

Meeple Aventure

L'odyssée minuscule

par l'Acariâtre



Une illustration de Julien Nem

© 2021 - Une production du podcast [Proxi-jeux](#)

À propos

Meeple Aventure est une fiction audio sur le thème des jeux de société, réalisée par l'équipe du podcast Proxi-Jeux, constituée de 10 épisodes diffusés entre septembre 2020 et juin 2021.

Tous les épisodes sont écoutables en ligne à l'adresse

<https://podcast.proxi-jeux.fr/category/emissions/meeple-aventure/>

Résumé

Deux meeples en mal d'aventures décident de quitter leur boîte pour explorer l'univers ludique.

Crédits

Le scénario est écrit par l'Acariâtre

Les illustrations sont de Julien Nem

Personnages principaux

BLEU

Jeune meeple, s' imagine héros et rêve de gloire. Agit souvent sans réfléchir et sans penser aux autres. Reviendra sage et satisfait de son aventure pour vivre une vie tranquille dans sa boîte d'origine.

ROUGE

Jeune meeple adolescent, prêt à tout pour Bleu mais toujours en râlant. Passe pour mou et peu téméraire. Plus courageux qu'il ne l'imagine.

NARRATRICE

Passerelle entre vous et l'aventure.

Épisode 1 - Du bois dont on fait les héros

Personnages additionnels

PROFESSEUR

Professeur de Bleu et Rouge, tente d'inculquer quelques notions fondamentales à ses élèves. Donne le goût de l'aventure à Bleu.

GRAND-PÈRE BLEU

Grand-père de bleu, mémoire vivante du lieu, a connu une partie de jeu.

Dialogues

INTRODUCTION

NARRATRICE, chaleureuse

Cette histoire commence il y a quelques instants. À quelques mètres de vous à peine.

Au tréfonds de l'empire Kallax, oublié de tous : un royaume perdu.

Mais une légère brise souffle, enfle, tourbillonne, agitant la poussière, échauffant les esprits, ravivant les passions. Un souffle épique s'empare de nos héros.

Suivez-nous dans cette aventure... Attention, ça commence !

SCÈNE 1

Salle de classe, brouhaha d'élèves

PROFESSEUR, autoritaire

Un peu de calme, on reprend ! Vert : assied-toi. Non, l'autre vert !

Le calme se fait.

Ouvrez votre cahier de biologie et notez :

Dictant lentement :

Le meeple (nom latin : *populus meus*) est le dernier stade d'évolution du pion.

Notre corps harmonieux est constitué d'une tête, de deux bras et de deux jambes. Deux jambes qui rendent possible la station debout.

Nous sommes par ailleurs entièrement faits de bois.

Des questions ?

Silence

Très bien dans ce cas. Le contrôle de biologie aura lieu la semaine prochaine.

Rumeurs de déception

La semaine prochaine. Ça vous laisse le temps de réviser.

C'est maintenant l'heure du cours de littérature ancienne. On continue avec l'étude du Catalogue.

Mais avant de commencer, quelqu'un peut rappeler d'où provient ce texte ?

ROUGE, fièrement

Moi. Moi je sais !

PROFESSEUR, interrogatif

Rouge ?

ROUGE, fièrement

C'est une feuille retrouvée il y a 3 ans lors de fouilles sous le thermoforme.

PROFESSEUR, interrogatif

C'est bien ça. Les origines de ce texte sont d'ailleurs toujours inconnues.

Reprenons la lecture : page 6. Bleu, s'il-te-plaît ?

BLEU, lisant avec un peu de difficulté

Hmm... Vivez les aventures de Conan, Shevatas le voleur ou Hadatus... Hadrathus le prêtre. Combattez des monstres, des nécromants ou des... Pictes menés par Zogar Sag. Voyagez aux côtés de Bêlit, la Reine de la Côte Noire, et son équipage de pirates. Menez de grandes batailles dans des auberges emplies de gardes ou des châteaux en ruine... À retrouver chez votre boutique ludique préférée.

PROFESSEUR, pensif

Comme vous le voyez, le contenu est tout aussi mystérieux : Qui est ce Conan ? Est-ce lui qui est représenté sur l'image ? Quel est ce monde peuplé de créatures mystérieuses ? Que retrouve-t-on dans cette intrigante "boutique ludique" ? Nous en sommes réduits à faire des suppositions sur les intentions de l'auteur.

Mais qui sait, un jour peut-être nous parviendrons à en apprendre plus sur tout ça ?...

Soupir

Sonnerie de fin de cours, bruits forts de déplacement

PROFESSEUR, élevant la voix

Sortez lentement s'il-vous-plaît.

N'oubliez pas vos affaires de sport pour demain ! Séance de gym obligatoire : vous allez enfin apprendre à lever les bras...

SCÈNE 2

Chemin de campagne, sons de nature et bruits de pas

BLEU, s'agitant

Et là, tchac, tchac et re-tchac, Conan abat les trois guerriers.

ROUGE, râleur

Ça ne te paraît pas un peu gros quand même ? Seul contre trois ?

BLEU, sûr de lui

Mais pas du tout. C'est Conan ! Et t'as vu ce plastique de rêve ?

ROUGE,

Mouais, que de la frime. Des histoires pour les gosses.

BLEU, de plus en plus agité

Ce ne sont pas des histoires. Conan existe, j'en suis sûr. Personne n'a pu inventer un truc pareil !

ROUGE, moqueur

Ouais, ouais... Et LA Boîte (emphase) s'ouvre tant que tu y es !

BLEU, soudain sérieux

Mais LA Boîte s'ouvre ! Mon grand-père l'a vu de ses propres yeux !

ROUGE, plus que sceptique

Pfff.

BLEU, pris au vif

Tu ne me crois pas ? OK. Bien suis-moi, tu vas voir !

Bruits de pas qui s'éloignent

SCÈNE 3

Crépitements du feu

BLEU, respectueux

Raconte-nous grand-père. Là fois où la boîte s'est ouverte.

GRAND-PÈRE BLEU, chevrotant

Ah. Une histoire incroyable... Je sais que ça semble difficile à imaginer. Et pourtant...

J'étais jeune à l'époque, à l'école comme vous.

Un jour nous avons vu une grande lumière apparaître au bord de la boîte. Suivie d'un bruit à vous glacer la sève...

Son d'une boîte qui s'ouvre

Le couvercle s'était tout simplement volatilisé.

Le reste est très confus. Nous avons tous été très secoués ! Je me souviens m'être déplacé contre mon gré, emmené de case en case. C'était... terrifiant. J'étais paralysé.

Puis tout est revenu à la normale aussi soudainement que c'était arrivé.

On aurait dit un mauvais rêve mais il en reste des traces : Deux sacs de grain ont disparu et, surtout, nous n'avons jamais revu Jaune. Le pauvre.

Et comme vous le savez, une substance collante et odorante couvre désormais tout un coin du plateau.

BLEU, respectueux

Waow !

ROUGE, sceptique

Euh...C'est... n'importe quoi ! Comment vous croire ?!

GRAND-PÈRE BLEU, doucement

J'ai tout vu, Rouge. Et les preuves sont là. Il s'est passé quelque chose d'extraordinaire ce jour-là.

BLEU, respectueux

Et ensuite grand-père ?

GRAND-PÈRE BLEU, résigné

Ensuite rien. C'est tout. On n'a jamais su ce qui s'était passé. On a attendu en vain de nouveaux phénomènes.

ROUGE, sceptique

Il doit bien y avoir une explication "rationnelle" ? Un sort de confusion ? Un jeton Folie ?

GRAND-PÈRE BLEU, résigné

Rien de tout ça.

On a étudié tout ça en long et en large. Interrogé tout le monde, recoupé les témoignages.

On a exploré les archives du village, relu les textes, à la recherche de faits similaires.

BLEU, excité

Les archives ! Vous avez forcément trouvé quelque chose. Une prophétie peut-être ?

GRAND-PÈRE BLEU, catégorique

Non.

Musique épique, crescendo

BLEU, excité

Un groupe d'élus ?

GRAND-PÈRE BLEU, catégorique

Non.

BLEU, excité

Un voyage initiatique ?

GRAND-PÈRE BLEU, catégorique

Non.

BLEU, suppliant

Un combat contre les forces du mal ?

GRAND-PÈRE BLEU, catégorique

Non.

BLEU, désappointé

Ah.

SCÈNE 4

Chemin de campagne, sons de nature

BLEU, rêveur

Tu vois ? Il n'y a pas que l'intérieur de la Boîte. Il y a autre chose !

ROUGE, pragmatique

Il est sympa ton grand-père. Mais il n'a pas toute sa tête, non ?

BLEU, fâché

Faut toujours que tu noircisse tout.

Reprenant confiance

Écoute, il n'y a qu'un moyen d'en avoir le cœur net : c'est d'aller voir !

ROUGE, surpris

Aller voir ? Essayer de sortir de la boîte, tu veux dire ?

Tu es fou...

Et puis. À quoi bon franchement ? Pourquoi tu tiens autant à aller voir ailleurs ?

BLEU, en colère

Mais parce que.... Ça ne te rend pas fou d'être enfermé ici ?

Une carrière d'ouvrier, bien placé dans la Boîte de Papa ? C'est vraiment tout ce que tu veux ?

ROUGE, docte

Certes,

Récitant :

La vie dans ce village n'est pas toujours facile, mais elle offre à ses résidents l'opportunité de se construire une carrière prestigieuse pour peu qu'ils s'en donnent les moyens. Certains choisiront la politique, d'autres le clergé, ou pourquoi pas le commerce...

BLEU, excédé

Vendu ! Tu ne fais que répéter la règle comme tout le monde !

Eh bien pas moi ! Je veux voir le monde ! Vivre des aventures !

ROUGE, paniqué

Non mais attends !? Tu crois vraiment ce que tu dis ?

Très sérieux

La règle, justement, est très claire !

BLEU, en colère

La règle, toujours la règle. Tout le monde fait ce que dit la règle et personne ne se demande qui l'a rédigé. Et encore moins pourquoi...

Moi j'en ai marre, j'ai pas demandé à naître meeple. Je veux choisir mon destin, c'est le jeu de la vie !

ROUGE, rigolard

Tu t'entends ? Tu te prends pour un héros mais tu ne feras pas trois pas dehors. C'est suicidaire.

BLEU, déterminé

Moque-toi si tu veux. Ma décision est prise. Je pars cette nuit, je vais explorer le monde ! Visiter les hauts-plateaux, grimper les sommets, descendre les rivières de cartes.

Plus doucement

Tu es le bienvenu si tu veux m'accompagner.

ROUGE, moqueur

Jamais de la vie. Je vais plutôt attendre sagement que tu reviennes de ton voyage.

BLEU, fier

Et si je ne reviens pas ?

ROUGE, craintif

Je... Si tu ne reviens pas, j'aurais ta disparition sur la conscience...

BLEU, victorieux

Tu vois tu n'as pas le choix ! Tu dois m'accompagner pour que je revienne en un seul morceau.

ROUGE, philosophe

OK, OK. Je te suis. Mais franchement, tu fais scier.

SCÈNE 6

Bruits nocturnes, caillou contre une fenêtre

BLEU, chuchotant

Hé, rouge ! Pssst

Plus fort

Hé ! Réveille-toi !

ROUGE, murmurant juste à côté

Je suis là.

BLEU, sursautant

Oh !

Tu m'as fait une de ces peurs.

ROUGE, narquois

En tant que héros intrépide, tu te poses là...

BLEU, se reprenant

Ne commence pas, s'il-te-plaît...

Tu as pris tout ce qu'il faut ?

ROUGE, sérieux

Je crois oui.

Alors c'est pour de vrai ? On met les voiles...

BLEU, enthousiaste

Pour de vrai ! C'est parti.

ROUGE, triste

J'ai quand même l'impression qu'on fait une grosse connerie...

Comment je me suis encore laissé embarquer dans une histoire pareille ?

BLEU, moqueur

Tu finis toujours par me suivre, n'est-ce pas ?

Et puis, au fond de toi, tu rêves d'aventure tout comme moi.

ROUGE, triste

Tu as sans doute raison... Sur ma soif d'aventure je veux dire.

Déterminé

OK, allons-y, avant que je ne change d'avis.

SCÈNE 7

Bruits de nature

ROUGE, circonspect

Bon. Bah on y est. Le bord de la boîte. On est censé faire comment ?

BLEU, perplexe

Euh. Je pensais... Qu'on pourrait grimper. Mais vu les parois...

Il ferait quoi Conan dans cette situation ?

Tu as une idée ?

ROUGE, résigné

Aucune.

On forme une belle équipe de héros en carton, tous les deux.

BLEU, combatif

En bois, Rouge, en bois. Et ça change tout !

OUTRODUCTION

NARRATRICE, chaleureuse

Ainsi démarre l'épopée improbable de deux meeple, bien décidés à prendre leur destinée en main.

Parviendront-ils à sortir de la boîte ? Que trouveront-ils à l'extérieur ? Disposent-ils d'assez de points de vie ?

Vous le saurez en écoutant le prochain épisode de Meeple Aventure, une minuscule odyssee.

Épisode 2 - Out of the boîte

Personnages additionnels

LOUP-GAROU

Pas net. Semble cacher quelque chose. Personnalités multiples.

VOYANTE

Convaincue d'avoir le don de double vue. Voit en Bleu et Rouge les acteurs d'une quête héroïque pour sauver le royaume Kallax.

VAGABOND

Routard ludique, arpente le royaume Kallax depuis des décennies et rédige le bulletin du Globe-gamer (BGG), guide Michelin du coin. A tout vu et n'est plus jamais étonné.

Dialogues

INTRODUCTION

NARRATRICE, chaleureuse

Bleu et Rouge, deux meeple jusque-là sans histoire, ont entrepris une épopée inédite : s'échapper de leur boîte d'origine pour parcourir le vaste monde.

Rappelez-vous : à la fin de l'épisode précédent, nos deux héros, parvenus au bord de leur boîte, s'interrogeaient sur la façon d'en sortir.

Suivez-nous dans la suite de leur aventure. Attention. Ça commence !

SCÈNE 1

Silence de mort suivi de deux petits chocs de bois sur bois

BLEU, essoufflé

Et bah voilà ! Pfff... Ce n'était pas si compliqué finalement... Pfff...

ROUGE, essoufflé

Si j'avais su... Pfff... Quand on le racontera, personne ne nous croira...

On est où en fait ? Tu vois quelque chose ?

Bruit de vent

BLEU, étonné

Euh non. Tout est très calme. Et très plat. On marche sur... du bois !

ROUGE, essoufflé

Nos débuts sur les planches quoi.

BLEU, reprenant ses esprits

Tu disais ?

Reprenant ses esprits, devenant lyrique

C'est incroyable ! Nous voilà sortis de la boîte ! C'est un minuscule pas pour nous mais un pas un... petit peu plus grand pour les meeples !

ROUGE, cynique

Ou tout simplement une énorme bêtise. Va savoir.

On fait quoi maintenant ?

BLEU, triomphant

On explore pardi !

Mais avant cela, une pause s'impose. J'ai une faim de loup.

ROUGE, irrité

Mais on vient à peine de partir ! Et on ne sait pas ce qui nous attend. Tu veux déjà taper dans nos réserves !?

BLEU, gourmand

Écoute, je ne suis bon à rien l'estomac vide.

Alors un petit cube ou un gros cube, c'est l'heure de la pause sandwich.

Tu as pris quoi de bon ?

ROUGE, fouillant dans son sac

J'ai trois cubes rose et deux jaune. Mais je pense vraiment qu'on devrait...

BLEU, vorace, le coupant

Parfait ! Avec deux tranches de pain, ça nous fais un cube-sandwich, jambon fromage, à partager. Miam miam !

Et un petit verre d'Agri-cola par-dessus, ça glisse tout seul.

Bruits de mastication

Tu ne manges pas ?

ROUGE, stoïque

J'ai pas faim.

BLEU, rassasié

Ce voyage commence pour le mieux. Je me sens en pleine forme. Pas toi, Rouge ?

ROUGE, stoïque

Mouais.

BLEU, rassasié

Allez, en route !

Éloignons-nous un peu d'ici, on va forcément trouver quelque chose.

ROUGE, inquiet

Quelque chose oui. Mais quoi ?

SCÈNE 2

BLEU, triomphant

Là, une boîte ! Nous ne sommes pas seuls dans l'univers, je le savais !

ROUGE, cynique

Chouette alors.

BLEU, enthousiaste

On entre !

Bruits de carton

Hmm. C'est bien plus petit que chez nous.

Apercevant quelqu'un

Et ! Vous là-bas.

LOUP-GAROU, étonné

Qui ça ? Moi ?

BLEU, pompeux

Oui, vous.

Bonjour, nous sommes des meeplés, nous venons en paix !

Qui es-tu donc ?

LOUP-GAROU, suspicieux

Qui je suis ? Moi ?! Mais un villageois, un simple villageois.

Que voulez-vous que je sois d'autre ? On vous a dit quelque chose ?

ROUGE, curieux

Où sommes-nous ?

LOUP-GAROU, agité

Dans un village tout ce qu'il y a de plus paisible. Il ne s'y passe jamais rien. Les nuits sont calmes, très calmes. C'est simple, je n'ouvre pas l'œil de la nuit !

BLEU, pragmatique

Vous avez bien raison : le sommeil c'est important pour rester en forme.

Euh. Vous n'avez pas l'air surpris de nous voir ?

LOUP-GAROU, méfiant

Qu'est-ce que vous venez faire ici au juste ? Vous enquêtez ?

ROUGE, suspicieux

Enquêter sur quoi ? Il s'est passé quelque chose ? Dans ce village que vous dites si paisible ?

LOUP-GAROU, se reprenant

Non il ne s'est rien passé. Rien du tout. Le village est calme, très calme.

Mais si vous cherchez un coupable, j'ai entendu mon voisin de droite s'agiter cette nuit.

ROUGE, encore plus suspicieux

Vous ne dormiez donc pas ?

LOUP-GAROU, très agité

Bien sûr que si, je dormais ! Mais ? Il se fait tard dis-donc ! La nuit tombe, faut qu'je file.

S'éloignant

C'est la pleine lune.

Bruits de pas qui s'éloignent en courant puis cri de loup au loin

BLEU, déçu

Bizarre ce villageois. Et pas très étonné de notre présence. Je m'attendais à plus... solennel pour une première rencontre.

Enfin bon, continuons.

ROUGE, surpris

Là, derrière toi !

LA VOYANTE, très calme, détachant chaque syllabe

La voyante.

BLEU, peureux

Mais ! Qui êtes-vous ?

LA VOYANTE, très calme, détachant chaque syllabe

J'attendais votre venue, Rouge et Bleu.

BLEU, très étonné

Qu'est-ce que vous faites là ?

LA VOYANTE, très calme, détachant chaque syllabe

Vos noms... et ce qui vous amène.

BLEU, abasourdi

Vous... connaissez nos noms ?

LA VOYANTE, très calme, détachant chaque syllabe

Merci.

ROUGE, subjugué

C'est... très impressionnant !

LA VOYANTE, fière

Suivez-moi.

Bruit de pas qui s'éloigne. Chouette qui hulule.

SCÈNE 3

Bruit de feu de cheminée

BLEU, alléché

Ça sent bon, c'est quoi ?

LA VOYANTE, cinglante

Je ne vous ai pas amené ici pour vous faire goûter les spécialités culinaires du village.

Solennelle

Rouge, Bleu, vous n'êtes pas ici par hasard.

BLEU, victorieux

Ah ! Je le savais !

ROUGE, curieux

Que voulez-vous dire ? Hier encore nous étions dans notre boîte. Personne n'a pu prévoir notre venue.

LA VOYANTE,

Oubliez tout ce que vous savez.

Votre boîte fait partie du royaume Kallax comme des centaines d'autres.

BLEU, soufflé

Des centaines ?

LA VOYANTE, concentrée

Les habitants de toutes ces boîtes cohabitent paisiblement. Il y a bien quelques anicroches de-ci delà. Un ouvrier allemand qui en vient aux mains avec un troll peu diplomate, une pandémie ravageuse... Tout finit toujours par rentrer dans l'ordre.

Mais là...

Musique inquiétante

Depuis peu...

Dans tous les coins du royaume...

Les disparitions inexplicables se multiplient...

Par dizaines !

BLEU, soufflé

Chez nous aussi ! Jaune a disparu il y a des années, on ne l'a jamais revu. C'était pendant l'ouverture de la boîte !

LA VOYANTE, triste

C'est ce que l'on constate aussi. Vous voyez donc de quoi je veux parler.

Ce village ne fait malheureusement pas exception. Un des deux amoureux a disparu il y a trois nuits. Son amant n'a reçu aucune nouvelle depuis. Il est désespéré.

ROUGE, interrogatif

Vous avez une idée de ce qu'il se passe ?

LA VOYANTE, résignée

Aucune piste malheureusement.

Mais votre venue ne peut pas être une simple coïncidence. Votre destin et ce drame sont liés.

BLEU, héroïque

Vous avez raison. On s'en charge ! On va retrouver tous ces disparus et percer ce mystère.

ROUGE, énervé

Euh ?! Rien que ça... Qu'est-ce qu'on risque après tout hein ?? Pas comme si ça pouvait être dangereux.

Admettons qu'on soit inconscient et qu'on accepte ce que vous dites. Je dis bien admettons.

Qu'attend-on de nous exactement ? Soyez plus clair.

LA VOYANTE, résignée

Je... Je ne sais pas... Il va falloir vous débrouiller seuls.

ROUGE, accusateur

Et vous vous dites voyante !

LA VOYANTE, tremblotante

Mais... Montrez-moi votre main... Laissez-moi voir.

Je vois... Je vois une épopée grandiose. Je vous vois sauver le royaume !

ROUGE, accusateur

Oui. Bien. Très bien même. Le destin tout ça, on a bien compris.

Et concrètement ? On doit faire quoi là tout de suite ?

LA VOYANTE, sans voix

Je... Attendez. Laissez-moi me concentrer.

Oui. J'entends les voix. Elles viennent à moi. Elles parlent de vous, de votre avenir, du jour qui vient :

Pause théâtrale puis voix monocorde

Amour : votre(eu) hêtre déborde de charme.

Travail : Brisez vos chênes, prenez votre bouleau en main.

Santé : Mangez du pin...

ROUGE, dépité

Viens Bleu, on s'en va ! On n'a plus rien à faire ici : on n'en apprendra pas plus.

SCÈNE 4

Bruits de nature et de pas

ROUGE, piteux

Désolé. Elle m'a énervé avec ses grands airs.

À peine arrivés, nous annoncer qu'on doit sauver le royaume.

Et toi qui accepte sans réfléchir.

BLEU, ailleurs

Ça sentait bon son ragoût, non ?

ROUGE, piteux

C'est vrai que ces disparitions sont inquiétantes. Je ne dis pas le contraire.

BLEU, ailleurs

Tu as remarqué, ils ne sont pas très épais par ici. Ils ne doivent pas manger à leur faim.

ROUGE, résigné

Tu vas me dire qu'on ne peut pas rester les bras décroisés et espérer que quelqu'un d'autre s'y intéresse.

BLEU, affamé

Il leur faudrait un épicier ou un aubergiste dans ce village

ROUGE, volontaire

Tu as raison ! Comme toujours. On doit faire quelque chose !

BLEU, résigné

Peut-être dans une future extension ?

ROUGE, interrogatif

Mais ça ne nous dit pas par où commencer. Le destin c'est grandiose mais ça manque de directions claires...

BLEU, étonné

Tu disais ?

Regarde là-bas, il y a quelqu'un.

Il a deux oreilles pointues mais il ne ressemble pas aux habitants d'ici.

Et il est en bois comme nous !

S'approchant

Monsieur ?

VAGABOND, surpris

Tiens, deux petits meeples, c'est rare par ici.

BLEU, étonné

Bonjour Monsieur. Excusez-nous de vous déranger.

VAGABOND, appréciateur

Vous êtes bien polis.

BLEU, demandeur

On cherche notre chemin.

VAGABOND, goguenard

Vous êtes polis et vernis ! Vous ne pouviez pas mieux tomber.

On m'appelle le Vagabond, je voyage de boîte en boîte et je connais le royaume comme ma sacoche. On peut courir le vaste monde sans renier ses racines, hein !

BLEU, impressionné

Vous êtes un aventurier, un vrai ?!

VAGABOND, se rengorgeant

Disons que j'ai pas mal bourlingué et que plus rien ne m'étonne.

Vous comptez aller où ?

BLEU, prudent

On ne sait pas vraiment.

Parlant vite

Vous avez entendu parler de disparitions inexplicables qui se multiplient par dizaines dans tous les coins du royaume ?

VAGABOND, d'un coup sérieux et un peu inquiet

Ah ça... Triste affaire. Partout où je vais, on ne parle plus que de ça. C'est un peu... effrayant.

Mais quel rapport avec vous ?

BLEU, déterminé

On cherche à percer le mystère pardi !

VAGABOND, mesuré

C'est courageux de votre part.

ROUGE, sarcastique

C'est aussi ce que je me dis... Courageux ET inconscient.

BLEU, déterminé

Rouge !

VAGABOND, pragmatique

Écoutez mes p'tits gars. Je ne sais pas comment vous aider et il faut que je me remette en route. Bonne chance dans votre quête !

BLEU, intéressé

Attendez ! Vous allez où ?

VAGABOND, pragmatique

La rumeur parle d'une nouvelle boîte à quelques jours de marche d'ici. Faut que je voie ça pour la prochaine édition de mon guide.

ROUGE, surpris

Votre guide ?!

VAGABOND, se rengorgeant

Et oui ! Vous avez devant vous l'unique rédacteur du Bulletin du globe-gamer, qu'on appelle le BGG : le seul guide qui référence toutes les boîtes du royaume Kallax. Garni d'avis et de conseils éclairés pour tous les voyageurs.

Vous vous aventurez par ici sans avoir votre exemplaire ??

ROUGE, résigné

C'est à dire que, on débute à peine, en tant qu'aventuriers vous savez.

BLEU, suppliant

D'ailleurs, c'est le destin qui nous a mis sur votre route !

Dites... Est-ce qu'on peut vous accompagner un bout de chemin ? Le temps qu'on décide de la suite...

Vous nous expliquerez vos techniques d'aventurier. Ça nous sera très utile.

S'iiiiil-voouus-plaaaaât !

VAGABOND, pragmatique

Pourquoi pas... Vous m'êtes sympathiques et un peu de compagnie est toujours agréable.
Je comptais contourner Carcassonne puis couper entre Le Havre et Marrakech, ça vous va ?

BLEU, déterminé

Euh oui bien sûr, on vous suit !
Rouge, t'es d'accord ?

ROUGE, blasé

J'ai le choix ?

BLEU, déterminé

Alors en route !

Intéressé

Vous connaissez une bonne auberge dans le coin ?

OUTRODUCTION

NARRATRICE, chaleureuse

Ainsi se termine le deuxième épisode des aventures de nos héros de bois, à peine échappés de leur boîte mais déjà nantis d'une mission à accomplir. Bien déterminés à explorer le monde et à surmonter les obstacles placés sur leur route. Intrépides ou inconscients ? Jeunes surtout. Tout est plus simple à cet âge-là c'est sûr. Soupir.

Hmm Hmm... Reprenons.

Où Bleu et Rouge sont-ils emmenés ? Quelles rencontres les attendent ? L'appétit de Bleu peut-il être comblé ? Vous le saurez en écoutant le troisième épisode de... Meeple Aventure, Une minuscule odyssée.

Épisode 3 - Ne passez pas par la case départ

Personnages additionnels

VAGABOND

Routard ludique, arpente le royaume Kallax depuis des décennies et rédige le bulletin du Globe-gamer (BGG), guide Michelin du coin. A tout vu et n'est plus jamais étonné.

SERGEANT 8 DE CARREAU

Sergent au service du Conseil des sages. Aspirait à autre chose mais a fini par rejoindre les rangs de la vocation familiale. Discipliné. Pas un mauvais bougre.

3 DE CARREAU

Soldat au service des sages, sous les ordres du Sergent 8.

SANDRA, LA MANAGER D'USINE

Membre du Conseil des sages du Royaume Kallax et son actuelle présidente. Fait respecter les Règles à tous les sujets du Royaume. Est connue pour être tour à tour très gentille et très rude. Un gant de fer dans une main de velours, ou l'inverse, ou les deux, ou chacun son tour.

Dialogues

INTRODUCTION

NARRATRICE, chaleureuse

Bleu et Rouge, deux meeples sans doute un peu trop curieux ont quitté leur boîte et se sont aussitôt vu confier une mission de la plus haute importance : comprendre et résoudre les disparitions en nombre dans le royaume Kallax.

Sans autre indice que la providence, ils ont pris la route avec le Vagabond, fameux voyageur et rédacteur du BGG.

Suivez-nous dans la suite de leur aventure. Attention. Ça commence !

SCÈNE 1

VAGABOND,

Bruits d'ails

Rouge, maintenant !

Bruits de lutte, bruit furieux d'ails

Bleu, tire plus fort. Plus fort !

Bruit furieux d'ails, coup d'épée, râle d'agonie

Et voilà ! Bien joué les petits gars.

SCÈNE 2

Bruit de grillons, feu de bois ?!

BLEU, mastiquant

Je reprendrais bien un peu de mouche. Personne ne veut de ce morceau ? Hmm...

ROUGE, intéressé

Au fait, Monsieur l'aventurier... Savez-vous où nous sommes ? Comment vous faites pour vous repérer ? Vous avez une carte des environs ?

VAGABOND, professoral

Retiens bien ça mon garçon : l'important ce ne sont pas les cartes que l'on a en main mais d'avoir les bons objets ! Une bonne paire de bottes et une cafetière, italienne ça va de soi, et plus rien ne vous résiste !

ROUGE, inquiet

Et vous n'avez pas peur de voyager seul ?

BLEU, exalté

Je parie que vous maniez l'épée comme personne ! Tchac, tchac et re-tchac !

VAGABOND, fier

Oh non, surtout pas ! Une épée ça coupe, c'est dangereux.

Tu sais, tout le monde me connaît par ici. La renommée du BGG me précède et comme tout le monde préfère éviter la mauvaise publicité...

Rire léger

Personne ne me cherche de noises.

BLEU, déçu

Ah. Je vois.

VAGABOND, fier

Je suis très bien accueilli partout où je vais !

Ma dernière mauvaise expérience remonte à... des années. Ce fut particulièrement éprouvant...

Ils ont voulu me faire payer ma chambre ! À moi, un influenceur ! Sans aucun respect pour la visibilité que je leur apportais. Une visibilité Détachant les syllabes gra-tui-te. Ils n'ont rien voulu savoir. Des rustres.

Rires

Je leur ai mis un 1/10 bien mérité, ils n'ont pas dû voir beaucoup de touristes depuis !

C'était dans une boîte pas très loin d'ici. Un village un peu daté, avec son église, son cimetière... Peut-être que vous le connaissez ?

BLEU et ROUGE, ayant peur de comprendre

Un... village ?

VAGABOND, nerveux et enchaînant très vite

Oh ! Là-bas, un nuage de poussière !

BLEU, intrigué

Où ça ?

VAGABOND, soulagé

Rien. J'ai cru voir une caravane.

Les marchands du coin utilisent souvent des chameaux pour voyager d'une boîte à l'autre.

ROUGE, curieux

Et que transportent ces chameaux ?

VAGABOND, sérieux

Essentiellement d'autres chameaux. Comme ça, ils peuvent se relayer.

ROUGE, soucieux

Euh. Je le vois aussi votre nuage de poussière.

VAGABOND, surpris

Hmm. Ah oui.

Trop de poussière et trop rapide pour une caravane.

Rapidement, avec bruits de sac

Bon. Bah ce fut un plaisir. Mais il faut que j'y aille. Continuez tout droit.

BLEU, tentant le tout pour le tout

Mais ? Vagabond ! Vous ne pouvez pas nous laisser comme ça ?! Qu'est-ce qu'on va devenir ?

Bruit de pas rapides qui s'éloignent

ROUGE, étonné

Pas la peine de crier il est déjà loin

Qu'est-ce qui lui a pris ?

BLEU, inquiet

Aucune idée. Bizarre celui-là. Mais...

La poussière se rapproche ! On dirait...

Très inquiet

Ils sont armés !

Bruits de pas militaires en cadence, cliquetis d'armes

8 DE CARREAU, autoritaire

Vous là !

ROUGE, cherchant à se faire tout petit

Euh. Nous ?

8 DE CARREAU, autoritaire

Oui vous. Vous voyez quelqu'un d'autre ? Le Conseil vous réclame !

BLEU, soupçonneux

Le Conseil ?

Autres bruits de pas

3 DE CARREAU, essoufflé

3 au rapport.

8 DE CARREAU, autoritaire

Je t'écoute.

3 DE CARREAU, essoufflé

Rien à faire, sergent 8, il a filé trop vite.

8 DE CARREAU, autoritaire

On finira bien par l'attraper.

BLEU, étonné

Le Vagabond ? Vous le connaissez ?

8 DE CARREAU, déçu

On le cherche depuis un moment. Il doit comparaître devant la justice.

BLEU, exalté

La justice ? De quoi l'accuse-t-on ? Une action d'éclat ? Le vol des riches pour donner aux pauvres ? Une alliance avec les rebelles ?

8 DE CARREAU, méprisant

Des chèques en bois.

Une grande honte pour un meeple.

Mais ce n'est pas lui que nous étions venus chercher aujourd'hui.

En route ! Le Conseil vous attend.

ROUGE, inquiet

Le Conseil ? Qui-est-ce ? Qu'est-ce qu'il nous veut ?

8 DE CARREAU, autoritaire

Qu'est-ce que j'en sais ? Ce sont les ordres.

ROUGE, inquiet

Nous sommes prisonniers ?

8 DE CARREAU, autoritaire

Pas du tout. Vous êtes conviés avec force.

ROUGE, sarcastique

La nuance est subtile.

8 DE CARREAU, autoritaire

Prenez vos affaires et en route, nous avons du chemin à faire.

Bruits de pas, cliquetis d'armes

ROUGE, chuchotant

Qu'est-ce qu'ils nous veulent ?

BLEU, chuchotant

Aucune idée. C'est excitant hein ?

ROUGE, chuchotant

Excitant ?? Je suis mort de trouille. Ils n'ont pas l'air commodes.

BLEU, chuchotant

Ce sont des soldats. Tu t'attendais à quoi.

Parlant normalement

Hmm hmm. Vous êtes le Sergent 8 c'est bien ça ?

8 DE CARREAU, moins autoritaire

Sergent 8, compagnie Carreau, en effet.

Mais qui vous a permis de parler ?

BLEU, rusé

Je suis convié à vous suivre mais qu'est-ce qui nous empêche de discuter sur le chemin ?

8 DE CARREAU, réfléchissant à voix haute

Hmm. Oui en effet, j'imagine qu'on peut parler.

BLEU, rassuré

Donc vous êtes soldat ?

C'est une bonne situation, ça soldat ?

8 DE CARREAU, pensif

On ne peut pas se plaindre, la solde est belle et on voit du pays.

Pour tout vous dire, j'aspire à autre chose. De plus... thématique vous voyez. Avec des costumes, plus de couleurs, des chapeaux. J'aime beaucoup les chapeaux.

Soupire

Mais il m'a fallu me rendre à l'évidence. Je suis un homme/une femme de valeur, c'est mon atout principal, je ne peux pas y couper. J'ai donc fini par prendre le pli et j'ai rejoint les rangs comme toute ma famille avant moi.

BLEU, curieux

Et vous travaillez donc pour le Conseil ?

8 DE CARREAU, se rengorgeant

La compagnie Carreau assure la sécurité du Conseil et les missions spéciales comme celle-ci depuis toujours.

ROUGE, intervenant dans la conversation

C'est quoi au juste le Conseil ?

8 DE CARREAU, très étonné

Vous ne connaissez pas le Conseil ?

C'est l'assemblée des grands sages : ils décident de toutes les règles du royaume Kallax.

ROUGE, curieux

Qui sont ces grands sages ?

8 DE CARREAU, explicatif

Ils sont au nombre de cinq : le *Condottiere*, la Duchesse, le Répartiteur, la Reine de Trèfle et Sandra la *manager* d'usine, c'est elle qui préside en ce moment.

ROUGE, intéressé

Et qu'est-ce qu'ils nous veulent ?

8 DE CARREAU, sérieux

Ça je l'ignore.

Tout ce qu'on m'a demandé, c'est de vous ramener au Tipeee sacré.

BLEU, exalté

Le Tipeee sacré ? Qu'est-ce que c'est que ça ?

8 DE CARREAU, explicatif

C'est un des plus vieux lieux du royaume. À vrai dire, ce n'est pas vraiment une boîte : c'est une immense tente qui contient le Totem sacré en son centre. On l'a reconverti en siège du Conseil il y a des années.

On y trouve aussi de jolies peintures ancestrales, parfois identiques, parfois non. Vous aurez tout le temps de les observer une fois sur place.

BLEU, exalté

Tu vois Rouge, on en apprend des choses quand on voyage !

SCÈNE 3

Bruits de foules

8 DE CARREAU, chuchotant

Attendez ici que ce soit votre tour.

SANDRA, pas commode

Dans l'affaire qui les oppose aux hommes-rats des collines, les nains diplomates sont condamnés à verser 8 sacs d'or.

Exclamations de dépit

Entreposez l'or au fond du tipeee avec le reste et soyez fiers de participer à la consolidation de notre trésor public.

8 DE CARREAU, chuchotant

Ah. Visiblement, Sandra la manager n'est pas de bonne humeur.

ROUGE, chuchotant et inquiet

C'est... mauvais pour nous ?

8 DE CARREAU, chuchotant

Pas forcément. Elle est d'humeur très changeante vous verrez. C'est quitte ou double.

SANDRA, autoritaire

Affaire suivante.

8 DE CARREAU, chuchotant

Ah. Ça va être à vous.

SANDRA, autoritaire

Le Conseil va recevoir Bleu et Rouge, du Village.

8 DE CARREAU, attentif

Avancez devant le totem.

BLEU, toute petite voix

Euh. Bonjour.

Se reprenant, plus fort

Bonjour.

SANDRA, chaleureuse

Bonjour Bleu et Rouge et bienvenue au Conseil.

Ainsi, n'écoutez que votre courage, vous avez décidé d'enquêter sur les soi-disant disparitions ?

BLEU, très surpris

Comment savez-vous ça ?

SANDRA, pas commode

Vous savez à qui vous vous adressez ?

Nous avons nos sources dans tout le royaume. Rien ne nous échappe...

BLEU, bravache

Nous... On nous a en effet proposé d'enquêter.

C'est... interdit ?

SANDRA, chaleureuse

Interdit ? Non.

Mais en prétendant vous occuper de cette rumeur, vous mettez directement en cause l'autorité du Conseil, vous comprenez ?

BLEU, inquiet

Mais pas du tout, nous...

SANDRA, pas commode

Alors même que nous avons déjà pris toutes les dispositions nécessaires à ce sujet !

Solennellement

La semaine dernière, le Conseil a décidé la mise en place d'un numéro vert spécial enlèvement.

Chaleureuse

Toute personne disparue peut le joindre pour prévenir les autorités. Et ainsi disposer d'un soutien psychologique dans cette épreuve douloureuse.

À ce jour, nous n'avons encore reçu aucun appel. Au grand désespoir de Vert qui attend au bout du fil. Mais c'est tant mieux.

Pas commode

La situation est donc bien moins préoccupante que le prétendent les rumeurs.

Mais si jamais ça ne suffit pas, nous avons pour projet d'organiser une Commission d'enquête... Ou peut-être un Grenelle.

Comme vous le voyez, tout est sous contrôle.

BLEU, inquiet

Nous... ignorons tout de cela.

SANDRA, chaleureuse

Bien sûr. Vous êtes si jeunes. Vous ne pouviez pas savoir.

Pas commode

Pourtant c'est fini la loi de la jungle par ici : nul n'est censé ignorer la règle ! Vos actions mettent en péril l'équilibre du royaume. Au pied de ce totem sacré, faisons preuve d'observation, de rapidité. Bref, ne tournons pas autour du pot.

Je vous condamne...

BLEU et ROUGE, pétrifiés

Quoi ??

SANDRA, pas commode

Bruits de marteaux

... À une peine de travaux forcés. C'est la peine plancher. Vous prenez demain le bateau pour Puerto Rico.

Chaleureuse

Je n'ai pas d'autre choix vous comprenez. La règle c'est la règle. Mais je penserai très fort à vous. Et vous aurez du soleil.

Pas commode

Sergent 8, emmenez-les !

BLEU et ROUGE, pétrifiés

Non !!

SCÈNE 4

Petite pièce

8 DE CARREAU,

Je suis désolé.

Mais vous avez de la chance. À l'époque de la Reine de Coeur, on vous aurait coupé la tête.

Porte qui grince, clef dans la serrure

BLEU, terrifié

Attendez ! Vous ne pouvez pas nous laisser là ! Nous n'avons rien fait ! On ne savait pas.

8 DE CARREAU, se voulant rassurant

Allez, allez. C'est une dizaine de mauvaises années à passer.

Adieu Bleu et Rouge.

Pas qui s'éloignent

BLEU, terrifié

Non !!

ROUGE, en larmes

Bleu ! Nous sommes perdus... Je n'aurais jamais dû t'écouter !

BLEU, assommé

Mais...

OUTRODUCTION

NARRATRICE, chaleureuse

Aïe, aïe, aïe. Les aventures de nos deux héros tournent court. Cette exploration du royaume Kallax fut brève mais intense. Merci pour votre écoute !

Pause

Mais ? Est-ce vraiment la fin ? Le scénariste est-il déjà en panne d'inspiration ? Les figurants sont-ils en grève ? La production préfère-t-elle arrêter les frais de cette fresque à grand budget, faute d'un tipeee à la hauteur des ambitions ?

Vous le saurez en écoutant le prochain épisode de... Meeple Aventure, une minuscule odyssée.

Épisode 4 - Les dés sont rejetés

Personnages additionnels

LE DÉ-MASQUÉ

Héros pas solitaire du tout, leader du mouvement révolutionnaire des Dés-mocrates, déterminés à renverser la dictature du conseil.

LE JOURNALISTE

Seul journaliste d'investigation du royaume. Prêt à tout pour un bon scoop. A des contacts dans tous les milieux

L'INFIRMIÈRE ACARIÂTRE

Sa profession ne l'incite pas à voir la vie en rose. Mais sous ses airs revêches, cache un cœur d'or et une vocation qui ne vacille jamais.

JAUNE

Meeple disparu il y a des années de la boîte de Bleu de Rouge. Retrouvé récemment mais souffre de troubles nerveux. Ses révélations ne sont crues par personne.

Dialogues

INTRODUCTION

NARRATRICE, chaleureuse

L'heure est grave ! Bleu et Rouge, ignorants des règles du Royaume Kallax, se sont attirés les foudres du Conseil des sages. Condamnés à une peine de travaux forcés, ils attendent leur sentence dans les geôles du grand sac. Déboussolés, apeurés, affamés, nos héros font peine à voir.

Suivez-nous dans leurs aventures. Attention. Ça commence !

SCÈNE 1

Bruits de pas en boucle

ROUGE, apeuré

Qu'est-ce qu'on va devenir ?

BLEU, en colère

Ils n'ont même pas pris le temps de nous écouter !

Agrippant les barreaux et criant

Libérez-nous ! Nous sommes innocents ! Je veux parler au Conseil !

ROUGE, plaintif

Ça ne sert à rien. Personne ne nous écoute. On est perdu.

Nos parents vont s'inquiéter.

Je n'aurais jamais dû te suivre.

BLEU, inquiet mais bravache

Je... Je suis désolé de t'avoir emmené là-dedans.

Je pensais que... Que ce serait génial. Des voyages, de l'aventure ! Comme Conan quoi.

Pas qu'on serait jeté en prison au bout de deux jours...

ROUGE, nostalgique

On n'était pas si mal dans notre boîte. La vie était tranquille. J'aime ça moi quand c'est "tranquille".

Tu te souviens ?

BLEU, nostalgique aussi

C'était avant-hier mais ça semble si loin.

C'est vrai qu'on avait la belle vie. Mais...

ROUGE, nostalgique

Aller à l'école, se promener dans le village, aider nos parents. J'aurais pu faire ça toute ma vie. Une vie sans histoire tu vois.

Sans histoire mais heureuse.

BLEU, se justifiant

Mais j'aime les histoires moi !

Je pensais juste que... les histoires m'aimaient aussi.

Je voulais... voir autre chose. Grandir un peu. Gagner de l'XP. Décider de mon destin.

ROUGE, désabusé

Tu parles d'un avenir : 10 ans de travaux forcés...

BLEU, sincèrement désolé

Je suis désolé. Rouge. Je m'en veux énormément.

ROUGE, pragmatique

Arrête. J'ai décidé de te suivre, tu ne m'as pas forcé.

Ça ne sera peut-être pas si terrible après tout.

C'est quoi leurs « travaux forcés » ? On va casser des cailloux ?

LE DÉ-MASQUÉ, goguenard

Bonne pioche !

ROUGE, estomaqué et un peu fort

Mais ?! Qui êtes-vous ?

LE DÉ-MASQUÉ, fier

Chut. Moins fort.

Pause dramatique

Je suis le Dé-masqué.

ROUGE, étonné

Le... démasqué ? C'est raté pour la discrétion du coup.

LE DÉ-MASQUÉ, soupirant

Mais non. Le Dé... Masqué. En deux mots. Dé-masqué. Le justicier du cube à points !

BLEU

Ah d'accord. Avouez que c'est trompeur.

Qu'est-ce que vous faites ici ? Vous êtes aussi prisonnier ?

LE DÉ-MASQUÉ,

Détrompez-vous : je suis ici pour vous délivrer.

ROUGE, n'osant y croire

Nous délivrer ? Oh.

C'est d'accord bien sûr ! La sortie est par là ?

BLEU, suspicieux

Rouge ! Attends un peu !

Vous pouvez nous expliquer ?

LE DÉ-MASQUÉ, compréhensif

Hmm.

Comme vous le savez, le Royaume Kallax obéit aux ordres du Conseil. En apparence.

Mais quelques-uns n'acceptent pas l'autorité illégitime de ceux qui prétendent faire les règles.

Exalté

Nous, les Dés, nous désirons autre chose. Nous voulons défier et destituer ces détestables despotes. Démagogues, Décadents. Déraisonnables et Destructeurs. Dérangés et démodés. Déloyaux, déficients. Enfin, vous voyez l'idée.

S'énerve et accélère le dé-bit

Nous les Dés, Nous sommes déterminées à détrôner le Conseil, dépoussiérer le Royaume et déclarer une véritable démocratie. Bon débarras !

BLEU, enthousiaste

Des révolutionnaires !

LE DÉ-MASQUÉ, en colère

Il y a peu tout allait bien, mais le conseil a tout gâché.

Nous avons été désavoués, accusés d'être des démons du dieu Hasard, hors de contrôle, déclarés hors-la-règle. Déconsidérés, objets de dégoût, dénoncés, détenus pour certains. Absolument désespérant !

Mais c'est décidé, fini de déguster, on veut en découdre et défier leur autorité.

Désormais, Tous les dés sont avec moi, déterminés, dévoués à la cause et désireux d'en découdre ! Ce n'est que le début !

BLEU, ravi

C'est détonnant !

LE DÉ-MASQUÉ,

Mais on finira cette discussion plus tard. Il faut se dépêcher. Le Dé-coupeur a fait une déchirure dans le tissu, nous pouvons détalier par là.

ROUGE, déterminé

En route ! Bleu, l'aventure nous tend les bras. Rien n'est perdu.

BLEU, remis en selle

C'est parti !

SCÈNE 2

Bruits de foule

LE DÉ-MASQUÉ,

Bienvenue dans notre QG. C'est ici que la résistance s'organise. Je vais vous présenter toute l'équipe :

Dé-boire s'occupe du ravitaillement.

Dé-trempé du linge.

Dé-mineur et Dé-tonnant sont nos experts en explosifs.

Là, c'est Wright. Rolland Wright (british accent). Notre secrétaire : il écrit tout ce qui se passe. Pas question de rater le coche.

Bruit de dé au loin

Et lui là-bas, c'est Dé-tendu.

Parlant plus fort

Dé-tendu, ça va ?

LE DÉ-TENDU, relax

Ça roule et toi ?

LE DÉ-MASQUÉ, poli

Ça roule.

LE DÉ-MASQUÉ, sérieux

Comme vous le voyez, nos moyens sont dérisoires mais on se démène.

On n'est pas très intelligents, pas très rusés, pas très malins. Pas très astucieux, dégourdi ou perspicaces.

Mais nous sommes 6 fois mieux placés que quiconque pour faire face à la dictature du conseil. Il est temps de le destituer.

BLEU, batailleur

Votre combat est juste. En tant que meeple, nous ne pouvons pas tourner le dos à nos camarades Dés.

ROUGE, réaliste

En tant que meeple, on ne peut pas tourner le dos tout court.

De toute façon le conseil ne nous a pas laissé le choix. On est des vôtres !

LE DÉ-MASQUÉ, sérieux

Très bien. Je ne doutais pas de votre courage. Votre aide va nous être précieuse.

Mais trêve de bavardage. Quelqu'un veut vous parler.

LE JOURNALISTE, enthousiaste

Bonjour Bleu et Rouge. Je suis très heureux de vous rencontrer enfin.

BLEU, étonné

Bon...jour ?

LE JOURNALISTE, fier

Je suis journaliste au TIME, la gazette du royaume. C'est moi qui rédige les longues histoires. Vous avez peut-être lu mon reportage sur l'expédition Endurance ? Ou le cas Marcy ?

Surpris

Non ?

Sérieux

Je vous ai entendu lors de votre entrevue avec le conseil. Je réalise une longue enquête sur le sujet de ces disparitions. Votre témoignage pourrait m'être précieux.

ROUGE, gêné

C'est à dire que... On n'a pas grand-chose à raconter vous savez.

LE JOURNALISTE, rassurant

Ne soyez pas modeste. Le conseil vous a jeté en prison pour une bonne raison. Ils craignent votre initiative, ils ont beaucoup à perdre.

ROUGE, estomaqué

Le conseil a peur de nous ?

LE JOURNALISTE, sérieux

Ils ne vous ont pas tout dit : en réalité, les disparitions sont de plus en plus nombreuses. Mais ils ne peuvent pas admettre leur perte de contrôle. Et ne savent absolument pas comment gérer la crise.

Alors. Dites-moi tout, quelles sont vos pistes ?

ROUGE, gêné

C'est à dire...

BLEU, le coupant

Attendez.

Vous-même, vous enquêtez.

Vous m'avez l'air d'être un grand journaliste. Vous avez trouvé quelque chose ?

LE JOURNALISTE, se rengorgeant

En effet, j'ai découvert hier une piste très intéressante.

Mais le plus simple c'est que je vous montre sur place. Suivez-moi.

SCÈNE 3

Bruit de jardin

ROUGE, peu confiant

Quel sinistre endroit.

LE JOURNALISTE, expliquant

C'est la famille d'un des disparus qui m'a parlé de ce lieu.

Je vais vous faire rencontrer l'infirmière en chef. La voilà !

L'INFIRMIÈRE, sèche

Monsieur le journaliste. Déjà de retour...

Qui vous accompagne ?

LE JOURNALISTE, mielleux

Je vous présente Bleu et Rouge. Ils ont décidé de résoudre le mystère des disparitions et sont recherchés par le Conseil pour cela.

L'INFIRMIÈRE, sèche

Avec votre physique de Mennele, vous ne semblez pas vraiment taillés pour l'aventure.

LE JOURNALISTE, sérieux

J'aurais plutôt dit qu'ils ressemblent à des Manala.

L'INFIRMIÈRE, reprenant

J'ai bien dit de Mennele.

Mais si le Conseil en a après vous, j'imagine qu'il ne faut pas se fier aux apparences.

ROUGE, honnête

Pour tout vous dire...

BLEU, le coupant

Nous cherchons des informations sur ces disparitions. Qu'en savez-vous ?

L'INFIRMIÈRE, triste

Les disparitions... Toujours elles. Elles se multiplient sans que nous ne sachions pourquoi.

Mais depuis peu nous constatons aussi des... réapparitions. Toujours au même endroit : dans un cratère en plastique pas très loin d'ici.

Malheureusement, ceux que nous retrouvons ne sont pas en bonne santé. Ils sont très agités, ont peur de tout, tiennent des propos incohérents, ne reconnaissent pas leurs proches. Et sont bien incapables d'expliquer ce qui leur est arrivé.

Nous avons remis en état cet hôpital psychiatrique[a][b][c][d] et ouvert le SAV, Service d'Aide aux Victimes, pour les accueillir et tenter de les soigner.

LE JOURNALISTE, fier de lui

Impressionnant n'est-ce pas ?

L'INFIRMIÈRE, le coupant sèchement

C'est un travail harassant. Toutes les journées se ressemblent : je cours à droite, je cours à gauche, je cours après le temps, impossible de tout faire et le lendemain : retour à la case de départ, faut tout recommencer.

Et après on me trouve acariâtre mais pour être personnel soignant de nos jours, il faut la vocation, je vous le dis.

ROUGE,

Combien avez-vous de pensionnaires ?

L'INFIRMIÈRE,

Une dizaine à ce jour. De tout type. Des cartes, des dés, des meeples comme vous.

BLEU, surpris

Des meeples ! Qui sont-ils ? Est-ce qu'on peut les voir ?

L'INFIRMIÈRE, explicative

Il y a bien le meeples orange, arrivé des régions de l'Est. Mais il est à l'isolement.

Il a été mordu le mois dernier par un démon colérique. Un appétit vorace, connu pour avaler tout cru les proies les plus juteuses qui passent à sa portée. Heureusement il a l'écorce solide et n'a été que mordu. Je lui ai mis un pansement sur sa jambe de bois. On espère qu'il s'en remettra. En attendant, impossible de lui parler.

Un cas qui n'a de toute façon rien à voir avec les disparitions.

ROUGE,

Vous avez dit DES meeples, il y a donc au moins un autre !

L'INFIRMIÈRE, explicative

Un seul. Il s'appelle Jaune. Il n'est pas tout jeune.

ROUGE, n'osant y croire

Jaune ? Celui qui a disparu de notre boîte !?

BLEU, exalté

On peut le voir ?

L'INFIRMIÈRE, précautionneuse

Quelques minutes, pas plus. Il s'agite vite.

Bruits de pas

C'est lui, là au fond de la pièce.

Allez-y mais approchez-vous doucement. Vous avez 5 minutes.

Bruits de pas

BLEU, surpris

Jaune...

ROUGE, doucement

Bonjour Jaune...

JAUNE, ailleurs

Hmm...

BLEU, tout doucement

Mon grand-père nous a parlé de toi.

ROUGE, tout doucement

Tu avais disparu.

BLEU, pressant

Où étais-tu passé ? Qu'est-ce qui t'es arrivé ?

JAUNE, apeuré

Oh. Des meeples. Rouge. Bleu. On en voit de toutes les couleurs.

Rires

Moi je suis Jaune. Comme le soleil. Vous aimez le soleil ? On ne le voit plus par ici. Il fait toujours gris. Sombre. Triste. Vous me croyez ?

Chuchotant, tragique

Chut. Taisez-vous. Prenez garde.

Le monde n'est pas ce que vous croyez. Le royaume Kallax est minuscule.

Des... meeples gigantesques, hauts comme vingt boîtes, faits d'os et de viande, se servent de nous pour leur simple... plaisir. Ils m'ont manipulé, agité dans tous les sens. Une torture.

J'ai réussi à rouler pour leur échapper mais je me suis retrouvé dans un endroit sombre. J'ai survécu là des années, en mangeant des grains de poussière. Jusqu'à ce qu'un de ces... monstres me retrouve et me ramène au royaume...

Vous me croyez fou ? Je ne suis pas fou. Ceux qui le croient sont fous. Fous. Fous.

S'agitant et haussant la voix

Vous devez prévenir tout le monde. Il faut faire quelque chose. Nous sommes perdus.

ROUGE, effrayé

Jaune...

L'INFIRMIÈRE, professionnelle

Je dois vous demander de le laisser seul. Il s'agite de nouveau.

Éloignons-nous.

Bruits de pas

Je vous l'avais dit, il a perdu la tête.

ROUGE, dépité

Le pauvre.

BLEU, apeuré

Il a... inventé tout ça ? Il paraissait si sûr de lui.

ROUGE, apeuré

Arrête ! Des meeples de viande... Vingt boîtes de haut. Encore heureux qu'il ait tout inventé. Tu parles d'une vision d'horreur. Je vais en faire des cauchemars

BLEU, pas vraiment convaincu

Oui. Tu as sans doute raison.

Nous voilà bien avancés.

On peut voir vos autres patients ?

OUTRODUCTION

NARRATRICE, chaleureuse

Le bienveillant hasard a remis nos deux héros sur les rails de l'aventure. Ces nouvelles rencontres apportent cependant plus de questions que de réponses. Ce qu'on entrevoit de la vérité fait peur à voir. Brrr...

D'autres révélations attendent-elles Bleu et Rouge ? Sont-ils en mesure de résoudre ce mystère ?

Vous le saurez en écoutant le prochain épisode de... Meeple Aventure, une minuscule odyssee.

Épisode 5 - Foi d'un meeple !

Personnages additionnels

LE PRIEUR

Ecclésiastique en charge du monastère Rosenbergien. Germanophone de naissance mais multilingue. Bienveillant, tant qu'on respecte les (strictes) consignes de l'ordre et la « valeur travail ».

LE MOINE MUET

Il ne lui manque que la parole.

LE MOINE ALLEMAND

Il ne lui manque que la pratique du français.

Dialogues

INTRODUCTION

NARRATRICE, chaleureuse

N'écoutant que leur courage et leur manque d'appétit pour les travaux forcés, Bleu et Rouge se sont enfuis de leur prison, aidés en cela par leurs tout nouveaux alliés.

À leurs côtés,[e] ils ont rendu visite aux rares rescapés de ces affreuses disparitions, malheureusement rendus fous par le traumatisme. Sauf Jaune[f]. Mais ce qu'il raconte est encore pire que ce qu'on pouvait imaginer.

Suivez-nous dans la suite de leurs aventures. Attention. Ça commence !

SCÈNE 1

Bruits d'hôpital cris de patients au loin

ROUGE, perdu

On fait quoi maintenant ?

BLEU, déçu

Je ne sais pas. J'espérais vraiment en apprendre plus mais... rien. Aucun rescapé ne tient de propos cohérents. Que leur est-il arrivé ? C'est incompréhensible.

ROUGE, perplexe

À part... Jaune. Il parle lui.

Mais brrr... Je ne peux pas croire ce qu'il raconte.

Nous voilà bien avancés.

On fait quoi maintenant ?

BLEU, rassurant

On attend pardi ! La chance ne nous a jamais fait défaut jusqu'ici. Je suis sûr que le destin va nous indiquer quoi faire !

Bruits de course qui se rapproche

LE JOURNALISTE, essoufflé

Ah vous êtes là, je vous ai cherché partout.

La compagnie Carreau vient d'arriver, ils sont à votre poursuite. Ils fouillent tout l'hôpital. Ils sont furieux. Le sergent 8 voit rouge !

ROUGE, apeuré

Pourquoi toujours moi ? Je ne retournerai pas en prison ! Où peut-on se cacher ? Vite !

LE JOURNALISTE,

Je connais un endroit pas très loin d'ici. Ils n'oseront pas chercher là-bas. Suivez-moi !

SCÈNE 2

Bruits de vent dans les arbres, cloches au loin

ROUGE, étonné

Où sommes-nous ?

LE JOURNALISTE, fier

Vous êtes en sécurité.

Ah, voilà le prier, je vais vous le présenter.

Bruits de pas

Bonjour mon père.

LE PRIEUR, sur la défensive

Guten Tag! (*les mots en italique sont prononcés avec l'accent allemand)*

LE JOURNALISTE, mielleux

Je vous ai amené deux jeunes compagnons. Ils sont en danger et j'ai pensé qu'ils pourraient se réfugier ici.

LE PRIEUR, perplexe

Je vois. Je suis le Prieur *Blau*, je dirige ce monastère.

Comment vous appelez-vous ?

ROUGE, hésitant

Je m'appelle Rouge.

BLEU, hésitant

Et moi Bleu.

LE PRIEUR, surpris

Bleu tu dis ? Et d'où viens-tu ?

BLEU, hésitant

Du village.

LE PRIEUR, amusé

Wunderbar ! La branche paysanne de la famille. Je suis pour ainsi dire ton... cousin germain. Pour une coïncidence...

Vous vous dites en danger. Je ne désire pas savoir pourquoi. Ce monastère est un refuge ouvert à tous, quelles que soient vos raisons. Vous pouvez rester ici le temps qu'il vous plaira.

En revanche... Vous devez respecter toutes les règles de la communauté. La moindre tentative de triche, c'est le bannissement.

Vous comprenez ?

BLEU,

Oui.

ROUGE,

Oui mon père.

LE JOURNALISTE,

Vous êtes en sécurité ici. Je vous laisse. Je vous enverrai des messages pour vous tenir informés de ce qu'il se passe à l'extérieur. À bientôt !

Pas qui s'éloignent

LE PRIEUR, sérieux

Je vais vous faire visiter les lieux. Soyez attentif.

Bruits de pas

Notre monastère appartient à l'ordre des Rosenberguiens, le plus renommé du royaume, réputé pour son dénuement, presque aride.

Notre mission se partage entre le travail et la prière. Le travail occupe la majorité de notre temps, vous le constaterez très vite.

BLEU, pas enchanté

Ah.

LE PRIEUR, sérieux

Pendant la journée nous travaillons pour l'abbaye. Agriculture, artisanat, maintenance et entretien des bâtiments. La comptabilité aussi. Il faut faire l'inventaire permanent de nos ressources et de nos finances. Optimiser toutes les dépenses. Certains pourraient trouver ça laborieux, mais c'est notre plaisir. On appelle ça l'école allemande.

Tiens voilà justement frère *Schwartz* qui s'occupe de notre bétail.

Bonjour frère *Schwartz*. Comment vas-tu ?

LE MOINE MUET, muet

...

LE PRIEUR, sérieux

Tu es en pleine forme ! Ça tombe bien. Le frère *Braun* est souffrant. Il faudrait que tu le remplaces à la blanchisserie. Une fois que tu t'es occupé des bêtes bien sûr. Pas d'objection ?

LE MOINE MUET, muet

...

LE PRIEUR, sérieux

Ensuite tu pourras tondre la pelouse et cirer mes sabots. Sans oublier de préparer le repas bien sûr. Rien à redire à ça ?

LE MOINE MUET, muet

...

LE PRIEUR, sérieux

Alors c'est parfait. Encore merci et à tout à l'heure frère Schwarz.

Le frère *Schwartz* a fait vœu de silence, c'est très pratique.

Le soir, une fois nos tâches achevées, nous nous retrouvons tous pour la grande messe das Essen. Enfin autour du repas comme vous dites.

En parlant de repas, ne vous attendez pas à un menu à la carte, servi sur un plateau. C'est le même plat pour tout le monde. Ce soir c'est currywurst : un peu lourd mais ça tient chaud.

Mais tout de suite, c'est l'heure de la prière. Suivez-moi à la chapelle.

Sons de cloche, bruits de pas, porte qui s'ouvre

LE PRIEUR, chuchotant

Asseyez-vous au fond et écoutez.

Bruits de banc

LE PRIEUR, solennel

Mes bien chers frères.

Lecture de la règle selon Saint Uwe. Chapitre 2, Verset 3 : Construire un bâtiment.

Pour construire un bâtiment, vous devez choisir l'une des cartes Bâtiment disponible et en payer le coût.

FRÈRES, en chœur

ET EN PAYER LE COÛT !

LE PRIEUR, solennel

Le coût est indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte.

Les matériaux de construction sont le bois, l'argile, la pierre et la paille.

FRÈRES, en chœur

LE BOIS, L'ARGILE, LA PIERRE ET LA PAILLE !

LE PRIEUR, solennel

Certains bâtiments nécessitent des pièces pour être construits.

Placez le nouveau bâtiment sur une case vide de votre terre.

FRÈRES, en chœur

DE VOTRE TERRE !

SCÈNE 3

ROUGE, pensif

C'est... déconcertant.

BLEU, perplexe

J'ai rien compris. Et toi ?

Bruits de pas

LE PRIEUR,

Vous avez bien écouté ?

Ce que vous avez entendu est un extrait de la règle de notre ordre. Elle a été dictée par Saint Uwe, c'est notre saint patron.

BLEU, perplexe

Vous y comprenez quelque chose vous ?

LE PRIEUR, pédagogique

Sois patient Bleu.

Les règles de Saint Uwe demandent plusieurs lectures pour bien les comprendre. La première fois est brumeuse. La seconde fois un peu moins. Et un jour tout s'éclaire. Il suffit d'avoir la foi.

BLEU, pas convaincu

Euh. D'accord.

LE PRIEUR,

Gut ! Vous savez tout ce qu'il faut pour vivre parmi nous. Maintenant c'est à vous de jouer. Enfin de travailler.

Pour commencer, passez voir le frère tailleur : il va vous donner votre froc. Puis vous irez balayer le cloître. Et laissez les moines tranquilles, eux aussi ont du travail.

SCÈNE 4

Bruits de balais

BLEU, rageur

Il est rouillé le destin. On doit sauver le royaume et on se retrouve à balayer.

ROUGE, pragmatique

Au moins on est en sécurité. Je préfère ça aux travaux forcés !

BLEU, rageur

Tu vois une différence ? Le prieur a dit qu'ici c'était travailler toute la journée sauf quand on s'arrête pour écouter des textes incompréhensibles.

Et la nuit on dort en cellule...

ROUGE, rassurant

Sois patient. On ne va pas rester ici pour toujours. Attendons que le Conseil nous oublie et, ensuite, on reprendra nos aventures.

Et puis, tu vois mieux à faire ? On ne sait toujours pas comment résoudre toute cette histoire.

BLEU, se calmant

C'est vrai qu'on manque d'indices. Ça fait quatre jours qu'on a quitté notre boîte et...

ROUGE, surpris

Quatre jours ? J'ai l'impression que ça fait quatre mois !

BLEU, se remémorant

Faut-dire qu'on en a vu et appris plus en quatre jours que depuis notre naissance. On a rencontré un villageois, une Voyante, le Vagabond, la compagnie Carreau, le Conseil des sages, des Dés révolutionnaires, un journaliste, une infirmière et ses patients et maintenant des moines... Tous sont au courant des disparitions.

Et pourtant, on n'a rien appris sur cette malédiction, c'est rageant !

ROUGE, pensif

La seule chose que l'on sait... C'est que les disparitions surviennent à l'ouverture de la boîte.

BLEU, estomaqué

Rouge.

ROUGE, pensif

Mais c'est quoi cette ouverture de boîte. Qu'est-ce que ça signifie ?

BLEU, un peu plus fort

Rouge !

ROUGE, pensif

Et qu'est-ce qui déclenche cette ouverture ? Comment en être averti ?

BLEU, très fort

ROUGE !

ROUGE, surpris

Oui. Qu'est-ce qui te prend ?

BLEU, exalté

Regarde ce vitrail ! Tu vois ce que je vois ?

ROUGE, ahuri

Une boîte !

BLEU, exalté

Oui.

ROUGE, ahuri

Ouverte.

BLEU, exalté

Oui.

ROUGE, ahuri

Et un meeples qui monte au ciel !

BLEU, exalté

C'est bien ça ! Ce vitrail illustre une disparition !

ROUGE, volontaire

Mais alors... Les moines doivent savoir quelque chose. Il faut les interroger.

BLEU, excité

Il y en a un qui passe de l'autre côté du cloître. Monsieur, Monsieur !

ROUGE, le reprenant

On dit « frère » ici.

BLEU, haussant la voix

Monsieur frère !

ROUGE, parlant à lui-même

J'espère que celui-ci n'a pas fait vœu de silence.

BLEU, haussant la voix

Monsieur frère !

LE MOINE ALLEMAND, bienveillant

Wer bist du mein Junge?

BLEU, stoppé dans son élan

Euh. Pardon ?

LE MOINE ALLEMAND, se répétant

Wer bist du mein Junge?

ROUGE, déçu

Vous ne parlez pas français ?

LE MOINE ALLEMAND, soucieux

Ich habe nicht verstanden, was du gesagt hast.

Hmm. Warte eine Minute!

Bips

LE TRADUCTEUR AUTOMATIQUE, voix robotique

Je ai pas compris quoi tu dit as.

ROUGE,

Que... Qu'est-ce que c'est. ?

LE TRADUCTEUR AUTOMATIQUE, voix robotique

Ceci est mon automatique traducteur.

Pas cher mais pas très efficace. Il fait quelques *Fehler*.

BLEU, déçu

Ça va être compliqué de se comprendre.

ROUGE, voulant y croire

On peut quand même essayer.

Parlant tout doucement

Vous... voyez... ce... vitrail ?

Qu'est... ce... que... ça... signifie. ?

LE PRIEUR, en colère

Bleu ! Rouge ! Je peux savoir ce que vous faites ?

BLEU, penaud

Euh. Nous... avons vu ce vitrail et...

LE PRIEUR, en colère

Assez ! Je vous avais demandé deux choses. Balayer et ne pas importuner les frères. De votre faute, nous avons cherché Frère Weiss partout. Impossible de le localiser correctement.

BLEU, penaud

Non non. Mais ce vitrail...

LE PRIEUR, en colère

Assez !

S'adressant au moine

Danke. Du kannst wieder arbeiten gehen.

S'adressant à Bleu et Rouge, radouci

Alors Bleu et Rouge, expliquez-moi ce qu'il se passe.

BLEU, rassuré

Des gens disparaissent dans le royaume. Et ça se passe comme sur ce vitrail !

LE PRIEUR, pensif

Ce vitrail ? Mais non enfin, ça n'a rien à voir. Il s'agit là d'une représentation du livre Saint de la règle : la montée au ciel. C'est un miracle survenu aux premiers temps de cette boîte. La boîte s'ouvre, une grande lumière apparaît et nous, meeples, sommes emportés vers les cieux. Puis ressuscités dans la boîte quelques heures plus tard, comme purifiés.

ROUGE, énervé

C'est exactement ça ! C'est ce qui se passe actuellement partout dans le royaume !

LE PRIEUR, irrité

Vous mélangez tout. Seuls les croyants peuvent prétendre à un tel miracle.

Ce sont les frères Feldiens qui vous ont raconté ça ? Il ne faut surtout pas les croire, ce sont des mécréants. Ils croient à la chance, cette hérésie. Lazare est leur Saint patron, c'est dire ! Ils embauchent des... Dés. Pouah !

BLEU, suppliant

C'est ce qui se passe, je vous assure ! Ce n'est pas un miracle, c'est une malédiction !

LE PRIEUR, excédé

PAS... UN... MIRACLE ?

Trop c'est trop. Vous bafouez la parole divine. Sortez d'ici ! Hors de ma vue !

BLEU, terrorisé

On s'en va, on s'en va.

SCÈNE 3

Bruits de vent et de pas

BLEU, surpris

Notre séjour a été court.

ROUGE, résigné

Tu dois être satisfait. Toi qui voulais partir à peine arrivé.

Mais on fait quoi maintenant ?

BLEU, enthousiaste

Je ne vois qu'une seule solution.

Il faut trouver du renfort, quelqu'un qui aura toutes les compétences pour nous aider.

ROUGE, circonspect

Sherlock Holmes ?

BLEU, enthousiaste

Mais non Rouge : Conan pardi !

OUTRODUCTION

NARRATRICE, chaleureuse

Décidément, nos deux meeples sont incapables de rester en place. Ils pensaient avoir trouvé un refuge temporaire mais les voilà de nouveau sur les routes, sans direction à suivre et les autorités aux trousses.

Trouveront-ils le Conan de la légende ? Pourra-t-il les aider dans leur quête ?

Vous le saurez en écoutant le prochain épisode de... Meeple Aventure, une minuscule odyssée.



Une illustration de Julien Nem

Épisode 6 - Les forces du mâle

Personnages additionnels

L'AVOCATE

Lady Over, femme du Lord du même nom. Avocate spécialisée en propriété intellectuelle, elle veille aux intérêts de Conan comme une chatte sur sa poule aux œufs d'or.

CONAN™

Héros mythique du Royaume Kallax. Synonyme de force, de courage, de bravoure et de teint huilé.

LE GARDE DU CORPS

Kevin Costner de Conan, il veille sur sa sécurité comme une mère-poule sur son chaton.

Dialogues

INTRODUCTION

NARRATRICE, chaleureuse

Décidément Bleu et Rouge ne tiennent pas en place. À ce rythme-là, ils auront bientôt fait le tour de toutes les boîtes du royaume.

Pendant ce temps, malheureusement, la situation empire sans que nos deux héros parviennent à y remédier. Quelques alliés mais aucun indice. Beaucoup d'ennemis mais aucune piste.

Leur seul recours, leur dernière chance ? L'immense, le mythique, le monolithique : Conan !

Suivez-nous dans la suite de leurs aventures. Attention. Ça commence !

SCÈNE 1

ROUGE, pas convaincu

Donc le plan c'est d'aller trouver Conan.

Écoute, si tu le dis...

Encore faut-il savoir où le chercher, ce Conan. Tu as une idée ?

BLEU, plus si sûr de lui

Euh...

Pas vraiment.

Mais pour bien localiser Conan, rien de tel qu'un bon éditeur !

L'AVOCATE, très sérieuse

Messieurs.

BLEU, sursautant de surprise

Argggh !

Mais c'est une manie dans ce pays !

ROUGE, blasé

Je trouve qu'on s'y fait.

Qui êtes-vous ?

L'AVOCATE, très sérieuse

Je suis Lady *Over*, du cabinet *D&D*, avocate spécialisée en propriété intellectuelle. Mais dans ce cas précis, ce sont plutôt les propriétés musculaires de mon client que je cherche à protéger. Je représente les intérêts de Monsieur Conan, dit le Barbare.

Voici ma carte de visite.

BLEU, ahuri

Conan ! Vous le connaissez donc ?

L'AVOCATE, très sérieuse

Arrêtez immédiatement ! Je suis venue vous ordonner de ne plus prononcer le nom "Conan", sous peine de poursuites. Des poursuites pas triviales dans votre cas.

"Conan" est une marque déposée.

BLEU, perplexe

Je... Je ne comprends pas ? On ne peut pas utiliser le nom de Co...

ROUGE, le coupant

Le nom du héros barbare !

L'AVOCATE, très sérieuse

Ah. Je vois que le meeple rouge a compris le principe.

BLEU, perplexe

Mais pourquoi ?

L'AVOCATE, très sérieuse

Mon client est LE héros du royaume. Un trésor national. Ça attire les convoitises et les contrefaçons. Pour protéger son image, tout usage de son nom est désormais encadré et j'y veille.

BLEU, un peu déçu

Ah.

On peut le rencontrer ?

L'AVOCATE, très sérieuse

Son agenda est très chargé. Pourquoi désirez-vous le voir ? Si c'est pour une photographie dédicacée, écrivez à son courrier des lecteurs, j'ai autre chose à faire.

BLEU, suppliant

Non, non. La situation est grave. Lui seul peut sauver le royaume !

L'AVOCATE, très sérieuse

Hmm. Ce programme ne peut que lui plaire.

Suivez-moi, je vais vous obtenir une entrevue.

SCÈNE 2

LE GARDE DU CORPS

Dans son oreillette

J'ai l'avocate et deux invités surprise porte 2.

Se tournant vers Bleu et Rouge

Je dois vous fouiller.

Tournez-vous.

Dans son oreillette

Ils sont *clean*, je les emmène.

L'AVOCATE, très sérieuse

Nous prenons la sécurité de Monsieur Conan très au sérieux.

BLEU, un peu déçu

Il ne peut pas assurer sa sécurité seul ?

L'AVOCATE, très sérieuse

Ses talents sont bien au-dessus de tout ça. C'est un Héros je vous le rappelle.

LE GARDE DU CORPS

On le protège essentiellement de ses fans les plus chaleureux. À leur contact, Monsieur Conan a tendance à fondre.

Il faut ensuite des semaines pour le raffermir. Une vraie plaie.

BLEU, impressionné

Ah quand-même.

Dites-donc, cette boîte est majestueuse. Quel volume !

Et ils n'ont pas lésiné sur les meubles.

ROUGE, blasé

Mouais. Des chandeliers, des coffres. Des coffres, des chandeliers. Des crânes. C'est un peu... bling-bling tout ça.

LE GARDE DU CORPS

C'est lui là-bas. Tenez-vous bien.

L'AVOCATE, très sérieuse

Il a sa façon à LUI de s'exprimer, ne soyez pas surpris.

BLEU, groupie

C'est lui ! Enfin !!

Quelle force, quelle élégance, quel charisme !

Je suis « tutémou ». Euh. Tout ému.

L'AVOCATE, très sérieuse

Comme je vous le disais, son programme est très chargé.

À cette heure-ci, il prend son petit-déjeuner. Il suit un programme nutritionnel très précis.

S'approchant

Monsieur Conan.

CONAN™, toujours content de lui

Oui ?

L'AVOCATE, très sérieuse

Ces deux meeples souhaitent vous rencontrer.

CONAN™, toujours content de lui

Bonjour.

Asseyez-vous, il termine dans un instant.

Servez-vous en tartines et goûtez cette confiture. La meilleure confiture de « fig » du royaume !

À bien étaler surtout : tchac, tchac et re-tchac.

Bruits de mastication

Alors. Dites-lui ce qui vous amène.

BLEU, trop impressionné pour parler, balbutiant

Je... Euh...

ROUGE, y allant

Monsieur Le Barbare...

CONAN™, grand prince

Il vous en prie : appelez-le « Le Héros Cimmérien ».

ROUGE, jouant le jeu

Monsieur Le Héros Cimmérien : je suis Rouge et mon ami Bleu ici présent est son plus grand fan. Enfin votre plus grand fan. Enfin il est fan.

CONAN™, flatté

Quelqu'un de goût assurément.

Restez cependant à distance, on ne sait jamais.

BLEU, trop impressionné pour parler

Je...

GARDE DU CORPS, très sérieux

Monsieur, votre barbier est arrivé.

CONAN™, expliquant

Ébarbage tous les matins. Son secret pour un teint luisant. Magnifique n'est-ce pas ?

Continuez, continuez.

ROUGE, pragmatique

Nous venons demander votre aide.

CONAN™, fier

Vous êtes au bon endroit. Rien ne lui résiste.

De quoi s'agit-il ?

ROUGE,

Nous tentons de résoudre la malédiction des disparitions. Vous en avez entendu parler ?

CONAN™, moqueur

Aaaah !

C'est donc vous les deux meeple recherchés par le Conseil ! Les futurs sauveurs du royaume.

Dédaigneux

« Meeple Saga » comme titrait le TIME.

L'AVOCATE, très sérieuse

« Meeple Aventure ».

CONAN™, moqueur

Vous ne chercheriez pas à lui faire de l'ombre, par hasard ? Rires

ROUGE,

Euh... Pas du tout. Nous avons besoin de votre aide.

CONAN™, sûr de lui

Ah ! Vous savez qui est derrière tout ça et vous avez besoin d'un peu de force pour le secouer. Dites-lui qui c'est et il n'en fera qu'une bouchée.

GARDE DU CORPS, très sérieux

Monsieur, votre masseur est arrivé.

CONAN™, sûr de lui

Voix de publicité

Tous les matins, Il applique une sous-couche *Citadel*. Faites comme lui : redonnez à votre peau l'éclat qu'elle mérite !

Retour à une voix normale

Continuez, continuez.

BLEU, toujours trop impressionné

On... Je... Ah.

ROUGE, honnête

On ne sait pas. Pour être honnêtes : nous ne savons rien. Malgré nos efforts.

Mais Bleu pensait que vous pourriez justement nous aider à trouver les responsables ?

CONAN™, pas emballé

Ah.

Vous avez demandé à Sherlock Holmes ? Les enquêtes c'est davantage son rayon.

ROUGE, flatteur

Mais c'est vous le héros intrépide !

CONAN™, se rengorgeant

Oui c'est vrai.

ROUGE, flatteur

Que rien n'effraie !

CONAN™, se rengorgeant

C'est exactement ça.

ROUGE, flatteur

Qui sort victorieux de toutes les situations.

CONAN™, se rengorgeant

On ne peut pas mieux le dire.

ROUGE, flatteur

Un destin hors du commun.

CONAN™, fier comme un pape

C'est lui !

Vous l'avez convaincu. Il va vous aider. Le royaume Kallax a besoin de lui, c'est évident. Et seuls, vous ne risquez pas de vous en sortir, il se trompe ? Rires

BLEU, retrouvant enfin la parole

J'en étais sûr ! Merci Monsieur Co..., Monsieur Le Héros Cimmérien. Merci.

CONAN™, pragmatique

C'est bien naturel.

GARDE DU CORPS, très sérieux

Monsieur ! On me signale une attaque.

CONAN™, pragmatique

Tiens donc ! Et c'est quoi cette fois ? Des guerriers pictes ? Un serpent géant ? Un dragon ?

GARDE DU CORPS, très sérieux

Une pieuvre monstrueuse s'en prend à votre bateau de plaisance. Les gardes ont été tentaculés à l'arrière du navire et réclament votre aide.

CONAN™, pragmatique

Ah. Enfin un peu d'action ! Il faut tout faire soi-même. Rires

Pour les détails, voyez avec son avocate.

Bruits de pas qui s'éloignent puis bruits de combat au loin

Pendant tout le reste de la scène on entend la voix de Conan au loin : « Hop ! Hop ! Prends-ça vermine. Et là ça fait mal ? Encore raté ! Trop lente pour moi. Et hop ! Paf dans l'œil. Essaye-encore. Tu fatigues ? »

L'AVOCATE, très sérieuse

Vous avez de la chance, il semblerait que mon client vous apprécie.

BLEU, ravi

Ah ? C'est vrai ? Je suis trop content.

Qu'est-ce qui vous fait dire ça ?

L'AVOCATE, très sérieuse

Vous êtes toujours en vie.

Pour votre proposition d'aventure aussi vous avez de la chance : la période est plutôt calme.

BLEU, subjugué et ravi

Sa technique de combat est... impressionnante ! Il est partout à la fois. Cette pieuvre passe un mauvais quart d'heure.

ROUGE, pressant

Tant mieux s'il est disponible. Il n'y a pas de temps à perdre.

L'AVOCATE, très sérieuse

Parfait alors. Monsieur Conan sera chez vous dans six mois. Mais sans engagement bien sûr. En cas de difficulté logistique, les délais ont tendance à se rallonger. Disons deux ans maximum.

ROUGE ET BLEU, ahuris

Deux ans ??

L'AVOCATE, très sérieuse

Dans tous les cas, le scénario devra être validé en amont. Vous prévoyez une campagne complète ?

ROUGE ET BLEU, ahuris

Le scénario ?

L'AVOCATE, songeuse

Il faudrait d'ailleurs penser à revoir le nom.

Avec la même voix épique que le générique

« Conan Aventure, une fabuleuse odyssée »

Ça sonne bien mieux.

Revenant vers Bleu et Rouge

Je parle bien sûr du scénario de votre collaboration. Les exploits attendus de Monsieur Conan. Vous n'avez pas ça en tête ?

Il nous faut tous les détails pour préparer son rôle. Coudre les costumes, répétez les cascades, engagez les doublures.

BLEU, ayant peur de comprendre

Attendez !

L'AVOCATE, perplexe

C'est toute une organisation, qu'est-ce que vous imaginez ? Vous avez pu voir une partie de son équipe mais il faut aussi son entraîneur...

BLEU, abasourdi

Hein ?

L'AVOCATE, énumérant

Son naturopathe...

BLEU, abasourdi

Hein ?

L'AVOCATE, énumérant

Son *coach* de vie...

BLEU, abasourdi

Hein ?

L'AVOCATE, énumérant

Son *community manager*...

BLEU, abasourdi

Hein ?

L'AVOCATE, énumérant

Son metteur en scène.

BLEU, ayant peur de comprendre

J'ai peur de comprendre.

Vous voulez dire que... Co... Le Héros Cimmérien est... un acteur ? Tout ça c'est du chiqué ?

L'AVOCATE, très sérieuse

Monsieur Conan est un acteur certes mais le meilleur dans son domaine. Un mythe vivant. Nous ne pouvons pas risquer qu'il lui arrive quelque chose. Ses apparitions sont donc... organisées à l'avance, oui.

BLEU, inquiet de la réponse

Et cette pieuvre ?

L'AVOCATE, très sérieuse

Une figurine embauchée pour faire de la... figuration. Elle va tenir tête à Monsieur Conan avant de feindre la défaite. Ça rend l'entraînement plus... vivant vous comprenez ? Et ça fait tellement plaisir à Monsieur Conan. C'est important pour sa confiance en lui. Sous des dehors virils, il cache une sensibilité fragile. Les monstres répugnants, les princesses en détresse, les trésors fabuleux l'aident à rester lui-même.

BLEU, dépité

Mais... Ce n'est pas du jeu !

LE GARDE DU CORPS, très sérieux

Alors. Si je puis me permettre : tout dépend de ce qu'on entend par « jeu ». Certains observateurs y voient une activité autotélique, détachée du réel. Mais je penche pour ma part pour une vision plus progressiste qui ferait du jeu avant toute une posture, un état d'esprit. Une activité en quelque sorte transactionnelle, passerelle entre le cercle imaginaire du jeu et notre froide réalité. Un mécanisme à la fois animal et vital.

Dans le cas de Monsieur Conan, je pense pouvoir dire que...

Bruits inquiétants

ROUGE, inquiet

Attendez. Qu'est-ce que c'est ? Il se passe quelque chose. Le sol tremble.

LE GARDE DU CORPS, s'affolant

Ramenez Monsieur Conan. Immédiatement.

Ceci n'est pas un exercice ! Je répète ! Ceci n'est pas un exercice !

BLEU, horrifié

La boîte. Elle... Elle s'ouvre !

CONAN™, au loin et complètement affolé

La boîte ! Au secours, sauvez-moi, sauvez-moi ! Faites quelque choooooose !

OUTRODUCTION

NARRATRICE, chaleureuse

Ah. Le sauveur tant espéré n'est peut-être pas à la hauteur des attentes. Mais, par le plus grand des hasards, voilà Bleu et Rouge au centre de l'action. La boîte s'ouvre...

Retenez votre souffle et restez à l'écoute. Le dénouement approche.

Mais ça, vous le constaterez en écoutant le prochain épisode de... Meeple Aventure, une minuscule odyssée.

Épisode 7 - Révélés au grand jour

Personnages additionnels

ROSE

Meeple de viande de 10 boîtes de haut. Joue aux jeux de société de manière... peu conventionnelle.

Dialogues

INTRODUCTION

NARRATRICE, chaleureuse

Vous vous souvenez ? Nous avons laissé nos deux héros Bleu et Rouge alors qu'ils assistaient pour de vrai à l'ouverture d'une boîte de jeux ! L'ouverture d'une boîte de jeu ! En di-rect chez vous ! Ne ratez ça sous aucun prétexte ! Approchez-vous et tendez l'oreille. Attention. Ça commence !

SCÈNE 1

Bruit grondants, boîte qui s'ouvre, chute d'objets, cris épars, vent soufflant très fort

ROUGE, complètement affolé

Oh mon jeu ! Quelle horreur. Bleu ! Tu vas bien ?

BLEU, complètement affolé

Je suis là. Accroche-toi, tout s'envole ! Ahhhhhhhh.

ROUGE, complètement affolé

Le vent est de plus en plus fort. Et toute cette lumière. Nous sommes perdus !

Je... vais... lâcher.

BLEU, complètement affolé

Rouge ! Tiens-bon.

BLEU, mâchoires serrées

Regarde !

Le couvercle. Il a pres...que... dis... pa... ru.

Tous les bruits s'arrêtent d'un coup puis un petit boum quand tout retombe

BLEU, essoufflé

Aïe !

Rouge, ça va ?

ROUGE, le souffle coupé

Ça va ! Enfin je crois.

Un bras. Deux bras. Une jambe. Deux jambes. Tout semble en place, je touche du bois.

Je n'ai jamais eu aussi peur de ma vie !

C'est... fini ? On est sauvés ?

BLEU, émerveillé

La boîte est grande ouverte. Tout est lumineux. C'est incroyable.

ROUGE, horrifié

Bleu ! Regarde !

L'avocate, Conan, le garde du corps... Ils ne bougent plus. Qu'est-ce qui leur arrive ?

Bruits de pas.

BLEU, perplexe

Messieurs ? Madame ?

Vous m'entendez.

Tapotements sur le plastique

Ils sont complètement figés.

Tapotements plus fort

Monsieur Conan ? Monsieur le héros Cimérien !

Tapotements beaucoup plus fort

Monsieur Co... Aahhhh !

Bruit de chute

Monsieur Conan ! Vous allez bien ?

Il est tombé d'un coup.

Monsieur Conan ?

Il est toujours aussi figé.

Bruits de pas.

ROUGE, terrifié

Qu'est-ce qui se passe Bleu ? Qu'est-ce que c'est ?

BLEU, perplexe

On y est. C'est ce que Jaune racontait ! L'ouverture de la boîte, la paralysie...

ROUGE, pensif

Mais pourquoi pas nous ?

BLEU, perplexe

Je ne sais pas.

ROUGE, eureka

Et si... et si c'était LEUR boîte. C'est l'ouverture de LEUR boîte qui les a mis dans cet état-là... C'est donc EUX qui souffrent de la malédiction.

BLEU, impressionné

Tu veux dire que nous ne sommes pas de cette boîte-ci...

ROUGE, fier de lui

...donc nous ne sommes pas touchés quand elle s'ouvre !

BLEU, convaincu

Ça se tient ! Bravo Rouge !

ROUGE, un peu rassuré

Je me sens mieux.

Enfin un peu mieux.

Qu'est-ce qu'on fait ?

BLEU, pensif

Aucune idée.

Plus doucement

Dis. Tu entends ce bruit ?

ROUGE, terrifié

Je n'entends rien.

Bruits de vent qui passe en trombe

Ah si je l'entends ! ça recommence !

Bruits de vent qui passe en trombe

Conan ! Conan !!

Il a disparu.

BLEU, pas rassuré

J'ai vu passer quelque chose. Venant du ciel, très vite. Et tchac, Conan n'était plus là.

ROUGE, démoralisé

Il a été emporté...

Une disparition. Une de plus.

J'ai les jetons Bleu !

BLEU, pleurant.

Oh non. Conan était unique. Le socle du royaume. On n'en fait pas d'autres comme lui. Le moule est cassé. C'est une tragédie.

Sanglots

Là regarde !

Sur le plateau. Un truc rose, énorme, qui bouge !

Rire d'enfant tonitruant et déformé

ROSE, jouant et mimant des voix

Monsieur, vous voulez un peu de thé ?

Non merci, j'aime pas ça.

Paf !

ROUGE, terrifié

Ahhhhhhhhhhhhhhhhhhhh ! C'est quoi ça encore ?

BLEU, affolé

Viens Rouge ! Vite, cachons-nous là ! Ici. Derrière ce coffre.

Bruits de pas rapides

ROUGE, affolé et de plus en plus vite

Mais qu'est-ce que c'est que cette horreur ? Un monstre très ancien objet d'un culte fou ? Un singe géant japonais ? Un paquebot insubmersible mais oh mince un iceberg ? C'est quoi ? C'est quoi ?? Dis-moi, je ne tiens plus.

BLEU, courageux

Ne bouge pas. Je jette un œil.

Bruits de vent qui passe en trombe

Ho ! C'est pas passé loin.

Bruits de vent qui passe en trombe

Chuchotant

Rouge... Je... Je pense avoir compris.

C'est un doigt. Un doigt immense, haut comme une maison.

ROUGE, refusant d'y croire

Un doigt ? Comment ça un doigt ? Je sais ce que c'est un doigt. On en trouve surtout au bout des mains. Souvent par cinq. C'est pratique. On peut tenir des choses avec. Mais jamais vu un doigt de la taille d'une maison. Ça serait ridicule. Tu imagines ?

Rire forcé

Tu imagines ??

Toute petite voix

Tu crois vraiment que c'était un doigt ?

BLEU, réfléchissant

C'est l'explication la plus logique.

Attends, regarde ! Un autre doigt ! C'est bien ça. J'ai même aperçu l'ongle.

ROUGE, effrayé

Ne m'en dis pas plus, je suis à deux doigts de tout abandonner.

Je ne veux pas y croire.

Mais qui ? Quoi ? Qui est au bout de ces doigts ?

Et quelle taille ferait quelqu'un avec des doigts pareils ? Tu y as pensé ?

Dix ? Quinze ? Vingt boîtes de haut ?

BLEU, surexcité

Sans doute que oui.

C'est bien Jaune qui avait raison, tout se tient.

ROUGE, apeuré.

On est fichu. Tout est perdu.

BLEU, rassurant et chuchotant

Rouge. Calme-toi. Tiens-toi tranquille.

Pour l'instant, on ne risque rien.

ROUGE, boudeur

C'est aussi ce que croyait Monsieur Conan. On voit où ça l'a mené.

BLEU, ragillard

Rouge. C'est une chance folle !

ROUGE, éberlué

Une chance ? Une chance folle ?

Haussant le ton

Mais tu es devenu fou ?

BLEU, réprimandeur et chuchotant à nouveau

Chut ! Tu vas nous faire repérer.

ROUGE, chuchotant

Oh, pardon !

Chuchotant

Mais tu es devenu fou ?

BLEU, enthousiaste

Mais non. On doit résoudre le mystère des disparitions, non ? On cherche depuis des jours. Et là, bam, on y assiste en direct. Aux premières loges, servis sur un plateau, le plateau de Conan !

C'est génial ! C'est maintenant que tout se joue !

ROUGE, très sceptique

Euh. D'accord. Si tu veux?

Et tu proposes quoi ?

Tu veux aller demander au gros doigt ce qui se passe ?

Je te regarde d'ici si ça ne te dérange pas.

BLEU, déterminé

Bah oui. S'il faut, j'irai lui parler.

Mais on peut déjà regarder ce qu'il fait. Je vais jeter un autre œil.

ROUGE, sarcastique.

Fais-gaffe, c'est le dernier.

BLEU, attentif

Silence puis de nouveau un rire d'enfant

Alors... Ils sont plusieurs, plusieurs doigts. Une dizaine. Ils déplacent les figurines sur le plateau. Ça bouge dans tous les sens.

ROUGE, curieux

Tu comprends ce qu'ils cherchent à faire ?

BLEU, attentif

Non, c'est complètement désordonné. Les doigts sautent d'un objet à l'autre, le matériel est tout secoué. C'est insensé. Le digital, ça me dépasse.

LA MAMAN, voix forte, distante et déformée

Rose ! Où es-tu ?

On mange dans 5 minutes, va te laver les mains et aider ton frère à mettre la table.

ROUGE, horrifié

Aaaaah. C'était quoi ça ?

BLEU,

Aucune idée, c'était... affreux.

ROSE, toute sage, voix distante

Oui maman. J'arrive.

ROUGE, horrifié

Ça continue !

Regarde ! Le couvercle bouge. La boîte se referme !

BLEU, déçu

Oh non, c'est trop bête !

Bruits de pas

ROUGE, horrifié

Bleu ! Qu'est-ce que tu fais ? Reviens !

BLEU, forçant la voix

Attendez ! Qui êtes-vous ? Ne partez pas !

Nous venons en paix. Écoutez-moi !

Vent soufflant très fort, bruit grondant, boîte qui se ferme

ROUGE, horrifié

Trop tard. Reviens Bleu !

BLEU, pragmatique

Je sais. Je suis là.

Accroche-toi bien.

Vent soufflant très fort, bruit grondant, boîte qui se ferme

ROUGE, horrifié et blasé

Ça n'arrêtera donc jamais.

Bruits qui s'arrêtent

LE GARDE DU CORPS, professionnel

Qu'est-ce qui s'est passé ?

Monsieur Conan ? Où est monsieur Conan ? Monsieur Conan a disparu.

Passez tout au peigne fin, il faut le retrouver.

Bruits de pas qui s'éloignent.

L'AVOCATE, professionnelle

C'est affreux.

Notre assurance ne prévoit rien pour les catastrophes surnaturelles.

C'est la faillite... la fin de notre boîte.

Faut vite que je refasse mon CV.

Bruits de pas qui s'éloignent.

ROUGE, s'inquiétant

Mais attendez !

On a tout vu on vous dit ! Les doigts ! Les voix !

BLEU, pragmatique

Trop tard, ils sont partis.

Ils étaient pressés de passer à autre chose.

Les disparitions, on dirait qu'ils préfèrent ne pas y penser.

ROUGE, toujours sous le choc

Je les comprends.

Mais moi je ne parviens pas à oublier. Quelle vision d'horreur.

BLEU, pensif

Et ces voix étranges ? Tu as compris ce qu'elles disaient ?

ROUGE, apeuré

J'étais terrorisé.

Mais c'était bien des voix. Deux voix.

BLEU, pensif

Donc il y a au moins deux « créatures ». Qui parlent entre elles.

« DES meeples géants » disait Jaune.

ROUGE, terrifié

Mais !

Mais arrête, tu veux que je m'évanouisse ?

Je suis en train d'essayer d'admettre l'existence de ce "monstre", qui fait cent fois ma taille.

Et toi, toi tu m'en inventes déjà toute une famille !

BLEU, pensif

Une famille ! C'est peut-être bien ça.

Une drôle de famille, même.

Ça doit être très bizarre d'être fait de chair tu penses pas ? C'est tout mou. Comment ils tiennent en un seul morceau ? Et puis, ils doivent être très fragiles. Comment ils se réparent ? Un coup de scie et de colle à bois, ça doit pas marcher pour eux.

Non vraiment, j'aimerais bien en savoir plus sur eux, pas toi ? Parce que là, on ne sait toujours pas comment faire.

ROUGE, apeuré

Comment faire ? Comment faire quoi ?

BLEU, pensif

Et qu'est-ce qu'ils peuvent bien manger ? Pas de la viande, j'espère, ça serait bizarre ! Du bois peut-être ? Mais je n'espère pas ! Brrrr.

ROUGE, apeuré

Comment lutter contre des meeples de viande de vingt boîtes de haut, tu veux dire ?

BLEU, pensif

Surtout que vu leur taille, il doit falloir en avaler des quantités. Ils ne doivent faire que manger toute la journée. Des repas d'ogres : du gigot en planches, des tartines de pin sylvestre, de la bûche en dessert arrosé de whisky d'écorce...

ROUGE, apeuré

Mais c'est impossible de les vaincre ! Tu es complètement fou. Mieux vaut renoncer.

BLEU, pensif

Et leurs meubles ? Ils ont des meubles à leur taille tu penses ? Fait en chair eux aussi ? Pas pratique.

ROUGE, apeuré

C'était une belle odyssee, merci pour ce moment, mais trop c'est trop. Je rentre au village.

BLEU, se voulant rassurant

Attends. Ne te décourage pas si vite enfin.

On commence seulement à comprendre ce qu'il se passe.

ROUGE, démoralisé

Comprendre ? Comprendre quoi ? Il n'y a rien à comprendre. Ce monde est complètement fou. Rien n'a de sens.

BLEU, motivé

Au contraire Rouge ! On vient de percer une partie du mystère. C'est un progrès formidable.

On ne peut pas garder ça pour nous, il faut prévenir tout le royaume. Viens !

ROUGE, démoralisé

Oh non. C'est reparti.

OUTRODUCTION

NARRATRICE, chaleureuse

Je ne vous avais pas menti. Au tournant de leur épopée, Bleu et Rouge commencent enfin à percer les origines du mystère. Rien n'est encore gagné bien sûr mais comme tout bon pion ouvrier, ces deux-là sont pleins de ressources.

Quel est le plan de Bleu ? Comment compte-t-il combattre ce nouveau danger ? Vous le saurez en écoutant le prochain épisode de... Meeple Aventure, une minuscule odyssee.

Épisode 8 - Conseil d'amis

Personnages additionnels

SHERLOCK HOLMES

Le plus fin limier du royaume, enfin l'un d'entre eux. Capable de trouver une anguille sous une botte de foin. Peu avare de conseils. Parle avec un léger accent londonien, qu'il perd subitement en cas de stress.

Dialogues

INTRODUCTION

NARRATRICE, chaleureuse

Souvenez-vous. L'enquête de Bleu et Rouge a fait un bond en avant lorsqu'ils ont pu assister en direct aux agissements des Doigts, les extrémités roses, et pulpeuses, des créatures géantes dépeintes par Jaune.

À la fois terrifiés et fiers de leur découverte, ils ont décidé de tout raconter. Mais qui peut les croire ?

Suivez-nous dans la suite de leurs aventures. Attention. Ça commence !

SCÈNE 1

Bruits de foule, marteau en bois

SANDRA, autoritaire

Silence. La séance du Conseil reprend.

Ces deux meeples, activement recherchés, sont inconsciemment venus se livrer eux-mêmes. Ils méritent bien quelques minutes de notre attention !

BLEU, chuchotant

Tu vois, je te l'avais dit !

SANDRA, autoritaire

Après tout, ça ne retarde leur sentence que de quelques minutes.

ROUGE, chuchotant

Tu vois, je te l'avais dit !

SANDRA, autoritaire

Allez-y. On vous écoute.

BLEU, brave

Alors tout a commencé il y a quelques jours à peine. Rouge et moi étions deux petits meeples, au fond de notre boîte, inconscients de l'existence même d'un royaume Kallax. Lorsque...

Fondu. La musique prend le pas sur les paroles de Bleu

...nous rendre à l'évidence. Des créatures, immenses, manipulent le matériel de jeu et les habitants du royaume. C'est donc ça les fâcheuses disparitions !

Bruits de foule, cris, huées

SANDRA, autoritaire

Un ramassis de sornettes !

Gardes, emmenez ce fauteur de trouble.

Et libérez le deuxième qui, au moins, sait se tenir calme.

ROUGE, craintif mais brave à son tour

Attendez ! Écoutez Bleu ! Il a risqué sa vie et la mienne pour obtenir ces informations. Vous nous avez condamnés aux travaux forcés. Et pourtant il est revenu ici pour tout vous dire. Il m'a convaincu que ça en valait la peine. Il peut vous convaincre aussi.

Vous devez l'écouter. Ce n'est plus juste un Bleu, c'est un héros. Un vrai meeple. Pas un faux-jeton !

BLEU, ému

Rouge !

ROUGE, brave à son tour

Qu'est-ce que vous avez à perdre ? De quoi avez-vous peur ? S'il dit vrai, on peut faire quelque chose à condition de le faire tous ensemble ! Le coopératif c'est à la mode non ? Et protéger le royaume, ce n'est pas justement votre rôle ?

BLEU, en rajoutant

J'ai des preuves ! Laissez-moi vous montrer.

SANDRA, pensive

Hmm. Attendez. Des preuves vous dîtes ?

Vous ne seriez pas simplement en train d'essayer de sauver votre peau ?

BLEU, suppliant

Non, pas du tout. J'ai pensé à un moyen... pour que vous puissiez voir ce qu'on a vu.

SANDRA, pensive

Comment comptez-vous vous y prendre ?

BLEU, ragailardi

Il nous faudra avoir toutes les cartes en main pour réussir ! Donnez-nous quelques jours et vos meilleurs atouts !

SANDRA, pensive

Vous m'en demandez beaucoup ! Mais vous avez de la chance, je suis dans un bon jour.

Vous connaissez déjà la compagnie Carreau si je me souviens bien ?

BLEU, se rappelle

La dernière fois, nous avons fait connaissance avec Sergent 8. Un sacré numéro.

SANDRA, autoritaire

Sergent 8 !

SERGEANT 8, aux ordres

Au rapport !

SANDRA, autoritaire

Vous accompagnerez donc messieurs Rouge et Bleu. Faites ce qu'ils vous demandent, mais ne les laissez filer sous aucun prétexte. Pas question de vous défausser.

SERGEANT 8, aux ordres

À vos ordres. J'aurais à cœur de mener à bien ma mission. Croyez-moi, ces deux-là vont se tenir à carreau ou je vous les ramène à coups de pique !

En aparté

Pour le trèfle en revanche, rien ne me vient.

SANDRA, autoritaire

Très bien, alors c'est décidé.

Je vais aussi vous adjoindre un observateur, quelqu'un capable de vous surveiller, et de vous épauler le cas échéant.

Sergent 8, faites appelez Sherlock Holmes.

SERGENT 8, gêné

Sherlock Holmes ? C'est-à-dire...

SANDRA, agacée

Oui. Sherlock Holmes. Qu'est-ce-qu'il y a ?

SERGENT 8, hésitant

Sherlock Holmes. Hmm. Sherlock Holmes. Bien sûr madame.

Mais... lequel ? Le royaume en compte une dizaine me semble-t-il. Enfin je crois.

SANDRA,

Une dizaine déjà ? Bon bah prenez le premier qui sera disponible.

Solennellement

Bleu, je vous accorde, tem-po-rai-rement, ma confiance. Ne la trahissez pas.

Sergent 8, au passage pensez à libérer tous ces meeples qui encombrent les geôles du royaume. Et la prochaine fois, imprimez les avis de recherche en couleur, ça facilitera l'identification des suspects.

SCÈNE 2

SHERLOCK HOLMES, fier

Enchanté, je suis Holmes. Sherlock Holmes.

BLEU, sérieux

Enchanté Monsieur Holmes.

SHERLOCK HOLMES, fier

Alors, si je puis me permettre, je vous conseille de m'appeler *Mister* Holmes, please.

Alors. Il paraît que vous avez un mystère à me soumettre ?

BLEU, précis

Ah non, pas du tout.

SHERLOCK HOLMES, fièrement

Ah bon ? Vous êtes sûr ? Mais vous savez qui je suis ? Sherlock Holmes, le détective de bon conseil.

Je sors victorien de toutes les enquêtes !

SERGEANT 8, autoritaire

Monsieur Holmes. Vous avez été nommé pour rendre compte des agissements de ces deux meeples. Les décisions reviennent à Bleu et Rouge. Enfin je veux dire messieurs Bleu et Rouge.

SHERLOCK HOLMES, vexé

Très bien. Très bien. Si c'est comme ça, je resterai muet. Plus un mot. Puisqu'on a que faire de mes services, je me tais. Vous ne m'entendrez plus. Une vraie carpe. Motus et bouche cousue. Stop.

Alors ? Quel est le programme ?

BLEU, autoritaire

Nous devons nous rendre dans une boîte bien précise. Sergent 8, vous avez une carte ?

SERGEANT 8, étonné

Une carte ? Mais vous avez tout un jeu qui vous accompagne !

BLEU, expliquant

Non, une carte ! Un plan ! Le plan du royaume !

Bruit de carte qui se déplie

Alors. C'est cette boîte. Hmm...On peut passer par ici puis par là. C'est le plus court.

Allons-y ! Pas de temps à perdre.

SHERLOCK HOLMES, pédant

Alors, si je puis me permettre, je vous conseille plutôt de réfléchir à la situation. La précipitation n'est jamais la bonne façon d'agir. Regardez-moi. J'étudie, j'analyse, je compare, je commente. J'interroge, j'examine, je soupèse, je médite. Je raisonne, j'observe, je cogite, je déduis.

Hé ! Attendez-moi !

SCÈNE 3

BLEU, enthousiaste

Nous y voilà.

ROUGE, étonné

Ça n'a pas changé !

SHERLOCK HOLMES, dédaigneux

Ah. C'est donc ici que vous vouliez m'emmener ?

Je ne suis pas familier de ces *party-games* (*accent prononcé).

ROUGE, n'ayant pas compris

Ces quoi ?

SHERLOCK HOLMES, insistant

Ces *party-games*.

ROUGE, n'ayant toujours pas compris

Ces quoi ?

SHERLOCK HOLMES, abandonne

Ces *party-games** (prononcé à la française). Ces jeux d'ambiance quoi.

ROUGE, comprenant enfin

Ah. Ces *party-games** (*accent prononcé).

SHERLOCK HOLMES, dédaigneux

C'est ça. Je peine à qualifier ça de "boîte". C'est un peu... élémentaire si vous voyez ce que je veux dire. Du genre à plaire à Watson. Pfff.

SERGENT 8, aux ordres

Alors on y est. Que fait-on maintenant, monsieur Bleu ?

BLEU, organisé

Premièrement, il faut faire évacuer les habitants de cette boîte.

Si vous parlez à la Voyante, elle convaincra facilement les autres. Dites que vous venez de notre part.

SERGEANT 8,

Deux et Trois, allez la prévenir.

BLEU,

Il faut évacuer tous les habitants sauf un. Il nous faut un cobaye.

SERGEANT 8, suspicieux

Un cobaye ? C'est dangereux ?

BLEU, pas assuré

Je n'espère pas mais je ne peux rien promettre.

SERGEANT 8, a une idée

Alors en guise de cobaye, je peux plutôt vous proposer un loup. Un loup-garou. Il est justement dans cette boîte.

Quatre et Cinq, allez le chercher.

ROUGE, curieux

Un loup-garou, tiens tiens...

Bruits de pas qui s'en vont puis reviennent

LOUP-GAROU, se débattant

Qu'est-ce que vous me voulez ? Je n'ai rien fait !

ROUGE,

C'est bien lui ! Bonjour, comme on se retrouve.

SHERLOCK HOLMES,

Alors, si je puis me permettre, cet individu est visiblement coupable d'actes criminels. Je vous conseille de ne pas vous en approcher.

ROUGE, impressionné

Comment vous le savez ?

SHERLOCK HOLMES, fier

Ces menottes ne mentent pas.

ROUGE, déçu

Ah.

Sergent 8, pourquoi est-il arrêté ?

SERGENT 8, expliquant

Il a été démasqué la nuit dernière. On le cherchait depuis un moment. Fin de la partie pour lui.

ROUGE,

Qu'est-ce qu'il a fait ?

LOUP-GAROU, se débattant

Rien, je n'ai rien fait. Je suis victime d'une bavure policière.

SERGENT 8, autoritaire

Mensonges !

Toutes les nuits, cet individu se rend coupable d'un assassinat. Si encore il était loup-garou pour une nuit. Par-ci, par-là. Les nuits de pleine lune par exemple. Ça se comprendrait, c'est naturel. Mais non, lui était loup-garou TOUTES les nuits. Et paf un villageois. Et paf une petite fille. Aucune retenue.

LOUP-GAROU, suppliant

Ce n'est pas moi, je vous le jure, je n'ai rien fait ! D'ailleurs je suis doux comme un agneau.

Je suis victime d'un coup monté, le bouc-émissaire de cette tragédie.

SERGENT 8, pas commode

T'es plutôt la brebis galeuse du troupeau.

LOUP-GAROU, outragé

Tant de duplicité. J'en reste bouche beeeeh.

SERGENT 8, pas commode

Arrête la comédie et revenons à nos moutons !

Avoue. Joue carte sur table !

LOUP-GAROU, avouant subitement

Bon OK, vous avez raison, c'était bien moi. Mais, c'est mon destin, qu'est-ce que j'y peux ?
Qu'est-ce que vous me voulez au juste ?

BLEU, sérieux

Rien. On ne vous veut rien.

En fait c'est simple, vous allez rester ici avec nous.

LOUP-GAROU, suspicieux

Et ?

BLEU, sérieux

Et c'est tout.

Enfin presque. Nous allons ouvrir la boîte.

ROUGE, SERGENT 8, LOUP-GAROU, SHERLOCK HOLMES, affolés

Ouvrir...la... boîte ?

BLEU, didactique

Ouvrir la boîte.

C'est une petite boîte et avec l'aide de la Compagnie Carreau ça ne devrait pas être trop difficile.

ROUGE, impressionné

Mais oui ! Ça peut marcher !

SERGENT 8, récalcitrant

C'est-à-dire... On n'a jamais rien fait de tel. Je ne sais pas si...

BLEU, didactique

On l'ouvre et on la referme. Le test devrait suffire. Le Conseil vous a demandé de m'aider n'est-ce pas ?

SERGENT 8, obéissant

Oui. C'est vrai Monsieur Bleu. À vos ordres.

Soldats, répartissez-vous à chaque coin.

LOUP-GAROU, suspicieux

J'ai un mauvais pressentiment.

SERGEANT 8,

Poussez à mon commandement !

Un !

Deux !

SOLDAT 2, aux ordres

Oui chef ?

SERGEANT 8, fatigué

Non. Pas vous, Soldat Deux. Je compte, pour vous donner le signal.

Je reprends et restez à votre place cette fois.

Un !

Deux !

Trois, on pousse !

Bruit de boîte qui s'ouvre, vent qui enfle

LOUP-GAROU, terrifié

Ahhhhhh ! Non !

SERGEANT 8, autoritaire

Ça marche !

Poussez le couvercle sur le côté. Doucement. Oui voilà, continuez. Stop !

Vent qui s'arrête

SHERLOCK HOLMES, respectueux

C'est... prodigieux. Jamais je n'aurais imaginé cela possible.

Mais qu'est-ce qu'on est censé voir ?

ROUGE,

Regardez derrière vous. Le loup-garou...

SHERLOCK HOLMES, affolé

Il est... Figé... Il est mort ?

BLEU, rassurant

Non ! Bien heureusement. Simplement paralysé par l'ouverture de sa boîte.

ROUGE, expliquant

Mais pas nous. Car nous ne sommes pas de cette boîte, vous comprenez ?

SHERLOCK HOLMES, dédaigneux

Hmm. Je comprends. C'est d'un simplisme.

Et maintenant qu'est-ce qu'on fait ?

BLEU,

Mettez le loup-garou à l'abri et cachons-nous.

Il va falloir être patients.

SCÈNE 4

SHERLOCK HOLMES, impatient

On attend depuis des heures. Vous êtes sûrs qu'il va se passer quelque chose.

BLEU,

Je ne suis sûr de rien. Mais ça vaut le coup d'essayer.

SCÈNE 5

SHERLOCK HOLMES, impatient

C'est long.

Je vous ai déjà raconté la fois où j'ai retrouvé Jack l'éventreur ? Caché sous un lampadaire.

ROUGE,

Chut.

SCÈNE 6

SHERLOCK HOLMES, impatient

Et cette fois où j'ai découvert le Colonel Moutarde se préparant un en-cas dans la cuisine ? À la bougie.

SERGEANT 8, impatient

Pas un bruit !

SCÈNE 7

SHERLOCK HOLMES, s'ennuie

Watson me manque.

BLEU,

Restez tranquille.

SCÈNE 8

SHERLOCK HOLMES, s'ennuie

Je...

BLEU, ROUGE et SERGENT 8 en chœur

Mais taisez-vous !

SCÈNE 9

...

SCÈNE 10

ROUGE, perplexe

Ça fait quand même longtemps qu'on attend.

SHERLOCK HOLMES,

Alors , si je puis me permettre, je vous conseille d'abandonner maintenant
Il ne se passera visiblement rien de plus.

BLEU,

Chut ! Écoutez !

SERGEANT 8, interloqué

Là-haut ! Mais qu'est-ce que c'est ?

C'est énorme !

BLEU, didactique

Des doigts. Ce sont des doigts.

SHERLOCK HOLMES, tremblant et sans accent

Ils... ils viennent par ici. Je vous avais pourtant conseillé de partir d'ici avant qu'il ne soit trop tard...

ROUGE, terrorisé et tremblant

Et ça, dans le ciel, qu'est-ce que c'est ?

C'est immense... Ça s'approche !

Ce n'est pas la lune, on est en plein jour.

Bleu, qu'est-ce qu'on a fait ?

BLEU, téméraire

La lune n'a pas de nez.

La tête, c'est la tête !

ROUGE, terrorisé et tremblant

La tête ? Tu veux dire que ça, c'est... un sourire ça ? Jamais été aussi terrorisé par un sourire.
On est perdus.

BLEU, téméraire

Reprends-toi, Rouge, tu t'attendais à quoi ? C'est le moment où jamais.

À tue-tête

Ho hé ! Les doigts !

Se tournant vers les autres

Criez avec moi ! C'est maintenant ou jamais !

SHERLOCK HOLMES, tremblant et sans accent

Je... Je ne vous le conseille pas. Vraiment pas.

BLEU, à tue-tête

Ho hé ! Les Doigts !

BLEU, accompagné par ROUGE et SERGENT 8

Ho hé ! Ho hé !

BLEU, dépité

Je ne crois pas qu'ils nous entendent...

SERGENT 8, interloqué

En effet. Regardez. Ils s'en vont. C'est une chance qu'ils n'aient rien trouvé à leur goût.

Et la boîte. Elle se referme toute seule !

Vent qui enfle et déenfle en un instant

BLEU, dépité

Elle est refermée.

Je... Je pensais vraiment qu'ils nous remarqueraient cette fois.

Vous pouvez dire aux habitants de revenir, ils ne risquent plus rien.

LOUP-GAROU, se réveillant doucement

Il... Il s'est passé quoi ? Je ne me souviens de rien. Un grand noir. Comme si j'avais fermé les yeux en pleine nuit. Ma hantise.

Qu'est-ce que vous m'avez fait ? C'est inadmissible ! J'ai des droits, tout de même !

SERGENT 8,

Tu n'as rien, arrête ton cinéma.

Allez, emmenez-le. Il doit être jugé demain.

LOUP-GAROU, renfrogné

Relâchez-moi : je suis innocent ! Ou presque. En tout cas, je mérite bien une réduction de peine !

Pas qui s'éloignent

BLEU, sarcastique

Sherlock Holmes ? Tout va bien ? Vous ne dites plus rien.

SHERLOCK HOLMES, perdu

Je...

Alors, si je puis me le permettre, je vais de ce pas aller rendre compte au Conseil. Je suis leur détective après tout.

BLEU, fièrement

Nous y allons tous. On a besoin d'aide.

OUTRODUCTION

NARRATRICE, chaleureuse

Et voilà. Bleu et Rouge ne sont plus les seuls à savoir. Grâce à eux, tout le Royaume Kallax sera bientôt au courant de l'existence des doigts.

OK.

Mais. À quoi bon ? Savoir c'est bien mais... Que faire des informations ? Est-il seulement possible d'enrayer cette malédiction ?

Et bien ça, vous le saurez en écoutant le prochain épisode de... Meeple Aventure, une minuscule odyssee.

Épisode 9 - Tour de chauffe

Personnages additionnels

GÉNÉRAL TOULTAN

Va-t-en-guerre. Comme dit le proverbe « Quand vous tenez une arme, tout ressemble à une cible ».

SAVANT FOU

Génie insensé. Ou fou génial.

Dialogues

INTRODUCTION

NARRATRICE, chaleureuse

Souvenez-vous. Grâce à Bleu et Rouge, tout le Royaume Kallax connaît désormais le péril qui le menace : les Doigts ! Et tout ce qu'on risque de trouver à leurs extrémités. Désormais écoutés et respectés, avec le soutien du Conseil et de leurs anciens alliés, les voilà chargés d'une mission diplomatique.

Suivez-nous dans la suite de leurs aventures. Attention. Ça commence !

SCÈNE 1

Bruits de salle de réunions, chaises qui raclent

ROUGE, plus mûr

Bonjour à toutes et à tous. Merci d'être venus aussi vite.

Vous avez tous reçu le *brief* rédigé par Bleu sur ces désormais célèbres Doigts. C'est un problème majeur et nous avons besoin d'un coup de pouce.

Le Conseil m'a demandé d'organiser cette cellule de crise, en urgence, pour faire face à une situation inédite.

Nous disposons de peu de temps, je vous propose d'exposer vos idées, toutes vos idées, même les plus saugrenues. Nous allons les examiner ensemble et décider d'un plan d'actions.

Qui commence ?

GÉNÉRAL, vindicatif

Général Toultan, à vos ordres !

Il y a un remède simple, qui a toujours fonctionné face à l'adversité : l'anéantissement.

J'ai établi le plan de bataille.

Première étape: on attire le Doigt sur un terrain dégagé.

Deuxième étape : on lui tire dessus. On le tape aussi. Je dispose d'un régiment de lanciers spécialisés, justement, contre les phalanges. Mais je peux aussi mobiliser une dizaine de chars, un bataillon d'orcs et deux mages surpuissants prêts à en découdre.

Si ça ne suffit pas, j'envoie les Space Marines et les Stormtroopers™.

BLEU, plus mûr

Merci Général. Mais on cherche plutôt une solution moins brutale pour commencer. Nous ne savons même pas si leurs intentions sont mauvaises.

GÉNÉRAL, vindicatif

Dans mon domaine, jeune meeple, on détruit et on pose les questions ensuite.

S'il reste quelque chose à interroger.

Les plus éminents experts du Pentagone ont travaillé sur ce plan, il est infaillible. Même si, d'un autre côté, je préfère les plans en hexagones.

On peut attaquer dans la matinée, on attend le go.

ROUGE, conciliant

Très bien Général, on a bien noté votre proposition. Mais restons ouverts à d'autres pistes. Une idée ? Quelqu'un ?

SAVANT FOU, ravi

La télépathie !

BLEU, surpris

Euh ? C'est-à-dire ?

SAVANT FOU, allumé

La télépathie ! Je travaille dans ce domaine depuis des années, jusqu'alors sans résultat. Mais lors de ma dernière expérimentation, je suis parvenu à entraîner des lapins à lire dans les esprits. Un entraînement ninja et quelques substances bien... choisies suffisent.

Le résultat est concluant. J'ai rentré toutes les données dans mon supercalculateur : tous les nombres sont en progression !

ROUGE,

Malheureusement, nous avons ici affaire à des doigts. Pas des lapins. Ni des ninjas.

Une autre idée ?

GÉNÉRAL, tout excité

L'attaque frontale ! Taïaut, tayaut, à l'abordage !

ROUGE, sérieux

Calmez-vous Général enfin. Autre chose ?

PARTICIPANT, hésitant

On pourrait essayer la communication visuelle ? Certaines peuplades ont mis au point un langage à base de pictogrammes. Drôle de concept mais ça fonctionne.

Sinon, on peut aussi communiquer par le biais d'images, dixit Jean-Louis.

ROUGE,

Hmm. Merci pour vos... propositions. Je constate que vous avez surtout retenu le mot "saugrenu" de l'exercice. Mais des idées plus concrètes et réalistes sont tout aussi utiles à ce stade. Je vous écoute toujours. Rassurez-moi.

SAVANT FOU, allumé

J'ai une idée ! Une machine à communiquer. On ne peut pas la déplacer mais elle n'est pas très loin d'ici, suivez-moi !

SCÈNE 2

Bruits d'usine

SAVANT FOU, illuminé

C'est une machine étonnante. On saute sur les lettres et la machine les prononce à très fort volume.

Laissez-moi vous montrer. Et protégez-vous les oreilles.

Escalade la machine en soufflant.

SAVANT FOU, illuminé

C'est parti.

MACHINE

H. E. L. L.

SAVANT FOU, illuminé

Vous voyez ! C'est fascinant, écoutez la suite.

MACHINE

Oooooooooo

Bruits de la machine qui s'éteint lentement, faute de batterie

SAVANT FOU, de loin, dépité

Oh non ! Non non non.

ROUGE, blasé

Que se passe-t-il ?

Bruits de désescalade

SAVANT FOU, embarrassé

La machine... Elle n'a plus de piles. Impossible de la faire fonctionner sans cela.

ROUGE, espérant

Des piles ? Et on peut en trouver ?

SAVANT FOU, pensif

Non.

En revanche, je peux tenter d'en fabriquer. Hmm. Il me faudrait du cuivre.

Mais pour acheter du cuivre il me faut de l'argent. Pour avoir de l'argent, il faut que je vende de l'or. De l'or je peux l'échanger contre des épices. Les épices, on en trouve chez le marchand. Et tout ce qu'il demande c'est des étoffes. À la tannerie, on m'en donnera contre des fourrures. Je peux en commander au trappeur. Ce qu'il lui faut c'est une casserole. Une casserole en cuivre...

ROUGE, sérieux

Bon, je vois. Je vois même très bien malheureusement. Une autre idée ?

GÉNÉRAL, tout excité

Un crochet du droit ! Suivi d'un uppercut. Paf.

VOYANTE, affirmée

Moi. J'ai peut-être la solution.

BLEU, heureux

Madame la Voyante ! Ça fait longtemps.

VOYANTE, fière

Bonjour Bleu et Rouge. Je ne m'étais pas trompé à votre sujet, n'est-ce pas ?

ROUGE, sérieux

En effet, vous aviez vu juste. Vous avez une autre idée ?

VOYANTE; expliquant

Pour mes potions, il me faut des ingrédients bien particuliers. J'ai découvert il y a peu une boîte de très belle envergure. Et on trouve dans cette boîte un curieux dispositif qui pourrait nous être utile ici.

ROUGE, sérieux

Faut voir. Montrez-nous.

Bruits de pas qui s'éloignent

SAVANT FOU, pensif

Il me faut aussi du Zinc. Je peux envoyer un ouvrier à la mine mais il me manque une pièce pour le payer. À moins que je passe d'abord faire un tour à la banque. Mais la banque est déjà occupée. Ou alors je vends le cuivre...

SCÈNE 3

Bruits d'oiseaux incessants

VOYANTE, haussant le ton pour se faire entendre

Vous voyez, c'est ce truc-là. On dirait une petite maison creuse. Avec un trou à la base et un trou au sommet, là à côté du toit.

BLEU, haussant le ton pour se faire entendre, étonné

En quoi ça peut nous aider ?

VOYANTE, haussant le ton pour se faire entendre

Je vais vous montrer. Mettez-vous de ce côté et je vais à l'autre bout.

Bruits de pas puis bruits de voix intelligibles.

ROUGE, sérieux

On n'entend rien avec tous ces piailllements. Quelqu'un peut-il faire quelque chose ?

GÉNÉRAL, hurlant

Silence ! Silence ou je mets l'omelette au menu de mes troupes.

L'omelette bigarrée, une recette familiale.

Silence sauf un piaillage retardataire

Je me suis bien fait comprendre ?

Silence complet

Je leur ai cloué le bec, vous avez vu ?

ROUGE, sérieux

Merci Général.

Haussant le ton pour se faire entendre

Madame la Voyante, on vous écoute.

VOYANTE, parlant dans la tour à dé

Oh hé. Vous m'entendez ? Ce truc amplifie la voix.

BLEU, estomaqué

Waow ! Ça fonctionne.

ROUGE, sérieux

C'est simple et efficace. Ça peut marcher !

Mais faudrait parvenir à le faire sortir d'ici.

Général ?

GÉNÉRAL, aux ordres

Oui Monsieur Rouge ?

ROUGE, sérieux

Vous et vos hommes pourriez démonter, sortir de la boîte puis remonter à l'extérieur ce... machin ?

GÉNÉRAL, aux anges

Ah ça oui. Aucun souci. On s'en occupe. Dans l'armée on a du génie pour ces choses-là.

Caporal, sonnez le rappel des troupes, on a du travail !

BLEU, affamé

Et sinon... C'était sérieux cette histoire d'omelettes ? C'est que ça m'a donné faim.

SCÈNE 4

ROUGE, sérieux

Merci Général. Vos hommes ont fait du bon travail.

Il ne nous reste plus qu'à attendre.

GÉNÉRAL, organisé

J'ai placé des éclaireurs aux quatre coins du royaume. On peut repérer un doigt à des centimètres à la ronde. Nous serons immédiatement prévenus de leur arrivée.

Je me suis aussi permis d'armer un ou deux avions de chasse. Le dernier modèle. Au cas où il faille passer à l'offensive.

J'ai pris en compte la force du vent, l'angle de tir, la lourdeur du terrain, le moral des troupes et la sauce des pâtes. Tout est calculé, tout est sous contrôle.

ROUGE, en colère

Mais enfin Général qu'est-ce que vous ne comprenez pas ? Renvoyez les avions immédiatement. Ceci est une opération pacifique !

GÉNÉRAL, bougon

Très bien très bien, je les renvoie. Faudra pas venir vous plaindre.

OFFICIER RADIO, inquiet

Les Doigts ! On me signale leur approche. Ils arrivent !

ROSE, chantonnant

Lalala.

ROUGE, inquiet

C'est le moment de vérité.

Bleu, c'est à toi.

ROSE, enthousiaste

Aujourd'hui, je vais jouer à...

BLEU, parlant dans le porte-voix, inquiet mais téméraire

Oh hé ! Les Doigts !

ROSE, surprise

Hein ?

BLEU, continuant

Les Doigts ! Nous sommes là.

ROSE, étonnée

Qui parle ? Où êtes-vous ?

BLEU, expliquant

Là. Entre les boîtes.

ROUGE, observateur

La tête. Elle s'approche.

GÉNÉRAL, terrorisé

Aaaah. On a beau être prévenu. C'est quelque chose. C'est... monstrueux.

Vous êtes toujours sûr pour l'approche pacifique ?

ROUGE, volontaire

Plus que jamais.

ROSE, très étonnée

Oh ! Je vous vois. Qui vous a sorti de vos boîtes ? Papa et Maman vont être en colère.

BLEU, craintif

Bonjour. Je suis un meeple. Je m'appelle Bleu.

Et vous ?

ROSE, enthousiaste.

On ne m'avait pas dit que les meeples parlaient. C'est amusant. Rires

Je m'appelle Rose. J'ai 6 ans. Et-demi !

BLEU, gêné

Bonjour Rose. Enchantée de faire ta connaissance.

On... Sans vouloir te fâcher. On voudrait te parler de quelque chose.

ROSE, étonnée.

Ah bon. Quoi ?

BLEU, gêné

C'est un peu compliqué. Depuis quelque temps, les boîtes sont ouvertes et du matériel disparaît. Des meeples et des figurines sont enlevées.

ROSE, naïve

Ah oui. Bah c'est moi.

BLEU, gêné

C'est ce qu'on a compris. Mais pourquoi ? Pourquoi nous enlever ?

ROSE, naïve

Bah pour jouer. Mes parents et mon frère ne veulent jamais jouer avec moi. Alors j'ouvre les boîtes et je joue toute seule. Je me raconte des histoires.

BLEU, étonné

Oh.

Mais pourquoi ne pas remettre tout dans la boîte après ?

ROSE, naïve

Je fais pas exprès. Parfois je range peut-être pas bien. Ça énerve beaucoup Papa quand il manque un pion dans son jeu préféré.

BLEU, étonné

Oh.

En aparté

Vous y comprenez quelque chose ?

ROUGE, pensif

Je crois que oui. Laisse-moi lui parler.

Dans le porte-voix

Bonjour Rose. Je suis Rouge, un meeple ami de Bleu.

ROSE, enthousiaste

Bonjour Rouge.

ROUGE, curieux

Tu as dit que tes parents et ton frère ne voulaient pas jouer avec toi. Pourquoi cela ?

ROSE, vexée

Ils veulent bien jouer avec moi mais pas à leurs jeux. Quand ils jouent à Conan ils disent que je suis trop petite pour comprendre.

Alors quand ils ont fini je joue à Conan toute seule.

BLEU, espérant

Vous savez où il est Conan d'ailleurs ?

ROSE, gênée

Oui. Je l'ai caché dans ma chambre.

BLEU, soulagé

Je suis tellement soulagé. C'est un ami à moi tu sais.

ROSE, gênée

Pardon, je ne savais pas. Je vais aller le chercher et le remettre dans sa boîte.

ROUGE, curieux

Attends. Pourquoi disent-ils que tu es trop petite ?

ROSE, vexée, imitant ses parents

Parce que je ne sais pas encore lire. Et les règles sont trop compliquées pour mon âge.

ROUGE, comprenant

Les règles ! Les règles ? Mais oui !

Rose, ça te dirait de savoir jouer à Conan ? Comme les grands ?

ROSE, toute excité

Ah bah oui alors ! Comment on fait ?

OUTRODUCTION

NARRATRICE, chaleureuse

Alors ça !

Il semblerait que Bleu et Rouge aient une nouvelle alliée, de poids celle-ci. Le géant de leur Odyssée : Rose et ses dix doigts chapardeurs.

Vont-ils parvenir à se comprendre ?

Tout ça vous le saurez en écoutant le prochain épisode de... Meeple Aventure, une minuscule odyssée.

Épisode 10 - Sur le bout des doigts

Dialogues

INTRODUCTION

NARRATRICE, chaleureuse

Souvenez-vous. Le Royaume Kallax, tout entier, est mobilisé pour aller à la rencontre des Doigts, ces êtres monstrueux à l'origine des disparitions. Aidés par leurs nouveaux alliés, Bleu et Rouge sont parvenus à dialoguer avec Rose, 6 ans. Et demi ! Celle-ci leur a facilement avoué être l'autrice des disparitions de matériel, vexée d'être exclue des parties de jeux trop ardues pour son âge...

Rose va-t-elle cesser ses chapardages ? Bleu et Rouge vont-ils pouvoir l'aider ? Est-ce déjà la fin de Meeple Aventure ?

Une seule manière de le savoir : suivez-nous dans la suite de leurs aventures. Attention. Ça commence !

SCÈNE 1

ROSE, chuchotant

Bleu ! Rouge ! Vous êtes là ?

ROUGE, volontaire

Bonjour Rose. Tu es prête ?

ROSE, chuchotant

Oui oui. Maman est au travail et Papa est dans le jardin, il a en a pour longtemps.

On fait comment ?

BLEU, didactique

Prends une boîte, ouvre-la et on va t'expliquer comment jouer. Pas à pas.

Ça fait une semaine que tous les sujets du Royaume travaillent à la lecture de toutes les règles. On est parés !

Tu veux apprendre quel jeu pour commencer ?

ROSE, hésitante

Je ne sais pas.

L'Âge de Pierre ? J'ai déjà joué à l'Âge de Pierre Junior mais pas celui pour les grands.

ROUGE, volontaire

Je ne connais pas ce dénommé Pierre mais tu me sembles un peu jeune pour ce jeu.

Mais on est là pour ça après tout. Mets la boîte sur la table et ouvre-la. On va essayer.

Bruits de boîte

ROSE, appliquée

Comme ça c'est bon ?

BLEU, didactique

Emmène-nous aussi sur la table, avec la tour à dés. Pour qu'on puisse continuer à te parler.

ROSE, appliquée

Voilà.

BLEU, didactique

Et sors de la boîte tout le matériel.

ROSE, gênée

Même les... meeples ?

ROUGE,

Oui, vas-y. N'aie pas peur. Tout le monde est au courant et veut participer. On ne risque rien, on est là pour ça.

ROSE, gênée

OK.

Ça... vous chatouille ?

ROUGE, expliquant

Ils ne t'entendent pas et ne sentent rien, ils sont momentanément étourdis et paralysés. C'est tant mieux d'ailleurs.

BLEU, présentant

Rose, on a demandé à notre professeur de venir nous aider à t'apprendre les règles. Tu vas voir, il est sévère mais juste.

À vous Professeur.

PROFESSEUR, didactique

Bonjour Rose.

Alors tu vas voir. C'est très simple !

BLEU, ROUGE, inquiets

Oh non !

SCÈNE 2

PROFESSEUR, didactique

Là, c'est le champ. On ne peut y poser qu'un seul meeples. Si la place est occupée, il faut aller ailleurs.

ROSE, attentive

Un seul meeples ? C'est un tout petit champ alors ?

PROFESSEUR, patient

Un petit champ oui. Un jardin. Un jardinet même si tu veux.

Ensuite, c'est la hutte. On doit y poser deux meeples de la même couleur pour en faire apparaître un troisième.

ROSE, curieuse

Un troisième meeples ? C'est une hutte qui crée des nouveaux meeples ? À partir de quel bois ? Pourquoi il faut deux meeples pour ça ?

PROFESSEUR, gêné

C'est... une très bonne question Rose.

Hmm... Je...

Enchaîne rapidement

Là, c'est la forêt. On jette un dé pour chacun de ses meeples sur la case.

ROSE, curieuse

Ah c'est le bois pour les nouveaux meeples dans la hutte ?

PROFESSEUR, gêné

Oui. Non. Pas exactement. Donc on jette les dés et on divise le résultat par trois pour connaître le nombre de bois à récupérer.

ROSE, curieuse

Pourquoi on divise par trois ?

PROFESSEUR, tolérant

Parce que c'est compliqué de scier du bois j'imagine. Et il faut ensuite le rapporter au village. Donc ça coûte trois points de dés. Voilà pourquoi.

On continue.

Ici, c'est la carrière. C'est comme la forêt mais on divise par cinq.

ROSE, curieuse

Pourquoi pas par trois ?

PROFESSEUR, s'énervé

C'est comme ça Rose ! L'auteur dit que c'est par cinq alors c'est par cinq. C'est pas moi qui écrit les règles ! Et la rivière c'est par six et pas la peine de demander pourquoi. Je-n'en-sais-rien.

Alors tiens-toi tranquille et écoute un peu.

ROSE, boude

J'écoute. J'écoute.

Mais il est pas logique votre jeu.

SCÈNE 3

Bruit de porte et de clés

ROSE, craintive

Ma maman arrive. Je dois tout ranger !

Bruits de rangement de jeu puis pas qui approchent

BLEU, apeuré

Pas qui approchent

ROSE, craintive

Oh zut. Pas le temps. Je le rangerai tout à l'heure.

Pas qui continuent d'approcher

MAMAN, suspicieuse

Rose ! Qu'est-ce que tu fais ?

ROSE, l'air de rien

Moi ? Rien maman.

J'ai rangé ma chambre comme tu m'as demandé. Alors maintenant je regarde si la maison est aussi bien rangée.

Pour aider tu vois.

MAMAN, suspicieuse

Hmmm.

Là, par terre : un meeple.

Qu'est-ce qu'il fait là ?

ROSE, l'air de rien

Oh ! C'est bizarre. C'est très bizarre, maman.

Il a dû s'enfuir de sa boîte.

MAMAN, pas dupe

Bien sûr, bien sûr.

Un meeple aventurier sans doute.

Allez viens avec moi, on va préparer le dîner.

SCÈNE 4

ROSE, enthousiaste

Ensuite ? Hmm. Ce jeu-là est joli.

Mo... *Modern Art* ?

BLEU, expliquant

Un excellent jeu de majorité. Et contrairement à ce que leur nom indique, il n'y a pas d'âge pour les jeux de majorité. Assis-toi, je t'explique !

SCÈNE 5

PROFESSEUR, didactique

Ensuite, les bâtiments scientifiques : pour chaque symbole, le gain correspond au nombre de symboles de ce type élevé au carré.

ROSE, perplexe et déçue

Élevé... au... carré ? Je comprends rien.

ROUGE, pragmatique

Oublie ça. Un bâtiment remporte un point. Deux bâtiments du même symbole quatre points et trois, neuf points.

PROFESSEUR, didactique

Oui si vous voulez.

Sans oublier que les mêmes bâtiments rapportent aussi sept points pour chaque groupe de trois symboles différents.

ROSE, perdue

Je...

ROUGE, pragmatique

Tu laisseras quelqu'un d'autre compter les points.

SCÈNE 6

BLEU, pédagogique

Maintenant tu prends les meeples devant toi dans ta main. Puis tu les lances comme des dés.

ROSE, soucieuse

Je lance les meeples ? Mais c'est méchant.

Je veux bien vous bouger. Mais vous lancer, ça m'embête...

Ça marche aussi si je vous fais tomber tout doucement de ma main ?

BLEU, rassurant

On va croire que tu triches.

Tu ne nous feras pas de mal, je te l'ai dit. C'est notre vocation de servir de matériel de jeu. Et un jour, il faut bien se lancer... Ou être lancé dans ce cas précis.

SCÈNE 7

PROFESSEUR, didactique

Le chiffre dans le rond c'est le coût. Alors que le chiffre dans l'hexagone c'est les points.

ROSE, concentrée

D'accord.

PROFESSEUR, didactique

La couleur dans le rond c'est le type de ressources que le monde produit. Mais si la couleur est autour du rond, il ne produit que quand on pose la carte du monde.

ROSE, un peu perdue

D'a...ccord

PROFESSEUR, didactique

Mais attention, si le tour du rond est en rouge, c'est un monde militaire. Dans ce cas, pour le poser il faut avoir assez de force.

ROSE, exténuée

On peut faire une pause ?

SCÈNE 8

ROUGE, pratique

Tu choisies ton personnage parmi tous ceux disponibles.

ROSE, déçue

Mais pourquoi il n'y a que des garçons ? C'est nul !

ROUGE, gêné

Tu... Tu as raison.

Je vais demander à des copains meeples de peindre un nouveau personnage rien que pour toi, ils sont de l'école italienne et doivent déjà être à pied d'œuvre à cette heure-ci.

Et ce sera une femme, d'accord ?

ROSE, enthousiaste

Oh oui ! Ça c'est chouette.

SCÈNE 9

PROFESSEUR, déjà énervé

Et tu peux mettre un animal dans ta maison. Un cheval par exemple. Et oui. Je sais ce que tu vas dire. Ce n'est pas logique, ce n'est pas hygiénique, ce n'est pas thématique ou que sais-je encore... C'est comme ça Rose. Faut s'y faire !

SCÈNE 1

ROSE, enthousiaste

Maman, Papa, on fait un jeu ?

MAMAN, partante

D'accord. Tu veux jouer à quoi ? Au verger ?

ROSE, fière

Wingspan.

MAMAN, étonnée

Wingspan ? Tu es sûre ?

C'est un jeu compliqué tu sais.

ROSE, fière

Je sais jouer. J'ai appris les règles.

MAMAN, très étonnée ?

Tu as appris les règles ? Comment ça ?

ROSE, gênée

Euh. J'ai...

J'ai regardé une vidéo. Ce matin sur la tablette.

MAMAN, sévère et étonnée

Ah bon ? Tu n'as pourtant pas le droit de regarder des vidéos sans demander, tu sais bien !

Essayons Wingspan alors.

Bruit de boîte

Qui a rangé ça comme ça ? C'est tout en désordre.

Et la tour à dés est toute poussiéreuse ?

SCÈNE 7

MAMAN, fière

...Et Rose : 42 points. C'est pas mal du tout Rose ! Je suis impressionnée.

ROSE, boudeuse

J'allais gagner mais il me manquait un œuf.

MAMAN, conciliante

C'est pas grave. On fera d'autres parties.

Tu as appris à jouer à d'autres jeux ?

ROSE,

Oui, plein !

Enfin quelques-uns.

Mais cette fois on peut rejouer à La Maison des Souris dis ?

MAMAN, conciliante

Mais oui. Allons-y.

BLEU, très ému

Je suis si heureux.

Pas une seule erreur de règle vous avez vu. Elle les maîtrise sur le... bout des Doigts.

ROUGE, très ému

On peut tous être fiers de notre formation accélérée ! Et féliciter Rose pour son attention.

BLEU, très ému

Le temps a passé si vite, je ne l'ai pas vu grandir.

Hier encore, elle aimait le jeu de l'oie. Et aujourd'hui Wingspan. L'oisillon quitte son nid. Snif.

PROFESSEUR, insatisfait

J'ai tout de même remarqué une ou deux mauvaises appréciations stratégiques. Je reprendrai la leçon demain sur le sujet.

ROUGE, pragmatique

Allez-y doucement Professeur. Ce n'est qu'un jeu après tout. On est là pour s'amuser, non ?

D'ailleurs, ça vous dit une petite partie ? J'ai découvert récemment une petite pépite ludique. Ça se passe au XV^e siècle, on incarne des marchands autour de la mer du Nord et de la mer Baltique. On se déplace de ville en ville sur des routes et...

OUTRODUCTION

NARRATRICE, chaleureuse

Ainsi se termine cette aventure.

Déjà...

Il est temps de refermer la boîte et de laisser nos héros goûter un repos mérité.

Merci de nous avoir écoutés jusqu'ici, ce fut un plaisir de vous avoir à nos côtés.

Et la prochaine fois que vous croisez un meeple, tendez l'oreille, qui sait ? Il a peut-être beaucoup à vous raconter.

Musique de fin

Bleu est rentré au village. Aidée du Professeur, il enseigne l'histoire et la géographie aux nouveaux meeple. Sous son essor, l'école est désormais ouverte aux matériels de jeux de toutes les boîtes et ne désemplit plus. Jaune fait office de doyen et supervise les fouilles archéologiques sur le thermoformage.

Rouge a fondé *Meeple Venture*, une minuscule... société, spécialisée dans le tourisme et la fiction. Les affaires marchent, c'est peu de le dire. Il paraît même qu'un fonds d'investissement vient de lui faire une offre. L'Avocate épluche actuellement le contrat.

Le Vagabond continue sa route et enrichit le BGG. Ses derniers billets parlent de frontières lointaines et de nouvelles contrées inexplorées. "Les territoires Billy" comme il les nomme lui-même. Qu'est-ce qu'on y trouve ? Mystère...

Le Loup-garou, la Voyante et les autres habitants de leur boîte ont entamé une thérapie de groupe. Leur communauté est désormais fondée sur la transparence et l'honnêteté totale. Le taux de criminalité est en chute libre.

Les Dés ont pactisé avec le Conseil. Pour la première fois dans l'histoire, des élections vont bientôt élire les dirigeants de la nouvelle République Kallax. Sandra la manager d'usine laisse volontairement sa place. Le Dé-masqué est en lice, mal aidé par son incognito. Le journaliste l'aide à préparer sa campagne et le supplie de tomber le masque.

Sergent 8 de Carreau a pris sa retraite. Il passe désormais ses journées à fabriquer de petites mosaïques en faïence. Il est l'heureux papa de tout un tas de petits carreaux.

L'infirmière acariâtre a transformé son asile en centre de remise en forme. Les pions ouvriers y viennent nombreux pour récupérer après quelques tours à l'usine.

Les moines proclament partout que le miracle de la fin des disparitions est de leur fait. Frère Blau, devenu évêque, a entamé la construction d'une Basilique du Sacré-Majeur et mis à l'index tous les auteurs manchots.

Conan a annoncé publiquement arrêter sa carrière d'acteur. Il a ouvert un sushi bar et officie en cuisine. Sa soupe aux tentacules est un vrai régal. Tchac, tchac et re-tchac. Le garde du corps fait office de videur.

Sherlock Holmes a intenté un procès pour plagiat à douze autres Sherlock Holmes. Le tribunal a donné raison à Sherlock Holmes. Oui mais lequel ? Le procès est en appel.

Le Général et le Savant-fou ont disparu de la circulation. On parle d'un laboratoire secret et d'un projet mystérieux à base de fusion atomique. Espérons ne jamais en savoir plus.

Rose, enfin, est une joueuse insatiable qui ne recule devant aucun jeu même le plus complexe ou le plus obscur. Il faut bien avouer que ses parents la redoutent un peu...

Et puis bien sûr, en cachette, dès que ses parents ne sont pas là, elle vient prendre des nouvelles de la République Kallax, discuter avec Rouge et Bleu et glaner au passage quelques conseils stratégiques pour ses prochaines parties, c'est toujours ça de gagné !

FIN

Table des matières

Épisode 1 - Du bois dont on fait les héros.....	3
Épisode 2 - Out of the boîte.....	13
Épisode 3 - Ne passez pas par la case départ.....	26
Épisode 4 - Les dés sont rejetés.....	38
Épisode 5 - Foi d'un meeple !.....	50
Épisode 6 - Les forces du mâle.....	64
Épisode 7 - Révélés au grand jour.....	76
Épisode 8 - Conseil d'amis.....	88
Épisode 9 - Tour de chauffe.....	104
Épisode 10 - Sur le bout des doigts.....	116



Une illustration de Julien Nem