

Shamy et Moutch

Une pièce
de
Jimmy Doucet

Hiver 2001

Résumé : Sévissa la méchante reine prit place sur le balcon et leur annonça : "Cher petit peuple ! J'ai un message d'une grande importance pour vous. J'ai capturé Zack, le plus grand des chevaliers de votre royaume. Il est notre prisonnier et il va passer le reste de sa vie dans le cachot de notre château, à moins... que vous ne rameniez au château trois objets très importants pour moi..."

Personnages

Mirale

Hyra

Nissi

Shamy

Moutch

Ruzzfutt

Biji

Sévissa la méchante reine

Damonesse la grande prêtresse

Disciple Missa

Disciple Boudi

Dessa

Enfant perdue dormeuse

Enfant perdu énergique

Enfant perdu espiègle

Chef Doogy

La plus ancienne des Doogy

La plus jeune des Doogy

Shamy et Moutch

Acte 1

Scène 1

Dans la forêt, près du château. Mirale, Hyra, Nissi, Shamy, Moutch, Ruzzfutt et Biji entrent sur une musique royale. Ils mettent un genou sur le sol. La méchante reine entre et se positionne sur une scène un peu plus haute que le peuple. La méchante reine lève les bras.

Reine

Relevez-vous!

Le peuple royal se relève.

Reine

Cher petit peuple! J'ai un message d'une grande importance pour vous. J'ai capturé Zack, le plus grand des chevaliers de votre royaume. Il est notre prisonnier et il va passer le reste de sa vie dans le cachot de notre château.

Mirale

Jamais! Nous allons le sauver!

Reine

Ha oui? Et qui va le sauver? Toi?

Mirale

Heu... Non pas moi, mais... quelqu'un?

Reine

La seule façon de sauver votre ami est de ramener au château trois objets très importants.

Mirale

Ha! Ça va être facile!

Reine

Ces objets sont : Le pendentif du dieu Ummute, le cœur de pierre des enfants perdus et le chapeau fou des Doogy.

Mirale

Ha! Ça va pas être facile...

Hyra

Allons tout de suite chercher ces objets et libérons notre ami!

Reine

Non! Vous ne pouvez envoyer plus de quatre personnes.

Hyra

Et pourquoi seulement quatre?

Reine

Parce que c'est moi qui décide.

Hyra

Ha! C'est logique.

Reine

Choisissez rapidement, car vous n'avez que trois jours pour accomplir cette mission.

Hyra

Et pourquoi trois jours?

Reine

Parce que c'est moi qui décide.

Hyra

Elle a toujours de bonnes raisons...

Nissi

Nous n'avons pas beaucoup de temps. Je propose Shamy! Elle est très intelligente et elle sait comment convaincre les gens.

Shamy

Merci, ce sera un honneur pour moi!

Mirale

Moi je propose Ruzfutt, il ne se perd jamais et il se débrouille vraiment bien dans les lieux inconnus.

Ruzfutt

J'accepte cette mission!

Hyra

Et que diriez-vous de Biji? Elle est rapide et très agile?

Biji

Je suis d'accord.

Nissi

Nous avons le droit d'envoyer quatre personnes. Qui d'autres pourrions-nous envoyer? Peut-être quelqu'un qui comme moi sait bien paraître et chanter de belles chansons.

Mirale

Oui! Je suggère donc Moutch! C'est un futur chevalier et il est très puissant malgré les apparences.

Moutch

Je ne sais pas si je mérite de participer à cette mission. Je suis encore un peu jeune.

Hyra

C'est pour cette raison que tu dois accepter! Tu vas prendre de l'expérience et peut-être même devenir le plus jeune des chevaliers si tu réussis ta mission.

Moutch

D'accord, mais je n vous promets rien.

Nissi

Voilà les quatre élus majesté! Nous avons choisi les meilleurs!

Reine, rire méchant

C'est ce que nous verrons! Je ne crois pas qu'ils vont réussir! Ils sont si petits. Allez! Ne perdez pas de temps. Il ne vous reste même plus trois jours complets!

Nissi

Vous allez réussir!

Reine, rire méchant

Je ne crois pas qu'ils vont réussir!

Nissi

Ha! Il paraît que vous n'allez peut-être pas réussir!

Mirale

Mais qu'est-ce que tu dis toi?

Nissi

Mais qu'est-ce que j'dis moi?

Les quatre personnages quittent lentement la scène pour la mission. Ils se retournent une dernière fois pour saluer leurs amis. Mirale, Nissi et Hyra n'en finissent plus de saluer les quatre aventuriers. La reine quitte en riant. Les lumières ferment.

ACTE 1

SCÈNE 2

Les quatre personnages sont dans la forêt. Moutch a une carte dans les mains et la regarde de tous les sens. Ruzfutt est très concentré.

Moutch

Je ne comprends rien à cette carte.

Shamy

Laisse tomber cette carte. Ruzfutt n'a pas besoin de carte, il va nous conduire directement à la grotte des Ummutes.

Biji

Qui sont les Ummutes?

Shamy

Ils sont très étranges. Ils attendent depuis des siècles la venue du dieu Ummute.

Biji

Est-ce qu'ils sont dangereux?

Shamy

Ils savent se battre et ils n'ont pas vraiment peur de personne. Je trouverai bien leur point faible.

Moutch

Nous pourrions prendre le pendentif pendant la nuit.

Shamy

Non, ils ne dorment jamais.

Biji

Ils ne dorment jamais? C'est impossible.

Shamy

C'est ce que la légende dit.

Ruzfutt

Chuuuuuuuttt!!! Je crois que nous approchons. Je sens leur énergie. Avançons lentement...

Ils avancent très lentement et se cachent. À l'entrée d'une vieille grotte, trois adorateurs en soutane. Ils suivent la grande prêtresse. Ils font quelques gestes de cérémonie.

Lorsque la série de gestes se termine, ils doivent prendre place en position de transe. Le gourou est debout au centre et la cérémonie va commencer.

TOUS

Ummuuuuuuuuuuute! (*Ils se penchent en levant les bras, puis se relèvent.*)
Ummuuuuuuuuute!

Prêtresse

Ummute est bon! Ummute est votre dieu!

Disciples

Ummute est bon! Ummute est notre dieu!

Prêtresse

Avez-vous des questions pour Ummute?

Disciple Missa

Oui, est-ce que Ummute va venir nous voir un jour?

Prêtresse

Oui disciple Missa.

Disciple Missa

Quand?

Prêtresse

Il peut arriver d'un instant à l'autre. On ne sait pas.

Disciple Missa

Ooouuuu! Ça fait peur ça...

Disciple Boudi

Pourquoi nous ne pouvons pas utiliser le pendentif du dieu Ummute?

Prêtresse

C'est une bonne question disciple Boudi. C'est parce qu'il nous permet de voir les pensées des autres et pour le porter, il faut avoir le cœur pur.

Boudi

Est-ce que j'ai le cœur pur moi?

Prêtresse

Non!

Boudi

Même pas un p'tit peu pur?

Shamy et Moutch
Tableau des scènes

Personnages	Scènes	ACTE 1					NOMBRE DE RÉPLIQUES TOTAL
	Scène 1	Scène 2	Scène 3	Scène 4	Scène 5		
	NOMBRE DE RÉPLIQUES						
Shamy	1	13	9	4	5	32	
Prêtresse	--	25	--	--	5	30	
Moutch	2	4	5	11	7	29	
Ruzfutt	1	2	14	8	2	27	
Reine	11	--	--	--	9	20	
Biji	1	5	4	6	4	20	
Missa	--	14	--	--	2	16	
Boudi	--	10	--	--	2	12	
Hyra	7	--	--	--	4	11	
Dessa	--	--	8	--	3	11	
Chef Doofy	--	--	--	8	3	11	
Nissi	6	--	--	--	3	9	
Enfant dormeuse	--	--	7	--	1	8	
La plus vieille	--	--	--	7	1	8	
La plus jeune	--	--	--	7	1	8	
Mirale	6	--	--	--	2	8	
Enfant énergique	--	--	6	--		6	
Enfant espiègle	-	--	5	--	1	6	
TOTAL	35	73	58	51	55	272	