

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 ? Pffff... 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 précédents 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 aigüe 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'ancre 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...

(Baïllements)

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 : Pfffff... 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'ancre 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'ancre 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'ancre de Tang.

< Jingle de fin >

Jim : On peut pas attaquer l'autre ancre ?

Tous : Non !

EPISODE III – APPARITION ET DISPARITION

Voix-off : Alors que Jim a enfin trouvé l'antisorit 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.

<Grognelement 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 prérepartir !

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

L'aventurier (en fond) : Non c'est pré'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 sandwichs !

< 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 sandwichs 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... Biiiiiiiiiiip (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 : Gé-nial !

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 rient* >

L'aventurier : Quelle idée saugrenue !

Le vendeur : Ça 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. Ça 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 autoprouits... 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 abréger 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...

EPISE 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 aguerrri et le guérisseur aventureur 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 PPD) : 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 : Ca 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 vos 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 élaflation... 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 pâtît, et pourtant Stan sait qu'il est aguerri comme l'épée supralégitime 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 : AAAAaaaaaaah 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 éparés 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) : Noirorétine !

< 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 encounter ?

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 déjeuner.
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'égalé 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 !

EPISE 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 ancre 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 bateaux !

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 (murmures).

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 devions 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 meurtrier 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. Ça 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 perdu 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 vécu 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 mouraient 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 et votre efficacité 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 chapardeuse !

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'avions 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...