



16 acteurs
60 minutes
10/13 ans

Entre fiction et réalité

de Jean-Luc Bétron

Les personnages

- ◆ La sorcière.
- ◆ Le chevalier.
- ◆ Cherchepartout, la voleuse.
- ◆ Atis, la diseuse de bonne aventure.
- ◆ Le vieux sage.
- ◆ Hercule.
- ◆ Le paysan aveugle.
- ◆ Jean-Claude Vandale.
- ◆ Le joueur.
- ◆ Dark Krador.
- ◆ Fantasque.
- ◆ Claire.
- ◆ Sophie.
- ◆ Amélie.
- ◆ James Dong.
- ◆ La princesse Gounor.

Les costumes

- ◆ La sorcière porte une longue robe noire pour sa première apparition ; puis une longue robe rouge lors de sa deuxième apparition.
- ◆ Le chevalier porte une tenue tradi-

tionnelle dont le tissu imite une cotte de mailles ; il a une épée et une besace.

- ◆ Cherchepartout est vêtue d'une robe longue avec une cordelette en guise de ceinture.
- ◆ Atis porte une robe noire, un fichu sur la tête et plein de bijoux.
- ◆ Le vieux sage est vêtu d'une tunique en toile de jute avec une longue corde blanche en guise de ceinture ; il est pieds nus ou en sandales.
- ◆ Hercule porte une tunique gallo-romaine avec des sandales.
- ◆ Le paysan aveugle est habillé de guenilles ; il a un bâton.
- ◆ Jean-Claude Vandale est en kimono.
- ◆ Le joueur est en tenue contemporaine (jean, tee-shirt, baskets).
- ◆ Dark Krador est entièrement vêtu de noir, avec une cape ; il porte un masque inspiré du personnage de la saga Star Wars® et possède un sabre.
- ◆ Fantasque porte une grande capeline noire avec une capuche, par-dessus une robe.

- ◆ Claire apparaît en tenue de Dark Krador ; dessous elle porte une tenue contemporaine.
- ◆ Sophie et Amélie sont en tenue contemporaine.
- ◆ James Dong porte un costume élégant avec nœud papillon.
- ◆ La princesse Gounor est vêtue d'une robe de princesse scintillante ; elle a un boa autour du cou.

Les accessoires

- ◆ Un chaudron.
- ◆ Une fiole de potion.
- ◆ Une feuille blanche.
- ◆ Des pièces de monnaie.
- ◆ Un sac contenant de la nourriture (pour le vieux sage).
- ◆ Des pansements.

- ◆ Un bonsaï.
- ◆ Une manette de jeu vidéo.
- ◆ Un petit miroir (dans la poche de James Dong).
- ◆ Un sofa.
- ◆ Une table avec de la nourriture, un vieux grimoire et des fioles de potion.

Le décor

Pour cette pièce, l'éclairage et la musique permettent immédiatement de créer une ambiance.

Il n'est donc pas nécessaire de créer un décor spécifique. Toutefois, on peut installer de grands panneaux avec des arbres dessinés par les enfants pour figurer la forêt. Les éléments de décor sont apportés au fur et à mesure par les personnages.

Scène 1

La sorcière est devant son chaudron, face au chevalier. Atis, Cherchepartout, le vieux sage et Hercule se tiennent derrière la sorcière, en ligne.

LA SORCIÈRE

Bonjour, chevalier. Ta mission est de délivrer la princesse Gounor du terrible chevalier noir. Il la tient en son pouvoir grâce au boa magique qu'il lui a passé autour du cou. Ce boa lui fait faire tout ce qu'il veut. La princesse n'est plus elle-même. Ta mission est très difficile car tu rencontreras beaucoup d'embûches au cours de ce long périple. Ne t'inquiète pas, je suis là pour t'aider. J'ai un grand choix d'armes et d'accessoires magiques à ta disposition. Pour commencer, je t'offre la potion qui fait dire la vérité. *(Elle lui tend une fiole.)* Prends cette carte également. *(Elle lui donne une feuille blanche.)*

LE CHEVALIER, *examinant la feuille.*

Mais, il n'y a rien sur ce bout de papier !

LA SORCIÈRE

C'est normal, dès que tu seras perdu, déroule-le et ton chemin apparaîtra par magie. *(Le chevalier range la carte dans sa besace.)* Tu peux également choisir deux compagnons qui t'aideront dans ta mission. Attention ! ceux que tu ne prendras pas deviendront obligatoirement tes ennemis. Mes amis, faites un pas puis présentez-vous.

Chaque personnage avance d'un pas et se présente.

ATIS

Je suis la diseuse de bonne aventure. Je lis dans les cartes ton avenir à coup sûr. Mes prédictions sont toujours les bonnes. Je lis également dans les lignes de la main... Euh... Enfin quand je mets mes lunettes, car je suis très coquette et je ne les porte que très rarement. J'ai également quelques artifices magiques qui peuvent être très utiles. À toi de voir !

LE CHEVALIER

Une seule question, vais-je te choisir, d'après toi ?

ATIS

Je savais que tu me poserais cette question.

LE CHEVALIER

Oui, mais vais-je te choisir ?

ATIS

Je te répondrai seulement quand tu auras fait ton choix.

CHERCHEPARTOUT

Moi, je vais être plus directe. Qu'as-tu dans ta poche ?

LE CHEVALIER

Quelques pièces et rien d'autre.

CHERCHEPARTOUT

Alors je t'offre à l'avance un extrait de mon talent. *(Elle montre des pièces.)* Regarde, serait-ce tes pièces qui sont passées de ta poche à la mienne ? Une dextérité comme la mienne peut être grandement utile. Dérober, chiper, subtiliser, voilà ma spécialité. Cherchepartout est un nom qui accompagne bien ma profession de voleuse. Un seul mot de toi et je dévalise n'importe qui sans même qu'il puisse sans apercevoir. A toi de voir !

La comédie

LE CHEVALIER

Tu es convaincante. (*Au vieux sage.*) Et toi, qui es-tu ?

LE VIEUX SAGE

Je suis le sage. Je te donnerai toujours les meilleurs conseils. La précipitation ne vaut rien à côté de la réflexion sagement mûrie. La réponse est le plus souvent dans ton cœur : je te laisse donc choisir librement tes compagnons de route.

LE CHEVALIER

Il est vrai que je manque souvent de discernement et qu'un compagnon tel que toi me serait fort utile.

HERCULE

Je m'appelle Hercule. Mes parents m'ont donné ce nom célèbre car dès mon plus jeune âge, ils m'ont comparé à celui qui soulevait des montagnes. Ma force pourrait te servir à maintes reprises car tu risques de rencontrer beaucoup d'ennemis sur ta route. À toi de faire ton choix !

LA SORCIÈRE

Allons, décide-toi. Tu as le droit de choisir deux compagnons sur les quatre qui viennent de se présenter.

LE CHEVALIER

Je vais prendre la sagesse et la force. Pour l'instant, le reste ne me sera pas très utile.

ATIS

Je connaissais ta réponse. Tu n'as pas fait le bon choix et cela causera ta perte. Adieu !

Elle sort.

LE CHEVALIER

Cause toujours, la voyante, je ne crois pas un instant à tes prédictions.

LA VOLEUSE, *en sortant.*

Tu ne vois pas d'objection à ce que je parte avec tes pièces, j'espère ?
Au revoir !

LE CHEVALIER

Attends ! Flûte ! Tant pis ! je n'ai pas besoin de cet argent ici.
Sorcière, où dois-je aller ?

LA SORCIÈRE

Tu dois te rendre dans la forêt perdue prendre de la mousse sur un arbre vieux de mille ans. Cette mousse a des propriétés magiques. Il suffit d'en faire de la poudre en l'écrasant dans ta main et elle te permettra, grâce à ses vertus, de vaincre tes ennemis et de délivrer la princesse Gounor du terrible sortilège du boa.

LE CHEVALIER

Où se trouve cette forêt perdue ?

LA SORCIÈRE

Utilise ta carte.

Le chevalier met la main dans sa besace.

LE CHEVALIER

Oh ! Elle a disparu !

LA SORCIÈRE

La voleuse ! Rappelle-toi, quand ce ne sont pas tes amis, ce sont tes ennemis. Je peux t'aider pour le début de ton périple, j'ai moi aussi quelques sortilèges. Ferme les yeux, je vais vous transporter immédiatement dans la forêt. Par contre, il fera nuit et tu ne pourras effectuer tes recherches que demain à la lumière du jour. Es-tu prêt ?

LE CHEVALIER

Oui.

LA SORCIÈRE

Alors c'est parti !

Musique et changement de lumière.

La sorcière disparaît avec son chaudron derrière le rideau de fond de scène.

Scène 2

Le chevalier, Hercule et le vieux sage marchent. Il fait nuit.

HERCULE

Nous marchons depuis combien de temps ?

La comédie

LE CHEVALIER

Je ne sais pas, il faut trouver un arbre vieux de mille ans. Posons la question à la personne de raison. Devrons-nous marcher encore longtemps, vieux sage ?

LE VIEUX SAGE

Nous sommes dans la forêt perdue... Elle porte ce nom car on y retrouve rarement son chemin. La réponse est...

LE CHEVALIER, *s'adressant à Hercule.*

Tu vois, je savais qu'il nous donnerait la réponse.

LE VIEUX SAGE

Euh... Euh...

LE CHEVALIER

Que se passe-t-il ? Alors, cette réponse ?

LE VIEUX SAGE

Euh... Tu m'as coupé la parole et je ne sais plus ce que je voulais dire.

HERCULE

On est bien avancé avec lui ! Moi, j'ai faim !

LE CHEVALIER

Vous disiez, la réponse est... La réponse est...

LE VIEUX SAGE

Ah, oui ! La réponse est le plus souvent dans ton cœur, jeune chevalier.

HERCULE

Avec ça, on n'est pas rendu, moi j'veous l'dis. J'ai toujours aussi faim. Aurais-tu une idée, vieux singe... euh... pardon, vieux sage, pour trouver un bon repas ?

LE VIEUX SAGE

La seule vraie réponse à nos questions est bien souvent en chacun de nous. Suis le chemin qui te convient le mieux, compagnon. Et pense au proverbe qui répond à l'estomac affamé : « Qui dort, dîne ».

LE CHEVALIER

Il a raison. Arrêtons-nous ! La sorcière l'avait dit : avancer dans la nuit ne nous servira pas à grand-chose. Nous passerons la nuit ici. (*À part.*) Je commence à me demander si le choix de mes compagnons était le bon.

HERCULE

J'ai faim !

LE CHEVALIER

Tu ne vas pas nous casser les pieds avec ça ! Dors ! Il nous sera plus facile de se restaurer demain matin. Je serais bien étonné qu'il n'y ait pas de gibier dans cette forêt.

HERCULE, *au vieux sage.*

Tu n'as pas faim, toi ?

LE VIEUX SAGE

Il faut parfois savoir se contenter de la nourriture de l'esprit.

HERCULE

Moi, j'ai des muscles à nourrir.

LE CHEVALIER

Suffit, vous deux ! Installons-nous ici.

*Ils s'installent pour dormir. Ils s'allongent. Le chevalier suce son pouce.
Seul le vieux sage reste assis en tailleur.*

HERCULE

Tu ne te couches pas ?

LE VIEUX SAGE

Dors sur tes deux oreilles, moi je médite afin de nourrir mon esprit.

HERCULE

N'attrape pas une indigestion !

*Quelques instants s'écoulent dans le calme. Apparemment, ils s'endorment. Le vieux sage se lève discrètement, se penche sur ses compagnons pour vérifier s'ils dorment.
Il revient vers son sac, en sort de la nourriture et mange.*

LE VIEUX SAGE

Qu'est-ce que c'est bon !

Hercule se lève, se jette sur lui et lui arrache ses victuailles.

HERCULE

Espèce de traître ! Je me disais bien que ton air, « nourriture de l'esprit », était trop beau pour être vrai !

LE CHEVALIER, *se réveillant.*

Qu'est-ce que cela veut dire ? Tu avais à manger et tu le gardais pour toi ?

LE VIEUX SAGE, *désignant Hercule.*

C'est un psychopathe, ce gars ! C'est un acharné de l'assiette ! Je venais simplement de retrouver quelques victuailles dans mon sac. Je les goûtais afin de m'assurer qu'elles étaient encore bonnes et je m'apprêtais à vous réveiller quand cet obsédé de l'estomac s'est jeté sur moi !

HERCULE

Et tu penses que je vais te croire ?

LE CHEVALIER

S'il le dit, c'est certainement la vérité.

HERCULE

Moi, je connais un moyen infaillible de connaître la vérité.

LE CHEVALIER

Non, pas de violence ! Utilisons plutôt la potion de la sorcière, celle qui oblige à dire la vérité. Tiens-le, nous allons lui en verser quelques gouttes dans le gosier.

Hercule prend le vieux sage par le col et le tient. Le chevalier sort la fiole de son sac et en fait boire au vieux sage.

HERCULE

Dis la vérité maintenant !

LE VIEUX SAGE

Euh... Oui... Je voulais tout garder pour moi. Je savais très bien ce que j'avais dans mon sac.

LE CHEVALIER

C'est du propre ! Enfin, il y a du bon à tout ça, nous avons de quoi manger. Merci Hercule ! Restaurons-nous ! Demain, une longue journée nous attend.

Les trois compères se restaurent. Le noir se fait lentement.

Scène 3

*La lumière revient. Les trois compères ont repris leur marche.
Ils croisent un paysan avec son bâton. Il est aveugle.*

LE CHEVALIER

Oh là ! paysan ! Pourrais-tu nous donner un renseignement ?

LE PAYSAN

Je ne connais pas grand-chose, monseigneur. Je ne vois pas comment je pourrais vous être utile.

LE CHEVALIER

Sais-tu où je peux trouver un arbre vieux de mille ans dans cette forêt ?

LE PAYSAN

Ça, je le sais, mais je ne vous conseille pas de vous en approcher.

LE CHEVALIER

Ah bon ! et pourquoi ?

LE PAYSAN

Cet arbre est gardé par un curieux guerrier et nul ne peut s'en approcher.

LE CHEVALIER

Nous sommes trois. Crois-tu qu'un seul guerrier puisse nous effrayer ?

LE PAYSAN

C'est que celui-ci est étrange et nul n'a pu le battre jusqu'à aujourd'hui.

LE VIEUX SAGE

Comme la violence ne résout rien, il écouterait peut-être la voix de la sagesse.

HERCULE

Pourtant rien ne vaut une bonne bagarre pour se dégourdir. Indique-moi le chemin, j'en fais mon affaire de ce fabuleux guerrier !

LE PAYSAN

C'est à deux pas d'ici. *(Indiquant le fond de scène.)* Marchez tout droit dans cette direction et vous tomberez dessus. *(Il sort des pansements de sa poche.)* Prenez ceci avec vous, cela risque de vous être fort utile.

La comédie

LE CHEVALIER

Qu'est-ce que c'est ?

LE PAYSAN

Ce sont des pansements, vous en aurez certainement besoin.

LE VIEUX SAGE

Je m'en passerai à votre place, chevalier. Un seul discours est plus fort que toute une armée, faites-moi confiance.

LE CHEVALIER

Tu as raison, je les prends.

LE VIEUX SAGE

Mais... qu'est-ce que cela veut dire ?

LE CHEVALIER

Que je commence à croire qu'il vaut mieux faire l'inverse de ce que tu préconises.

LE VIEUX SAGE

La violence ne résout rien. Je n'ai que faire de vos pansements et je vous le prouverai.

*Les trois compères reprennent leur marche.
Jean-Claude Vandale est entré en fond de scène, avec
le bonsaï. Il s'entraîne à un art martial.
Les trois compagnons l'aperçoivent. Le vieux sage recule.*

LE VIEUX SAGE

C'est quoi ça ?

HERCULE, se moquant.

Il a peur.

LE VIEUX SAGE

Non, j'analyse la situation et... euh... de loin... c'est plus pratique... C'est à cause de ma presbytie... euh... Je vois mieux de loin.

LE CHEVALIER

On y croit tous très fort. Ce qui m'inquiète, c'est que je ne vois pas d'arbre.

