Master Magic

Narrateur :	Master Magic, épisode 3 !
Jp :	Vous allez tous mourir, je vengerai ma famille, saleté d'elfes !
Ex-combat :	Le combat commence. Jean-Pierre a 70 PV, Abraham en a 55. Jean-Pierre utilise sa masse contre Abraham, celui-ci pare le coup et dit :
Abraham :	Ehhhhh ! On n'est pas des elfes !
Jacques :	Tout à fait d'accord ! Et toi t'es qui ?
Jp :	Je suis Jean-Pierre le nain, pour vous servir. Excusez-moi, je vous avais pris pour des elfes.
Ex-combat :	Le combat est fini.
Jacques :	Jean-Pierre ! T'es un nain, comme… les nains des jardins potager !
Jp :	Un… jardin potager ?
Jacques :	Bin oui, les jardins potagers… les nains de jardin… Oh, laisse tomber !
Abraham :	Pourquoi t'aime pas les elfes ?
Jp :	Parce que c'est cette {Biiiiip} de Claire Tartou qui a tué toute ma famille ! C'est une elfe !
Jacques :	Si tu veux tu peux te joindre à nous, ainsi tu pourras gagner de l'expérience pour vaincre Tartou !
Jp :	Bof… L'expérience…
Jacques :	Et y'aura aussi des sous !
Jp :	Ah, ah ! Vous prenez par les sentiments, là ! Je viens avec vous !
Narrateur :	Notre petite troupe se remit en route.
Jacques :	Voyons voir… Il faut aller à droite ou à gauche ?
Abraham :	Allons donc au milieu !
Narrateur :	Et c'est ainsi qu'ils se perdirent dans les tréfonds de la forêt des lardonniers...
Jacques :	T'es sûr qu'on n'est pas déjà passé par là ?
Abraham :	Non, non… Tiens une enseigne : « Au Radin de Rôti ».
Jp :	Ouais ! Une auberge ! Entrons !
	<porte qui grince>
	<gens qui parlent puis se taisent>
	<ils s'assoient>
Serveur :	Qu'est-ce que je vous sers, aventuriers ?
Jacques :	Heu… Un coca !
Serveur :	Je n'ai pas de ça, étranger ! On a du lait de chèvre, en revanche.
Jacques :	Va pour ça ! Tiens, ça existe ici aussi les chèvres ?
Abraham :	Mais biensûr ! Pour moi, un élixir de Mana !
Serveur :	Et pour le petit ?
Jp :	Ehhh ! Je ne suis pas un petit ! Je suis un nain ! Pour moi une bière ambrée spécial nain cuvée 1512 !
Serveur :	Excellent choix, tenez !
	<silence>
	<sirrotage d'Abraham>
	<bruit de fond ambiance taverne>
Narration :	Pendant qu'Abraham et Jean-Pierre discutaient afin de faire connaissance, Jacques se fit interpeler par une voix :
Ame :	Alors comme ça on prend un lait de chèvre, tarlouze !
Jacques :	Heeeeiiiin ? Qui a dit ça ?
Ame :	Derrière-toi, andouille !
Jacques :	Heuuuu… Monsieur, c'est vous qui m'avait parlé ?
Gardien :	Heu… Non. Mais… Attend une minute… Tu ne serais pas sans vocation toi ?
Jacques :	Si… Mais je voudrais être un grand acteur de cinéma plus tard !
Gardien :	Mais non ! Je veux dire, je suis un gardien, et l'âme de mon bouclier t'a interpelé ! Elle a vu en toi un grand potentiel !
Jacques :	Gardien… Mais en quoi ça consiste ?
Gardien :	On garde des âmes… Et elles nous donnent leurs pouvoirs, mais elles sont comment dire… parfois désagréables comme tu as pu le voir. Mais sinon c'est super bien ! Par exemple, mon âme me permet d'être invincible pendant cinq tours !
Jacques :	Pendant CINQ tours !

Gardien :	Oui, oui !
Jacques :	Je suis convaincu ! Abraham, passe-moi le parchemin de classe !
	<bruit changement de classe>
Voix :	Jacques est maintenant : Gardien !
Narrateur :	Une boule lumineuse verte sortit du parchemin et entra dans le corps de Jacques.
Gardien :	Ah, tu vois petit ! Tiens, je t'offre une âme de pantoum !
	<logo sonore objet>
Voix :	Vous avez gagné : une âme de pantoum !
Gardien :	Mets-la dans ta dague !
Jacques :	Comment faire ?
Gardien :	Concentre-toi…
Voix :	Le pantoum est maintenant dans votre dague ! La dague peut maintenant doubler de volume !
Abraham :	Bon, maintenant il faut y aller !
Serveur :	Bon, maintenant il faut payer ! Ça fera 800 pièces de cuivre !
Abraham :	QUOI ?
Serveur :	On est à la campagne ! Ça coûte cher de faire venir de la qualité !
Jp :	Eh bien je pense que… FUYONS !
	<courir>
Serveur :	Vous vous ne vous en tirerez pas comme ça ! Poursuivez-les !
Jacques :	Ah ! Ils nous rattrapent !
Serveur :	Arrêtez-vous ! « TERRA ESTVA PUDIBALOWINUS »
	</courir> <bruitage eau qui bout genre sable mouvant ou un autre truc dans le genre />
Jacques :	Du sable mouvant ! Nous sommes coincés !
Gardien :	{Sac de pièce} Je paye pour vous. Mais vous me revaudrez ça ! Allez, filez !
Abraham :	Merci !
	<pas>
Jacques :	On s'en est bien sorti pour une fois !
Abraham :	Ouais…
Jacques :	Abraham… Tu… tu… vole ?!
Abraham :	Heu… En fait j'ai lancé ce sort pour sortir des sables… Mais ça dure un peu longtemps…
Jacques :	Quand même ça fait bizarre…
Jp :	Attention aux vents !
	<pet>
Abraham :	Hééééééééé ! L'air chaud étant plus léger, je ressens toute l'odeur !
Jacques :	Quand on pense que cette conversation, c'est uniquement pour meubler l'épisode !
Abraham :	Hein ? De quoi ?
Jacques :	Laisse tomber !
Narrateur :	On vous passe les détails de cette formidable discussion et on passe directement à la suite de l'histoire. Une longue heure plus tard…
Jp :	Où elles sont les caves de truc ?
Abraham :	Heu… D'après les indications du serveur, elles sont…
	<flèche>
Jacques :	Heu… Jean-Pierre, regarde au-dessus de ta tête…
Jp :	Au-dessus de ma tête… Ah ! Une flèche. D'après sa forme ainsi que sa longueur, les indications sur le côté la qualité des plumes ainsi que le métal utilisé pour la pointe… C'EST UNE FLÈCHE ELFE !
Cheffe elfe :	B-o-n-n-e r-é-p-o-n-se !
Jp :	Aaaaaaaaaaah ! Une elfe !! Je vais la tuer !
Cheffe elfe :	Ce matin nous avons oublié de vous donner ça !
	<logo sonore>
Voix :	Vous avez gagné… heu c'est quoi ça ?
Cheffe elfe :	C'est Martine !
Voix :	Ah oui ! Vous avez gagné Martine, l'elfe !
Abraham :	Heuuuuuuuuuuu…
Jacques :	Je crois qu'il y a erreur, là !
Martine :	Bonjour !
Jp :	ON NE GARDERA PAS… CE… CETTE CHOSE !!
Martine :	Hé ! Chose toi-même !

Cheffe elfe :	Ah, vous ne voulez pas la garder ?
Abraham :	Arrêtez de me pointer avec votre arc !!
Jacques :	Si, si on la garde !
Cheffe elfe :	Bon choix.
	<pas>
Jp :	Pourquoi tu l'as acceptée !
Abraham :	Les flèches. Tout est dans les flèches.
Jacques :	Je suis tout à fait d'accord.
Jp :	Ca ne doit pas beaucoup manger… Ca ne coute pas cher !
Martine :	Hé ! Je ne suis pas un animal domestique !
Jacques :	Remettons-nous en route !
Narrateur :	Et ils marchèrent, marchèrent, marchèrent à en perdre leurs jambes !
Abraham :	Ah ! Je suis crevé !
Bandit :	Holà, mécréants ! On ne passe pas !
Jacques :	De toute façon on <baille> comptait s'arrêter… Zzzzzzzzzzzzzz….
Jp :	Tiens, il dort debout ! C'est un exploit !
Bandit :	Le pactole ! Des sous ! Du fric ! Tout de suite !
Abraham :	Heu… Enfin, on a un petit problème…
Jp :	C'est que… on n'a pas d'argent !
Bandit :	QUOI ? Vous, des aventuriers, vous parcourez la contrée et vous n'avez pas d'argent ?!! Comment payez-vous les auberges ?
Jacques :	Heuuu….
Bandit :	Et toi, le nain ! T'as quoi à la ceinture ?
Jp :	Rien !
Martine :	Moi j'ai 57 pièces d'or !
Abraham :	QUOI ?
Jacques :	QUOI ?
Jp :	QUOI ? Mais tu va la fermer, oui ? <baffe>
Bandit :	Merci. L'argent s'il-vous-plait !
Martine :	Tenez !
Jp :	QUOI ? Mais… Elle… donne l'argent ?! Elle est folle !! <baffe>
Jacques :	Vous ne vous en tirerez pas comme ça, bandit ! Tâtez la lame de ma dague élastique ! Je suis grave en mode XVIIème siècle, là !
Abraham :	Quoi ? Jacques, t'es toujours aussi bizarre !
Ex-combat :	Je vais vous surprendre : le combat commence ! Jacques a 7 PV, le bandit en a 50 PV, Jacques active la compétence de son âme protégée, sa dague élastique double de taille et Jacques gagne la vie du pantoum soit 10 PV, il a donc 17 PV. Le bandit attaque « coup de couteau ». Jacques perd 6 PV, il lui reste 11 PV. Jacques contre-attaque avec sa grosse dague. Le bandit perd 4 PV, reste 46 PV. Le bandit attaque «poings furieux », le coup critique est réussi ! Jacques perd 10 PV, reste 1 PV ! Pris de désespoir, Jacques réunit ses dernières forces et utilise « Attaque furtive ». Le bandit reçoit 6 dégâts, reste 40 PV. <bruits de lame>
Abraham :	Whoaw, il est rapide !
Ex-combat :	Le bandit s'apprête à utiliser « coup de couteau ».
Narrateur :	Si vous voulez savoir ce qui va se passer ensuite… Ecoutez donc le prochain épisode, vous ne l'avez toujours pas compris ?

© 2008-2012 Bezouillard. Tous droits réservés.