis bonne chance quand même au cas où vous survivriez parce que vous seriez vraiment dans un sale état ») ; le deuxième problème était que ces plans indiquaient très précisément ce que chacun devait faire, ce qui en l'occurrence donnait dans le camp des Snurps un soldat d'arrière-garde, un cordonnier (2) et un fossoyeur. La guerre (qui allait prendre place tantôt) n'était acquise pour aucun peuple. En tout cas, si une personne externe au combat (3) décidait de parier sur un des trois peuples, il n'y avait aucune chance pour que ce soit sur les Snurps avec leurs effectifs minimaux et leur position géographique des plus désavantageuses au vue des conditions (ajoutons à ça la rumeur que ceux qui sont plus haut géographiquement le sont plus intellectuellement aussi). Soudain, les Snurps virent un cheval de bois descendre du ciel, soutenu par des lianes (qui avaient été installées pour l'entraînement de Zan Tar). D'en haut, une flèche fusa (personne à ce jour ne sait si elle fut tirée par l'arc de Toméros ou non) et transperça une aile de Décati Desckitet. La guerre venait de commencer. Alors, comme mû d'un inexorable désir de vengeance, repensant à tout ce que sa mère avait pu subir venant du peuple des Hyprènes, l'homme aux allures d'elfe décati - ou l'elfe aux allures d'homme décati, pensait Cygür, songeant à l'inégalité des salaires homme-elfe encore aujourd'hui à l'origine de nombreuses manifestations dans des alvéoles souterraines ou ailleurs – Décati, donc, eut une idée lumineuse. Il savait pertinemment comment Ryum, Dzya, Cygür et lui-même allaient pouvoir vaincre les Hyprènes et les Cimiens, sans dégâts aucun. La solution était là sous leurs yeux depuis le début et personne ne l'avait vue ! Quels idiots ils avaient fait !

(1) Morale du livre : ne faites jamais confiance à un détrousseur de cadavres les enfants.

(2) Evidemment Ryum, le cordonnier étant toujours le plus mal chaussé.

(3) Par exemple de « Messina », mot figurant encore sur la main décidément toujours hexadactyle de Ryum.

Soudain, la terre trembla et le ciel s'obscurcit. En l'espace d'un instant, tout fut détruit. En effet, à une échelle bien plus grande, des autochtones, dont l'identité importe peu, n'avaient pu retenir leur soupière. Celle-ci bondit alors littéralement du feu, renversant la soupe, renversant tout ce qui pouvait être renversé sur une infime parcelle de moisissure de tronc d'arbre, mettant ainsi, sans le savoir, un terme à la « bataille des trois peuples ».

Pendant ce temps, sur sa planète, Zwisrek reposa sa tasse. Ce café était réellement délicieux ; il avait bien eu raison de ne pas se réserver pour le déjeuner.

L'ODYSEE DES SNURPS

Traduit des langues étrangères par Yann Dusza et Michaël Rochoy.

« *Mais cela allait changer...* »

Alors que la bataille des trois peuples est sur le point d'éclater, tandis que les soupes et les cafés se préparent, un groupe d'êtres aisément qualifiables d'étranges se changent les idées à travers le pays en enquêtant dans deux futurs parallèles pour découvrir le coupable d'un sordide meurtre. Pourquoi ? Et si oui, faut-il vraiment revisser le robinet ?

Une nouvelle bourrée de rebondissements (« Dis, ça te dirait de venir faire la guerre avec nous ? ») avec de la violence à ne plus savoir qu'en faire (« Je propose de leur déclarer la guerre et de leur bouffer le foie ») des histoires d'amour déchirantes (« C'est à cette heure là que t'arrives toi ! Et mon gâteau à la framboise ? ») des arbres assemblés en forêts (« Qui êtes-vous, étrangers, pour oser pénétrer la forêt vermeille ? »), de la réflexion de haut niveau (« Les "êtres" et "concepts" sont dénués de toute connotation philosophique ») et même quelques honteux secrets jamais avoués dignes des plus grandes sagas (« Que diriez-vous de monter un spectacle ? »).

L'odyssée des Snurps : vous ne regarderez plus jamais votre soupe de la même façon...

Yann Dusza et Michaël Rochoy sont nés ce qui est déjà pas mal finalement. Ils sont essentiellement méconnus par leur non-glorieux passé. Ils n'ont exercé aucun métier avant de se tourner vers l'écriture de cet excellent ouvrage. Depuis, ils vivent sous des cocotiers à Hawaï et passent leurs journées à refuser l'adaptation cinématographique de ce que les professionnels considèrent encore aujourd'hui comme « l'ouvrage de référence en matière de Snurps. »

Plus drôle qu'*Autant en emporte le vent*, plus court que *Guerre et Paix*, plus long que le mot anticonstitutionnellement, plus apprécié que le mode d'emploi de votre machine à laver, le chef-d'œuvre littéraire inégalé du XXIème siècle est maintenant entre vos mains.

« *L'odyssée des Snurps* risque fort de devenir
la Bible de tous ceux qui n'ont pas de machine à laver »
ALEXANDRE DUMAS

« Un récit excitant, envoûtant, entraînant, emportant, enflammant,
encadrant, émouvant, énamourant, engageant, épilant et essorant à 180° »
JULES VERNE

« Une grandiose épopée. A vous couper le souffle. »
DARK VADOR

CHAPITRE 2 – L’AVENTURE MESSINIENNE (L’AGE DES AMARYLLIS)

EPISODE I – L’ENREGIMENTEMENT

< AMBIANCE : DEHORS, DANS UN COIN RECULE, STYLE CAMPAGNE (mais sans tracteur !) >

(Trois coups comme un lever de rideau = marteau) < Toc, toc, toc >

< Marteau continu >

< Pas du guérisseur >

L’aventurier : Aglückdorf vieillard !

Le guérisseur : Aglückdorf gaillard. Un chouette temps, nan ?

L’aventurier : Certes, tant le temps est tendre que la détente me tente.

Le guérisseur : Hmm... Ouais ! (Silence) Sinon, un chouette temps, nan ?

L’aventurier : Ouais... Chouette temps !

Le guérisseur : Et qu’est-ce qui vous amène à Messina ?

< Stop marteau >

L’aventurier : Amaryllis ! Je ne suis donc pas à Nucléopolis ? Pfffff... Bon, tant pis, il doit bien y avoir des gens ici qui pourront m’aider.

< Reprise marteau >

Le guérisseur : Tiens et - pure curiosité hein ! - pourquoi vous frappez avec ce... marteau sur MA maison ?

L’aventurier : (amusé) Ah, ça vous intrigue hein ?! (fièrement) Eh bien, j’emmerde mon annonce ! Ca ne vous emmure pas au moins ?

Le guérisseur : Oh non, non, ça ne m’emmure pas le moins du monde ! Mais dites-moi, c’est rudement bien écrit ça...

< Stop marteau >

L’aventurier (fier) : C’est-à-dire que c’est de la calligraphie zwisrekienne hein !

Le guérisseur (intéressé) : C’est bien net, ça a dû vous prendre un temps complètement fou !

L’aventurier : Je l’ai fait cet hiver.

Le guérisseur : C’est ce que je dis : ça vous a pris un temps givré. Et qu’est-ce que ça raconte ce petit chef-d’œuvre ?

< Musique « aventure » (il s’apprête à poser l’intrigue) >

L’aventurier : Je recrute des gens pour une mission.

Le guérisseur : Une miss Ion... C’est une miss Atome un peu chargée ? C’est, c’est festif ?

< En même temps que la précédente réplique : musique qui s’écrase sur elle-même >

L’aventurier : Non, non je parle d’une quête.

< Musique sur le mot « quête » >

Le guérisseur : Ah, je vois, une énième quête pour sauver le monde, rétablir la paix et trouver la fille.

< Musique « aventure » qui augmente crescendo pour finir ici.> Et quel est votre but ?

< Musique intrigue >

L’aventurier : Je pars dérober le « secret de Tang » et j’ai besoin d’une troupe d’aventuriers téméraires pour m’aider à affronter les terribles Gontrak qui la protège...

< Fin musique intrigue >

Le guérisseur : C’est une bien belle quête, ma foi. Si vous avez besoin de moi, sachez que je suis le guérisseur de Messina.

L’aventurier : (se pinçant le nez) Le guérisseur vient de rejoindre le clan.

< Musique de nouveau personnage >

Le guérisseur : Mais, qu'est-ce que vous faites ?

L'aventurier : Ben, la voix-off...

< Musique nouveau perso en accéléré > (plus bas) C'est une petite production vous savez...

Le guérisseur : (tout bas aussi) Oui, oui, je sais on m'a prévenu.

L'aventurier (tout bas) On doit tout faire avec trois bouts de ficelles, deux perruques, des bruitages ratés, c'est désolant... Tiens justement, un bruitage :

< Vacarme de destruction de maison >

< Chute de l'aventurier >

L'aventurier : (chute - hurlant) Aaaaaaaah ! Mais c'était quoi ça ?

Le guérisseur : (calme) Oh rien, ma maison vient d'être abattue.

L'aventurier : Mais c'est diantresque !

Le guérisseur (énervé) : Eho, un peu de calme, espèce de p'tit morveux !

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

Le guérisseur : J'veis t'apprendre à rester calme, moi ! (coup de bâton)

L'aventurier : Aïe !! Ouf, excusez-moi, je me suis emporté.

Le guérisseur : Oui, j'ai vu ça ! Un peu de sang-froid, bon mille !

L'aventurier : On dit « bon sang », pas « bon mille » !

Le guérisseur (tout bas) : C'est pour éviter les répétitions. C'est littéraire, laissez tomber... On aura des dictionnaires et tout ça pour la suite, ne vous inquiétez pas...

L'aventurier : D'accord, d'accord... Mais vous, pourquoi vous restez si calme ? On vient d'abattre votre maison, alors soyez un peu abattu, bon... (hésitation) milliard.

Le guérisseur : Eh bien je savais que ma maison allait être détruite. J'ai reçu les papiers ce matin ; ça disait quelque chose comme « cher monsieur, nous avons l'honneur de vous apprendre que vous avez été sélectionné pour recevoir chez vous la voie du progrès. Nous vous invitons à quitter votre maison que nous allons raser dans la matinée pour ne pas trop perdre notre temps. Cordialement. PS : Si vous êtes opposé à la destruction de votre demeure, merci de renvoyer le formulaire orange non joint dans les trois jours précédent la réception de ce courrier. »

L'aventurier : Ca ne me semble pas très honnête.

Le guérisseur : Oh si, il y a le cachet et tout. C'est très officiel. Je ne dis pas que ça ne m'a pas mis en pétard, mais bon, je m'y suis fait. On se fait à tout vous savez. Sauf peut-être aux nuits sans étoiles. Ca, ça m'empêche de dormir. Enfin bref, apparemment c'est pour faire passer une autoroute par ici.

L'aventurier : Une auto-quoi ?

< Bruitage angoisse >

Le guérisseur : Laissez tomber. Vous comprendrez son utilité dès que la voiture sera inventée.

L'aventurier : (voix aigü qui déraile) Et mon annonce ?

Le guérisseur : Disons qu'elle aura été, elle aussi, sacrifiée au nom des quatre roues.

L'aventurier : Des roux, j'aurais dû me douter qu'ils étaient dans le coup ! Toujours eux...

Le guérisseur : Non, je parle des roues de l'auto.

L'aventurier : L'auto ? Le jeu avec des boules et des pièces d'or à gagner ? Les roux ont main-mise sur ça aussi ?

Le guérisseur : Euh... je... ouaip, allez au point où en est.

L'aventurier : Mais vous auriez pu sauver mon annonce !

Le guérisseur : C'était trop tard, elle était bien trop emmerdée dans ma maison. Et puis de toute façon, vous étiez dans la partie déserte du village de Messina. Je suis un guérisseur solitaire.

L'aventurier (se pinçant le nez) : Le guérisseur se révèle être un guérisseur solitaire.

< Musique nouveau pouvoir (pas nouveau perso) >

Le guérisseur : Vous savez, la grand'place est à un petit kilomètre au sud. C'est là que vous trouverez le plus de monde.

L'aventurier : Allons-y !! Et tentons d'y réunir une équipe solide associant l'intelligence, la fougue, le pana...

Le guérisseur : Hum, je crois que nous gênons les démolisseurs.

L'aventurier : Oups, pardon hein !

L'aventurier (voix-off) : Pas de mal !

Le guérisseur (bas) : Ah, vous faites aussi les démolisseurs ?

L'aventurier (bas) : Oui mais chut...

< Bruits de pas * 2 >

< AMBIANCE DEHORS, A L'APPROCHE D'UN PETIT VILLAGE – éventuellement une charrette avec des chevaux peuvent passer mais pas de voiture non plus ^^ >

< Ambiance village >

L'aventurier (se pinçant le nez) : L'aventurier au long cours et le vieux guérisseur solitaire arrivent maintenant sur la grand'place. Les gens semblent tous être réunis devant un stand proposant un parfum, une boîte de biscuits, un sachet de bonbons et une épée légendaire pour seulement 10 pièces. Il va de soi que c'est une affaire en or. Moi, moi ! Euh... pardon. (se relâchant le nez) Moi, moi, j'en veux !

Le guérisseur : Laissez tomber, l'épée légendaire n'apporte que +2 en attaque ; avec votre épée de débutant vous avez déjà +3.

Le vendeur (au micro) : Des prix, des lots, des gâteaux ; on n'hésite plus, on n'hésite pas !

L'aventurier : Je vais me mettre là, sur la fontaine...

Le guérisseur : Pourquoi je sens qu'il va finir à l'eau ?

Le vendeur (au micro) : C'est de la soie, touchez Madame !

L'aventurier : Messieurs, mesdames, mesdem...

Le vendeur (au micro) : Des prix, des lots, des gâteaux ; on n'hésite plus, on n'hésite pas !

L'aventurier (plus fort) : Braves gens, je suis un aventurier témér...

Le vendeur (au micro) : Des prix, des lots, des gâteaux ; on n'hésite plus, on n'hésite pas !

L'aventurier (encore plus fort) : Amis, je suis un aventurier et j'ai besoin de compagnons hardis pour ...

Le vendeur (micro) : Oui, madame, je ne mets pas seulement un paquet de biscuits, mais j'en mets deux ! Approchez, mesdames, approchez messieurs !

L'aventurier (hurlant) J'ai besoin de compagnons pour trouver le secret de Tang !

Le vendeur (micro) : Sentez-moi donc ce parfum unique !

Le guérisseur : (normalement) La quête sera rémunérée.

< Bruit de déplacement avec quelques « quoi ? » « hein ? » « oh ! » ; tous se tournent vers la fontaine. Effrayé, l'aventurier tombe à l'eau.>

Le guérisseur : Mes amis, cet aventurier au caractère trempé ...

Groupe de villageois aux voix différentes (très au loin) : Hé hé ! Trempé...

Le guérisseur : ... a besoin d'aide pour une quête hardie ! Qui veut se joindre à nous ?

Groupe de villageois (voix différentes également - les dialogues se coupent) :

| Combien on va toucher ?

| Moi, j'veux pas le SMIG.

| J'veux 20% ou rien.

L'aventurier : On partagera d'abord ce qu'on récupérera sur les cadavres de nos ennemis...

Groupe de villageois (idem) :

| C'est nul !

| Je préfère partir avec les prochains aventuriers.

| J'veux 10% ou rien.

La fée : Moi, je veux venir !

Jim : Moi j'en suis !

Le vendeur : Alors moi aussi !

L'aventurier (se pinçant le nez) : Le groupe s'agrandit avec une fée, un manchot cul-de-jatte et un vendeur de bonbons...

< Musique nouveau perso en fond pendant la réplique * 3 >

Le guérisseur et l'aventurier : Un manchot cul-de-jatte !

< Bruit angoisse >

Jim : N'ayez pas peur compagnons, j'apprends à maîtriser la matière... Je peux donc devenir invisible, déplacer des objets gênants et bien d'autres choses encore !

< Musique nouveau pouvoir >

L'aventurier (enthousiaste) : Eh bien quel chance de tomber sur un tel pouvoir dans une contrée d'aussi vieilles lignées de consanguins !

La fée : Moi je peux prendre l'apparence de n'importe quoi et modifier le temps, car je suis maîtresse de la lumière ! < Musique nouveau pouvoir >

Le guérisseur : Whaow !! Incroyable !

L'aventurier : En plus, il est écrit dans notre contrat que nous devons embaucher une fille, quelle chance...

Le guérisseur : Et t'as vu ses ailes ? Aaaaah, je craque !

< Bruit de craquement >

Le vendeur : Moi, je dirige l'eau à mon gré...

L'aventurier : Oui mais ça on s'en fout !

< Musique nouveau pouvoir qui « s'écrase » >

Le guérisseur : La mer est à 200 km au Nord et nous nous dirigeons vers le Sud.

Le vendeur : Mais...

L'aventurier : Personne ne commande le feu par hasard ?

Le guérisseur : Ou les pizzas... (rire bloqué)

Groupe de villageois (en s'éloignant) :

| C'est nul !

| Loosers !

| Ringards !

Le vendeur : Attendez, j'ai... j'ai aussi une autre passion !

Tous : Aaaaah ???

< Musique qui monte style interrogatif >

Le vendeur : C'est la chanson.

Tous (déçus) : Ooooooh...

< Musique qui descend style déception >

Le vendeur : Je chante, je danse, j'écris, je dessine et je rime.

Le guérisseur : Et il vend des parfums ...

Le vendeur : Je t'emmure.

Groupe de villageois (d'une seule voix cette fois) : Au moins le groupe d'aventuriers d'avant était drôle, lui...

Le guérisseur : Dirent les villageois d'une seule voix.

L'aventurier : Ok, vous êtes acceptés tous les trois !

Le guérisseur : L'artiste pourra toujours faire la vaisselle.

Jim : Dans ce cas, pourquoi embauch... ? (coup de la fée) Aïe, mais j'ai rien dit !
La fée : Je maîtrise la lumière et par défaut, je pense plus vite que ceux qui n'en sont pas.
La fée : Des lumières !
Jim : Qui n'en sont pas de quoi ?
La fée : Essaie seulement pour voir !
Jim : Touche-moi encore et je t'arrache les ailes.
L'aventurier : Bien bon, bon, on ne va pas commencer...
Le vendeur : Et vous, quels sont vos pouvoirs ?
L'aventurier : Et bien, c'est-à-dire...
Le guérisseur : En fait, j'ai ...
L'aventurier : J'ai une épée de débutant +3 en attaque...
< Nouveau pouvoir en fond et en continu jusqu'à la réplique du vendeur >
Le guérisseur : Moi, je peux soigner n'importe qui...
L'aventurier : Une combinaison de feu à +5 en défense et +2 en résistance contre les sorts...
Le guérisseur : ...voire même ressusciter si je suis en grande forme et assez motivé pour le faire.
L'aventurier : ...et des bottes ailées +2 en vitesse aussi...
Le vendeur : Mais vous pouvez tordre le métal ou voler non ?
< Musique game over >
Le guérisseur : A vrai dire...
L'aventurier : C'est-à-dire que j'ai oublié...
< Musique grande envolée lyrique style Armageddon >
La fée : Mais on s'en moque, à la fin ! Nous ne sommes pas ici pour comparer nos capacités ou savoir qui est le plus fort. Nous sommes une équipe, nous sommes les gentils et nous allons vaincre les méchants.
Le guérisseur : Euh, t'es pas dans le blockbuster de l'été là...
< Chute de la musique >
La fée : Ah ? Mais, c'est pas ce qu'on m'a dit !
L'aventurier : Hum c'est rien, c'est le contrat, je t'expliquerai...
Le guérisseur (en fond) : Faut lire en bas...
L'aventurier : Et bien, mes amis, en route vers l'antre de Tang !
< Musique de fin >

EPISODE II – LA LICORNE QUI MURMURAIT DES PROPHEITIES

< AMBIANCE : DEHORS, SUR UNE ROUTE DESERTE EVENTEE >

L'aventurier (en se pinçant le nez) = Voix-off : Recrutés par un vaillant aventurier, la troupe se dirige vers l'antre de Tang...

Jim : Pourquoi il se pince le nez ? C'est à cause du vendeur, c'est ça ? (se pince le nez aussi)
Eh ! C'est vrai que c'est moins désagréable.

Le guérisseur : Non, non, il fait la voix-off. Il tient deux rôles... donc double cachet !

Jim : Ah pas con ! Si on rencontre un paysan, je ferai la voix, ok ?

La fée : Au fait, nous n'avons pas encore fait les présentations ! Je suis la fée.

L'aventurier : Je suis l'aventurier intrépide.

Le guérisseur : Je suis le guérisseur solitaire.

Le vendeur : Je suis le vendeur artiste.

Jim : Je suis le bleu.

< Bruitage surprise >

Tous : Un Power Ranger ?!

Voix-off (= aventurier au nez bouché) : Tous droits réservés.

Jim : Mais non ! C'est mon nom. Jim Lebleu, je suis agent immobilier.

La fée : Et bien, voilà qui est très intéressant...

Le guérisseur : Certes, oui. Donc personne ne le laisse s'approcher des finances, ok ?

Jim : Hein ?

Le guérisseur : Bon, préoccupons-nous un peu de notre quête... Où allons-nous ?

Voix-off : Et bien, mes amis, nous devons...

Le vendeur : Tu peux le faire avec ta voix normale ?

L'aventurier : Bien sûr ! Nous devons parcourir la forêt enchantée...

< Bruitage « forêt »>

< Musique « cirque », présentation >

La fée : Oh, cool !

L'aventurier : Les montagnes de la mort horrible...

< Bruitage « hanté »>

Jim : Uh ! J'ai peur...

L'aventurier : La rivière sauvage...

< Bruitage rivière>

Le vendeur : J'avais dit qu'il y aurait de l'eau !

L'aventurier : Le village des cinq pendus...

< Bruitage horreur>

La fée : On est cinq c'est ça ?

L'aventurier : La mer du noyé...

< Bruitage Glouglou>

Le guérisseur : La progénitrice ou l'étendue d'eau ?

L'aventurier : L'île du docteur Moreau...

Voix-off : Tous droits réservés.

L'aventurier : ... L'océan fantôme, le pays de la sorcière maléfique...

(Bâillements)

La fée : On dirait un parc d'attraction... T'es sûr que tu lis le bon plan, là ?

L'aventurier : ... la grotte du chien à huit têtes, la maison du démon, l'Enfer de Dante...

Jim : Oui, oui, tous droits réservés, on sait !

Voix-off : Ah non, ça appartient au domaine public.

L'aventurier : ... et nous atteindrons le château de Tang.

< Fin musique cirque >

Le vendeur : T'avais pas dit que c'était un antre ?

L'aventurier : En fait, le château est dans un antre. C'est très bizarre, et géologiquement très intéressant.

Le guérisseur : Et concrètement, c'est loin ?

L'aventurier : Hein ? Oh non, non, là c'était l'itinéraire pour randonneurs expérimentés. En fait, si on prend le parcours débutant, nous sommes à cinq minutes à peine.

Jim : Oui mais si on prend l'itinéraire pour débutants, les villageois riront de nous.

Le guérisseur : Quoi ?!

Le vendeur : Il a raison, nous serions ridicules.

L'aventurier : Mais pas du tout ! De toute façon, personne ne peut nous voir ou nous entendre !

La fée : Ecoutez, je propose qu'on prenne l'itinéraire pour randonneurs confirmés. C'est entre les deux, on n'aura aucun passage difficile mais plus de route à parcourir.

| Le vendeur et Jim (en fond, en même temps que la fée finit sa phrase) : Ouais, ok...

L'aventurier : Mais ça n'a aucun sens, nous sommes juste à côté !

Le vendeur : Votons alors ! Qui opte pour la couardise ?

< Bruitage « bras qui se lèvent » >

Hmm, les deux sans-pouvoir. Qui opte pour l'héroïsme ?

< Bruitage « bras qui se lèvent » + claquement aile >

Hmm, trois contre deux, on prend le chemin pour confirmés.

< Pas >

Le vendeur : On ne traîne pas derrière !

Le guérisseur (bas) : Ce n'est pas de l'héroïsme que de marcher 10 minutes au lieu de 5...

L'aventurier : Ca sert bien d'être chef si c'est pour faire des votes !

La fée : Allons, profitez du bon temps, nous allons passer 8 épisodes enfermés dans un antre !

< Bruitage fée avenir >

La fée : Et moi non plus, je ne t'aime pas Jim.

Jim : Je n'aime pas la fée, mais il faut reconnaître que pour une fois elle a raison.

Voix-off : Deux fois plus de temps que nécessaire plus tard...

< Transition >

L'aventurier : Nous y voilà.

Le vendeur : Où est l'antre ? Je ne le vois pas.

L'aventurier : C'est là-bas, juste à côté de la licorne.

Le guérisseur : Tiens, oui ! Une licorne. J'ai joué à saute-mouton une fois avec une licorne et... enfin, bref, ça a changé ma vie... (voix qui monte un peu dans les aigues)

Jim : Si on la tue, on pourra la vendre à bon prix...

La fée : On n'a pas le droit de tuer les animaux, c'est dans notre contrat !

L'aventurier (en fond) : Ah tu l'as relu ?

Le vendeur : Je peux vendre la corne à 800 pièces d'or.

Le guérisseur : C'est ça ! Avec un parfum, des biscuits, des bonbons et une épée à deux balles.

Le vendeur : C'est une méthode de vente comme une autre...

La fée : Qu'est-ce que je m'ennuie...

Jim : Alors, on la tue ?

L'aventurier : Parce qu'elle s'ennuie ? C'est quand même assez radical !

Jim : Mais non, pas elle ! A qui tu veux la vendre ? Je parle de la licorne !

L'aventurier : Laissez tomber, on va encore avoir des ennuis si on fait ça.

Le guérisseur : C'est amusant, j'ai l'impression que la licorne cherche à nous dire quelque chose...

La fée : Allons voir.

< Pas >

L'aventurier : J'imagine que si je dis que c'est une perte de temps, vous allez voter à quatre contre moi ?

Jim : Bien vu...

L'aventurier : Pffffff... Ok, on y va... Ah si je pouvais laisser ma place de chef, moi...

(Châmailleries de fond entre la fée et Jim avec bruits de pas :

Le guérisseur : On the auto-road again !!

La fée : Assassin, j'te déteste !

Jim : Moi aussi.

La fée : Tu te détestes ?

Jim : Non toi.

La fée : Oui mais moi plus.

Jim : Non moi !

Le vendeur : Bon assez ! Faites l'amour, pas la guerre.

Le guérisseur (encore plus en fond): Oui, faites malour, pas galère... enfin, la mer pas galour...

La fée : Quelle horreur ! Jamais de la vie !

Jim : J'préfère crever !

La fée : Je parle plus. Na !)

La fée : Ooooooh bonjour, jolie licorne !

Jim : Tu as réussi à ne plus parler pendant 0,5 seconde... Bravo !

<Applaudissements>

Le guérisseur : Regardez, il y a une inscription sur sa corne.

L'aventurier : Et qu'est-ce que tu lis ?

Le guérisseur : Je lis corne.

Le vendeur : (pouffe – rire bloqué) Dommage qu'il n'y ait pas d'horloge !

La fée : Pourquoi ?

Le vendeur : Il aurait lu heure... (même rire)

L'aventurier : Bon c'est fini oui ? Alors, ça dit quoi ?

Le guérisseur : Il est écrit « Vendez l'oreille »

Jim : Ah si c'est elle qui le demande ! (bas) Combien ?

Le vendeur (bas) : 150 pièces.

La fée : Mais non, c'est écrit « Tendez l'oreille ».

Le guérisseur : Ca parle par la bouche ou par la corne ces bestioles ?

La fée : Chuuuut, taisez-vous !

Licorne (genre voix mystique – toutes les syllabes doivent être prononcées) :

Vous noierez votre noble feu pour perdurer,

Penser comme la fée pourrait vous y aider,

Après la perte des ailes, vous volerez,

Seule la pelle sera là pour vous sauver.

(Silence – un oiseau passe)

L'aventurier : Ah ouais !!

La fée : Vous croyez que cette prophétie a un sens ?

Le guérisseur : Oh oui, sûrement. (change de sujet) Alors donc c'est ça là-bas le château ?

Jim : Eh, il y a deux tours en or massif !

La fée : Oh, il y a aussi un parc avec des oiseaux et d'autres licornes.

Le guérisseur : Des plantes inconnues aux vertues apaisantes !

Le vendeur : Et un étalage de bonbons...

<Bruitage surprise >

Le guérisseur : Euh... C'est pas normal ça !

L'aventurier : Non, ce que vous regardez, c'est la boutique oubliée. Le château est dans l'antre d'à côté...

< Bruitage horreur >

Tous (sauf l'aventurier) : Quoi ?!

< Musique ambiance maison hantée >

Jim : Mais les tourelles tombent en ruine.

La fée : Il y a des chauves-souris.

Le guérisseur : Des arbres morts.

Le vendeur : Et ça pue...

Le guérisseur : Ca c'est normal. Nous avons marché avec notre plomb sous un soleil de plomb à cause de ces sales

Le vendeur : Plombs !

La fée (reniflements) : Je crois que Jim a un autre pouvoir exceptionnel tout à fait inattendu.

Le guérisseur : Un pouvoir sudatoire ?

Jim : J't'emmure. Va te faire teindre tes cheveux gris !

La fée : Quelle incroyable répartie !

Le guérisseur : J'en suis capillairement retourné...

L'aventurier : Ca s'voit... Et bien, mes amis, nous pouvons maintenant entrer dans l'antre tangente.

< Jingle de fin >

Le guérisseur : Tangente à quoi ?

Le vendeur : Oui, c'est vrai, ça !

L'aventurier : Ben, tangente l'adjectif qui est relatif à Tang.

Le guérisseur : On dit pas Tangien ?

Jim : Si, je crois !

Le guérisseur : Le vendeur doit bien avoir un dico ?

Le vendeur (feuillette) : En effet, mais il n'en parle pas... Par contre... (fouille et sort la bouteille) j'ai du parfum pour toi, si tu veux. (petite musique d'objet récupéré)

Jim : Va te faire...

La fée : Eh ! Les gars !

Tous : Quoi ?

La fée : J'm'ennuie. Vous ne pouvez pas conclure ?

Tous (en bruits de fond) :

(Le vendeur : Ouais...

L'aventurier : Elle a raison, c'est indéniable...

Le guérisseur : Il faut qu'on se cure...

Jim : Conclure !

Le vendeur : Tu n'as qu'à dire...)

+ bruits de fond

L'aventurier : Hum ! (voix normale) Et bien, mes amis, nous pouvons maintenant entrer dans l'antre de Tang.

<Jingle de fin >

Jim : On peut pas attaquer l'autre antre ?

Tous : Non !

EPISODE III – APPARITION ET DISPARITION

Voix-off : Alors que Jim a enfin trouvé l'antisort lui permettant de retrouver TOUS ses membres (Jim : c'est plus esthétique) (La fée : Vite dit...), l'intrépide troupe entre maintenant dans l'antre de Tang... Tomberont-ils sur les terribles monstres du ténébreux château ?

<Musique de suspense>

Le guérisseur : Des... monstres ? Qu'est-ce c'est ?

Le vendeur : Euh voyons voir...

< Bruit dico>

(pendant ce temps) Jim (au loin) : Je porte plainte pour dissimulation de menaces !

Le vendeur : Ah voilà : monstre, nom masculin, énorme bête chaotique et imaginaire dont l'aspect est effrayant. <Referme dico>

< Bruitage révélation>

La fée : Alors Jim est un monstre ?

< Fee avenir>

La fée : Je te consède aussi que tu m'excèdes, raide bipède !

Jim : Eh la laide ailée, tu m'excèdes !

Jim : Aaaaaaaahhhhh mais arrête de prédire mes...

La fée / Jim : Dires.

Le guérisseur : Bon c'est fini, les chamailleries ? (à l'aventurier) On peut en revenir au problème des monstres ?

< musique de suspense très très bas au fond en rappel >

L'aventurier : Mais non !! C'était juste pour ajouter une touche d'horreur ! Ca semblerait trop simple si je disais que nous ne pourrions rencontrer que des Gontrak...

| Le guérisseur : Aaaaah !

| La fée : Ouf !

| Jim : Je préfère ça.

L'aventurier : Vous voyez !

Le vendeur : Euh attends... Tu veux dire que le château de Tang est le repaire des Gontrak ?!!

L'aventurier : Ben ouais ! C'est ce que j'ai dit en vous recrutant.

Le vendeur : Mais je n'ai pas compris ça moi !

Jim : Forcément, tu vendais des bonbons !

Le guérisseur (en fond) : C'est très mauvais pour l'hygiène buccodentaire. Tu en prends ?

Le vendeur : Mais vous ne connaissez pas les Gontrak ! Ce sont des monstres féroces...

Jim : N'importe quoi ! Le Gontrak de ma voisine respecte même mes plantes !

La fée (au fond) : Des plantes ? Ca doit être des orties...

L'aventurier : Au pire, un Gontrak peut nous mordre.

Le guérisseur : Et je suis là pour vous soigner.

Jim : Euh... C'est encore une touche d'horreur, là ?

Le vendeur : Oui je sais tout ça. Mais vous me parlez de Gontrak domestiques... Ceux -là sont des sauvages ! Une ancestrale légende...

L'aventurier : Eh ! C'est à moi d'expliquer !

Le vendeur : Alors vas-y !

L'aventurier : Je préfère ça... (sur le même ton que le vendeur) Une ancestrale légende raconte que lorsque fragilisées, les dents tomberont, la lune se couchera pour la dernière fois sur Messina...

Le vendeur : Qu'est-ce que tu racontes ?

L'aventurier : Ah, ce n'est pas celle-là ? Bon, alors euh... vas-y ! Un chef doit aussi savoir déléguer...

Le vendeur : Bon je disais qu'une légende raconte qu'un château antral serait gardé par cinq de ces monstres : le peureux, l'échauffé, le fourbe, le cyclope et le puissant.

Jim : Ben au moins, il y aura de l'action ! Revenons à notre vrai problème, le château...

La fée : Finalement, vu de près, il n'est pas si mal !

Le guérisseur : A part la vue, parce qu'évidemment, enfermé dans une grotte...

L'aventurier : Ah pardon ! Ce n'est pas une grotte, c'est un antre !

Le guérisseur : Et c'est quoi la différence ?

Jim : Que dit le dictionnaire du vendeur à ce propos ?

< Tourne les pages >

Le vendeur : Antre, nom masculin, grotte abritant une bête sauvage ou une personne peu sociable.

<Grognement horrible>

Le guérisseur : Gé-ni-al !

Jim : Bien joué l'aventurier intrépide...

< Applaudissements >

L'aventurier : Mais je ne peux pas tout savoir moi !!

Le vendeur (bas) : Pour vingt pièces d'or, ce dictionnaire est à toi !

La fée : Et maintenant, que faisons-nous ?

Voix-off : Et maintenant, que vont faire nos amis ?

Jim : Tu crois vraiment que c'est le moment de faire la voix-off ?

La fée : Je suis tombée dans une équipe de cinglés !

L'aventurier : Bon, on se calme et on réfléchit... Qu'avons-nous à notre portée ?

(Les 4 répliques suivantes s'enchaînent très vite)

| La fée : La sortie.

| Le vendeur : Un dictionnaire bilingue.

| Le guérisseur : Huit plantes médicinales.

| Jim : Du parfum.

Le vendeur : Non mais si c'est pour dire n'importe quoi...

Le guérisseur : Je sais ce que nous allons faire...

(Murmures : blablabla)

Voix extérieure (voix normale) : Excusez-moi ...

Tous : Aaaaaaaah !!!!!

Voix extérieure : Je mets où les sandwichs ?

< Musique pub >

L'aventurier : Oh, mon sandwich Kikrok ! Je vous en prie, mettez-le là sur la table.

Voix extérieure (Stan en fait) : Et n'oubliez pas de les manger entre deux épisodes. Un aventurier doit toujours manger son sandwich Kikrok pour être au mieux de sa forme.

< fin de la pub >

Le guérisseur : C'est ça, et ferme la porte en sortant, s'te plaît.

Voix extérieure (Stan au fond – en diminuant encore) : Tssss, s'ils m'acceptent sur Julie

Lescroc, je me casse, ça va pas tarder... Bande de rin...

< Porte claquée >

La fée : Bon, nous en étions aux murmures... (Blablabla)

Jim : Eheh !

Le vendeur : Voilà qui est astucieux !

Le guérisseur : Ok, alors je résume. La fée va éclairer l'antre.

Jim : Et pourtant...

< Fée avenir >

La fée : Dans ce cas, toi t'es immatériel.

Jim : C'est pas une lumière ! AAAaaaah, arrête de prérépartir !

Le vendeur (en fond) : Et c'est r'parti !

L'aventurier (en fond) : Non c'est prér'parti !

Le guérisseur : Bon, vous allez m'écouter ? La fée éclairera et au même moment, Jim utilisera son pouvoir de déplacement d'objet pour apporter mes plantes de sommeil au nez du monstre.

Le vendeur : Envoyons plutôt les chaussettes de notre ami, ce sera tout aussi efficace.

La fée : Oh oui !

Jim : Encore une remarque de ce genre et je me tire !

Le guérisseur : Puis nous n'aurons plus qu'à aller le découper avec l'épée de débutant de l'aventurier.

Le vendeur : Et quel est mon rôle ?

Le guérisseur : Toi, tu vas concevoir... hum (Blablabla entre tous)... Tu vas concevoir les sandwiches !

< Bruitage nouveau pouvoir >

| L'aventurier : Pâté-cornichon

| La fée : Laitue.

| Jim : Jambon-fromage.

Le guérisseur : Moi pâté-fromage, avec beurre mais sans tartine ; je supporte pas ça, ça me donne des allergies. Regardez dans mon cou, j'ai des plaques des sandwiches de l'épisode 2.

| La fée : Ah ouais !

| Le vendeur : Grave !

| L'aventurier : Mortel !

Le guérisseur : Sinon, pour le plan, tout le monde est d'accord ?

La fée : Oui.

Le vendeur : Pas mal.

L'aventurier : Moyen.

Jim : Bof... Je n'aime pas prendre mes ennemis en traître.

La fée : Oui, mais...

L'aventurier : C'est vrai, après tout ; nous ne sommes pas des lâches.

Le guérisseur : Certes non, mais...

Le vendeur : Vous avez raison, hardis compagnons ! Rentrons-lui dedans !

La fée : Mais vous êtes dingues ! On ne sait même pas à quoi ça ressemble.

Jim : Peu importe la taille, le poids ou l'expérience, seule compte... LA FORCE (bruit de sabre laser)

L'aventurier : On va le latter !

< Grognement >

Le vendeur : Euh, finalement...

L'aventurier : Tu sais, j'aime bien ton plan, il est structuré !

Jim : Et c'est seulement notre premier combat, on devrait toujours rechercher la structure dans un premier combat...

Le guérisseur : Je savais que vous reviendriez à la raison. Bien, tout le monde est prêt ?

Tous : Prêts !

La fée : J'éclaire !

Jim : J'envoie !

Le guérisseur : Quel monstre ideux !

L'aventurier : Je coupe !

Le vendeur : Attendez !!!!!

< Bruit d'épée, cri de la bête >

L'aventurier : Quoi ?!

Le vendeur : C'est un Gontrak !

< Bruit d'épée, cri de la bête >

L'aventurier : Hmmmmmf (il combat en même temps). Déjà ? Attrape-ça sale bête !
< Bruit d'épée, cri d'agonie de la bête >
Le vendeur : C'est le peureux, c'est celui à qui nous soutirerons le plus facilement des renseignements !
Le guérisseur : Saperlipopette ! Quelle entraille !
L'aventurier : Ah zut, je crains qu'il ne soit un peu tard pour l'interrogatoire...
Le guérisseur : On va le choquer !
La fée (en fond) : Aaaaaah toute cette violence me choque !
L'aventurier : Eh bien, quelle efficacité !
Le guérisseur : On a besoin du chariot de réa !
La fée : Attends ! < Bruit de sort >
Voix-off : La fée tente de lancer le sort de Rhéa. (pendant qu'au second plan bruits de massage cardiaque et autres) Rhéa est la mère de Zeus et autres dieux olympiens dans la mythologie grecque, mais également la femme de Cronos, dieu du temps...
Le guérisseur : On le perd !
La fée : Plus vite, bon sang ! Zut, ça sonne occupé...
Voix-off : Cronos et Rhéa sont absents pour le moment, vous pouvez laisser un message après le bip... Biiiiiiiiiiiiip (ECG plat – court)
< En même temps que l'ECG : musique victoire combat >
La fée : Plus vite, plus vite !!
Le guérisseur : Trop tard...
Le vendeur : Alors ?
Le guérisseur : Ecoutez, j'ai fait ce qui était en mon pouv...
Le vendeur : Nooooooooooon !
Le guérisseur : Je suis sincèrement désolé. Pour déterminer la cause de la mort, on fera une autopsie...
L'aventurier / La fée / Le vendeur : Une auto-quoi ?
Le guérisseur : Laissez tomber, vous comprendrez quand... euh, quand vous serez guérisseurs.
Le vendeur : Bande d'imbéciles !!!
La fée : Quelle véhémence dans tes propos !
Le vendeur : Le peureux est réputé loquace ! On aurait pu avoir un plan du château, les points faibles des autres Gontrak, et même le n° de SECU de Tang en insistant un peu.
L'aventurier : Je ne le trouvais pas très Gontrakique pour un Gontrak.
| Le guérisseur : Ouais.
| La fée : C'est vrai...
L'aventurier : Ma pointe ne tombe pas à point.
Le guérisseur (fond) : D'autant qu'avec son numéro de SECU, j'aurais pu lui prescrire des plantes et nous serions alors devenus... fleuristes ?!
Le vendeur : Fouillons le corps !
La fée : T'es fou, c'est dégueulasse !
L'aventurier : J'ai trouvé dix pièces d'or.
La fée (cynique) : Génial, ça fait deux chacun !
Le vendeur : J'ai une bouteille d'eau de cologne.
La fée : Donnez-la à Jim.
Le guérisseur : Moi, j'ai sa carte d'identité. C'était Nouch le peureux.
La fée : Très intéressant. Entrons dans le château maintenant que le corps commence à se décomposer.
Le guérisseur : Tiens c'est vrai ça, ça se décompose rudement vite...
Le vendeur : Non, ça c'est Jim.

L'aventurier : J'ai aussi trouvé un mouchoir usagé.
Le guérisseur : Génial !
L'aventurier : C'est vert et gluant.
La fée : Donne-le à Jim, c'est son domaine... Eheh !
Le vendeur : Mais au fait, où est notre ami ?
L'aventurier : C'est vrai ça ! Réfléchissons...
<Musique de des chiffres et des lettres>
Le guérisseur : Oh non !
< Musique résolution >
Le guérisseur : Il doit être parti ! Souvenez-vous...
<Flash-back> Jim : Encore une remarque de ce genre et je me tire !
Le guérisseur : Il n'a pas supporté d'être attaqué par des intelligences supérieures.
L'aventurier : Vous trouvez ça intelligent ?
<Flash-back> Le vendeur : J'ai une bouteille d'eau de cologne.
La fée : Donnez-la à Jim.
L'aventurier : Et ça ?
<Flash-back> L'aventurier : C'est vert et gluant.
La fée : Donne-le à Jim, c'est son domaine...
L'aventurier : Bravo !! Et maintenant, nous ne sommes plus que quatre !!
La fée : Donc je rectifie : ça fait deux pièces et demies chacun !
L'aventurier : Votre cynisme me ronge le cœur...
Le guérisseur : C'est ça, oui. Oh regardez !
L'aventurier, la fée, le vendeur : Quoi ?
Le guérisseur : Là-haut, j'ai cru voir une princesse en détresse dans la plus haute tour du château.
La fée : Non mais c'est fini les stéréotypes ! Bon, allez, on y va et j'éclaire la route !
L'aventurier : Alors, en avant, compagnons.
La fée : C'est ce que je viens de dire.
L'aventurier : Peut-être mais c'est au chef de conclure l'épisode et jusqu'à nouvel ordre, c'est encore moi ! Alrs entrons maintenant dans le château...

EPISODE IV – STANISLAS (OU LA RENCONTRE DU QUATRIEME TYPE)

Voix-off : Nos amis sont maintenant devant la grande porte du château. Comment s'y prendront-ils pour entrer ?

Le vendeur : Cette voix-off est vraiment une idée ridicule.

Voix-off : Moins que ta fiche de salaire...

La fée : Eh ! Les gars !

< Bruitage suspens >

Tous : Quoi ?

La fée : J'm'ennuie.

Le vendeur : N'y aurait-il pas un bug dans une quelconque matérialisation spirituelle que nous pourrions appeler Matrice ? J'ai une impression de déjà-vu...

La fée : Ce château est vraiment immense, je suis obligé d'utiliser 3 points de magie pour l'éclairer en entier. Vous vous rendez compte ?

L'aventurier : Diantre ! C'est énorme !

Le guérisseur : Titanesque !

Le vendeur : Herculéen !

La fée : Non, mais vous n'êtes pas obligés d'en faire autant non plus...

L'aventurier : Ok, alors si on s'intéressait au vrai problème ?

Le vendeur : Où est Jim ?

La fée : Toi tu confonds problème et bonheur suprême...

L'aventurier : Comment allons-nous ouvrir cette satanée porte ?

Le vendeur : Ah... Si Jim était là, il aurait sûrement frappé à la porte...

< Tous rien >

L'aventurier : Quelle idée saugrenue !

Le vendeur : Ca me rappelle cette histoire qu'on raconte aux enfants avec l'elfe qui frappe à la porte pendant que l'ogre défèque...

L'aventurier : Tout cela ne nous dit pas ce que nous devons faire pour...Eh !

< Bruit de porte haute grinçante sur toutes les répliques par à-coup comme s'il avait du mal à l'ouvrir, jusqu'à l'arrivée de Stan >

La fée : Ca s'ouvre ! Tous aux abris !

L'aventurier : Sortez vos armes !

Le vendeur : Défendez chèrement ma peau !

Le guérisseur : Sortez chèrement aux abris !

(Silence)

Le guérisseur : Ou un truc comme ça...

L'aventurier (chuchote) : La porte doit faire au moins dix mètres de haut.

Le vendeur (chuchote) : Le monstre qui va sortir doit être immense. Ca me rappelle...

Le guérisseur (chuchote) : Tu peux me passer tes bottes ailées à +2 en vitesse ?

La fée (chuchote) : Est-ce que le mouchoir usagé pourra réellement nous être d'une grande utilité ?

L'aventurier (chuchote) : Ca s'approche, je vois une ombre horrible !

Le vendeur (chuchote) : Mes amis, quelle histoire ! Ecrite, je pourrais en tirer au moins 5 pièces d'or.

< Pas approchant >

Stanislas (en porte) : Il t'a eu, sale porte ! (plus fort) Bien le bonjour, jeunes gens.

Tous : Aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaah !

Le vendeur : C'est encore pour les sandwiches ?

Stanislas : Quel sandwich ? Ca n'a pas encore été inventé, vous savez. C'est encore un peu à l'état de projet, comme les autoscies ou les autoprouts... Non, à vrai dire, je suis Stanislas Di Castello Della Riviera Red Dé Montagna Du Suddé Dé Pays Dé Messina (Silence) Huitième du nom.

La fée : (pensive) Huit générations portant ce nom... Ca laisse à revoir notre système actuel de tortures !

Stanislas : Stanislas DCDDRRDMDSDPDM, alias Stanislas Lerouge, n'aime pas qu'on parle ainsi de ses ancêtres.

Le vendeur : On perd Lebleu et on tombe sur Lerouge... On dirait du foot ! D'ailleurs, ça me rappelle...

La fée : Ils s'en foutent.

Le vendeur : Dommage, c'était coloré.

Stanislas : Stanislas Lerouge n'aime pas les ringards. Mais il a une soudaine envie de repartir de zéro.

L'aventurier (au fond) : Avec cet avantage d'y être déjà...

Stanislas : C'est pourquoi il intègre votre groupe, en devient chef et rafflera 80% de vos bénéfices pour son compte en banque.

Le guérisseur : Ahahah ! Ca c'était drôle ! Prends-en de la graine le vendeur !

Stanislas : Sachez chers disciples que le maître ne perd jamais son temps en vains esclaffements. Stanislas Lerouge prendra 80% pour vous mener à Tang. Il vous signale qu'il sort juste de l'appartement de Tang où, lui, le grand, le rouge, le grand Stanislas Lerouge a été viré il y a deux mois de ça comme un vulgaire vendeur de babioles.

Le vendeur (en fond) : Vendeur artiste !

Stanislas : Alors il vous y mènera contre 80% de la somme, en vous assurant que 20% représenteront au moins 120 386 pièces d'or chacun.

Le guérisseur : Tu as été viré il y a deux mois et tu arrives juste à la sortie maintenant ?

Stanislas : En effet, mais il se trouve que le temps a été accéléré il y a sept ans de ça...

Tous : Quoi ?!

Stanislas : C'est-à-dire que d'après nos experts-horlogers, il s'est écoulé sept ans dans les 20 dernières minutes.

Le guérisseur : Mais c'est impossible !

Stanislas : Stanislas n'a jamais payé d'impôts et encore moins des impôts-cibles !

L'aventurier : Nous aurions des barbes et des cheveux plus longs que ceux de la fée !

Stanislas : C'est exact, le temps semble n'avoir emprise que sur les corps morts... C'est typique d'un sort mal lancé !

La fée : Mais alors c'est comme ça que Jim a disparu !

Stanislas : Il était mort ?

La fée : Ben, presque...

L'aventurier (plus bas) : Je crois que j'ai compris...

Le guérisseur (plus bas) : Moi aussi...

Le vendeur (plus bas) : Ah bon ? Euh ben alors euh... Moi aussi ?

Le guérisseur : Par hasard, trophée des fieffées fées décoiffées, lors de ton invocation de Réa...

L'aventurier : Tu n'aurais pas invoqué Cronos en même temps, un peu ?

Le vendeur (convaincu, comme pour compléter la phrase) : Hein ?!

La fée : Oh zut ! Au temps pour moi ! Je crois que j'ai une inversion dans mes sorts...

(invocation) Sort de Cronos !

< Bruit de sort >

< Bruit d'un chariot >

Le guérisseur : Ah tiens, voilà le chariot de réa...

Voix-off : La fée se révèle être une incapable.

Le vendeur : Lance le sort de Rhéa...

< Bruit de sort >

Voix-off : La rivière du temps vient de retrouver son cours.

La fée : Ah oui, c'est parce que j'ai jamais su si c'était

Stanislas : Stanislas vient d'assister à une bien pathétique scène mais il maintient son offre de vous mener à Tang pour y voler l'or.

L'aventurier : Laisse-nous réfléchir à ta proposition.

Stanislas : Allez-y, il vous laisse une minute de son temps précieux. Mais il vous défend de le tutoyer !

< Tout ce qui suit en murmures >

Le guérisseur : Ce type est louche !

L'aventurier : J'ai un plan : on le laisse nous mener à Tang, et là-bas on s'en débarrasse comme d'un vulgaire vendeur. Aïe !

Le vendeur : Je ne suis pas un vulgaire vendeur, je suis le vendeur artiste.

La fée : Tout à l'heure, il a dit « Sachez chers disciples » sans baffouiller tout de même. Ca joue en sa faveur...

Le guérisseur : Certes, mais si c'était un piège ?

L'aventurier : Eh bien, nous serions en train de tomber dedans...

Le guérisseur : Exact.

Le vendeur : Bon, je propose qu'on l'accepte !

La fée : Moi aussi.

Le guérisseur : Moi non.

Voix-off : Encore une fois, l'avenir du groupe repose sur les solides épaules de l'aventurier... Que va-t-il choisir ?

L'aventurier : Je vote... Oui !

< Applaudissements et fin des murmures >

Voix-off : Stanislas Lerouge le mégalo vient d'être accueilli dans le groupe !

Stanislas : Il doit tout de suite vous prévenir qu'il n'a aucune arme, car il a toujours considéré que sa force était amplement suffisante. Mais là, il commence à douter, surtout au vu de la créature immonde dont le sang verdâtre exhale une odeur de fromage moisi.

La fée : C'aurait pu être Nouch en décomposition...

L'aventurier : Pendant 7 ans !!

La fée : C'aurait pu être Jim en train de souffler une bougie...

L'aventurier : J'ai passé 7 ans avec eux...

La fée : Mais là, ce sont juste les sandwiches de l'épisode précédent qu'on a laissé traîner.

Stanislas : Il comprend. Néanmoins, il en revient au précédent sujet et réclame une arme.

L'aventurier : Nous n'avons que ce mouchoir usagé. Mais attention, il peut servir dans de nombreuses occasions !

Le vendeur : Et ton épée de débutant +3 en attaque ?

L'aventurier : Ouais, ben il refuse de la donner !

Le guérisseur : Oh non ! Tu quoque ? (« kouokoué »)

La fée : Pourquoi tu parles latin ?

Le guérisseur : Mais parce que je suis le guérisseur solitaire !

Le vendeur (avec évidence) : Bien sûr !

L'aventurier : N'empêche que je refuse de prêter mon épée à ce guignol.

Stanislas : Stanislas n'est pas un guignol. Stanislas n'est pas un guignol. Stanislas n'est pas un guignol.

Le vendeur : Ca y est, il pète un câble maintenant. Mais donne-lui ton épée !

Stanislas : Stanislas n'est pas un guignol. Stanislas n'est pas un guignol.

La fée : Et tu peux pas lui donner une herbe ?

Le guérisseur : Malheureusement, il me semble que la seule solution est de céder et de lui donner l'épée de notre ami.

L'aventurier : Jamais de la vie, je préfère mourir.

Stanislas : Stanislas n'est pas un guignol. Stanislas n'est pas un guignol.

Le guérisseur (chuchote) : Mais si on exécute ton plan de l'exécuter, ton ex-épée en tes mains sera mutée !

L'aventurier (chuchote) : Rhummpf... Les rimes me font toujours céder... (plus fort, à Stan)

Bon, soit, je te donne mon épée !

Stanislas : Stanislas accepte tes excuses, jeune gueux ! Il lui semble d'ailleurs normal que le chef soit celui qui possède les armes. Bien, entrons maintenant !

L'aventurier : Quand je pense qu'il n'y a pas si longtemps, c'était moi qui disais ça !

Stanislas : J'appuie sur CE bouton...

La fée : Eh, tu as dit je.

Stanislas : Une erreur de lui, assurément. Il lui arrive parfois de s'imaginer au niveau de Stanislas le grand mais... hum !

L'aventurier : Il ne lui arrive pas à la cheville, c'est ça ?

Stanislas : Et pourtant, il l'est.

Le guérisseur : Quelle histoire décousue ! Mes aïeux, quelle histoire décousue !

Stanislas : Et voilà !

<La porte s'ouvre>

L'aventurier : Hein ?!

La fée : C'est quoi ça ?

Le vendeur : On dirait un building !

Le guérisseur : Vous voulez dire qu'il y a un building dans le château enfermé dans un antre ?

Stanislas : Ce n'est pas exactement un building vous savez... Mais ça y ressemble, c'est vrai ! On est toujours dans le gang-bang chez Tang Incorporation.

La fée : Beau slogan.

Stanislas : N'est-ce pas ! Pourtant, c'est pour ça qu'il l'ont viré, lui le grand, le rouge...

L'aventurier : Oui, oui, on connaît. Et maintenant comment on rentre ?

< Début musique mission : impossible >

Stanislas : Et bien, il faut passer des contrôles de vérifications d'empreintes digitales et rétinienne. C'est infalsifiable.

Le vendeur : Mais heureusement que tu es là !

Stanislas : Certes, mais il ne faut pas oublier qu'il vient d'être limogé il y a deux mois et que son dossier vient d'être supprimé comme celui d'un vulgaire vendeur.

Le vendeur (en hurlant) : Je suis le vendeur artiste !!! Rentre-toi ça dans ta petite tête de huitième du nom une bonne fois pour toute !!

< Sifflements (style « whaow, quel énervement » ^^)>

La fée : Voilà qui est envoyé.

Stanislas : Mais Stanislas connaît des tonnes de choses. Par exemple, il connaît la maîtrise du feu.

L'aventurier : Moi aussi, avec deux silex.

Le guérisseur : Moi avec une allumette et un grattoir.

La fée : Moi avec un briquet mais j'ai peur de me brûler...

Stanislas : Il disait qu'il maîtrise le feu comme le vendeur maîtrise l'eau, la fée la lumière, Jim Lebleu la matière.

Le guérisseur : Mais comment sais-tu tout cela ?

Stanislas : Il sait car Tang sait. Il va abrégé car il ne s'évertue point à chercher d'amples explications destinées à éclairer vos sombres cerveaux gliaux poussiéreux.

Tous (chacun une petite réplique et à peu près en même temps) : Eh ! Oh ! Non mais ! Un peu de respect !

Stanislas : Il disait donc qu'il savait comment entrer car il suffit d'attendre que quelqu'un sorte. D'ailleurs voilà Georges. Aglückdorf, Georges.

Tous : Aglückdorf, Georges !

Georges (fond) : Euh... Aglückdorf !

Stanislas : Mes amis, nous pouvons maintenant entrer dans l'abri de Tang...

< Jingle de fin >

Jim : Eh ! Attendez-moi !

Tous : Jim ?!

Jim : Bien sûr, qui voulez-vous que ce soit !

L'aventurier : Où étais-tu ?

< Fée avenir >

La fée : Rhoooo mais quel mauvais !

Jim : Eh bien j'ai disparu en utilisant mon pouvoir pour déplacer les herbes du guérisseur.

Le guérisseur (en fond) : ... solitaire.

Jim : Je crois que je ne maîtrise pas encore bien mes aptitudes...

L'aventurier : Et bien, mes amis, maintenant nous sommes six.

La fée : Ca me rassure pour le village des cinq pendus.

Le guérisseur (bas) : Je te rappelle que nous n'aurons pas à y passer...

< La fée se donne une claque sur le front >

La fée : Ah oui, j'oublie tout le temps !

Stanislas : Bon, il peut avoir le dernier mot ? Il vous rappelle qu'il est le chef !

L'aventurier : Ouais ouais...

Jim : Bien des choses ont changé en mon absence...

Le guérisseur : Bof, pas tant que ça. L'aventurier n'a plus d'arme, le nouveau chef n'est pas un guignol et l'odeur ne vient que des sandwichs. Tu vois, rien de bien neuf.

Jim : Bon sang, mais il ne se passe jamais rien dans votre quête !

L'aventurier (en fond) : On dit bon mille...

Stanislas : C'est au chef de conclure l'épisode ! Entrons maintenant chez Tang Incorporation...

ETRE LE CHEF

(Sur un air plutôt tendre et mélancolique).

L'aventurier : Je veux redev'nir chef...

Je n'me laisserai pas doubler,

Je suis prince et aventurier,

Un roi, mendiant et paysan...

Etre le chef...

Stan : C'est moi le chef...

L'aventurier : Etre le chef,

C'est commander ...

Stan : Les autres gens à mes pieds,

Je suis leur chef, l'aventurier...

Stan, le monde est Stan !

La fée (chœur) : Il est le chef...

Jim (chœur) : On va morfler...

(NB : Les | signifient qu'ils s'entrecourent : par exemple la réplique de Stan commence à « t-il » de l'aventurier)

| L'aventurier : Où va-t-il nous mener ?

| Stan : Je vous mènerai à Tang...

La fée (fond) : Tang, le secret...

| Le guérisseur : Sait-il se diriger ?

| Stan : Je saurais vous diriger...

La fée (fond) : On s'y damn'rait...

| Stan : Je vous délivrerai...

| L'aventurier : Il va nous y livrer...

Stan : Et je saurais vous commander...

Car je suis le chef !

Le vendeur (chœur) : Il est le chef...

Stan : C'est moi qui ait les armes,

Et le savoir...

Pour vous guider là-bas, au noir !

L'aventurier : Et sans savoir...

Que nous verserons nos larmes...

Car c'est lui le chef...

Etre le chef, le commandant,

Stan : Etre le chef, le commandant...

(NB : En même temps, cette fois)

| Stan : Celui qui vous commande ...

| L'aventurier : Celui qui nous condamne...

| L'aventurier : Tuer le chef...

| Stan : Je suis le chef...

L'aventurier : Toi et moi...

Stan : Etre chefs...

EPISODE V – L'EPISODE FUT-IL FUTILE ?

Stanislas : La bande à Stanislas (L'aventurier en fond : C'est vite dit...) est maintenant marquée physiquement (Le guérisseur : regardez mon cou !) et sûrement psychologiquement par cette lourde aventure. Rappelons de suite les faits...

< Musique d'horreur >

Jim : Quoi ! Il y a plusieurs fées ?!

Stanislas : Jim est blanc comme du linceul, comme la fée lin seule du clan (L'aventurier : Mais ça ne veut rien dire !) tandis que le vendeur seul sans vin blanc essaie de refourger son dictionnaire bilingue (Le vendeur en fond : 12 pièces d'or seulement !). L'aventurier aguerris et le guérisseur aventureux discutent. Quant à moi, j'avais passé un casting pour la Stan Ac' et je me retrouve dans cette série débile... Enfin, le destin, quoi ! Indubitablement, le groupe est donc bel et bien, et c'est sûr cette fois, dans la merde !

L'aventurier : Euh... on peut placer un mot nous aussi ?

Stanislas (s'énerve) : Alors ça, ça me ferait mal ! Tolérance zéro, mon pote ! J'suis le chef de cette aventure, c'est moi ou lui qui parle et si tu continues à me parler à lui comme ça, il va te balancer ton épée dans sa sale tronche d'aventurier intrépide de tes deux...

Voix-off (très posée, style PPDA) : Stanislas se révèle être un mégalo psychotique...

Le guérisseur : Là, là, tout doux. Prends des herbes...

Stanislas : Euh, bien ! Il ne s'excuse pas. Il reprend : le groupe court maintenant maints dangers, et devra tantôt affronter le lion de Némée, nettoyer les écuries d'Augias et effectuer bien d'autres travaux encore.

| Le guérisseur : C'est quoi le délire ?

| L'aventurier : C'était quoi tes herbes ?

| Jim : Pour le ménage, on laisse ça à ...

<Fée avenir>

Jim : Aïe, eh ! j'ai rien dit.

La fée : Pas encore mais... bon sang, tu n'as pas encore compris ? J'aime bien les gens qui réfléchissent avant de parler !!

L'aventurier (en fond) : Ah ? Moi je préfère les fées...

La fée : T'en veux une aussi ?

Le guérisseur : Bon bon, on se calme là... C'était quoi ces histoires de lion et d'écuries ?

Le vendeur (très au fond) : Pierre et Marie Curie sont des scientifiques qui... (la voix s'éteint)

Stanislas : Certes, c'est une erreur, il s'est trompé de prompteur. Il ne s'excuse pas, néanmoins. Je disais donc que le groupe est maintenant dans une position plus que fâcheuse ; mais c'était sans compter sur le valeureux Stanislas Lerouge.

L'aventurier (en fond) : Valeureux, eh, eh ! N'importe quoi, l'autre...

Stanislas : Attention !

< Musique de combat, bruits d'épée qui claque >

La fée : Whaow ! Quel coup magistral !

Le vendeur : Il est impitoyable, réellement !

Le guérisseur : Je peux pas voir ça, dès qu'il y a du sang, je m'évanouis...

La fée : C'est le guérisseur qui dit ça !

L'aventurier : C'est un amoureux de l'hémoglobine ce Stanislas !

La fée : Je n'aimerais vraiment pas être à la place de l'autre !

< Fin du combat, bruit de rengaine de sabre laser >

Stanislas : Cette épée fait un drôle de bruit... Hum, excusez sa violence, il est incontrôlable quand il s'énerve.

La fée : De toute façon, c'était une mauvaise bestiole.

Le guérisseur : C'est la fée qui dit ça !

L'aventurier : Là, elle a son compte.

La fée : Les 8 pattes en l'air !

Jim : C'est... < Fée avenir > Aïe, c'est bon !

Le vendeur : C'était vraiment une grosse araignée, je crois qu'on te doit une fière chandelle.

Stanislas : Ce n'est rien. Ses pouvoirs sont bien plus immenses que ça encore. Des araignées, il peut en tuer à deux voire trois contre un quand il est bien préparé. Ah ah ah !!!!

Voix-off : Le mégalo psychotique se révèle être un valeureux arachnokiller. [araknokiller]

La fée : Et maintenant que nous sommes dans le building du château de l'antre de Tang, peux-tu euh... Vous faire nous visite guidée ?

Stanislas : Il comprend. Alors cette plante verte sur votre droite date de l'époque de Leblanc.

Le vendeur : Maurice ?

Stanislas : Non, Leblanc troisième du nom. Un de mes ancêtres, avant une décomposition spectrale dont je suis la branche Lerouge.

Jim : Et moi la bleue.

Stanislas : Il y a des tares dans chaque famille, malheureusement. (Jim (en fond) : Je t'emmure) Quant à ce bouton d'ascenseur, il date d'il y a une vingtaine d'années ; et à ce propos, j'ai une anecdote assez amusante.

L'aventurier : Ça n'intéresse personne.

Le guérisseur : Certes non.

Stanislas : Nous étions là comme ça, et on a fait ça < Bruit discret d'appuyage sur le bouton >; enfin non, l'anecdote n'est pas très bonne.

La fée : Mais si, je trouve ça passionnant. C'est l'histoire, l'histoire avec un grand H.

L'aventurier (en fond) : Il va en tâter de la grande hache, je te le promets...

Le vendeur : < Bruit de fouille dans son sac, avec des objets étranges et de gros manuscrits >
C'est intéressant ce que tu dis parce que j'ai justement là un excellent ouvrage relatant les plus grandes périodes de l'Histoire des boutons d'ascenseur depuis les temps antiques... pour seulement 30 pièces.

Stanislas : Voilà l'ascenseur.

Le vendeur : Qui monte le premier ?

(Murmures, l'ascenseur se ferme et se rouvre cinq fois, on entend :)

L'aventurier : La fée...

Jim : Fille... < Gifle >

Stanislas : Stanislas... chef...

Le guérisseur : Femme et enfants...

Jim : Je vais te brûler les ailes !

(Fin des murmures)

Stanislas : Hum, il fut donc décidé par la noble assemblée présidée par Stanislas Lerouge lui-même qu'il rentrerait le premier dans l'ascenseur, suivi par Jim et la fée qui rentreront en même temps et enfin, l'aventurier et le guérisseur se moquant de l'ordre.

< Au fond, la porte se referme et se rouvre >

L'aventurier : Après vous...

Le guérisseur : Je n'en ferai rien.

L'aventurier : J'insiste.

Le guérisseur : Attention, vous allez devenir grossier. Je préfère vous laisser monter avant.

L'aventurier : Non, vous d'abord cher ami.

Le guérisseur : Bien, j'accepte.

L'aventurier : Non, attendez. Finalement, je passe avant.

Le guérisseur : Vous avez dit moi d'abord, je rentre.

L'aventurier : Soit, tant pis.

< L'ascenseur se ferme >

Stanislas : Les boutons que vous voyez sur votre gauche sont en diamants. Ils datent de l'époque glorieuse de Touchmoipas 1^{er}.

Jim : Enfin une remarque intéressante !

L'aventurier (en fond) : En espérant que ça soit la dernière.

< Silence, on n'entend que le bruit d'un grattage et l'ascenseur qui monte >

Le guérisseur : Un ange passe.

La fée : Merci.

Jim : Non mais ça va, on a déjà assez d'une fée. S'il faut récupérer tous les désespérés de la nature, je me tire !

< En fond, musique de victoire, champagne qui explose... >

L'aventurier (effrayé par le bruit) : C'est quoi ça ?!

La fée : Rien, c'est le vendeur qui m'a déniché cette bouteille de champagne pour l'occasion.

Le vendeur (fier de lui) : Huit pièces seulement !

L'aventurier : Tiens donc, il y a une affiche là.

La fée : Ça dit : « Welcome in Tang Incorporation ».

Le guérisseur : Pff, ce langage non runique n'a aucun avenir, faites-moi confiance !

Stanislas : Mais que fais-tu, descendant des bleus ?

Jim : Ben tu vois là, je retire les boutons...

La fée (en fond) : Probablement une reminiscence de son adolescence.

Le vendeur : N'oublie pas de répartir tes biens...

Stanislas : Par six !

L'aventurier (tout bas) : Par cinq bientôt...

< Ouverture des portes >

Tous : Aaaaaaaaaaaaaaaaaah !!!!

<Musique de fin>

Stanislas : Les voici maintenant à la fin de l'épisode futile. Comme son nom l'indique, vous pouvez vous rendre compte qu'il ne sert strictement à rien dans l'intrigue puisque rien n'est dévoilé et rien n'est récupéré, si ce n'est quelques éclats de diamants dont nous n'entendrons plus jamais parler au cours de l'aventure, pour la simple et bonne raison que dans son sursaut de surprise, Jim les laissa tomber dans l'ascenseur. Ils seront par la suite récupérés par un garde et ne serviront pas à construire une hôpital. En fait, ils serviront pour la construction d'autoroutes.

Tous : L'auto-quoi ?

Stanislas : Il convient donc, afin de poursuivre cette série avec une certaine linéarité, de gâcher le suspense des épisodes suivants. Et je me vois contraint de vous annoncer deux tristes nouvelles. Tout d'abord, l'acteur – car il s'agit réellement d'un travail d'acteur – qui incarne – car il s'agit réellement d'une incarnation – Jim ne quittera malheureusement – car il s'agit réellement d'un malheur - pas la saga. On pourra rappeler avec quelle obstination il est resté après le coup du café salé, avec quel grâce il a regardé les autres acteurs – car il s'agit réellement d'un travail d'acteur – pisser dans son sandwich de l'épisode 3 d'ailleurs encore présent à l'épisode 4, avec quelle aisance il accepta de se faire surnommer « p'tite merde » durant 4 épisodes et demi. Néanmoins, nos récentes propositions de dons d'organes, de pots-de-vins honteux et de masseuses Thaïlandaises semblent avoir raison de ses dernières résistances, et nous espérons tous beaucoup ici son départ futur. (Bouteilles de champagne, cris...) Enfin, la deuxième mauvaise nouvelle est que votre serviteur, Stanislas Lerouge dit le mégalo nazi valeureux arachnokiller, va devoir quitter le groupe. (Champagne, cris...) En effet, son acteur – car il s'agit réellement d'un travail d'acteur – a trouvé un job mieux payé dans la composition d'un pilier de bar figurant dans un téléfilm. Dans le prochain épisode

vous trouverez également la réponse à la question fondamentale posée lors de l'épisode 2.
Petit C dans un

| Stan : rond Copyright 2005, tous droits réservés.

| Voix-off : Non, non, ça tu lis pas. Coupez, mais coupez bon sang !

| L'aventurier (en fond) : Je demande que ça...

EPISODE VI – LES ECURIES D’AUGIAS

Stanislas : Il convient de rappeler les faits de l’ép...

Jim : Quoi ?! Il y a plusieurs fées ?

Le vendeur : Finalement, je te le donne le dico, ça nous évitera encore quatre fois la même vanne vaseuse.

< Acquisition d’objet >

Voix-off : Jim vient d’acquérir le dictionnaire bilingue du vendeur.

Stanislas : Il disait donc qu’il fallait rappeler la fin de l’épisode précédent...

< Flashback >

Tous : Aaaaaaaaaaaaaaaaaah !!!!

L’aventurier : C’est encore un Gontrak. Que dit le vendeur à ce sujet ? Peut-on le tuer celui-là ?

Le vendeur : J’en sais rien. Si nous suivons la chronologie des monstres que nous pouvons affronter, celui-ci doit être de niveau 1. Il s’agit donc d’Ista l’échauffé...

La fée : Et si nous ne suivons pas la chronologie des monstres que nous pouvons affronter ?

Le vendeur : Alors on se prendra une taule !

Jim : De quel niveau était Nouch le peureux ?

Le guérisseur : Sur sa carte d’identité, il est écrit groupe sanguin : C+, signes particuliers : Gontrak ; taille : variable ; âge : de même ; niveau : 0.

La fée : Ca existe le niveau 0 ?

L’aventurier : Bien sûr, c’est le rez-de-chaussée de l’aventurier. Nous sommes d’ailleurs tous au niveau 0 actuellement ; il nous faut tuer un monstre de niveau 1 pour accéder à son niveau.

Jim : Excusez-moi mais j’ai joué à des tas de jeux de rôles et je peux te dire que ce que tu dis est complètement faux... Il faut affronter plusieurs monstres pour gagner de l’expérience et ensuite...

Le guérisseur : Oui, sauf que là, ce n’est pas un jeu vidéo ...

< Musique d’horreur >

La fée : Alors tout est vrai ? Si on meurt, on meurt ?

Le guérisseur : Non, je peux éventuellement te faire revivre. Mais il faudra que tu en sois éternellement reconnaissante... par exemple en me cédant ta part...

La fée : Ah bon... D’accord.

Gontrak : Excusez-moi, mais auriez-vous l’obligeance de vous occuper un peu de moi ? Vous comprenez, ça fait 5 épisodes que je vous attends pour vous tuer et vous, vous êtes censé être une bande d’aventuriers sans peur et sans reproche. Donc normalement, vous devez dire quelque chose comme « à l’attaque »... S’il vous plaît.

Stanislas : Soit, alors à l’attaque les gars !

La fée : Et moi ?

Stanislas : A l’attaque les gars et la fée !

[On commence : Jim parle en fond et est un peu coupé pas les autres. Pas très important si on ne comprend pas tout ce qu’il dit...]

< Bruit du Gontrak >

Jim (en fond) : Les gars élafé ? Est-ce que je suis « élafé » moi ? Qu’est-ce que dit le dictionnaire... <Tourne les pages >

L’aventurier : J’ai pas d’épée...

Jim (en fond) : Voyons, « élafé », personne ayant subi une élafion... Hum < Tourne les pages >

Stanislas : Ce n’est pas grave, le vendeur artiste et le guérisseur solitaire n’en ont pas non plus !

Le guérisseur et le vendeur : On n'en a pas de quoi ?

Jim (en fond) : Elafion... Action d'élafer. < Tourne les pages >

La fée : Jim, ne t'enfuit pas cette fois.

Stanislas : Oui, que le Bleu aux odeurs nauséabondes ne soit pas lâche pour changer.

[Pause dans tout : musiques, bruitages]

Voix-off : Il est important de noter à ce moment que Stanislas s'est attiré toute la haine du groupe en quelques secondes.

[Reprise de tout]

Jim : Minute, je cherche élafer.

La fée : Tu me cherchais ? Je suis là !

Jim : Mais non... < Tourne les pages > (en fond) Alors, élafer, terme messinien : action consistant à faire subir une action. Bon, tant pis.

< Bruit de lancer de dictionnaire >

Le vendeur : Oh non ! Le dictionnaire !

Stanislas [à partir de là, il parle seul et au premier plan ; les interventions des autres sont relégués au second plan – bien que certains dialogues lui répondent !] : Diantre que c'est algique !

[A noter que le combat va commencer et qu'il sera également au second plan. Cet épisode est vraiment une sorte de monologue de Stan avec des interventions en fond...]

La fée (en fond) : Voilà qui est envoyé !

Stan : Même lui en pâtit, et pourtant Stan sait qu'il est aguerri comme l'épée supralégendaire de Zwisrek.

Le guérisseur (en fond) : Qu'est-ce qu'il se passe ?

L'aventurier (en fond) : Lebleu a balancé le dictionnaire bilingue sur Lerouge en visant le Gontrak. Enfin, peut-être...

Le guérisseur (en fond) : Eh, oh ! On avait dit pas d'agression raciste...

Gontrak : Bon, si personne ne se décide, je me vois contraint et forcé d'attaquer !

< Musique de combat >

Gontrak : Sort des animaux !

Stan : AAAAaaaaaah des castors et des chats !!!

La fée (en fond) : C'est mimi tout plein... Ca sent la forêt à plein nez !

Jim (en fond) : T'es folle, ils sont là pour nous bouffer !

Stan : Mais cela ne fait pas peur à l'arachnodétracteur qu'il est ! Il est le meilleur et sait mieux que personne manier l'épée.

L'aventurier (**premier plan**) : C'est la mienne !

Stan : Mais avant tout, qui ?

La fée (en fond) : Désylvilusion !

< Bruit de sort >

Stan : Car la question est là !

Le guérisseur (en fond) : Bien joué petite ! Maintenant ils s'acharnent sur le bureau en pensant que c'est nous !

< Bruit de castor qui ronge le bureau >

Stan : La vraie question !

Gontrak (en fond) : Ce groupe est malade : ils s'attaquent entre eux ! Seule la fée brille !

Jim (en fond) : Fébrilement !

Stan : Cette question qui nous anime tous, du matin quand on va chercher ses croissants au soir, quand seul dans notre lit, nous ouvrons nos yeux pour se la reposer en nous reposant. Qui donc a bien pu oser lui lancer la première pierre ?

Jim (**premier plan**) : C'était un dico !

Stan : Ah ah ! Alors c'était donc toi, traître !

L'aventurier (en fond) : Tant pis, j'attaque avec ce bâton ! Tiens, sale bête !

< Coups de bâton >

Gontrak (en fond) : Aïe ! Je suis douleur !

Le guérisseur (en fond) : Moi, je lui balance des cailloux.

< Bruit de lancer de pierre >

Gontrak (en fond) : Mais arrêtez, bon sang. Ca fait mal !

Stan : Tu oses t'attaquer à lui alors ?!

Gontrak (en fond) : Je suis tout écorché, c'est malin !

Stan : Mais ton cerveau n'est que glie !

Jim (en fond) : Sort de déplacement de rochers !

< Bruit de sort et de chute de pierre >

Le vendeur (en fond) : Euh, Jim... Tu n'a plus de jambes !

Jim (en fond) : Et merde, je disparaissais encore !

Stan : Ne fuie pas ! Cela ne se lavera que par le sang.

La fée (en fond) : Apprends à utiliser tes sorts !

Stan : Et le sang coulera à flot, et les boyaux épars de Jim lui serviront de pneus pour sa voiture !

[Silence – seule la musique continue, fin des bruitages]

Gontrak (**premier plan**) : Sa voi- quoi ?

L'aventurier (**premier plan**) : Euh non, laisse tomber, tu comprendras l'utilité de la voiture quand les psys auront été inventés.

Gontrak (**premier plan**) : Ah ok.

[Reprise]

Stan : Et il pourfendra toute la lignée bleue et les descendants de ses ancêtres seront tous réhabilités !

< Bruit de Gontrak énervé qui charge >

L'aventurier (en fond) : Attention, il se défend, il faut faire quelque chose !

Le guérisseur (en fond) : Balancez un sort vite ! Je n'ai plus de cailloux !

Le vendeur (en fond) : Il m'en reste pour seulement 5 pièces si tu veux !

Stan : Sauf peut-être les Lerose qui se sont bien trop investis.

Jim (**premier plan**) : Bien trop travestis surtout...

La fée (en fond) : Noïrorétine !

< Bruit de sort d'aveuglement >

| L'aventurier (en fond) : Eh, mais !

| Le guérisseur (en fond) : Je ne vois plus !

| Le vendeur (en fond) : Où suis-je ?

| Stan : Aaaaah ! Que se passe-t-il donc ?

Stan : Il ne voit plus rien ! Est-ce un sortilège adressé à son encontre ?

Gontrak (**premier plan**) : Quel bande d'imbéciles ! Ils ne mettent même pas leurs lunettes de soleil pendant leurs sorts d'aveuglement. En vingt ans de Gontrakeries, c'est du jamais-vu !

Stan : Qui parle ?

Jim (en fond) : Et c'est toi qui me dit d'apprendre à lancer des sorts ?

L'aventurier (en fond) : Les femmes, je vous jure !

La fée (en fond) : La ferme ! C'est la première fois que je l'utilise, je pouvais pas savoir.

Stan : A moi fantômes de ses ancêtres à lui ! Il se sent abandonné de ses congénères consanguins, défaillir seul comme un vulgaire vendeur...

Le vendeur (**premier plan**) : Va te faire voir Stan.

Stan : Il se sent à l'article de la dernière extrémité ! Mais peut-être est-ce mieux ainsi finalement.

Le guérisseur (en fond) : Du calme, j'ai des plantes pour tous nous guérir.

L'aventurier (en fond) : T'en as combien ?

Le guérisseur (en fond) : Cinq !

Stan : Il était trop à la fois ; trop beau, trop grand, trop fort, trop envié tout simplement !

Le guérisseur (en fond) : Mais Stanislas peut toujours meugler ses conneries aveugle.

Stan : Il s'en ira dans un monde meilleur où, qui sait, il trouvera peut-être des gens dignes de la pose de son regard.

< Plantes de guérison >

Le guérisseur (en fond) : Ouf, je vois !

Stan : Du magma, des anges et des tangos endiablés ! Pas une cohorte de femelles sottes et naïves !

La fée (**premier plan**) : Si t'étais pas aveugle, je te ferais regretter tes paroles...

Stan : Loin de ces mâles stupides, ringards et dépourvus de ce que vulgairement nous pourrions appeler des testicules.

Le vendeur / Jim / L'aventurier (**premier plan**) : Va te faire voir, Stan !

La fée (en fond) : Euh, mes yeux sont plus haut !

Le guérisseur (en fond) : Ah oui, pardon !

< Bruit de guérison >

La fée (en fond) : Merci quand même...

Stan : Quand je pense que cette conspiration, cette mutinerie est due à la simple exhortation de courage que nous leur avons offerte !

< Bruit de guérison >

L'aventurier (en fond) : Merci l'ami !

<Bruit de guérison>

Le vendeur (en fond) : Ouf, je préfère ça.

Stan : Ah, il en suis malade et il en crèverait de honte si je n'étais pas lui, le grand, le rouge, Stanislas Lerouge

<Bruit de guérison>

Jim (en fond) : Aaaaaah, je ne vois plus mes jambes... Ah non, c'est vrai, c'est mon sort...

La fée (en fond) : En espérant que les pieds disparus, l'odeur fera de même...

Le guérisseur (en fond) : Bon, j'ai un plan pour le tuer...

L'aventurier (en fond) : Moi non.

Le guérisseur (en fond) : Ok, alors réunissons mon idée et la tienne pour la prochaine attaque.

La fée (en fond) : Je dois faire quoi ?

Le guérisseur / L'aventurier / Le vendeur / Jim (**premier plan**) : Rien !

Stan : Oui, j'ai eu ma période de souffrances et de doutes !

Gontrak (en fond) : Allons bon, vous pouvez rallumer la lumière maintenant ? (Paniqué) A moi mes lucioles ! (Calme) Ahahahahah... Vous y avez cru hein ?

<Flamme>

Le guérisseur (en fond) : Attention, n'avancez plus !

L'aventurier (en fond) : Il lance du feu par la bouche.

La fée (en fond) : Quelle haleine fétide !

Stan (**premier plan**) : Oui, je l'ai remis moi-même à sa question... Mais maintenant, je peux le dire et le hurler à la face du monde ! JE SURVIVRAI ! (Sur l'air d'I will survive évidemment)

Je vais tous les latter,

Je vais en faire de la purée,

Et les manger au déjeûner.

Je survivrai même à l'été,

Il suffira de peu m'hydrater,

Je survivrai, Je survivrai (tiens le ai très longtemps (15 secondes au moins) jusqu'au jet d'eau) !

Le vendeur (**premier plan**) : Et bien mes amis, je crois qu'il ne nous reste qu'un moyen. C'est le sort du jet d'eau ! (Début Star Wars) J'ai dit jet d'eau pas Jet d'ail...

< Bruit d'eau – fin du monologue de Stan >

Stanislas : Glouglou... Pauvre crétin ! Je maîtrise le feu, je suis de feu ! L'eau me tue et je vais être feu Stan !

La fée (**premier plan**) : < crache l'eau >. Mais alors... C'était toi qui puait ?

Gontrak : Uuf ! (agonie) Ces idiots m'ont eu...

Le guérisseur (**premier plan**) : Le Gontrak n'a plus de pouls.

< Musique pub >

La fée : C'est parce qu'il utilise Stopou. Stopou, parce que je l'égale bien.

< Fin musique pub >

Le guérisseur (**premier plan**) : Heure du décès : 22 heures, 7 ans après notre arrivée...

La fée (au fond) : Ca va...

Stanislas : Je veux que vous ne me pleuriez pas, c'est promis.

Tous (**premier plan**) : Promis !

[Tous reparlent au premier plan]

L'aventurier : Je peux récupérer mon épée ?

Stanislas : L'eau m'a redonné la raison et la vision. Et je vois que vous êtes trempés... Ca ne sert à rien de pleurer pour moi. Vous savez bien que sa place n'était pas en ces bas-fonds.

Le vendeur : Je peux te vendre la dernière onction si tu veux.

Stanislas : Je meurs...

(Silence)

Le guérisseur : On a perdu deux pouls en vraiment peu de temps.

Le vendeur : Et ça coûte cher le pouls ?

Le guérisseur : A vrai dire, je n'ai qu'un regret.

L'aventurier : Ah oui, lequel ?

Le guérisseur : Les impressions sur mon maillot ont été abîmées par la puissance du jet. Enfin, c'est la vie.

Stanislas : Pour moi c'est la mort.

L'aventurier : Silence ou je te retue. Bon, j'ai trouvé seulement ça sur le corps du Gontrak.

La fée : Qu'est-ce que c'est ?

L'aventurier : Un hématome. Je pense que c'est dû à nos coups. Sinon, elle a ça dans ses poches.

Jim : Elle ?

L'aventurier : C'était une Gontrak.

La fée : C'est sa carte d'identité ?

L'aventurier : Oui, c'était donc bien Ista l'échauffée. On a toutes ses caractéristiques mais rien d'intéressant. Ah si tiens : signes particuliers : révèle tous les secrets pour seulement trois pièces d'or, y compris le secret de Tang.

Le guérisseur : C'est une blague ?

L'aventurier : Oui, elle est bonne non ?

Le guérisseur : Très. Et ce papier ça dit quoi ?

L'aventurier : Ca dit « en fait, on dit Tangente et non pas Tangien. C'est une exception messinienne. »

Le guérisseur : Voici un détail pour le moins intéressant.

Jim : Moi, sur le corps de Stan, j'ai trouvé également la carte d'identité, une lettre de licenciement et 12 pièces.

Le vendeur : Et c'est lui qui jouait les nobles ? Ben dis donc.

Jim (en fond) : Donc.

L'aventurier : Et bien, je reprends mon épée et je suis réhabilité dans mes fonctions de chef. Continuons maintenant à explorer le premier étage du building du château de l'antre tangien mes amis.

EPISODE VII – LA FOURBERIE D’ABUZAN [se prononce Abusant]

Voix-off : L’aventurier repassé à la tête de l’équipée, le but secret de se débarrasser de Stan bien mené (La fée : Et maintenant qui va nous raconter l’Histoire du bâtiment ?), notre poignée d’héros (Jim : eh, eh, on augmente nos revenus de 3,33%) continuait d’explorer (Le vendeur : D’ailleurs ça me rappelle cette histoire...) MAIS BORDEL, POUR UNE FOIS QUE JE RIME, VOUS ALLEZ ME LAISSER FINIR !

Jim (en fond) : Les rimes, c’est déjà utilisé...

Le guérisseur : Du calme, ami aventurier.

Voix-off : JE NE SUIS PAS L’AVENTURIER, JE SUIS LA VOIX-OFF !

Le guérisseur : Mais oui, bien sûr... En attendant, tu vas prendre ces gouttes, d’accord ?

Voix-off : Merci.

Le guérisseur (en fond) : Il faut te déboucher le nez.

L’aventurier (fond) : Oui bien sûr, merci.

Jim : Bien, alors où allons-nous ?

| La fée : Au sommet !

| Le vendeur : Dans les caves.

Le guérisseur : Moi j’aimerais aller dans la plus haute tour du building du château.

L’aventurier : C’est quoi cette lubie ?

Le guérisseur : Et bien le... le paysage doit être magnifique.

L’aventurier : Tu te fous de moi ? On est dans un antre !

La fée : Hum, si je me souviens bien, il y avait vu une princesse en détresse...

Jim : Exact !

L’aventurier (tout bas) : Ne dis pas exact, c’est au moment où tu avais disparu... Tu n’es pas censé savoir. D’ailleurs, tu n’es pas sensé tout court.

Jim (tout bas) : Oui mais j’ai écouté les épisodes sur mimiryudo.free.fr !

Le guérisseur : Il n’empêche que c’est peut-être cette fille le secret de Tang.

Le vendeur : D’après la légende, le secret de Tang est stellaire.

Jim : Tu veux dire comme la plante à pédales bifides ?

Le vendeur : Non, l’adjectif.

Jim : Ah, relatif aux étoiles...

L’aventurier : Pourquoi tu lui as donné ton dictionnaire ? Déjà que ce qu’il disait avant n’avait pas grand intérêt...

Le guérisseur : Si ça se trouve, cette fille vient d’une autre galaxie !

Jim : Impossible, la galaxie la plus proche est à plus de deux millions d’années-lumière.

L’aventurier (en fond) : Mais c’est pas possible...

Jim : Par contre elle peut venir d’un autre système appartenant à notre galaxie...

L’aventurier (en fond) : Vous me l’avez lobotomisé ?!

Jim : ... le plus proche système n’est qu’à 4 années-lumière.

Le guérisseur : En tout cas, elle vient peut-être d’une autre planète, ça ne change rien !

La fée : Peut-être d’une planète peuplée de fée.

Jim : Ca s’appelle l’Enfer. Et si tu es dedans, c’est l’Enfer de Dante. Ahaha ! Enfer dedans, enfer de Dante ! C’est bon ça, non ?

L’aventurier : Yhaaaa !

< Bruit d’épée >

Tous : Attention !

Jim : Qu’est-ce qui t’a pris ?

L’aventurier : J’ai transpercé le dictionnaire !

La fée : On voit bien... T'es devenu fou ?

Le vendeur (en fond – se plaignant) : Du cuir synthétique...

L'aventurier : Visiblement, une force obscure s'en était emparée et tentait de s'approprier l'esprit de Jim.

Le guérisseur : Tu te sens comment maintenant ?

L'aventurier : Soulagé.

Le guérisseur : Non, je parle à Jim.

Le vendeur : En tout cas, le fait qu'il se roule par terre en bavant ne me dit rien qui vaille...

Jim (voix peu à peu changeante de Jim à Gontrak – beaucoup plus grave – sur cette réplique) :

Pas de panique, je VAIS TRES BIEN.

L'aventurier : Euh... C'est sûr ?

Jim (voix de Gontrak) : OUIIIIIIIII !!!!!!!!

(Silence)

La fée : Quand même, tu as une voix grave...

Jim (voix de Gontrak) : C'est pour mieux te séduire mon enfant !

La fée : Et des poils qui poussent partout sur le corps...

Jim (voix de Gontrak) : C'est pour mieux te réchauffer mon enfant !

La fée : Et de longues dents...

Jim (voix de Gontrak) : C'est pour mieux te manger mon enfant !

(Jim se jette sur la fée et la mord)

| Le vendeur : Lâche-la Jim !

| Jim : Sale fée !

L'aventurier : Ca devait bien arriver...

[A partir de là, c'est très « sous pression ». Un des personnages demande à être tué, il y a du suspens et un peu d'angoisse...]

Le guérisseur : Je crois qu'il est encore possédé ! JIM, DIS-NOUS QUI TU ES !

Jim (avec du mal à parler, comme si on l'en retenait et que ça le faisait souffrir – toujours pareil quand il parlera, sauf avec la voix de Gontrak) : Rhaaaa... Tu...ez-moi !! Tuez...moi !!

Le guérisseur : Je suis lui ?

L'aventurier : Mais non il dit « tuez-moi », ça veut dire « toi... tuer lui ». Enfin, bref, le buter !

Le guérisseur : Le but est quoi ?

L'aventurier : De lui ôter la vie !!!

Le guérisseur : A mon avis, faut voter...

Jim (idem) : Rhaaaa, j'ai... mal !!! Tuez... moi !!

Le vendeur (en fond) : Euh, s'il insiste...

Le guérisseur (plus bas) : Bon sang, j'ai compris !!! (plus fort) JIM, QUI TE POSSEDE ?

Jim : Je... ne... suis...

< Fée avenir >

La fée : Il dit qu'il n'est pas Jim.

< Fée avenir >

Jim : Abu... Abu...

La fée : Il dit qu'Abuzan l'abuse.

Le vendeur : Abuzan ! C'est le troisième Gontrak : Abuzan le fourbe ! Il s'empare l'esprit des gens qu'il touche !

Le guérisseur : Abuzan, sors de ce corps moite et souillé !

L'aventurier : Pourquoi tu l'insultes ?

Le guérisseur (bas) : Non, il faut que je le dégoûte du corps de Jim.

La fée (bas) : Pas difficile. (normal) Sors de cette immonde carcasse vide et crasseuse et dégoûtante, à la sexualité douteuse sur lequel...

Jim (voix de Gontrak) : SAUVEZ-MOI !!!

Jim : Non, ache... Ache...

< Fée avenir >

La fée (bas) : Il dit de... de l'achever...

Le guérisseur : REGARDE-MOI JIM ! LIBERE-TOI, REJOINS-NOUS !

Jim : Vous... ne l'au...

< Fée avenir >

La fée : Il dit qu'on n'arrivera pas à tuer Abuzan si on le laisse en vie parce que nous sommes encore niveau 0.

L'aventurier : Quoi ?!

Le vendeur : Mais oui, c'est vrai ça ! C'est quoi ton système de points ?

L'aventurier : Je n'y comprends rien, on devrait être niveau 1 là !!

Le guérisseur : Ah bravo, l'aventure ! On vient récupérer de l'argent facile, on fait de l'humour et paf, on se fait posséder !

Jim (voix de Gontrak) : JE NE SUIS PAS POSSEDE, ALLONS-Y !

Le guérisseur : JIM, REVIENS !

Jim : Je... je...

La fée : Il dit « je... je... »

L'aventurier : Ouais ben on entend !

La fée : Eh ! Tout ça est de ta faute avec le dictionnaire !

Le vendeur : Oui, elle a raison !

Le guérisseur : Eh mais oui, ça vient de là ! Vite, il faut détruire le dictionnaire !

Le vendeur : Quoi ?!

L'aventurier : Oh c'est pas le moment ! On te le remboursera !

Jim (voix de Gontrak) : PAS AVEC MA PART.

La fée : Il dit « pas avec ma part ».

Le guérisseur : Mais non !! Là c'est Abuzan qui parle, ça veut dire qu'il faut détruire le dictionnaire ! Allez, on arrache les pages !

<Bruit d'arrachage de pages>

| L'aventurier : Tiens, prends ça, sale Gontrak !

| Le vendeur (en fond) : Je récupère la couverture...

| La fée : Yaaaa !!

Le guérisseur : JIM, TU M'ENTENDS ?

Jim : Ca... ne...

< Fée avenir >

La fée : Ca ne suffira pas... Arrêtez ! < fin bruit arrachage > Il dit que ça n'est pas suffisant...

Le guérisseur : QU'EST-CE QU'ON DOIT FAIRE ALORS, JIM ?

Jim : Tu...ez-moi...

(Pleurs de la fée)

La fée : Pardonne-moi Jim ! Tu n'es pas aussi infâme que je le pensais !

L'aventurier (en fond) : Belle déclaration !

La fée : Alors... C'est la fin ? (sanglots)

Jim (il souffre toujours donc bruits de souffrance) : Ach...evez-moi !!! Vite !!

Le vendeur : Mais toi, guérisseur, tu n'as rien pour l'aider ?

Le guérisseur : Je ne suis pas exorciste !

L'aventurier : Tu pourras le ressusciter, non ?

Le guérisseur : Je ne crois pas... L'esprit qui le possède détruit le sien.

L'aventurier : Et si je le transperce avec mon épée ?

Le guérisseur : Abuzan prendra possession de ton épée comme il a pris possession du dictionnaire, probablement après que Jim l'a lancé sur Stan. En détruisant le dictionnaire, tu l'as libéré et il s'est approprié l'âme facile de Jim.

Jim : Je...

< Fée avenir >

La fée : Il t'emmure.

Jim : Vi... vite !

L'aventurier : Qu'est-ce qu'il faut faire alors ?

Le guérisseur : Il faut le tuer avec un objet que nous ne réutiliserons pas.

L'aventurier : Pas mon épée alors !

La fée : Et si je remontais dans le temps pour empêcher Abuzan de s'installer dans le dictionnaire ?

L'aventurier : Non, impossible...

La fée : Mais si, je maîtrise la lumière !

L'aventurier : Impossible...

La fée : Je n'ai qu'à en réduire la vitesse des dernières heures pour nous reprojeter dans le passé !

L'aventurier : Impossible te dis-je !

La fée : Mais pourquoi ?

L'aventurier : Parce qu'une telle scène serait tout bonnement impossible à monter !

Le guérisseur : C'est un mp3, garde tes pouvoirs pour la télé ou les BDs...

La fée : Ah oui... zut !

Le guérisseur : Donc je disais, il faut que ce qu'il touche lors de son dernier soupir soit un objet qu'on ne réutilisera pas.

Le vendeur : Le mouchoir usagé peut-être ?

L'aventurier : Comment tu veux...

Le guérisseur : Très bonne idée ! Vas-y, mets le mouchoir au bout de ton épée et tue-le !

L'aventurier : Quoi ?! Mais t'es cinglé ! Pourquoi ce serait à moi de tuer un de mes hommes ?

Le guérisseur : Parce que c'est le rôle du chef de prendre ce genre de décision ! Allez !

Jim : Viiiiiiiiite !!!

L'aventurier : Soit !

Jim : Mer...ci...

< Pas de l'aventurier >

Jim (voix de Gontrak) : NOOOOON !!!! MON BON AMI, JE T'EN SUPPLIE !!

L'aventurier : Jamais Jim ne m'aurait appelé « mon bon ami »...

< Coup d'épée – Cri d'agonie d'Abuzan - sanglots de la fée >

La fée : Tu ne peux vraiment pas le ressusciter ?

Le guérisseur : Non...

< Sanglots de la fée >

Le vendeur : Qu'est-ce qu'on fait ?

L'aventurier : L'aventure doit continuer. On a un secret à découvrir pour qu'il ne soit pas mort pour rien !

La fée : Il faut l'enterrer d'abord !

Le guérisseur : Pas la peine, il vient de disparaître !

La fée : Oh mais... Peut-être... ?

Le guérisseur : Non, il est bien mort.

La fée : Comment... ?

Le guérisseur : Il n'y a aucun doute... Aucun espoir...

Le vendeur : Bien ! Où allons-nous alors ?

L'aventurier : C'est le rôle du chef de prendre ce genre de décision !! Bien... euh, une minute ! (tout bas) Elle était comment ta princesse ?

Le guérisseur (murmures) : Aeuaeuare (enfin des murmures ^^) robe (mumures).

L'aventurier : Hum ! Bien ! Donc j'ai décidé que nous allons aller vers la plus haute tour du château !

La fée (cynique et sèche) : Quel raisonnement...

L'aventurier : Oui, je... euh, en route compagnons !

EPISODE VIII – LE SECRET DE TANG

Voix-off : Après avoir tué les Gontraks Nouch, Ista et Abuzan, ainsi que leurs compagnons Stan et Jim, les quatre fantastiques héros restants, la fée maîtresse de la lumière (La fée : C'est moi !), le guérisseur solitaire (Le guérisseur : C'est moi !), le vendeur artiste maître de l'eau (Le vendeur : C'est moi !) et l'aventurier intrépide (L'aventurier : C'est moi !) poursuivent leur recherche du secret de Tang dans les couloirs du presque-building du château de son antre en direction de la plus haute tour dudit château où une princesse attend son prince charmant...

Le vendeur / Le guérisseur : C'est moi !

Voix-off (énervé): Charmant et intrépide !

La fée : C'est ma foi un bon résumé !

Le vendeur : En attendant, on est paumé dans un couloir plutôt noir !

Le guérisseur : On ne dit pas Plutonique ?

L'aventurier (en fond) : Oh non, ça ne va pas recommencer...

Le vendeur : Non, ce n'est pas plus énergique je trouve...

La fée : Pourtant ma magie d'éclairage est au max.

L'aventurier : Mais qu'est-ce que vous racontez ?

La fée : Eh, oh ! On ne conte rien et on n'est pas des rats !

Le vendeur : Ni des ratés !

Le guérisseur : Ni des rateaux !

L'aventurier : Moderato, allegro, tout ça va trop vite pour... Eh mais qu'est...

Le vendeur : Oulà, c'est n'importe quoi ici !

Le guérisseur : Ces nains portent des bonnets rouges, comme dans mon jardin.

L'aventurier : Moi aussi j'ai une jarre de l'époque des Huns, une jarre d'Huns de l'époque de Néo...

Le guérisseur (en fond) : J'aime les marmottes.

Le vendeur : J'aimerais tellement construire des autopsies sur roues.

L'aventurier : Les roux ! Encore eux !

La fée (lit un écriteau) : Tiens, un panneau : vous êtes dans le couloir de la confusion.

Attention à la clef !

L'aventurier : Qu'est-ce que tu racontes ?

La fée : Je lis les consignes, je me conditionne pour la conduite.

Le vendeur : Confusion, consignes, conduite... Tous des c...

Le guérisseur : Attendez, je crois savoir !

(Silence)

Le guérisseur : Ah oui, c'est ça 3 cuillerées de sel !

L'aventurier : Bon, avançons un peu, on a une soirée à finir !

< Pas >

Le guérisseur : Ouille !

| Le vendeur : Qu'est-ce qu'il y a ?

| L'aventurier : Combien ?

| La fée : Où ça ?

Le guérisseur : Je me suis cogné le pied contre quelque chose !

La fée : C'est une clef ! Mince, j'ai lu un truc comme ça quelque part je crois...

L'aventurier : Pfiou, elle fait au moins 3 gnomes de long ! Oh, mais quand on essaie de la soulever elle devient de taille normale !

Le vendeur : Vous croyez qu'il faut qu'on la porte ?

L'aventurier : A ton avis ? Une clé, on la porte !

La fée : Tiens, elle est tâchée de sang !
Le vendeur : Attends, j'ai nettoitou !
< Frotte >
Le vendeur : Et voilà, elle est comme neuve !
L'aventurier : Non ! Le sang est revenu de l'autre côté...
Le guérisseur : Cette clef est vraiment casse-pied...
La fée : Elle est ensorcelée, on devrait la laisser !
Le vendeur : Tiens d'ailleurs ça me rappelle un conte...
La fée : On s'en fout...
Le vendeur : C'était dans une maison d'épices avec des loups et la grand-mère et ses chaussures de vair.
L'aventurier : C'est confus, ton histoire !
Le guérisseur : Qu'est-ce que tu viens de dire ?
L'aventurier : J'ai dit... Tu me confies ton grimoire ?
Le guérisseur : Un grim... OUI ! C'est ça ! Hypsodius...
< Fouille dans son sac >
Le guérisseur (en fond, pour lui) : Hypsodius, hypsodius. (voix normale) Aah ! < boit une potion > C'est un antidote contre la confusion. Buvez-en !
L'aventurier (boit) : Whaow, ma tête !! Merci, sans toi on aurait continué longtemps... Tiens, ma fée, bois !
La fée (boit) : Mmm c'est bon ! Mais... tu m'as appelé « ma » fée ?!
L'aventurier : Euh oui... Tiens, euh MON vendeur...
Le vendeur : C'est quoi ?
Le guérisseur : Ca a l'air bon, je pourrais en avoir ?
L'aventurier : Zut, l'effet s'estompe ! Tiens, rebois-en !
Le guérisseur : Non merci, jamais d'alcool !
L'aventurier : Oh ben moi c'est pas de refus, merci (boit).
La fée : Ca n'en finira jamais !
L'aventurier : Oh là là, vite il faut quitter ce couloir !
< Course >
Le vendeur : On fait une course ? Prem's !!!
Le guérisseur : Non moi !
L'aventurier : Par où ?
La fée : A droite, l'ascenseur !
L'aventurier : Ok ! Eh mais... Il n'y a pas de bouton !
La fée : Utilise tes pieds !
L'aventurier : Quoi ? < Donne des coups > Ca marche pas !
La fée : Mais qu'est-ce que tu fais ? Et où on est ?
Le guérisseur (en fond) : On naît dans le ventre de notre maman dans du liquide amniotique qui...
L'aventurier : Ah zut, tiens bois ça !
La fée (boit) : Utilise ta clé !
L'aventurier : Plaît-il ?
La fée : Rhaaa, bon je m'en occupe.
< Tourne la clef, la porte s'ouvre >
La fée : Suivez-moi !
< Pas – La porte se referme derrière eux >
Le guérisseur / Le vendeur / L'aventurier : Ouf !!
L'aventurier : Merci, tu nous as... sauvé !
< Musique romantique avec violons >

La fée : De rien !

L'aventurier : Ton petit ami serait fier...

La fée (petit rire) : Hihhi... Merci mais je n'ai pas de petit ami.

L'aventurier : Allons bon, quelle aberrance ! Et comment se pui-sse-ce ?

La fée : Et bien, je n'ai pas trouvé l'âme sœur.

L'aventurier : Moi non plus, avant que je ne t'eusse vu et que je me noyasse dans tes yeux d'un vert... tige... vertigineux...

La fée : Ooooh, c'est si...

< Fin musique romantique >

Le guérisseur : Arheum, excusez-moi d'être impoli mais maintenant que tu as trouvé la fille, on pourrait rétablir la paix et sauver le monde ?

L'aventurier : Euh oui, bien sûr...

Le vendeur : Alors où allons-nous ?

Le guérisseur : Là c'est écrit (cogne sur le mur en métal de l'ascenseur) « 5^{ème} étage : chambre de Tang ».

L'aventurier : QUOI ?!

La fée : Oui regarde chéri !

Le vendeur : Et les sobriquets maintenant. Vraiment, j'ai tout fait...

Le guérisseur (parle assez vite – genre médecin pressé ^^) : Tu étouffais ? Tu es claustrophobe ? Tu veux des plantes ?

Le vendeur : Non mais... Bon, montons !

< Appuie sur le bouton >

< Petite valse >

[Cette histoire est une parodie d'amour niais]

L'aventurier (en fond) : Ma beauté ailée...

La fée (en fond) : Mon aile-gardien...

L'aventurier (en fond) : Mon ange-gardien...

La fée (en fond) : Mon ange-ailier droit...

Le guérisseur : Pfff, j'te jure...

< Fin petite valse >

Voix-off : Vous êtes niveau 2.

Le vendeur : Aaaaaaaah !! Enfin ! Je désespérais.

Voix-off : Vous êtes niveau 3 !

Le guérisseur : Whaow, le maître du jeu vient de regarder nos points d'xp apparemment...

Voix-off : Vous êtes niveau 4 !

L'aventurier : Euh... Ce ne serait pas l'ascenseur ?

Voix-off : Vous êtes niveau 5 ! Vous êtes arrivés !

< Porte qui s'ouvre >

Tous : Et merde !!!!!

< Pas >

Le vendeur (en fond) : C'est vraiment la loose...

Le guérisseur (en fond) : En effet !

L'aventurier : Bon alors ce couloir s'interrompt avec une porte surmontée d'un hublot...

Le vendeur (en fond) : J'espère que le building n'est pas dans un sous-marin ou je me casse moi.

L'aventurier : Tang se cache sûrement derrière cette porte.

Le guérisseur : Méfions-nous, ça a l'air louche...

Le vendeur : Tu veux dire louche dans le sens... bizarre ?

Le guérisseur : Non non, je veux dire louche dans le sens grosse cuiller. (énervé) Mais bien sûr, crétin !

Le vendeur (en fond) : Je n'ai plus de dictionnaire moi...
La fée : Je peux regarder par le hublot.
L'aventurier : Oh oui, c'est vrai que tu peux voler ma douce !
< Bruit de battement d'ailes >
Le guérisseur : Un pouvoir trop peu utilisé durant cette quête...
L'aventurier : Sœur, mon âme sœur, ne vois-tu rien venir ?
La fée : Je ne vois rien que le soleil qui poudroie et l'herbe qui verdoie.
Le guérisseur : Bon sang, on est encore dans un couloir de confusion ?
La fée : Non mais c'est ce qu'est en train d'écrire la jeune femme qui se trouve derrière cette porte.
Le guérisseur : Et comment est-elle ?
La fée (elle redit exactement comme le guérisseur durant les murmures de la fin de l'épisode 7) : Aeuaeuare (enfin des murmures ^^) robe (mumures).
Le guérisseur : Diantre, c'est elle !
Le vendeur (très au fond) : Encoredes antres...
< Ouvre la porte à la volée – la fée chute (bruit d'ailes etc) >
| L'aventurier : Att... Trop tard !
[Tang a une voix de fille, princesse mais tout de même quelque chose des Gontrak...]
Gontrak (Tang) : Aglückdorf, vieillard !
Le guérisseur : Princesse, je suis venu te sauver !
Gontrak (Tang) : Ah ah ! Princesse... Alors c'était donc vrai !
Le guérisseur : Quoi donc ma princesse ?
Le vendeur : Euh, sorry guérisseur but our princess is in another castle...
Gontrak (Tang) : Ce que la licorne m'a annoncé était donc vrai ! En restant près de ma fenêtre pendant une heure et sous l'apparence d'une fille, j'aurais à ma botte 7 ans plus tard trois cobayes et un miracle ailé pour me sauver...
Le vendeur / L'aventurier / La fée : Tang !!
Le guérisseur : Ah bon ? C'est Tang ?
< Bruit de transformation >
Gontrak (Tang) : Pour vous asservir...
L'aventurier : Quel est ton secret ?
Le vendeur : Où est l'argent ?
La fée : Pourquoi suis-je un miracle ?
Gontrak (Tang) : Immobilianis !
< Bruit de vol de cordes au vent... >
Le guérisseur : Comment... ? Attention !!
La fée : Aaaaah ! Je ne peux plus bouger !
L'aventurier : Relâche la et bas-toi, sale Gontrak !
Gontrak (Tang) : Non ! Mais si tu veux te battre, je te présente Nyalo !
Gontrak (Nyalo) : MOUAH ! Je suis le plus puissant des nain-cyclopes !
Gontrak (Tang) : Le seul aussi... Bon je vous laisse entre vous... MOUAHAHAH !!!
< Bruit de course de Tang, elle enlève la fée – bruits d'ailes >
La fée (en s'éloignant) : Non, au secooooouuuuuuuuurs...
< Bruit de porte fermée >
L'aventurier : NOOON !
Gontrak (Nyalo) : Bouah ! Je suis un vilain vil nain dont la barbe est bleue !
Le vendeur : Arrière blettissure zwisrekienne !
Le guérisseur : Que j'exhale si tu vis, barbu !
L'aventurier : Yaaaaaah !
< Court >

Gontrak (Nyalo) : Oh oh...

< Bruit d'épée >

Gontrak (Nyalo) : Ouch...

L'aventurier : Meurs, malandre de bois !

Le guérisseur : Attends, ne l'achève pas !

L'aventurier : Pourquoi ?

Le guérisseur : J'ai de l'Incontestation.

Le vendeur : Du quoi ?

Le guérisseur : Je lui en donne une branche et il nous dira tout ce qu'il sait... Tiens, avale !

L'aventurier (baisse la poignée) : Bon sang, nous sommes enfermés !

Le vendeur : Mais tu as ton Incontestation depuis longtemps ?

L'aventurier : C'est vrai ça !

Le guérisseur : Oui, bon j'avais un peu oublié... Et c'est extrêmement coûteux tout ça...

L'aventurier : L'argent, toujours l'argent... Vous ne vivez donc que pour ça !

Le vendeur : Toi non ?

L'aventurier : Ben moi c'est l'argent qui me fait vivre...

Gontrak (Nyalo) : Aaaaah (bruit faible d'agonie).

Le guérisseur : Dis-nous où est caché le secret de Tang ?

Gontrak (Nyalo) : Dans le coffre derrière vous...

Le guérisseur : Et quelle est la combinaison ?

Gontrak (Nyalo) : NIANT, N.I.A.N.T. (épelle)

< Bruit de combinaison >

Le guérisseur : Ca s'ouvre ! Il n'y a qu'un cahier...

L'aventurier : Donne-moi ça !

< Arrache des mains et feuillette >

Gontrak (Nyalo) : Aaaaaaaah (agonie)

Le vendeur : Eh, le nain-cyclope est mort !

L'aventurier : Pas grave, nous l'avons ! Nous détenons le secret de Tang !!

< Musique nouvel objet >

Le guérisseur : Alors ?

Le vendeur : Qu'est-ce que c'est ?

L'aventurier : Non !! C'est... < Tourne la page > Impossible !

< Jette le cahier sur une table >

Le vendeur : Qu'est-ce qu... Hmmm (lit). QUOI ?! Mais c'est pas vrai ?!

Le guérisseur : Alors, qu'est-ce que ça dit ?

Le vendeur : Regarde !

< Prend le cahier >

Le guérisseur : Le secret de Tang : pour une pâte plus légère, battez vos œufs en neige... <

Tourne la page > QUOI ?! C'est tout ?!

Le vendeur : Apparemment elle a commencé un cahier de recette et elle ne connaissait qu'une astuce...

Le guérisseur : Mais au fait...

Le vendeur : Oui, au fait...

Le guérisseur : Qui t'a parlé de ce secret ?

L'aventurier : Eh bien, un soir où j'étais encore seul et épuisé par la vie euh... trépidante que je menais, je me suis retrouvé poussé par les aléas de mes... aventures euh... trépidantes dans un bar. Et il y avait ce vieil homme complètement saouïl qui criait et racontait à qui voulait l'entendre qu'il avait rencontré une licorne qui lui avait révélé l'emplacement d'un secret à vous coller deux hommes au plafond...

Le vendeur : Quoi ?!

L'aventurier : Tout le monde le prenait pour un fou mais moi je sentais qu'il y avait quelque chose de...

Le guérisseur : T'étais plus bourré que lui quoi !

L'aventurier : Non, je... tré... euh, oui...

Le guérisseur : Bravo, et qu'est-ce qu'on fait maintenant ?

L'aventurier : On doit secourir la fée !

Le vendeur : Ce sera sans moi !

L'aventurier : Quoi ?! Non, tu ne peux pas nous laisser ! On a besoin de toi !

Le vendeur : Je croyais que la mer était à 200 km au Nord...

L'aventurier : Tu as un cœur de pierre !

Le vendeur : Pas du tout, Pierre a le sien et j'ai le mien...

L'aventurier : Tu es fort et puissant, nous ne serons pas trop de trois pour vaincre Tang !

Le vendeur : Nous ne sommes que niveau 0 et elle niveau 5. Sacrifiez-vous si c'est votre souhait...

Le guérisseur : Et les 600 000 pièces d'or ?

Le vendeur : Quoi ?

Le guérisseur : Stan nous a dit que 20% du trésor serait équivalent à 120 386 pièces... Tu nous laisserais ta part si près du but ?

Le vendeur : Je... Hum... C'est vrai qu'on ne peut pas laisser notre amie la fée !

L'aventurier : Merci ! Trouvons un moyen de sortir ! (tout bas) Bien joué.

Le guérisseur (tout bas) : L'argent, toujours l'argent...

L'aventurier : Zut, il n'y a ni poignée, ni serrure !

Le vendeur : Ca me rappelle ce conte...

Le guérisseur : Lequel ?

Le vendeur : Celui de Barbe-Bleu qui soufflait sur les maisons en paille et celle en rocher qui était trop résistante, il disait juste « Centigramme, ouvre toi ! »

< Ouverture de la porte >

Le vendeur : Ah, qu'est-ce que je disais !

Le guérisseur : Je crois plutôt que c'est parce que l'aventurier vient d'appuyer sur le bouton...

L'aventurier : Sauvons la fée, sauvons le monde !

< Fin de l'épisode >

EPISODE IX – Quatre-cent quatre-vingt

L'aventurier : Par où sont-ils partis ?

Le vendeur : Aucune idée...

< A partir de là, ouverture et fermeture de portes avec ambiances diverses derrière chacune >

Le guérisseur : Tu ne fais pas la voix-off ?

L'aventurier : Pas le temps. Et puis à quoi bon ? Raconter à tout le monde que nous avons tué deux de nos compagnons et perdu notre bonne fée pour découvrir que le secret de Tang consiste à battre les œufs en neige pour obtenir une pâte plus légère... Tout le monde se moquerait de nous. Bon sang, où est-elle ?!

< Cri de la fée (Tang vient de lui arracher les ailes...) >

Le vendeur : Ca vient de là-bas !

< Pas de course >

< Ouverture de porte à la sauvage >

| Le vendeur : Tang !

| L'aventurier : Ma fée !

| Le guérisseur : Princesse !

| La fée (au fond) : Mon héros !

L'aventurier : Mais qu'est-ce que c'est que cette mascarade ? Qu'as-tu fait, sorcière !!

La fée (pleurs) : Elle m'a arraché les ailes !

Tang : Une aile de fée vaut plus que n'importe lequel des carburants !

Le vendeur : Des car-quoi ?

Tang : Vous comprendrez quand...

| Le guérisseur (blasé) : L'autoroute aura été inventée

| L'aventurier (blasé) : L'autoroute aura été inventée

| Le vendeur (blasé) : L'autoroute aura été inventée

| La fée (blasé) : L'autoroute aura été inventée

Tang : Euh... en effet...

Le vendeur : On connaît la chanson...

L'aventurier : Et à quoi vous servira ce « carmurant » ?

Tang : Je ne sais pas trop. Apparemment, c'est un truc à vous coller deux hommes au plafond.

L'aventurier : Ah... Vous avez rencontré le vieux type bourré aussi ?

Tang : Quoi ? Pas du tout, c'est Elle qui me l'a dit.

L'aventurier : Qui Elle ?

Tang : Vous savez voyons... La gardienne...

Le vendeur : Josette ?

Tang : Mais non ! La protectrice, la puissance...

Le guérisseur : Une épée ?

Tang : Rha mais non !! Elle m'interdit de prononcer son nom.

Le vendeur : Alors dites-nous ce qu'elle est !

Tang : Ah... euh, oui ça je peux ! C'est une Monocéros.

L'aventurier / Le guérisseur / Le vendeur (intéressés mais comprennent pas) : Aah ?!

La fée (en pleurs toujours) : C'est la licorne quoi !

L'aventurier / Le guérisseur / Le vendeur (ont compris) : Aaaaah !!!

L'aventurier : Et pourquoi elle veut des ailes pour du « carmurant » ?

Le guérisseur (en fond) : Pour nous emmurer certainement...

Tang : Euh, à vrai dire, je n'ai pas très bien compris. Mais apparemment, c'est grandiose !

La fée (en pleurs) : Ca vous ennuyerait de me sauver ?

L'aventurier : J'arrive !

Tang : Ah ah, laissez-moi rire ! Vous êtes niveau 0 !!

L'aventurier : Oui, et Nyalo était niveau 4 ! Il faut croire que les niveaux ne font pas tout !

Tang : Tiens c'est vrai ça... Etrange... Vous êtes sûrs que vous êtes niveau 0 ?

Le guérisseur : Absolument !

La fée : Ah ça, pas de doute !

Le vendeur : Moi j'ai quasiment jamais combattu avant donc vous ne pouvez qu'être plus forte !

Tang : Je vais quand même véri... Ah oui c'est bien ça, 0... OOOh mais non !!!

Le guérisseur : Quoi ?

Tang : Votre écran de menu contextuel de vérification des niveaux était en 16/9ème. < Bruit de boutons > Regardez, en fait vous n'êtes pas niveau 0 mais niveau 10 ! C'était coupé...

L'aventurier : Ah oui tiens !

Le vendeur : Donc en fait on est 4 niveau 10 ici contre vous niveau 5...

Tang : Tout à fait ! L'écran est formel !

L'aventurier : Rends-toi, tu n'as aucune chance !

Tang : En réalité, ma probabilité de victoire est de 4,3%. Si vous détachez la fée, ça passe à 2,8%... C'est faible mais pas nul !

Le vendeur : Vous devriez peut-être fuir...

Tang : Impossible, j'ai déjà essayé par trois fois !

L'aventurier : Mais on n'a rien vu !

Tang : Normal, la fuite a échoué.

Le guérisseur : Alors rends-toi, ma princesse ! Partons vivre ensemble dans un coteau abandonné où nous cultiverons des plantes médicinales que nous revendrons pour nous payer des vacances sur une plage déserte où nus, nous courrons sur le sable chaud et crissant sous nos pieds légers.

Tang : Hum c'est tentant... mais je ne vois aucune raison pour me rendre...

Le vendeur : C'est ta seule chance !

Tang : Non, pas du tout... Vous faites erreur : ça serait ma seule chance si nous devons combattre... Mais pourquoi combattre quand je peux appuyer sur CE bouton !! AH AH AH < Bruit du bouton appuyé >

L'aventurier : Qu'est-ce que ?!

Ordinateur : Vous avez demandé un expresso long grain, nous traitons votre commande.

Le vendeur : Démone !

Tang : Zut, c'est pas le bon bouton...

< Bruits de plusieurs boutons >

Ordinateur (les voix s'enchaînent et reprennent à chaque fois une nouvelle phrase par « Vous avez... ») : Vous avez demandé un crayon de maquillage, nous traitons votre < Bruit du crayon qui tombe dans le gobelet de café > Vous avez demandé un guidon de vélo, nous < Bruit de métal et café renversé > Vous avez demandé une pelle, nous traitons votre co < Bruit de métal > Vous avez demandé un autocollant rose « Tang est grande » nous < Bruit de ticket > Vous avez demandé un décollage dans 8 minutes, nous traitons votre commande.

(Pendant cette réplique, en fond, répliques successives et non simultanées :

La fée : Venez m'aider !

L'aventurier : J'arrive ! < il lui coupe les liens >

Le vendeur : Il faudrait peut-être l'arrêter non ?

La fée : Merci, mon héros !

Le guérisseur : Ma princesse, rends-toi !)

Tang (après le dernier « commande ») : Ah ah, je l'ai trouvé !!

L'aventurier : Qu'est-ce que cette sorcellerie ?

Ordinateur : Le décollage aura lieu dans exactement 8 minutes. Nous vous prions d'attacher vos ceintures et de vous allonger à plat ventre sur les sièges prévus à cet effet. Tang Incorporation vous souhaite un agréable voyage...

Le vendeur : Quoi ?!

Tang : Vous vouliez connaître mon secret, eh bien le voici ! Tang Incorporation est une fusée ! Ah ah ah !!!

L'aventurier : Mon dieu !! (plus bas) Et sinon, c'est quoi une musée ?

Tang : Une FU-sée ! C'est bien, il paraît. Enfin, c'est stellaire hein...

Le vendeur : Ah, je comprends mieux...

Le guérisseur : Attendez !!! J'ai compris !

L'aventurier : Quoi ?

Le guérisseur : La licorne ! Elle a tout manigancé et tout prévu. Souvenez-vous... Vous noierez votre noble feu pour perdurer... Le meurtre de Stan.

L'aventurier : Penser comme la fée pourrait vous y aider, ça c'était tuer Jim...

La fée : Eh, je ne voulais pas sa mort...

Le vendeur : Pas quand il était mourant, mais avant oui...

Le guérisseur : Après la perte des ailes, vous volerez : c'est ce qui se passe en ce moment...

L'aventurier : Seule la pelle sera là pour vous sauver...

Le vendeur : L'ordinateur vient de faire apparaître une pelle...

L'aventurier : Alors ça veut dire qu'il faut creuser un tunnel !

Le guérisseur : En 8 minutes, ça va être coton...

La fée : Et si on parlait D'UN appel...

Le guérisseur : C'est pas con ça ! Dommage que le téléphone soit encore à l'état de projet...

L'aventurier : Non, ma fée a raison je crois. Ca doit être ça finalement « penser comme la fée pourrait vous y aider ». La licorne, détient la solution... Je vais l'appeler par le hublot : (crie) EHO, LICORNE !!!

Licorne (derrière eux) : Alors vous avez fini par comprendre...

Le vendeur : Nous ne sommes pas si idiots qu'il y paraît !

Licorne : Je crois que je vous dois une explication... Vous déciderez ensuite ce qu'il vous plaira, rester ou voler à nos côtés...

L'aventurier : Mais nous n'avons plus le temps pour les explications !

Licorne : Oh si, il reste huit minutes...

Tang : Quoi, encore 8 ?

Licorne : Cet idiot d'ordinateur n'a pas encore commencé le compte à rebours...

Ordinateur : Oh... Au temps pour moi ! Eh eh, je... je manque à tous mes devoirs... Bien alors, euh je commence hein. Euh, je compte les secondes donc euh 8 fois 60 euh... Hum hum... (solennel) Quatre-cent quatre-vingt...

< Fin de l'épisode >

EPISODE X – L’HEURE DU DEPART

Voix-off (solennel) : C’est la mort à l’âme... (léger) mais la crêpe légère, que nos quatre héros apprirent de la bouche Tangente que le building du château de l’ancre de Tang n’était autre qu’une fusée dont le décollage se ferait dans 480 secondes et ce, grâce au pouvoir carmurant des ailes de ma tendre et douce fée désolée et désailée, car sur elle, de Tang le vice s’éversa ; et vice et versa puisque la fée découvrit que l’appel n’était pas fait mi-nain (féminin), mi-cyclope d’ailleurs. Bref, la licorne vint...

Tang : Si tous vos résumés étaient comme celui-ci, pas étonnant que vous ayez perdus deux de vos camarades alors que vous étiez 7 niveaux au-dessus de mes Gontraks...

La fée : Là elle marque un point : on n’a pas été très brillant !

L’aventurier : Ce qui compte, c’est le résultat !

Le guérisseur : Quel résultat ?

Le vendeur : C’est vrai ça ! Où est l’argent ?

Ordinateur (en fond) : Quatre-cent cinquante...

Licorne : Nous y viendrons plus tard... Pour l’instant, laissez-moi vous raconter notre histoire.

La fée : Eh mais, il y a plusieurs licornes !

Licorne : Il n’y a pas plusieurs licornes, il y a TOUTES les licornes. Grâce à vous, notre peuple va pouvoir quitter ce monde !

L’aventurier : Qu’est-ce qu’on a à voir là-dedans ?

Licorne : Je vais reprendre depuis le début si vous le permettez... Hum... Nous autres, licornes, sommes arrivés sur cette terre bien avant les hommes, avant même que les arbres ne commencent à la peupler. Nous avons vécu des centaines de millions d’années ici.

Le vendeur : Whaow...

Licorne : C’est assez peu dans l’ensemble ! Ce qui vous semble une éternité n’est qu’une matinée dans la vie d’une licorne.

Le guérisseur : Ah bon ? Vous comptez avec quel référentiel ?

Licorne : Peu importe, nous ne comptons pas. Nous avons...

Ordinateur : Quatre-cent vingt...

Licorne : Euh, préviens-nous seulement quand nous serons à cent, ok ?

Ordinateur : Ca roule ma poule... Enfin, je devrais plutôt dire ça décolle... ma luciole !

Licorne : Très drôle l’humour informatique, vraiment... Vous avez de beaux jours devant vous, je vous le prédis ! Bien donc je disais que nous avons longtemps vécus heureux. Puis un matin, les hommes sont arrivés et ont voulu nous chasser. Apparemment, notre corne valait de l’or...

Le vendeur : Hummmm... (pas très convaincu) Euh, les salauds !

Licorne : Plusieurs d’entre nous furent tués... Nous nous sommes alors retirés du monde humain naissant pour venir nous isoler ici. Mais quelques-uns de nos plus jeunes s’étaient habitués aux humains – car tous n’étaient pas des chasseurs ; certains venaient simplement s’entretenir avec nous pour nos conseils et notre savoir... Afin de les revoir, les nôtres créèrent la boutique oubliée, que vous avez vu en passant, et réussirent selon leur souhait à attirer les foules grâce à leur méthode de vente révolutionnaire, consistant à vendre en lot du parfum, une boîte de biscuits, un sachet de bonbons et une épée légendaire pour seulement quelques pièces d’or.

Le vendeur : Ah ! Qu’est-ce que je disais !

La fée : Oui, bon...

Licorne : Les clients nous aimaient bien... Puis un jour vint la guerre. Un puissant Seigneur bâtit alors son château dans un abri antral à côté de notre boutique isolée. Peu à peu, nous ne

vîmes plus les gens que sous les lisières de leur heaume. Ce fut le début de la fin de nos verts pâturages qui se cuivraient maintenant avant l'automne, s'aplatissaient sous le poids du métal et se mourraient au fil des âges, tandis que les Seigneurs se succédaient. Le château finit par être abandonné et le lieu déserté, mais nous savions que la terre ne nous serait plus jamais habitable. Nous autres licornes connaissons l'avenir et pouvons l'influencer...

L'aventurier : Ouais j'ai vu ça !

Tang : Et c'est là que vous êtes venus me trouver !

Licorne : Exact... Nous voulions quitter la terre mais comme vous pouvez le constater, notre morphologie est plus adaptée à la réflexion qu'au travail manuel. Nous vous avons donc donné tous les plans pour construire une fusée ! Vous étiez nos ouvriers et votre efficacité nous émerveillait davantage chaque jour. Malheureusement nous ne nous étions jamais intéressés aux hommes et nous ne savions pas que vous n'aviez aucun carburant et que l'autoroute...

L'aventurier : SUFFIT AVEC CA !

Licorne : Oui, bien, vous avez compris. C'est alors que nous avons vu ce qu'il fallait faire... Il nous a suffi de parler à un vieil homme sur le bord de la route. Nous savions qu'il irait se saouler dans un bar pour s'assurer que ce qu'il avait vu était réel – une tradition humaine – et qu'il vous y rencontrerait. Pendant ce temps, vous vous étiez fait comme un Hyprène des temps Anciens pour oublier qu'on venait de vous dérober le talisman de Jacob, l'héritage de votre grand-père.

L'aventurier : Euh je...

Licorne : En fait, c'est nous qui l'avons volé. Tenez, je vous le rends. < lui donne le talisman >

L'aventurier : Eh ! Champêtre charardeuse !

Licorne : Je suis désolée mais c'était nécessaire pour vous faire rencontrer le vieil homme. Ensuite, votre route était toute tracée : le guérisseur vous amenait au village et à la fée, que vous apportiez sur un plateau à Tang. Il ne me restait plus qu'à vous donner l'indication de nous appeler pour qu'au moment voulu, nous montions ici dans notre fusée, sur laquelle vous avez passé ces trente dernières années avec vos Gontraks pour la préparation de ce grand jour, Tang ! Notre peuple va pouvoir quitter la terre grâce à vous tous ici et nous vous en sommes éternellement reconnaissants...

Tang : Votre Majesté...

Le vendeur : Mais l'argent ?

Licorne : J'y viens ! Dès que vous avons su pour le carburant et la nécessité de votre intervention, un problème s'est posé. Nous avons dû repousser notre projet pendant quelques années pour économiser beaucoup, beaucoup d'argent... 600 000 pièces d'or, ça ne s'amasse pas comme ça !

L'aventurier : Ah donc c'est pour notre récompense que vous avez retardé votre projet ?

Licorne : Euh... Pas exactement...

Le vendeur (hurle) : Où sont-elles !! Où sont mes pièces d'or ?

Licorne : Eh bien nous savions que la fée commettrait une petite erreur de sortilège mais nous ne pouvions pas l'en empêcher sans changer le cours de l'histoire. Nous avons donc dû économiser 600 000 pièces d'or pour pouvoir financer pendant 7 ans une main-d'œuvre ne produisant rien...

Le vendeur : QUOI ?!

Licorne : En fait, il n'y a plus d'argent ici, tout est parti avec les employés que nous venons de licencier à l'instant.

Le vendeur : MAIS JE VAIS T'ARRACHER LA CORNE !

Licorne : Bien évidemment, nous n'avons aucun intérêt à garder de l'argent ici ! Nous partons à un endroit où il n'a pas cours et ça n'aurait fait que nous encombrer... Mais vous

serez récompensé en temps voulu, vaillant vendeur, ne vous inquiétez pas... Bien ! Et maintenant, nous approchons du choix fatidique !

L'aventurier : Quel choix ? Nous allons partir !

Licorne : Non, pas tous ! Vous avez encore le choix. L'un de vous peut encore partir avec notre peuple et Tang sur une nouvelle planète où l'abondance règne et où les hommes n'ont encore...

La fée : Et blablabla !!! Encore des reproches sur les hommes ! A vous écouter, ils sont le mal réincarné ; mais vous autres, licornes, vous qui êtes si sages et si savantes, pourquoi fuyez-vous ?

Licorne : Nous fuyons la mort de notre espèce et vous devriez en faire autant mademoiselle, car votre race est en voie d'extinction ! Alors accompagnez-nous et...

La fée : Ah ah !! Vous croyez être la seule à pouvoir prédire l'avenir peut-être ? Les fées ont plus de pouvoirs que vous ne le pensez !

Le vendeur (en fond) : Ah bon ?

La fée : Ouais ! Et vous ne m'apprenez rien ! Les hommes émergent et le jour où ils domineront la planète n'est plus très loin.

L'aventurier : Euh... Ouais !!!

La fée : Ce sont des idiots irresponsables mais ils nous domineront tout de même, aussi sages soyons-nous !

L'aventurier : Eh !! Non !!

La fée : Bien sûr que si, et vous vous exterminerez sans répit après avoir exterminé tous ceux qui ne vous ressemblaient pas ! Mais c'est d'un ensemble humain dont nous parlons ! Tous ne sont pas pareils, il existe heureusement des particularités. Comme disent les miens, l'huître contient la perle.

Le vendeur (en fond) : Où ça ?

Licorne : Vous êtes sage, fée... Mais aussi sage que folle car vous savez que si vous restez ici, maintenant que vos ailes sont perdues, vos jours seront comptés comme ceux des humains.

La fée : Les licornes ne comptent pas et ainsi en est-il également des fées ! Peu importe combien de jours il nous reste, à moi et mes semblables, tant que ces jours sont heureux.

Regardez cet aventurier... Au premier regard, il est tout ce qu'il y a de plus insignifiant...

L'aventurier : Sympa...

La fée : Mais il m'a sauvé la vie et prit des responsabilités que personne ici ne voudrait jamais avoir à prendre. Je préfère passer une heure à ses côtés plutôt qu'une éternité dans un champ d'herbe encore jamais foulée...

Licorne : L'amour et la pitié détruiront votre espèce mais s'il doit en être ainsi, je n'insisterai pas. J'imagine que vous aussi, aventurier téméraire, souhaitait rester à ses côtés sur cette planète...

L'aventurier : Eh bien, au premier regard, il est vrai que cette fée est tout ce qu'il y a de plus insignifiante... Hum ! Mais il n'en reste pas moins qu'entre son amour éphémère et votre solitude éternelle, j'opte pour le premier choix. Peu importe ma mort, c'est ma vie que je veux vivre !

Licorne : Je n'insisterai pas non plus. Quant à vous, vendeur artiste, je vous offre des paysages somptueux à chanter et des champs de fleurs à contempler... Votre réponse ne saurait être négative !

Le vendeur : Et pourtant elle l'est... Je n'ai aucunement envie de partir avec des licornes et une Gontrak vers l'inconnu. Je préfère ce qui m'est connu... Les épées légendaires et le parfum, par exemple ! Je ne crois pas à votre fusée et à ces mondes que vous me décrivez et que je n'ai jamais vus...

Licorne : Hélas, vos réponses me chagrinent mais je dois vous avouer que je les connaissais déjà... Personne donc ne souhaite venir avec mon peuple et cette charmante Gontrak...

Le guérisseur : Eh attendez !

Licorne : Oh bien sûr, j'oubliais le guérisseur solitaire ! Celui qui ne craint pas la solitude, le chevalier servant de la princesse Tang, le scientifique à la recherche de l'inconnu, contemplant des nuits entières les étoiles !

Le guérisseur : Euh... Je... Si vous voulez bien de moi à vos côtés, princesse, je serais très honoré de vous accompagner vers les étoiles euh, parmi lesquelles vos yeux se sentiront chez eux et euh...

Tang : Vous êtes d'une courtoisie chevaleresque en perdition, mon ami... Et si vous me pardonnez d'avoir entravé votre route par mes Gontraks, je serais enchantée de vous avoir à mes côtés pour ce long voyage...

Le guérisseur : Vous êtes toute pardonnée, madame. Si vous permettez, Inestimable Licorne.

Le vendeur (en fond) : Je peux faire une estimation... Hum, pardon, continue...

Le guérisseur : Je voudrais garantir à votre peuple que je serais à votre entière disposition si mes ténues connaissances en quelque matière que ce soit peuvent vous aider.

Licorne : Elles nous aideront, je puis vous l'assurer. Et plus vite que vous ne le croyez ! Et bien que ça soit à Tang et non à nous que l'avez demandé, sachez que nous vous accordons votre place à bord où vous êtes le bienvenue !

Le guérisseur : Je vous remercie...

Licorne : Ainsi vient l'heure du départ !

Ordinateur : Euh oui, je ne sais pas, j'ai perdu le fil - enfin le câble ! Dites-moi quand partir, ce sera plus simple...

Licorne : Nos amis vont se laisser glisser le long de la corde que nous allons descendre depuis cette fenêtre. Nous partirons ensuite < lancer de corde > Je vous en prie, c'est à votre tour, cher vendeur, de partir le premier !

Le vendeur : Très bien... Et euh, ma récompense ?

Licorne (rire) : Vous êtes très terre-à-terre, mon ami... Je l'ai laissée en bas, votre récompense ! Maintenant que nous serons plus là pour nous en occuper, la boutique oubliée vous revient.

Le vendeur : Quoi ?! Le grand... Whaow !!!

Licorne : Prenez-en soin, elle est le dernier témoignage de notre venue sur cette planète...

Le vendeur : Soyez sûre que je saurais la rendre plus prolifique que jamais et que la légende de votre peuple sera perpétuée à travers les âges...

Licorne : J'en suis sûre.

Le vendeur : Je vous attends en bas tous les deux. Quant à vous, licornes et ami guérisseur... et euh, Gontrak... je vous dis paraglückdorf !

Le guérisseur : Paraglückdorf l'ami. Puisse ton commerce se porter bien et ton veston craquer sous le poids des pièces.

Le vendeur : Paraglückdorf... (descend à la corde)

< Pas >

L'aventurier : Alors c'est sûr ? Tu restes ?

Le guérisseur : Oui.

L'aventurier : Eh bien... C'était chouette !

Le guérisseur : Euh... Très !

L'aventurier : Je regrette que nous devions nous quitter. J'aurais une pensée pour toi à chaque fois que je lèverais les yeux la nuit...

Le guérisseur : Et je penserais à vous sur Terre chaque fois que je lacerais mes chausserais... Je dirais bien éternellement mais d'après ce que j'ai compris, nous autres humains resteront toujours mortels...

Licorne : Là où je t'emmène, dans ton référentiel, c'est quasiment l'éternité...

Le guérisseur : Alors ça me suffira ! Adieu mes amis, puissiez-vous vivre heureux au milieu des nombreux enfants que votre amour saura vous donner...

L'aventurier : Merci et porte-toi bien durant toute ton éternité ! Mais avant de partir, chère Licorne, il y a une dernière chose que je veux faire.

Licorne : Oui ?

< L'aventurier lui donne un coup d'épée >

< Hénnissements de licornes plus derrière >

| Le guérisseur : Eh !

| La fée : Qu'est-ce que !

Licorne : Non laissez-le !

L'aventurier : Ca c'est pour nous avoir manipulé et nous avoir amené ici pour voler les ailes de ma fée...

Licorne : Je regrette...

L'aventurier : Je sais ! Nous autres humains ne voyons pas l'avenir, mais pouvons parfois comprendre le passé... C'est pour ça que je me suis contenté de vous blesser. Bien... Prends soin d'elle maintenant et prends soin de toi, l'ami ! Paraglückdorf, vieillard !

Le guérisseur (rires) : Paraglückdorf, gaillard !

La fée : Paraglückdorf...

< Deux descentes à la corde >

< Pas du guérisseur vers la fenêtre >

Le guérisseur : Ca y est... Ils sont partis...

Licorne : Vous êtes toujours certain de vouloir rester ?

Le guérisseur : Humm... Tout à l'heure, vous avez dit que vous auriez besoin de mes soins plus tôt que je ne le pensais... Vous saviez donc ?

Licorne : Bien sûr.

Le guérisseur : Mais vous ne l'avez pas empêché...

Licorne : Ainsi sa vengeance est assouvie. Il n'a plus l'impression d'avoir été une marionnette et sa fée ne l'en aime que davantage pour sa courageuse estocade... Il fallait bien que je leur fasse ce cadeau... Et puis vous allez me guérir en trois jours !

Le guérisseur : Donc vous savez également que je suis toujours certain de vouloir rester !

Licorne (rires) : Oui, en effet...

Tang : Alors maintenant, ordinateur, nous pouvons partir.

Ordinateur : C'est parti!!!! Attachez-vous !

< Pas, s'allongent, bruit d'attaches, décollage >

Le guérisseur (peine à parler sous la pression) : Whaowwww !! En effet, c'est vraiment un truc à vous coller deux hommes au plafond !

< Jingle de fin >

Voix-off : Ainsi se terminent les aventures de nos amis dans le pays de Messina... De sa boutique où il commençait à chercher le coffre-fort, le vendeur artiste put entendre le décollage de la fusée. Utilisant des ailes de fée et non un quelconque carmurant, l'accélération fut si rapide et si brève que personne aux alentours ne vit partir la fusée à travers les orifices qui avaient été aménagés dans le toit du château et de l'antre. Main dans la main, l'aventurier et la fée furent les derniers à voir le faux-building s'élever dans les airs, emportant avec lui leur ami et les dernières représentantes d'un peuple des temps jadis qu'on ne devait plus jamais revoir sur terre, le peuple des Licornes !

< Musique de générique de fin >

Voix-off : Messina, scénario de MimiRyudo, enregistré et mixé par Celebo.

<Musique>

Tout à la fin :

Voix-off : Tang gagne un niveau...

CHAPITRE 3 – MESSINA EN FOLIE (L'ÂGE DES BLEUETS DES CHAMPS)

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 REPENDRE 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'Âge 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 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...)

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 : Aaaaaaaargh !

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'AI 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 englotir 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'n'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... (essoufflée) 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... (essoufflé) 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 :

MOUUUUUAAAAAAAAHAHAHA...

La fée : Nooooooooooon !

< 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 perdu, 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, youhouuuuuuuuuu. 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 augmentation, 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 dévellobbent 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 prospective randomisée 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... Ca 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 : Ca fait 5 démons ça.

L'aventurier : Et les derniers sont sûrement les plus terribles d'entre tous, j'imagine ? Il y a toujours des gradations 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 dureraient 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 : MOUAHAHA...

< 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 préfèrerais 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 suspense 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 Cérèbre, Goyren et Ssr... Srrk... Srjkura ?

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 > fuyez !

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, enfillez 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 dépliez 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 : Whooooooohooooooo !

< Les autres le suivent >

Jim : Whoaaaaaaa...

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 : HMMMMMMMMPPFFFF... 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 : Whoooooooooooooo...
| L'aventurier : Whoooooooooooooo...
Le vendeur (parle fort, énorme bruit de vent) : La statuuuuuuue...
L'aventurier : Evite-laaaaaaa !
La fée (loin) : Noooooooooooooooooon...
< 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...

CHAPITRE 4 - LA VIE (ET LA MORT) MESSINIENNE (L'AGE DES COQUELICOTS) – LA FANTAISIE FINALE

Imin30/page en gros

Je veux 8 épisodes pour faire une saga à 25. Ouais !

EPISODE 1 : L'HEURE DU JUGEMENT

< Transition >

< Murmures dans le donjon d'un château, en pointant des points sur un plan >

La fée : Il nous manque le Cullinan Un.

Le vendeur : La première Etoile d'Afrique...

La fée : Oui, celle-là même qui est sertie au sommet du Spectre Royal à la Croix...

Le vendeur : Avec Florentine, la Grande Table, le grand Mogul que j'ai subtilement dérobé au moment où...

< En faisant claquer les diamants dans sa poche >

La fée : Ouais, au moment où, et même un peu avant, hein !

Le vendeur : Ne revenons pas là-dessus, je nous ai évité une quête impossible.

La fée : Et puis, tricher est notre seconde nature.

Le vendeur : Il ne manquera plus que Spoonmakers à voler à Topkapi. Et la Couronne sera à nouveau complète.

La fée : Ensuite, il faudra retourner là-bas... au Palais de la Couronne... Sans se faire prendre.

Le vendeur : Le Taj Mahal... Mon Dieu, tout ça me semble complètement fou.

La fée : Ça l'est. Et il faut se dépêcher, le temps nous est compté avant qu'ils n'arrivent. J'espère que l'aventurier a réussi à récupérer Koh-I-Noor.

Le vendeur : C'est bon, j'ai foi.

La fée : Mets un pull. Bon allez, direction la Tour de Londres.

< Transition >

< Musique solennelle >

< Bruits de pas >

< La foule hue l'aventurier >

< La porte se referme >

< L'aventurier s'installe >

Président : L'heure du jugement a sonné.

L'aventurier : Je suis innocent, je vous répète !

< Coup de maillet >

Président : Silence ! C'est ce que nous allons essayer de déterminer... La parole est à l'avocat général.

L'avocat général (cynique) : Monsieur Adama, également connu sous le nom de l'Aventurier, est ici devant nous pour tellement de raisons que je ne sais plus par où commencer... Tout d'abord, il doit répondre du double meurtre d'un prénommé Jim.

L'aventurier : Je peux tout expliquer à ce propos.

Président : Pardon, mais vous avez dit double meurtre... ?

L'avocat général : Oui. Il l'a tué deux fois.

Président : C'est bien trop.

L'aventurier : Non, je l'ai tué bien plus souvent en fait.

Président : Vous reconnaissez les faits, c'est déjà ça de gagné. Que dit l'avocat de la défense ?

L'avocat de la défense : Mmh mmh mh...

Président : Pardon ?

L'aventurier : Veuillez l'excusez, monsieur, mon Avocat est muet.

Président : Vous vous fichez de moi ?

L'avocat général : Objection, c'est un coup monté !

Président : J'ai plutôt l'impression que c'est un con muté...

< Rires dans la foule >

Président : Bon... Puisque vous avez choisi un avocat muet pour ces Assises, je vais vous demander de faire vous-même votre défense.

< L'aventurier se lève >

L'avocat général (en fond) : Objection, l'accusé est debout aux Assises !

Président : C'est bon maintenant, soyez moins zélé...

L'avocat général (en fond) : Je ne suis pas gelé, j'ai un pull.

L'aventurier : Tout a commencé dans un bar...

< Flashback >

L'aventurier (en off) : Je venais de me faire chaparder...

Président : Excusez-moi...

< Fin du flashback >

Président : Vous êtes obligé de vous boucher le nez, on ne comprend rien ?

L'aventurier (en off) : Oui, je suis en off.

Président : Eh bien, soyez in, soyez on !

L'aventurier : Bon, bon... De toute façon, je vois que vous enregistrez. J'espère que vous nous laisserez les droits chez MimiRyudo et Luneral.

Président : Mais qu'est-ce que vous racontez, bon sang ?

L'aventurier : Bon mille.

Président : Pardon ?

L'aventurier : Non rien. MimiRyudo et Luneral, ce sont ceux qui nous embauchent pour jouer nos propres rôles dans une saga mp3.

Président : Mais qu'est-ce que vous racontez ?

L'aventurier : Une saga mp3 ! Une fiction sonore si vous voulez. Un feuilleton radio, pour coller avec votre époque. Ils nous ont fourni un micro de super qualité qui a traversé les âges, pour laisser une trace.

Président : Je ne comprends rien...

L'aventurier : Bon, on a dû rejouer certaines scènes, tout ce qui est trop ancien était un peu raté, mais j'ai de bons espoirs. Notre travail devrait laisser une trace, et briser le cercle.

L'avocat général : S'il vous plaît, votre Honneur, ne laissons pas cette mascarade se poursuivre. Il est quand même question de plusieurs milliards de vies humaines, je pense qu'on légifèrera sur les sagas mp3 plus tard.

Président : Tout à fait. On jettera un œil sur ce dossier après. Veuillez poursuivre, monsieur Adama.

< Flashback >

L'aventurier : Bien... Je venais de me faire voler le talisman de Jacob, l'un des plus précieux et des plus puissants objets de Messina.

Président : Pardonnez-moi mais...

< Fin du flashback >

L'aventurier (agacé) : Oui ?!

Président : J'ai deux questions : ce talisman, vous l'avez ?

L'aventurier : Oui, mais plus pour longtemps. La licorne me l'avait volé une première fois. Enfin, une fois.

Président : La licorne... Très bien, d'accord. Ce procès va être plus difficile que prévu.

L'aventurier : Vous aviez une deuxième question...

Président : Oui, et je sens que je vais commander un cachet d'aspirine avant : qu'est-ce que Messina ?

L'aventurier : Ah oui, c'est vrai... J'oubliais. Ecoutez, je pense que le plus simple serait de me laisser parler. Croyez-moi j'ai suffisamment de choses à vous expliq...

Président : Ce procès est déjà suffisamment incongru, je ne veux pas d'une mascarade. Alors j'exige que vous m'expliquiez tout de suite ce qu'est Messina !

L'aventurier : Avez-vous étudié l'histoire monsieur le Président ?

Président : Pardon ?

L'aventurier : Avez-vous étudié l'histoire ? Jusqu'où remontez-vous ?

Président : Je ne saisis pas la portée de la question.

L'aventurier : C'est simple, est-ce que Clovis, Jules César ou François Ier vous disent quelque chose ?

Président : Evidemment !

L'aventurier : Très bien. Gutypiar et la Poutie ?

Président : Pardon ?

L'aventurier : Vous n'en avez jamais entendu parler hein ?

Président : Non. C'est quoi ? Des personnages de bande dessinée ?

L'aventurier : Le premier a aboli la langue Messinienne et a donné naissance à d'autres dialectes. L'une des évolutions a été le latin qui est devenu... ce que vous savez. Quant à la Poutie, c'est l'Oracle qui a prédit la fin de Messina.

Président : Et ça nous amène quand ça ? En 3000 avant Jésus-Christ.

L'aventurier (explose de rire) : 3000 avant Jésus-Christ ? Non mais vous voulez rire ? Je ne peux pas vous expliquer très précisément car je n'y comprends plus grand'chose moi-même. 6000 ans peut-être. J'en sais rien. Je pense qu'il faudrait effacer toutes vos connaissances sur la création de la planète, vous dire qu'on a inventé tout ça, et tenter de vous imaginer dans une période entre deux préhistoires.

L'avocat général : Objection ! L'accusé tente de nous embrouiller.

Président : Objection retenue. Je ne vois pas comment on pourrait être avant une pré-histoire.

L'aventurier : C'est bien là tout le problème. Laissez-moi tout vous raconter...

< Transition >

< Bruits d'ordinateur, on est dans une station spatiale. Des sas s'ouvrent au fur et à mesure que le guérisseur avance >

< Derrière un des sas, Stanislas parle, en faisant des gestes amples... >

Stanislas DCDD... : ... pourfendrais fièrement les folies fielleuses avec sa flamme flamboyante et ses fameux...

Le guérisseur : Aglückdorf Stanislas...

Stanislas : Tiens, aglückdorf guérisseur...

Le guérisseur : Rien de neuf ?

Stanislas : Eh non, toujours rien. Le vide, le néant... L'espace. Il s'ennuie.

Le guérisseur : Eh bien, qu'il continue !

< Il passe un autre sas >

Le guérisseur (seul) : Pfff... Je me demande si on n'a pas fait une bêtise...

< Il passe un sas >

Le guérisseur : S'il avait vu ce que nous avons vu... Brr, j'en ai encore froid dans le dos.

Tang : Aglückdorf ! Bien hiberné ?

Le guérisseur : Moyen. Stanislas a pourfendu tout le millénaire.

Tang : Ah... On n'aurait pas dû le faire ressusciter.

Le guérisseur : C'est ce que je venais de me dire.

Tang : En même temps, c'est la seule activité amusante qu'on ait faite depuis notre départ.

Le guérisseur : Oui... Tiens, vous avez refait pousser des Gontraks ?

< Bruits de Gontraks >

Tang : Oui. C'est mignon, hein.

Le guérisseur : Si on veut... MMmm...

Tang : Qu'est-ce qu'il y a ? Ca ne va pas ?

Le guérisseur : Je repense à ce que nous avons vu. Les branches, l'arbre. La louche, les hommes.

Tang : Je ne sais pas quoi en penser non plus.

Le guérisseur : Mais pourquoi les Licornes ne nous disent rien, bon million ?

Tang : J'ai vraiment l'impression que...

Le guérisseur : Oui ?

Tang (plus bas) : Qu'elles ne savent plus ce qu'elles font.

Le guérisseur (bas aussi) : Qu'elles ne voient plus l'avenir ?

Tang (idem) : Voilà !

Le guérisseur (voix normale) : D'ailleurs si elles savaient tout... Elles sauraient de quoi nous parlons, et seraient là pour nous rép...

Licorne : Je suis là...

Tang : Raté...

Le guérisseur : Ah... On parlait de...

Licorne : Je sais de quoi vous parliez.

Le guérisseur : Vous n'avez donc rien perdu de votre omniscience ?

Licorne : Si. Je sais de quoi vous parliez parce que je vous écoute depuis tout à l'heure...

Tang : Ah oui... A quoi bon être omniscient, quand on a deux oreilles ?

Le guérisseur : Mais pourquoi vous ne savez plus rien ?

Licorne : Je ne sais pas. L'oubli. C'est comme si nous venions de nous rendre compte que nos connaissances n'étaient pas innées, mais acquises. Et qu'on ne nous a rien dit quant à la suite. C'est comme si nous nous rendions compte que nous ne sommes que des... ordinateurs. Une création limitée.

Le guérisseur : Alors que devenons-nous ?

Licorne : Je n'en sais rien. Nous en avons discuté entre nous.

Le guérisseur (espérant) : Vous envisagez de rentrer ?

Licorne : Oui...

Le guérisseur (ravi) : Ah ouais, carrément ! (confus) Euh, enfin je veux dire... c'est dommage.

Licorne : Plus que vous ne le croyez...

< Bruit du vaisseau qui file à travers l'espace – enfin je sais qu'on l'entend pas, mais c'est pour faire un effet genre la caméra voit le vaisseau de l'extérieur :D >

< Transition >

< Flashback >

L'avocat général : Alors, j'attends. A moins que vous n'ayez besoin d'inventer ce que vous allez nous raconter.

L'aventurier : Minute, je cherche par où commencer. Même si ça n'a pas grande importance finalement... Bon, disons que tout commença par le vol du talisman de Jacob, héritage de mon grand-père. J'étais désespéré, car sans connaître précisément son rôle, je savais qu'il avait une très grande valeur... euh historique. J'ai passé la soirée dans un bar, où j'ai fait la connaissance d'un homme, d'une holographie, d'une illusion, d'une hallucination ou tout ce que vous voudrez... créé par une Licorne.

L'avocat général : Objection !

Président : Oui, oui, je comprends votre objection, mais laissons-le poursuivre, qu'on en finisse.

L'aventurier : Merci votre Honneur.

Président : Allez-y, vous en étiez à l'homme envoyé par la Licorne dans le bar.

L'aventurier : Oui. Son but était de m'envoyer quérir une fée énamourée pour utiliser ses ailes comme carburant.

Président : Carburant ?

L'aventurier : Voilà du carburant pour leur fusée. Les ailes de fée énamourée sont les plus puissants carburants de la planète. Encore aujourd'hui... S'il en existait encore.

< Pause >

Président : Ca ne va pas ? Vous êtes en manque de quelque chose ?

L'aventurier : Hélas si, ça va. J'ai juste l'impression que je n'aurais pas assez de force pour empêcher la Fin.

L'avocat général : Ah ! On y vient ! Parlez-nous de la Fin !

L'aventurier : Laissez-moi poursuivre, j'y arrive. Et donc je me suis laissé embobiner pour le faux secret de Tang, j'ai aidé à mon insu les licornes à quitter le pays de Messina. Lors de cette quête, j'ai tué une première fois mon ami Jim, dont l'esprit était habité par Abuzan, un Gontrak assez faible. Niveau 2.

Président : Vous me parlez d'un jeu de rôle là ?

L'aventurier : Non, je ne parle pas d'un jeu, et encore moins drôle.

Président : Mais vous vous fichez de moi ? C'est quoi votre histoire de niveau ?

L'aventurier : Moi je suis niveau 10 par exemple.

Président : Dans le cadre d'un personnage fictif !

L'aventurier : Pas du tout !

Président : Ecoutez, je sais ce que je dis ! Les gens n'ont pas de niveau dans la vraie vie, uniquement dans les Meuporg !

L'aventurier : Vous n'avez jamais remarqué que les jeux se basent sur des faits réels ? Si vous me parlez de votre maison aux Champs-Élysées, je ne vais vous demander si vous parlez d'une partie de Monopoly. Là c'est pareil, ne me demandez pas si mon niveau est fictif.

Président : Bien bien... Je laisse ce procès se dérouler pour les raisons évidentes que vous savez, mais n'exagérez pas sur le ton. Poursuivez.

L'aventurier : J'essaie... Après être sorti de l'ancre de Tang, la Fée et moi...

Président : Mademoiselle Chamayim ?

L'aventurier : Vous savez bien que ces prénoms sont récents et ne signifient rien. Donc la Fée et moi avons parcouru les terres Messiniennes pendant de longues années. 6, 8 ou 11, je ne sais plus c'était il y a trop longtemps. Et il y a eu des sorts balancés n'importe comment... Pendant plusieurs de ces années j'étais seul, la Fée m'avait laissé et je ne l'avais plus revue.

Président : Où était-elle allée ?

L'aventurier : Vous ne me croiriez pas.

Président : C'est déjà le cas. Essayez toujours.

L'aventurier : Elle visitait tous les futurs possibles.

Président : Effectivement, je ne vous crois pas.

L'aventurier : Vous voyez.

Président : Pas tellement...

L'aventurier : Elle a exploré tous les avènements, a tenté de retenir ce qu'elle vivait pour essayer de nous guider hors de la faille. Mais ça a été un échec cuisant. Cette fois encore. A cause du vendeur, possédé, qui a dérobé la Couronne

Président : Et comment a-t-elle visité ces... futurs ?

L'aventurier : Elle a été choisie par notre Créateur à tous.

Président : Choisie par Dieu ?

L'aventurier : Non, par Zwisrek.

L'avocat général : Objection !

Président : Oui, enfin c'est un nom pour désigner Dieu...

L'aventurier : Pas vraiment. Ce qui nous a créé c'est la Lumière. Celui qui nous dirige, c'est Zwisrek. Ce que vous appelez Dieu serait l'ensemble des deux, ça n'existe pas vraiment. Mais ça n'est pas de votre faute, vous n'y étiez pas.

L'avocat général : Nous ne sommes pas là pour faire de la théologie.

L'aventurier : Ni du café à la maison, je suis d'accord. Ce que je dis est juste la vérité. Mais peu importe...

Président : D'accord d'accord, et ce Zwi-machin là...

L'aventurier : Zwisrek l'Ancien.

Président : Voilà ce Zwisrek, qu'est-ce qu'il lui a dit, à la Fée ?

L'aventurier : Il lui a expliqué la faille, a exprimé son souhait de voir l'humanité se poursuivre pour continuer de le divertir... Et il lui a montré tous les avenir possibles. Il fallait qu'elle retienne tous les choix à faire pour nous en sortir vivants.

Président : Et ça a marché ?

L'aventurier : J'y viens. Nous avons fini par nous retrouver. Nous sommes retournés au cœur de Messina où le monde était sous la croupe de 7 démons. Vous les connaissez comme les démons des 7 péchés capitaux, comme les 7 plaies de l'Égypte, et tout ce qui va par sept.

L'avocat général : Les sept nains ?

L'aventurier : Non, tout sauf les 7 nains. Ils n'ont rien à voir dans tout ça, eux.

Président : Mais enfin, où voulez-vous en venir ? Quel est le rapport avec le deuxième meurtre de Jim ? Quel est le rapport avec l'Apocalypse ? Quel est le rapport avec le vol des bijoux de la Couronne britannique ?

L'aventurier : Le vendeur était possédé par ces démons. Il a volé la « Couronne de marbre », déclenchant ainsi sur Messina la pire des malédictions : le retour des quatre cavaliers...

Président : Les Quatre Cavaliers de l'Apocalypse ? Il y a 6000 ans ? Et en quoi ça nous concerne, bon sang ?

L'aventurier : S'ils récupèrent la Couronne de Marbre, ils règneront sur un monde de Ténèbres. Si je la remets au Palais, le Mal s'évanouira de Messina, et nous couleront à nouveau des jours heureux.

Président : C'est assez basique.

L'avocat général : Et donc, vous allez nous dire que Koh-I-Noor, le diamant serti dans la Couronne de la Reine mère Elizabeth, appartient à la Couronne de Marbre, et que c'est pour ça que vous avez tenté de le dérober ?

L'aventurier : Vous comprenez vite !

L'avocat général : Je comprends surtout que vous vous fichez de nous.

L'aventurier : Mais non, mais vous ne comprenez rien, espèce de roux dégénéré !

< Rires dans l'assistance >

Président : (pouffe de rire)

Un membre du public (au loin) : C'est vrai qu'il est roux.

L'aventurier : Ecoutez-moi, ou vous finirez noyés dans un bain de soupe !

Président (frappe du maillet) : Silence, silence ! Très bien, on va faire une pause. Il faut que j'intègre tout ça, que je comprenne ce qui vous amène ici, selon votre raisonnement. Et qu'on vous soumette à un psychiatre, expert auprès de la cour.

L'avocat général : Il va avoir du travail.

< Rires dans l'assemblée >

Président : La séance est levée !

EPISODE 2 : SAVON ET PESTE

< Les sas s'ouvrent >

Stanislas : Comment est-ce possible que tout ça soit arrivé dans son monde à lui sans qu'on ne le prévienne ?

Le guérisseur : Qu'y a-t-il encore Stanislas ?

Stanislas : Les Licornes m'ont expliqué le présent de mon monde.

Le guérisseur : Si elles ne racontent pas l'avenir, c'est peut-être que nous n'en avons plus...

Stanislas : Il faut qu'il y retourne !

Le guérisseur : C'est ce qui est prévu... Mais pourquoi cet engouement ?

Stanislas : On y fait maintenant de très bonnes pizzas qu'il doit goûter !

Le guérisseur : Ah... Je vois. Et bien il les goûtera, dans de bonnes assiettes bien croquantes même, s'il le veut.

Stanislas : Non ! Stanislas veut goûter les pizzas dans du carton, comme les autres !

Le guérisseur : Allons bon, ce n'est pas nutritif du carton ! Les grands garçons messiniens mangent toute leur assiette, tu le sais bien, mon petit Stanislas !

Stanislas : Stanislas ne veut plus manger ses assiettes et ses couverts ! Stanislas veut manger de la nourriture en carton.

Le guérisseur : Ca y est, il fait sa crise d'adolescence... Stanislas mangera ce qu'on lui donne, et c'est tout.

Stanislas : Il ne veut plus manger comme un barbare, avec un morceau de salade entre deux dents, et un morceau de faïence entre deux autres !

Le guérisseur : Allons, mais si les gens ne mangent plus leurs assiettes, leurs dents vont régresser.... Tu te vois avec des dents de la largeur d'un doigt ?

Stanislas : Diable, non ! Quelle horreur !

Le guérisseur : Et que vont devenir toutes ces assiettes non mangées ? Des déchets supplémentaires sur notre bonne terre de Messina ! Allons, allons, mangeons nos assiettes, pour le bien de l'humanité !

Stanislas : Non, car les assiettes sont réutilisées !

Le guérisseur : Bon... qu'est-ce que c'est encore que cette sorcellerie ?

Stanislas : Les Licornes lui ont raconté l'invention du Grand Lave-Tout, un pavé spongieux qui, utilisé avec l'Eau-Qui-Pique, permet de récurer les assiettes et remanger dedans ! Révolutionnaire !

Le guérisseur : Absolument répugnant ! Jamais je ne pourrais manger une assiette que tu as commencée !

Stanislas : Et pourtant, ce sont des Guérisseurs qui l'ont créé, lors d'une réunion à l'Hôtel du Dragon à Neuf Pattes.

Le guérisseur : Oui mais dans confrères, il y a frère, et il y a c...

Stanislas : En tout cas, Stanislas veut bien goûter la pizza chèvre-miel.

Le guérisseur : Alors, parfait. De toute façon, nous sommes proches du retour !

< Transition >

< Bruit de foule au procès >

Président : Bien, reprenons. D'abord, l'avis du Docteur Léouf, psychiatre renommé.

Psychiatre Léouf : Oui alors très bien donc écoutez, hum, n'est-ce-pas, c'est atypique, on ne va pas se mentir, je n'ai pas souvent vu des cas de délirium aussi prononcés dans ma carrière, avec une thématique n'est-ce pas tout à fait tournée vers le mysticisme, et une organisation en secteur étendue en réseau, un réseau parfaitement infiltratif dans toutes les couches du psychisme de cet individu – qui en tient une de couche, faut bien avouer, ah ah ! – et des mécanismes potentiellement, je crois, hallucinatifs, avec une part d'interprétatif qu'il ne faut

pas négliger, le tout rencontrant bien entendu une importante adhésion totale du patient, et une participation thymique particulièrement labile.

Président : Ah. Et donc ?

Psychiatre Léouf : Un neuroleptique et ça devrait aider la suite du procès.

Président : Très bien...

L'aventurier : Eh mais non, je ne psychote pas ! Je suis sain d'esprit, écoutez-moi !

Psychiatre Léouf : Ah c'est sûr que si vous voulez une bonne histoire de licornes et de cavaliers, il faut l'écouter. Maintenant, ce que j'en dis... Bon, sur ce, si vous n'avez plus besoin de moi, je vais vous laisser. J'ai une importante compétition de poney cet après-midi, je voudrais prendre le temps de m'échauffer avant.

Président : Très bien, merci pour votre avis d'expert.

Psychiatre Léouf : Qui vous l'a dit ?

Président : Quoi donc ?

Psychiatre Léouf : Que je ne suis plus le père biologique de mes enfants, qui vous l'a dit ?

Président : Pardon, je ne comprends....

Psychiatre Léouf : Mouais, pas à moi hein ! On me l'a fait pas comme ça, je crois ! Enfin je pense ! Ouais !

< Il s'en va >

L'aventurier : Il devrait voir un psy, votre psy.

< Rires dans la salle >

Président : Silence, ou je fais évacuer la salle ! Bien, monsieur Adama, je sais que je vais le regretter, mais vous allez pouvoir poursuivre votre histoire. Vous en étiez au vol de la Couronne de Marbre par votre ami vendeur, il y a à peu près 6000 ans, si je ne m'abuse.

L'avocat général : Et la tentative de vol de Koh-I-Noor il y a quelques jours !

L'aventurier : Très bien... Après nous être rendus compte de la filouterie du vendeur, nous avons décidé de retourner au palais de la Couronne, pour reposer l'objet du délit.

< Flashback >

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.

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

La fée : Non Jim, c'est même tout l'inverse ! Nous avons raté la seule issue qui nous était favorable. Maintenant, au mieux, nous pouvons mourir. Au pire... Je n'ose même pas y penser !

Jim : Il y a pire que mourir ?

La fée : Oui. Crois-moi...

L'aventurier : On peut peut-être encore interrompre l'arrivée des Quatre Cavaliers. Il suffit de reporter la Couronne de marbre au palais. Vite !

La fée : Ca ne peut plus rien changer maintenant, ou juste nous faire gagner du temps.

L'aventurier : Eh bien allons-y alors. Le temps, c'est ce qu'il y a de plus précieux.

Le vendeur : Et comment sommes-nous censés y retourner ? On pourrait prendre un dragon, mais le dernier a été transformé en montagne. Quelle époque de plouc, je vous jure !

La fée : Je ne peux voyager que dans le futur et revenir dans le présent, mais le passé m'est inaccessible. Ce qui est arrivé est arrivé...

Jim : Je pourrais vous dématérialiser, mais mes sorts ne sont toujours pas au point.

L'aventurier : Oui bon, on va peut-être arrêter de citer les moyens de non-locomotion.

Comment y aller autrement qu'en marchant ? Quelqu'un a une idée ?

< Sifflement d'oiseau qu'on entend (pour exprimer le silence) >

L'aventurier : Personne ?

< Sifflement d'oiseau plus fort >

L'aventurier : Bon... Puisqu'il n'y a pers....

< Gros sifflement d'oiseau >

Jim : On dirait que...

La fée : Le piaf veut nous dire quelque chose !

L'aventurier : Voilà qu'on va parler aux oiseaux, c'est la meilleure celle-là !

< Sifflement de plus en plus d'oiseaux >

Le vendeur : Eh ! Il appelle ses amis !

L'aventurier : Pincez-moi je rêve !

La fée : Regardez, ils se mettent tous au-dessus de nous, on dirait un avion !

Jim : Un quoi ?

La fée : Laisse tomber, tu comprendras quand les aéroports seront inventés.

L'aventurier : C'est quand même une sacrée chance !

< Sifflements nombreux >

La fée : C'est ça la nature : des animaux qui s'affrontent au quotidien mais qui se tendent la main pour préserver le futur du mal. Une belle harmonie entre les peuples initiée par les oiseaux !

Le vendeur : Ce jour restera gravé dans l'histoire comme l'aide des oiseaux. On peut encore réparer mon erreur !

Jim : C'est tellement beau que j'en pleurerais ! Ces adorables petits oiseaux et nous... Quelle équipe !

< Sifflement prolongé d'un oiseau genre « prêêêêêêê »>

L'aventurier : Oui, oui, tout ça c'est bien beau, mais ils nous transportent comment au juste ?

Je ne comprends pas leur formation là...

< Sifflement brusque d'un oiseau genre « partez ! »>

< Lâcher de fientes >

L'aventurier : Eh mais...

< SPLOTCH ! >

Président : Attendez, je ne comprends pas là ? Vous voulez dire que les oiseaux vous ont chié dessus ?

L'aventurier : Exactement. Je ne sais pas ce qu'il leur a pris à ces petits salopiaux, mais ils avaient envie de s'amuser avec nous. Et visiblement, ils avaient une gastro-entérite collective.

Président : C'est charmant. Et quand quoi ça avance votre récit ?

L'aventurier : J'y viens... J'étais en train d'essayer mes yeux, quand soudain j'entendis une voix, grave, ténébreuse...

< Flashback >

< Bruit de cheval qui s'arrête, musique terrible >

Etsep : J'ai en vu des maladies, des souillures infâmes...

La fée : Oh non, déjà...

Etsep : Mais avant aujourd'hui, je ne pensais pas qu'un spectacle aussi répugnant était possible.

La fée : Etsep le Vert !

Etsep : Pour vous pourrir !

Le vendeur : Difficile de faire pire...

Etsep : Nous y viendrons plus tard... Pour l'instant, laissez-moi vous raconter notre histoire.

< Arrêt de la musique terrible avec la réplique qui suit >

L'aventurier : Ah non ! Non, non et non ! Alors non. Certainement pas !

Etsep : Comment ça ?

L'aventurier : La dernière fois que j'ai entendu cette phrase, j'ai eu le droit à tout un charabia, et vas-y que les Licornes-ci, et vas-y que les Licornes-ça...

La fée : C'est vrai que c'était chiant.

Etsep : Mais j'y suis pour r...

L'aventurier : Ras-le-bol des explications à la mord-moi-le-nœud ! C'est niet, si vous voulez raconter votre histoire, vous le faites pour vous, dans votre tête.

Jim : Là, il a pas tord.

L'aventurier : Moi j'écoute pas.

Etsep : Bon... Mais je suis quand même un Cavalier de l'Apo...

L'aventurier : STOP ! Non, mais vous ne comprenez pas le Messinien nouveau ? C'est pas possible d'être aussi bouché des oreilles.

Le vendeur : En même temps, l'hygiène et ce type, ça a pas l'air d'être une folle histoire de respect mutuel.

Etsep : Eh oh, je suis Etsep le Vert.

L'aventurier : Ca me fait une belle jambe. Allez moi je me casse, je dois retourner au palais de la Couronne. Et en prenant le chemin le plus court pour la Pithater, il y en a pour deux heures quand même.

< Il s'éloigne >

La fée : Il a raison, suivons-le. Je connais même un raccourci pour y être en deux fois moins de temps.

Etsep : Arrêtez ! Mais arrêtez ! Je pourrais vous faire agoniser de maladie.

< Ils s'éloignent >

La fée : Ca serait vraiment méchant.

Etsep : Avec des boutons plein la peau et... et des mouches qui viendraient vous manger les yeux.

Le vendeur (loin) : C'est ça... On est partis, hein !

Etsep : Bon. C'est vrai que quand on n'a pas pratiqué pendant plusieurs millénaires, ça ne revient pas tout de suite.

< Fin d'épisode >

EPISODE 3 : FONCER VERS LA FAIM

Tribunal : que s'est-il passé ensuite... a parcouru. Est arrivé.
Famine les attend.

Compétition de poney de Dr. Léouf.

EPISODE 3 : DANS L'ESPACE

Le guérisseur revient sur Terre. A notre époque, avec les licornes, Tang et les Gontraks ressuscités (qui sont comme des plantes domestiques ?) et Stanislas.

Près du procès que les Licornes ont senti...

Le guérisseur explique qu'il a vu la soupière. Et il réexplique son histoire aux Licornes qui sentent venir un coup fourré.

L'avocat général : Ah ! Qu'est-ce qu'il lui faut, l'autre nous parle de licornes et d'apocalypse !

Président : Pour lui, ça pourrait aussi être

Les gens ne mangent plus d'assiettes,

Le guérisseur (psychiatre) :

Le psychiatre (Dr. Léouf) fait du poney.

gallois installé à Llanfairpwllgwyngyllgogerychwyrndrobwlantysiliogogoch

*(<http://fr.wikipedia.org/wiki/Llanfairpwllgwyngyllgogerychwyrndrobwlantysiliogogoch>
pour la prononciation ;))*

Jim : Si j'avais encore le dictionnaire messinien, je dirais qu'Etsep, c'est peste à l'envers.

A la suite de la saison précédente, ils retournent au palais de la Couronne. Les éléments se déchaînent...

La soupe approche.

Pendant ce temps, la soupe menace d'être répandue (autres dimensions, autres vitesses)...

Le dernier dragon vivant à Messina a été transformé en montagne

C'est quand même dommage de laisser les 5 diamants : le vendeur en vole 3 (Florentine, le Grand Mogul et la Grande Table) et laisse Spoonmakers et Koh-I-Noor.

Il manque le plus grand de tous... Le Quatrième Cavalier.

L'époque du chapitre 4 (à mettre en place en underground car nos héros vivent les événements comme des Êtres intemporels OU alors leur histoire avec les cavaliers dure longtemps) : les divertissements prennent le dessus (les démons chassés, le grand lave-tout inventé) → jeu de l'Eubain (des bourreaux même une cible dans une bassine d'Eau qui pique), création du früg (dvd au chocolat qui sert à enregistrer un match de foot plus tard dans le choc des Zéros) qui est détourné pour être mangé et fragilise les gencives messiniennes, donne une mauvaise haleine → le Grand Lave-Tout et l'Eau qui Pique sauvent la mise, mais c'est la fin de l'ère du Lucre. Une discussion animée sur tagafar et gruckermol pour une paire de chaussures fait naître un nouveau langage, Gutypiar un jeune stagiaire fait abolir le Messinien.

EPISODE 4 : LE TEMPS ET CE QU'IL IMPLIQUE

Dans le palais. Donc ils vont mourir mais attendent pour ça le Quatrième Cavalier. La fée fait diversion et s'enfuit avec la couronne sans diamants, près du socle où il doit être, et elle utilise son sort dans le palais de la Couronne, et ils arrivent dans les années 2000 à devoir reformer et récupérer la couronne...

La fée les transporte dans le futur en s'immobilisant totalement, en allant moins vite que l'immobilité (et non plus vite que la lumière qui fait revenir en arrière).

EPISODE 5 : UN VOL DE VOLEURS, VERS BRÜGGE

Ils sont au Taj Mahal et vont à Brugges, au musée du diamant, ils découvrent la localisation des diamants. Le vendeur explique qu'il a volé les trois premiers avant de laisser la couronne dans les mains des méchants cavaliers... Couronne qui a du coup été laissée sur place (couronne de ?) dans le futur avant que les méchants ne touchent la couronne, au Taj Mahal. Et les diamants manquants ont par la suite été envoyés ailleurs.

EPISODE 6 : LES DIAMANTS PERDUS

Jim et l'aventurier partent d'un côté. Pour voler Koh-I-Noor, Jim doit se transformer en faux diamant (pouvoir de la matière). Ne voyant plus son complice, ils concluent à un meurtre (double meurtre puisqu'il avoue l'avoir déjà tué une fois à l'épée). L'aventurier part en prison au terme de son procès et est délivré par le guérisseur et les Licornes.

Jim arrive avec le diamant.

La fée et le vendeur récupèrent Spoonmakers au musée Topkapi (cf. le film)

EPISODE 7 : VIVRE...

Armés des 5 diamants, ils retournent tous dans le passé grâce à un sort de la fée qui va plus vite que la lumière. Elle veut poser la couronne mais le guérisseur l'en empêche.

Il se souvient. Il est le 4^{ème} cavalier de l'Apocalypse. Pire que la Mort, il est l'Oubli. Et il met la couronne.

EPISODE 8 : ... ET OUBLIER

Ce n'est ni la Famine ni la guerre ni la peste qui l'emportent mais l'Oubli. L'Oubli se répand sur Messina... Et il oublie ce qu'il fait là, puis repose la couronne. La soupe se répand sur Messina. Les obligeant à retourner vivre dans des grottes... où ils seront donc nos ancêtres. A revoir un peu quand j'aurais écrit ces 8 épisodes.

- Peuple se referme sur lui-même, boit de l'eau qui pique...
 - Grande Séparation suite à l'éruption de soupe
 - Messiniens vont dans des grottes, redeviennent primitifs par excès d'eau qui pique...
- Ce sont nos ancêtres !!!

Générique final.

Coda – MimiRyudo : Attendez ! Ecoutez cette saga...

Photo 197

La licorne vole le talisman de Jacob, l'héritage de votre grand-père. L'aventurier se retrouve dans un bar et tombe sur une licorne qui lui raconte que le secret de Tang...

Résumons...

La fée de lumière, peut remonter le temps, elle a de plus en plus de pouvoirs (pourquoi), et a rencontré quelqu'un/quelque chose (qui ?) durant les nombreuses années (19 car 8 avant, il y a eu un décalage de 5 ans dû à un sort de la fée – pourquoi ?) où elle et l'aventurier arpentaient Messina (dont 5 ans au château de Tang pour rechercher Jim) qui lui a expliqué l'avenir, tous les avenir possibles (mais tout se mélange et elle n'est pas bien sûre de ce qu'elle fait)

La fée a voyagé dans le temps (jeux vidéo dans l'épisode 7)

L'aventurier n'a pas de pouvoir, humain attachant, loyal etc.

Le vendeur artiste maîtrise l'eau. Il a été habité par tous les démons, qui se sont répandus à partir de la statue (pourquoi ?)

Jim maîtrise plus ou moins la matière. Il revient d'un voyage en temps que mouchoir...

- ⇒ Le vendeur a volé la Couronne de marbre (l'attache du Mal) dans le Palais
- ⇒ Les Quatre cavaliers de l'apocalypse vont vouloir reprendre la couronne et régner sur un monde de ténèbres (il est trop tard... dixit la Poutie)

Pendant ce temps, la soupe menace d'être répandue (autres dimensions, autres vitesses)...

Le dernier dragon vivant à Messina a été transformé en montagne

L'époque du chapitre 3 : les pizzas apparaissent, les assiettes ne sont plus mangées, les dentitions changent, les couverts ne sont plus mangés et sont laissés de côté après chaque repas, les gens se blessent dessus, les Guérisseurs se réunissent au célèbre Hôtel du Dragon à Neuf Pattes, le Grand Lave-Tout est inventé (éponge) déjà à la fin du chapitre 3, et l'ABC s'achève. On est en fait juste avant l'âge des Coquelicots.

⇒ Résoudre le problème que cette époque est passée très rapidement (modif de dentition etc.) Une génération = 1 an ? sauf pour nos héros !

L'époque du chapitre 4 (à mettre en place en underground car nos héros vivent les événements comme des Etres intemporels OU alors leur histoire avec les cavaliers dure longtemps) : les divertissements prennent le dessus (les démons chassés, le grand lave-tout inventé) → jeu de l'Eubain (des bourreaux même une cible dans une bassine d'Eau qui pique), création du früg (dvd au chocolat qui sert à enregistrer un match de foot plus tard dans le choc des Zéros) qui est détourné pour être mangé et fragilise les gencives messiniennes, donne une mauvaise haleine → le Grand Lave-Tout et l'Eau qui Pique sauvent la mise, mais c'est la fin de l'ère du Lucre. Une discussion animée sur tagafar et gruckermol pour une paire de chaussures fait naître un nouveau langage, Gutypiar un jeune stagiaire fait abolir le Messinien.

→ Peuple se referme sur lui-même, boit de l'eau qui pique...

→ Grande Séparation suite à l'éruption de soupe

→ Messiniens vont dans des grottes, redeviennent primitifs par excès d'eau qui pique...

Ce sont nos ancêtres !!!

FAMINE → le vendeur voit l'aventurier comme un poulet géant (référence à La ruée vers l'or) dans une cabane prise dans la tempête de neige. « J'ai une montagne d'or, tu sais. » et « N'ouvre surtout pas les deux portes... » y feront référence également. Peut-être le moment de tuer le vendeur...

Jerry Maguire : « Montre-moi le blé ! »

Scarface : « Mes mains sont faites pour l'or, et elles sont dans la merde »

GUERRE →

Un après-midi de chien : « Attica ! Attica ! »

Le parrain : « Je vais lui faire une offre qu'il ne pourra pas refuser »

Taxi Driver : « C'est à moi qu'tu parles ? C'est à moi qu'tu parles ? »

1941 : « Je m'appelle Buffalo Bill Kelzo. Quand c'est la guerre, je fais la guerre » / « Ca c'est le militaire le plus bas de plafond que je connaisse ! »

0

PESTE →

MORT →

Papillon : « Bande de fumiers, j'suis toujours vivant ! »

Autant en emporte le vent : « Franchement, ma chère, c'est le cadet de mes soucis »

Dans Naheulbeuk, la mort qui suspend ses caleçons...

Inspecteur Harry : « Un avis, c'est comme un trou du cul. Tout le monde en a un. »

ET : « E.T. Téléphone Maison »

De Gaulle après un attentat : « Ces gens-là tirent comme des cochons »

Faire référence à tous les films de Spielberg

Soupe et poussière - Chapitre 1 introduit Messina et Snurps - Chapitre 5 parallèle Snurps qui conclut la fin de la boucle 2-4

A REPLACER

Début :

- * Apprentissage calligraphie Zwisrekienne
- * Tang refait pousser des Gontrak (Nouch le Peureux, I ?, Abusan qui prend possession des dictionnaires etc, N??? le nain cyclope à barbe bleu le plus puissant...)
- * Préparation pendant l'hiver d'une lettre (y'a plus qu'à ajouter "vers l'ancre de Tang" quand les Licornes lui volent ?)
- * Prise de pouvoir par les roux dans le futur
- * Loto
- * Autoroute...
- * Sandwichs apportés + script = on leur demande initialement de revivre leur aventure selon un schéma pré-établi... Mais l'oubli se prolonge et ils oublient totalement qu'ils sont là pour revivre quelque chose déjà vécu, juste avant l'intro du premier épisode
- * Les licornes savent tout car le guérisseur leur a raconté
- * Stanislas 9ème du nom
- * Décomposition spectrale des Leblanc en Lerouge, Lebleu...
- * Dictionnaire bilingue à 30 pièces d'or (tarif en baisse), dictionnaire de l'Histoire des boutons d'ascenseur à travers les âges au vendeur

- * L'escalier sans fin...

- * Ils se rendent compte de la boucle trop tard...
- * Ils oublient tout jusqu'à un grand événement dans l'année avant leur rencontre : le grand-père de l'aventurier vient de mourir et lui laisse le talisman de Jacob que les Licornes lui vole - le guérisseur ??? - la fée ??? - le vendeur a une nouvelle méthode de vente etc.
- * Les licornes reviennent et reprennent la boutique oubliée (transformée en pizzeria)
- * Crépitus le fainéant
- * 14 ans de trajet entre les chapitres 2-3

- * Tang est niveau 6 après le chapitre 2 (elle crée des monstres jusqu'à son niveau), mais les autres sont encore niveau 10 et vont passer niveau 11 (incrémentations progressives depuis 5 "Reloaded" déjà)
- * Le vendeur tient sa méthode de vente des licornes
- * Tang écrit sa recette pour une pâte légère
- * Construction de la fusée longtemps avant

Guerre, Famine, Maladie (Peste) et l'Oubli (> mort)

CHAPITRE 4 = les 4 cavaliers de l'Apocalypse

La soupe se fait imminente

Liens avec ODS

Fin : la soupe recouvre tout

CHAPITRE 5 : un épisode

Ils sont dans des grottes et deviennent nos plus anciens ancêtres = on vit sur une moisissure d'arbre à proximité de peuples autochtones qui font cuire de la soupe.

CONCLUSION :

Ils sont les organites des champignons d'un arbre

Cycle (retour au début)

La fée a voyagé dans le temps à notre époque (ils sont nos ancêtres)

Le guérisseur et Tang ont fait revivre Stanislas et les Gontrak, ils retournent sur Terre
Arrivée des 4 (Famine, Guerre, Peste, Amnésie – pire que Mort) à cause du vol de la
couronne de marbre / l'Attache du Mal, au pouvoir de gouverner le monde