Master Magic

Voix-off :	Master Magic, épisode 2. [{Blanc}]
Ketman :	Alors, la deuxième quête c'est… de battre Jaeger, le terrible maître des horloges suisses… Il est très puissant… Pour cela il vous faudra traverser la terrible forêt des Lardonniers, puis vous aventurer dans les Caves de l'Oubli…
Jacques :	Encore une cave ! On vient juste d'en sortir ! Vous êtes lumièrophobes ou quoi ?
Abraham :	Ce n'est pas une cave, c'est un souterrain !
Jacques :	Ah, OK. Je ne vois pas la différence, mais ce n'est pas grave.
Ketman :	… En récompense, vous obtiendrez deux mille pièces d'or et 50 EXP.
Abraham :	Quoi ! Deux mille !
Jacques :	On ne pourrait pas plutôt aller à la fontaine ensorcelée de la forêt des ténèbres abyssales ?
Abraham :	Mais t'es pas bien ?! Il faut être minimum au niveau 40, si tu ne veux pas être tué à la porte du 1er donjon…
Jacques :	Et il faudra faire combien de ces stupides quêtes pour être au niveau 40 ?
Abraham :	Environ 40 milliards…
Jacques :	QUOI !
Abraham :	Ce n'est pas vrai. En fait, ça dépend… Au moins une bonne centaine.
Jacques :	QUOI ! CENT QUÊTES ! Je vais rester combien d'années ?
Abraham :	Bin oui, sinon ça serait trop facile… Les scénaristes vont être au chômage si tout se termine en 10 minutes… T'imagine, les pauvres…
Jacques :	Oui… C'est vrai…
Abraham :	Donc on accepte de buter horloge-man.
Voix-off :	Et c'est ainsi que l'épique et noble quête de nos deux héros débuta…
Jacques :	Ah ! Enfin ! On va pouvoir la faire, cette quête !
Abraham :	Attention, on quitte le village et on sort donc de la Zone Protégée… Les montres seront donc présents même si ce sont des pantoums de bas niveau… Ca mesure seulement 2 centimètres ce truc… Tiens, y'en a un !
Jacques :	Ahaha ! C'est ridicule ! Je peux même l'écra…
Ex-combat :	Le combat commence. Jacques a 5 PV, le pantoum en a 10… Jacques prend un Morceau de Bois qui lui ajoute 3 en attaque, ce qui lui fait 5. Le pantoum « attaque pichenette », Jacques trébuche et évite son attaque… Jacques attaque avec son Morceau de Bois, le pantoum perd 2 PV, reste 8. Pantoum utilise « Croissance » et devient aussi grand que son adversaire… Jacques est attaqué par « petite baffe », il perd son arme et il lui reste 1 PV… Jacques commence à fuir, le pantoum le suit, trébuche et se fait empaler sur le bâton de Jacques ! Le combat est terminé !
Ex-niveau :	~ Ding, ding ! ~ Bravo, vous avez vaincu un pantoum de niveau 0,1 ! Vous gagnez 1 point d'expérience, vous montez donc au niveau 0,1 !
Jacques :	Hein ? Pourquoi je monte de niveau ? Je suis un humain, pas un personnage de RPG !
Abraham :	Ici, tout le monde a un niveau et peut gagner de l'expérience, tu sais…
Voix-off :	Une heure de marche plus tard…
Jacques :	Pfff… 'Fait chaud ! On peut faire une pause, Abraham ?
Abraham :	C'est vrai qu'il fait chaud… Faisons-la.
Voix-off :	Nos héros s'assirent au pied d'un vieux Lardonnier quand tout à coup une bande de vieux elfes apparut et les encercla.
Jacques :	Ils n'ont pas l'air très sympathique…
Elfes :	[{Rires Maléfiques…}]
Chef elfes :	Alors comme ça on se balade dans la forêt des lardonniers sans notre autorisation !
Jacques :	A bon ? Ce n'est pas un lieu public ? Comment fait-on pour être autorisé à voyager dans votre territoire ?
Chef elfes :	Il vous fallait remplir les formulaires 55-F, 67-B et 6-49-6 au bureau des autorisations elfiques…
Abraham :	Oui…Oui… Mais arrêter de pointer vos arc vers nous, nous être gentils !
Chef elfes :	C'est moi qui donne des ordres, ici ! Répondez correctement à notre énigme sinon affreuse et

	douloureuse sera votre mort…
Abraham :	Quelle est l'énigme ?
Chef elfes :	Et bien… « Je bois de la matière aqueuse mais je ne l'avale pas, qui pourrais-je être ? »
Abraham :	Euh… Un elfe ?
Chef elfes :	Il vous reste deux réponses.
Jacques :	Pff… C'est facile ! Tiens, je vais te laisser deviner, Abraham !
Chef elfes :	Faux, plus qu'une réponse !
Jacques :	Tu transpire trop Abraham. Tu veux une éponge ?
Chef elfes :	B-O-N-N-E R-E-P-O-N-S-E !
Jacques :	Chouette, qu'est-ce qu'on a gagné ?! Une peluche ?
Abraham :	C'est quoi une peluche ?
Jacques :	Laisse tomber…
Chef elfes :	Vous avez gagné notre entière reconnaissance, un parchemin de classe, une dague élastique et un sandwich à la mortadelle !
Voix-off :	VOUS AVEZ GAGNE UN PARCHEMIN DE CLASSE, UNE DAGUE ELASTIQUE ET UN SANDWICH A LA MORTADELLE !
Jacques :	(à Ab') Quoi ! Que ça ! L'arnaque !
Chef elfes :	Qu'ai-je entendu ?
Abraham :	Merci de nous avoir laissé la vie sauve…
Voix-off :	Une fois les elfes partis.
Abraham :	Ah, c'est bien ! Un parchemin de classe ça vaut cher… Tu va pouvoir choisir ta classe. Heureusement que j'ai gardé un Analyseur-Classial !
Jacques :	Passe-moi ce truc, on appuie là… [{Bip, bip}]
Abraham :	Ca va prendre du temps, ça fait 2 mille ans que les humains ont disparu… Le temps qu'il trouve ! [{Bip !}]
Analyseur :	Classe proposée : métamorphe.
Jacques :	C'est quoi un méta-truc ?
Abraham :	C'est quelqu'un qui peut prendre l'apparence des créatures qu'il a vaincu…
Jacques :	C'est nul ! Pourquoi je voudrais ressembler à un pantoum ?!
Analyseur :	Deuxième classe proposée : gardien.
Jacques :	Ah… Je vais devoir garder quoi ? Des prisonniers ?
Abraham :	Mais non, tu dois protéger des âmes et en retour elles t'offrent leur force…
Jacques :	Ah… C'est vrai qu'avec l'âme d'un pantoum je vais être méga-invincible !
Abraham :	Mais y'a pas que des pantoums ici !
Jacques :	Ah, oui, y'a aussi des trucs comme ça…
J-p :	Iaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaar ! (bruitage gore)
Fin :	Si vous voulez comprendre ce qui s'est passé, alors rendez-vous au prochain épisode !

©2008 – 2012 Bezouillard. Tous droits réservés. http://mastermagic.webnode.com.