

FreeHeart

GENRE : SHONEN / SEINEN

Philippe Grimeau

Note d'intention

INFO. GENRALE / RESUME

Titre français : *FreeHeart*

Pays / Origine : France

Catégorie : Classique

Genres : Action, Aventure, Dark fantasy

Thèmes : Armes, Magie, Monstre/Démons, Royauté, Amour

Public visé : Shonen / Seinen

PITCH

LUMIR & HELA, deux jeunes orphelins rescapés des ravages de la grande bataille de Fildz entre démons et sorciers vont se lier d'amitié et réapprendre à vivre dans les décombres d'un monde en ruine et de la dure réalité de la vie. Jusqu'à ce que, 16 ans plus tard, ce fragile équilibre vient à voler en éclat lorsque HELA se fait enlever par le Roi démon. Fou de rage, LUMIR part immédiatement à sa recherche...

CONCEPT / ARGU. COMMERCIAL

Raconter une histoire très visuelle, très graphique, marquée par l'ultra réalisme et la noirceur du récit afin de créer un contraste visuel et narratif et mieux faire ressortir la dichotomie entre ce monde froid et sombre et la "pureté de l'amour" des personnages... seul remède de l'humanité.

Keywords : survivaliste / ultra réaliste / ultra violent / très noir / vision d'horreur & atrocités de la guerre / de la misère des gens / de la "nature" des gens (prêts à tout pour survivre)

REFERENCES

> Script Board

Univers de *dark fantasy* se passant dans un monde magico-médiéval :

- Black Clover
- Radiant
- Tower of God
- Fairy Tail
- Shingeki No Kyojin

> Mood Board

Une ambiance visuelle très noire (faisant écho à l'Âge Noir), très sombre et inquiétante. Un univers où les réalités de la vie sont dures : mort, faim, pauvreté, survie, duperie et égoïsme sont à leur paroxysme et servent de trame de fond au récit.

- Bersek
 - Dragon Dogma (Netflix)
 - Dark Souls / Demon's Souls (Jeu vidéo)
 - Naruto / Village d'Ame
 - Dracula Untold (scène finale)
 - Shingeki No Kyojin
 - The Walking Dead
-

Script

PITCH

(4 – 5 lignes)

LUMIR & HELA, deux jeunes orphelins rescapés des ravages de la grande bataille de Fildz entre démons et sorciers vont se lier d'amitié et réapprendre à vivre dans les décombres d'un monde en ruine et de la dure réalité de la vie. Jusqu'à ce que, 16 ans plus tard, ce fragile équilibre vient à voler en éclat lorsque HELA se fait enlever par le Roi démon. Fou de rage, LUMIR part immédiatement à sa recherche...

L'ARGUMENT / SYNOPSIS

(1 Page / 3 à 6 Pages)

Royaume de Delfanor...,

Cinq cents ans après l'apparition des démons et le début de l'Âge Noir, les Mages de Valéry affrontent lors de la bataille de Fildz l'armée de BELOCH, le Roi démon. Durant la bataille, les combats font rage entre les deux factions et de nombreuses villes et villages sont détruits.

Alors que BELOCH et son 1^{er} général FORNYL tentent tant bien que mal de résister aux assauts répétés des Mages de Valéry, FORNYL est grièvement blessé, forçant ce dernier à quitter son corps pour se réincarner dans un nouveau-né ayant survécu parmi les décombres de Kibal. BELOCH, assiégeait de toutes parts, ne peut que renoncer. Amoindri et humilié par les humains, il repart avec son armée dans sa tanière, dans les profondeurs du Kern.

Après une convalescence et un répit de plus de 16 ans, BELOCH menace de nouveau Delfanor. Lors d'un sac sur les régions nordiques du royaume, il est touché par la beauté angélique d'une jeune paysanne, HELA, et décide de l'emmener. Alors, qu'impuissant, LUMIR - son compagnon - assiste tétanisé à la scène et finit par s'évanouir. Réveillé et bien décidé à se venger, LUMIR fait ses bagages et part sans tarder sur les traces de HELA...

World-Building

CONTEXTUALISATION NARRATIVE

OU :

- Pays / Royaume > Delfanor
- Capitale > Valery
- Village > Kibal

QUAND :

Période de l'Age Noir / 16 ans après la Bataille de Fildz

QUI :

- LUMIR : jeune garçon palefrenier, orphelin et amnésique durant ses premières années, candide et tendre pour qui son bonheur est absolu lorsqu'il se retrouve en présence et aux côtés de "HELA" (l'élue de son cœur, son moteur)
- HELA : orpheline à 6 ans, paysanne à la beauté céleste du petit village de Kibal au tempérament chaleureux, bienveillant et veillant sur son trésor : LUMIR
- BELOCH : Roi des démons vaincu lors de la Bataille de Fildz, affaibli, il préparera patiemment sa vengeance en attendant de pouvoir repartir au combat et anéantir Delfanor
- FORNYL : plus puissant des généraux de l'armée de démons, véritable bras droit de BELOCH, survivant de la Bataille de Fildz, il n'a d'autre choix que de se réincarner dans le corps d'un jeune garçon et attendre sagement l'heure de son retour. Mais aux côtés de HELA et surtout de LUMIR, les frontières et certitudes entre "haine & amour" / "bien & mal" vont peu à peu être remises en question

POURQUOI :

LUMIR, jeune palefrenier, part à l'aventure et affronte tous les dangers dans une quête désespérée et effrénée pour retrouver HELA, l'élue de son cœur, enlevée par BELOCH, le Roi démon

COMMENT :

Armé de son courage et d'un *petit plus* étrange et mystérieux, LUMIR parcourt tout le royaume de Delfanor, plongé dans le chaos, à la recherche d'indices pouvant le conduire sur les traces de HELA

QUOI :

Un royaume détruit, une nuit éternelle, la misère et les combats...

Un récit initiatique, une quête à périples, une histoire de courage, d'amour, de volonté pour partir retrouver et délivrer l'être aimé...

LORE

• CONTEXTE POLITIQUE :

Construit au "Temps des Chaos", dans une période très peu connue de l'histoire, Valéry est le cœur du royaume de Delfanor. Capitale juridique, administrative, économique et magique, le pouvoir s'organise de manière bicamérale : entre le Roi et le Sama.

Comme à l'image du Japon de la période Edo où des derniers princes mérovingiens, l'un est la représentation du pouvoir (le Roi), l'autre est le pouvoir (le Sama)... selon le même modèle et binôme "Empereur / Shogun" ou en Europe "Roi / Maire du palais".

• CONTEXTE GÉOGRAPHIQUE :

Cerné au Sud par la Mer des Braves, le royaume de Delfanor est délimité à l'ouest par Mynsk, le royaume rival. Au nord, la région de Fildz sert de frontière avec la colossale chaîne de montagne d'Asturia tandis qu'à l'est les montagnes se poursuivent vers les Terres de Frost. Terres entièrement recouvertes de glace et encore inexplorées vu les conditions climatiques infernales.

• CONTEXTE TECHNOLOGIQUE :

Univers technologique se rapprochant du Moyen Âge où les animaux de traits dominant encore l'agriculture et pourvoient au mode de déplacement. L'armement reste à peu près équivalent : épée, sabre, lance, bouclier, arbalète, arc...

• FONCTIONNEMENT DES ÉLÉMENTS SURNATURELS :

Univers de fantasy basé sur la magie – le KRILL -, sur son apprentissage et sa pratique exclusivement réservée à une caste, une élite méritante (souvent issu de l'aristocratie/bourgeoisie palatiale) depuis au moins le "Temps des Chaos" et seule capable de résister/contenir les puissants démons ravageant le royaume. Présence également d'artefacts magiques permettant l'augmentation des pouvoirs et des attaques.

• AGE NOIR :

Longue période de nuit éternelle, de conflit & de terreur survenue avec l'apparition des démons il y a 500 ans. Le ciel étant en permanence recouvert d'épais nuages gris (ou

plutôt une palette de dégradé de gris), la lumière du soleil ne parvient pas à percer à travers. Subsiste une luminosité blafarde, juste suffisante pour la faune et la flore.

- BATAILLE DE FILDZ :

Fildz est une petite région située au nord du royaume de Delfanor et est le lieu où se retrouvèrent les derniers et plus puissants démons pour affronter l'armée des Mages de Valery

- PSYCHOLOGIE DE FORNYL :

Premier général et plus puissant soldat de l'armée de BELOCH – certains racontent même qu'il serait aussi fort que le Roi Démon – FORNYL est le 1^{er} compagnon d'armes de BELOCH. Le premier a avoir traversé la faille séparant notre univers de XXX, le royaume originel des démons. Présent aux côtés de BELOCH depuis plus de 500 ans, FORNYL a eu le temps d'en apprendre énormément sur lui, son histoire, son passé... mais également sur les humains.

Bras droit de BELOCH, FORNYL se retrouve sur le champ de bataille de Fildz ainsi que le reste des troupes du Roi Démon.

Durant l'affrontement, suite à une blessure mortelle, FORNYL est obligé de transférer son "âme/esprit" dans le corps d'un jeune bébé. Pris au piège et attendant patiemment le moment où il pourra entièrement recouvrer ses pouvoirs, FORNYL, au contact de LUMIR et d'HELA commence à développer un certain attrait, une certaine empathie... pour le genre humain.

- PSYCHOLOGIE DE BELOCH

Roi des Démons, personnages cruels, sanguinaires, sans foi ni loi de plus de 3 mètres de haut et de couleur "rubis", BELOCH considère les humains comme des créatures frêles, de la piétaille juste bonne pour servir de "mets" à des démons assoiffés de chairs et de sang. Mais aux côtés de HELA, il ressent comme des sortes de sentiments confus, enfouis, comme provenant d'un lointain passé et développe de nouvelles sensations comme de la tendresse envers sa captive...

(Syndrome de Lima : beauté, pureté d'âme, solidaire, gentillesse, attention, écoute...).

Les origines de BELOCH ne sont connues que par son compagnon FORNYL à qui au fil des années il s'est peu à peu confié. Humain au "Temps des Chaos", BELOCH fait partie des tout premiers Mages de Valéry, alors à peine en construction.

Parti dans les contrées de l'Est pour une mission de reconnaissance, le jeune chevalier se retrouve nez à nez avec une créature légendaire : un CYTHE. Malgré une lutte acharnée, BELOCH parvient à battre la bête et se fait entièrement recouvrir par le sang maléfique du démon, le transformant petit à petit lui aussi en démon, mais des moindres : le Roi Démon.

Même si au début il conserve encore certains aspects de son humanité, BELOCH plonge de plus en plus vers l'obscurité, son cœur se remplissant désormais de noirceur... jusqu'à ce que, 500 ans plus tard – au hasard d'un chemin – il tombe sur un être de lumière, sur une paysanne, lui faisant pour la première fois (re)penser à un souvenir et

ressentir des émotions enfouies mais familières, HELA... copie conforme de SOREL, sa femme de l'époque.

- **ORIGINE DES DEMONS :**

Suite à la mort du CYTHE et la transformation du Roi Démon, BELOCH a immédiatement accès à la mémoire de la créature ainsi que de ses origines. Et découvre que les démons proviennent d'un univers parallèle (Némésy) accessible via une faille spatiotemporelle située dans les profondeurs du Kern. Après des années à revitaliser la faille, BELOCH arrive à faire venir de cet autre monde les 1^{ers} démons, dont le puissant FORNYL.

FICHES PERSONNAGES

LUMIR

Etat civil du personnage

- Nom / Prénom : LUMIR
- Age : Nouveau né / 16 ans
- Lieu de naissance : Kibal
- Origines : Région de Fildz, nord du royaume, région froide
- Niveau d'études : Instinctif / Bon sens
- Profession : Palefrenier
- Niveau de langage / Façon de s'exprimer : S'excuse tout le temps / Tjs. les yeux baissés

Caractéristiques physiques

- Taille : 1,80m
- Corpulence : chétive
- Couleur des yeux : Yeux verrons (Noir / Bleu profond) dont un masqué
- Couleur de la peau : Caucasien
- Couleur des cheveux : Blanc
- Gaucher / Droitier : Droitier puis Ambidextre (FORNYL pouvoir bras Gauche)
- Etat de santé : Fragile / Se fatigue vite (FORNYL se débattant en permanence pour prendre le contrôle de son corps / âme... sans le savoir)
- Signe distinctifs : pas aimé par les autres membres du village car ils pensent qu'il est maudit, entre ses brûlures/marques sur sa peau, mais surtout à cause de ses yeux bicolores... il est solitaire
- Démarche : Un peu vouté, il marche les épaules tombantes, le regard tournée vers le sol
- Handicap : a un peu perdu de motricité dans son bras gauche, souvent laissé en bandoulière attaché avec un bandana

Aspect

- Style de vêtements et leur qualité... : pantalon en toile de style bouffant largement resserré aux chevilles et de couleur beige / chemise de coton blanche col Mao / gilet de costume / gilet sans manche de couleur bleu / peau de bête noire servant de manteau / bottines...
- Accessoire (sacs, bijoux, lunettes...) : sac besace en bandoulière
- Coiffure : cheveux blancs, long jusqu'à mi dos et avec une frange plus ou moins régulière
- Tatouage : marques / tatouage s'enroulant le long du bras gauche et se finissant par un sorte de *Calavera* stylisée dans son dos

Famille

- Si l'un des parents est mort, expliquez les circonstances et les conséquences de ce décès : les 2 parents sont morts lors de la bataille de Fildz ayant entraîné la destruction de la ville/village de Kibal

Vie privée

- Nom / Prénom & Age du ou de la partenaire : HELA, 20 ans
- Quelles sont ses relations avec sa / son partenaire : HELA est TOUT : amie, amoureuse, mère, confidente, support, objectif...

Vie quotidienne

- Type de logement : grande pièce de vie aménagée dans l'écurie mitoyenne à l'auberge de JARVRED
- Avec qui vit le protagoniste : vit avec Héra depuis 16 ans
- Animaux de compagnie :
- Habitudes quotidiennes (routine de vie) : se lève tôt, partage sa vie entre s'occuper des chevaux de JARVRED et des moments avec HELA
- Quels sont ses revenus (officiels et non officiels) : peu de revenus, a le gîte grâce à JARVRED
- Mode de transport habituel : à pied /exceptionnellement à cheval
- Expressions ou mot favori : Pardon / désolé

Personnalité

- Trait de caractère principal : gentil, docile, serviable, introverti, timide, secret...
- Qualité : douceur
- Défauts : candide, fais trop et facilement confiance
- Son objectif : sauver / délivrer Héra
- Son secret enfoui : que cache votre personnage ? : est habité par un puissant démon prêt à se libérer dès que possible
- Votre personnage a-t-il un traumatisme très fort lié à un événement du passé ? : il se pense en partie responsable de la destruction de Kibal et de la mort des parents de HELA

Evolution de votre personnage

- Quel est l'arc transformationnel de votre personnage ?
Passage d'un personnage craintif, docile, peureux à un courageux et preux aventurier prêt à affronter toutes les adversités pour secourir sa bien aimée, son univers : HELA
 - Caractérisation de départ & caractérisation d'arrivée ?
Facilement reconnaissable par sa voix peu assuré, ses "excuses" répétées à l'infini, LUMIR prend de plus en plus d'assurance au contact des autres pour finir par s'affirmer physiquement et verbalement face au Roi Démon.
-

HELA

Etat civil du personnage

- Nom / Prénom : HELA
- Age : 6 ans / 22 ans
- Lieu de naissance : Kibal
- Origines : Région de Fildz, nord du royaume, région froide
- Adresse actuelle : écurie de JARVRED / habite avec LUMR
- Niveau d'études : Instinctif / Bon sens
- Profession : Paysanne / Travaille aux champs
- Niveau de langage / Façon de s'exprimer : cultivé, air de princesse, naturellement bienveillante, peu être directive

Caractéristiques physiques

- Taille : 1,60m
- Corpulence : normal
- Couleur des yeux : Yeux marrons
- Couleur de la peau : Caucasien
- Couleur des cheveux : Blond
- Gaucher / Droitier : Droitière
- Etat de santé : normal
(des problèmes passés, présents ou à venir)
- Signe distinctifs : sait "normalement" se faire apprécier par tous
- Démarche : aérienne, éthérée
(la démarche peut être importante dans la caractérisation du personnage)

Aspect

- Style de vêtements et leur qualité... : top/chemise blanche à Jabot avec frou-frou, longue robe de couleur rose poudré, grand manteau de fourrure marron, bottines...
- Accessoire (sacs, bijoux, lunettes...) : collier autour du coup, cadeau de sa mère

- Coiffure : cheveux bonds, long jusqu'à mi dos et avec une frange plus ou moins régulière

Famille

- Nom / Prénom des parents : inconnu
- Si l'un des parents est mort, expliquez les circonstances et les conséquences de ce décès : les 2 parents sont morts lors de la bataille de Fildz ayant entraîné la destruction de la ville/village de Kibal

Vie privée

- Nom / Prénom & Age du ou de la partenaire : LUMIR, 16 ans
- Quelles sont ses relations avec sa / son partenaire : LUMIR est TOUT : amie, confident, support mais aussi amoureux, compagnon

Vie quotidienne

- Type de logement : grande pièce de vie aménagée dans l'écurie de JARVRED
- Avec qui vit le protagoniste : LUMIR depuis 16 ans
- Habitudes quotidiennes (routine de vie) : se lève tôt, s'occupe aux champs, passe du temps avec LUMIR
- Quels sont ses revenus (officiels et non officiels) : peu de revenus, a le gîte grâce à JARVRED
- Mode de transport habituel : à pied / carriole / exceptionnellement à cheval

Son entourage proche

- Sa / Son meilleur ami : LUMIR

Personnalité

- Trait de caractère principal : gentille, bienveillante, à l'écoute, ouverte d'esprit, ouverte aux autres...
- Qualité : douceur
- Défauts : plus âgée que LUMIR, elle pense qu'elle doit être un modèle et le protéger (au début)

Evolution de votre personnage

- Quel est l'arc transformationnel de votre personnage ?
Par sa fine compréhension des ressentiments humains, HELA est la clé, le passage entre 2 univers faits de "haine" et "d'amour", de "ténèbres" et de "lumière".
- Caractérisation de départ & caractérisation d'arrivée ?
Passage de la compagne faisant office de "protectrice / de mère" à celui du statut de "femme / d'amante"

FORNYL

Etat civil du personnage

- Nom / Prénom : FORNYL
- Age : Inconnu
- Lieu de naissance : Némésy (l'autre monde)
- Profession : 1^{er} général des armées du Roi Démon (BELOCH)
- Niveau de langage / Façon de s'exprimer : persifleur

Caractéristiques physiques

- Taille : 2m
- Corpulence : musclée / athlétique
- Couleur des yeux : Yeux Bleu profond
- Couleur des cheveux : Pelage noir
- Couleur de la peau : noire / marbrée
- Gaucher / Droitier : Droitier
- Signe distinctifs : corpulence humaine à tête de canidé / de chacal
(*mythe Egyptien d'Anubis*)
- Démarche : fière, élégante

Aspect

- Style de vêtements et leur qualité... : tissu / pagne sombre autour de la taille
- Accessoire (sacs, bijoux, lunettes, armes...) : arme d'hast, lance/estoc rétractable attaché dans le dos

Vie privée

- Nom / Prénom & Age du ou de la partenaire : LUMIR, 16 ans
- Quelles sont ses relations avec sa / son partenaire : vivant dans le corps de LUMIR et tentant depuis toutes ces années de s'en échapper, FORNYL va peu à peu au contact de LUMIR et de HELA développer de plus en plus d'empathie pour les humains. De complètement rejeté au début, LUMIR va peu à peu passé du stade de la "tolérance", "acceptation", "encouragement/soutien"

Vie quotidienne

- Expressions ou mot favori : Psssss !

Personnalité

- Trait de caractère principal : forte, orgueilleuse, hautaine, détachée
- Qualité : empathie

- A t-il un talent particulier / un pouvoir ? : possède une lance magique rétractable ayant la capacité de s'étendre ou se réduire à l'infini

Evolution de votre personnage

- Quel est l'arc transformationnel de votre personnage ?
Soldat, mercenaire sanguinaire provenant de l'autre monde, FORNYL va, aux contacts de son (ancien) maître mais également de HELA et surtout LUMIR, apprendre l'empathie, les ressentiments, l'entraide, l'amitié et finalement pour le 1^{re} fois de sa vie, un lien : l'amour pour les autres.
- Caractérisation de départ & caractérisation d'arrivée ?
Psycho rigide, directif, orgueilleux et sur de lui, FORNYL devient plus malléable, sensible et commence à entrepercevoir la granularité de la nature humaine.

BELOCH

Etat civil du personnage

- Nom / Prénom : BELOCH
- Date de naissance : Temps des Chaos
- Age : plus de 500 ans
- Lieu de naissance : région du Cliff, sud-ouest du royaume, région tempérée
- Niveau de langage / Façon de s'exprimer : éduqué, cultivé

Caractéristiques physiques

- Taille : 3m
- Corpulence : volumineux, musculeux, acéré, sec
- Couleur des yeux : Yeux rouges
- Couleur de la peau : carmin
- Gaucher / Droitier : Ambidextre

Aspect

- Style de vêtements et leur qualité... : structure squelettique apparente et recouvrant tout le corps

Vie privée

- Nom / Prénom & Age du ou de la partenaire : SOREL, 23 ans (décédée)
- Quelles sont ses relations avec sa / son partenaire : femme de BELOCH
- Noms / Prénoms & Ages des enfants : MILNUIR (décédé)

Personnalité

- Trait de caractère principal : cruel, démonique, sanguinaire, belliqueux...
- Qualité : humanité
- Son objectif : éprouver de nouveau des sentiments
- A t-il un talent particulier / un pouvoir ? : maîtrise les puissances magiques

Evolution de votre personnage

- Quel est l'arc transformationnel de votre personnage ?
Présenté comme le démon ultime, la méchanceté réincarnée, BELOCH va commencer à ressentir de nouveau, à retrouver le sens des émotions et de la compassion aux côtés de sa captive HELA
- Caractérisation de départ & caractérisation d'arrivée ?
Sur de lui, sans jamais douter, clivant... BELOCH retrouve des onces (perdues) d'humanité voire – malgré sa condition de démon – à accéder à l'amour avec une grand "A".

CONTINUE DIALOGUEE

ACTE #1

#1/EXT-PLAINE DE FILDZ-APRES MIDI

BELOCH – le Roi démon - se tient au-devant de ses troupes, à ses côtés, FORNYL, son 1^{er} général, se tient prêt à en découdre avec l'ennemie.

BELOCH
Humain !
Mage de Valéry... !
Contemplez bien ces paysages autour de vous !
Ils seront bientôt recouverts par vos cadavres...
Ce lieu vous servira de tombeau !!!!

Alignés tel un seul homme, les Mages de Valéry font front et tous ensemble en guise de réponse à BELOCH se mettent à crier la maxime du royaume.

MAGES DE VALERY
Anemi !
Valéry At Vinceri !
Valéry At Vinceri !
Valéry At Vinceri !

CUT : SCENES D'ACTION / DE COMBATS

#2/EXT-RUINES DE KIBAL-MATIN

Bouleversée par les récentes explosions, le regard hagard, en véritable automate, HELA déambule dans les ruines de son village détruit tandis qu'autour d'elle les combats font de plus en plus rage entre les deux factions.

HELA (VO)
Oh hé ! Y'a quelqu'un ?
Maman ? Papa ? Grand-Mère... ou êtes-vous ?
Maman ? Papaaaaaaaaa !!!
(*elle crie*)

CUT : SCENES DE D'ACTION / DE COMBATS

Elle entend des bruits dans le ciel, lève les yeux et assiste à des combats. À portée de regard, elle aperçoit un démon - FORNYL – pris au piège dans un cube bleuté puis un éclair s'en échapper pour aller s'écraser non loin de sa position. Elle court vers ce halo et assiste à "l'imprégnation" d'un jeune bébé.

HELA (VO)
Ah non saleté de démon... !
Pas après ce que tu as fait à notre village !

Elle tâte le terrain, prend le premier objet venu et trouve une barre de fer. Elle soulève l'objet qu'elle s'apprête à faire lourdement tomber sur le corps du jeune enfant.

HELA (VO)
Tu vas payer pour tout le mal que tu nous as fait !
(*en quasi transe*)

A ce moment un rayon de lumière vient se poser sur l'enfant et vient l'éclairer. C'est la 1^{re} réapparition de la lumière depuis des décennies. Un sourire apparaît sur le visage du jeune enfant. HELA le bras levé fait tomber violemment la barre de fer à côté du nouveau né. Et se met à sangloter.

HELA (VO)
Pourquoi ? Pourquoi, je ne peux pas...
Je n'y arrive pas...
(*elle renifle fortement*)
Maman, papa, les amis... pardon... j'y arrive pas...

Le jeune enfant continue de lui sourire et se met à tendre les bras vers elle tandis que le filet de lumière repart dans les ténèbres. Elle semble reprendre ses esprits et prend conscience de la situation.

HELA (VO)
Viens là toi. Tu n'y es pour rien.
Nous sommes pareils, tu n'as pas décidé de ton sort
(*elle serre l'enfant dans ses bras*)

Ou sont tes parents ? Je suppose que toi aussi tu es seul maintenant...

Elle cherche dans le couffin des indices sur le prénom de l'enfant sans trouver
quelconque trace, elle décide alors de le "baptiser".

HELA (VO)

Comment va-t-on t'appeler ?

(elle commence à réfléchir)

Ça y est, je sais ! LUMIR ! Tu t'appelleras désormais LUMIR !

Bonjour LUMIR ! Moi, c'est HELA, ravie de te rencontrer

(elle porte l'enfant devant elle à bout de bras)

Toi et moi allons être à partir d'aujourd'hui... in-sé-pa-ra-ble !

*(elle rapproche l'enfant et lui fait un bisou sur le front. Le serre de nouveau
et se remet à pleurnicher)*

#3 /INT-ECURIE/MAISON DE LUMIR/HELA-MATIN

L'action se déroule 16 ans plus tard dans le village de Kibal. HELA (belle jeune fille de 20 ans, 1,60m, blonde aux yeux bleus au caractère affable et bienveillant) et LUMIR (garçon timide et introverti, 1,80m, athlétique, les yeux verroirons noir-bleus, les cheveux blancs) ont bien grandi et vivent ensemble dans l'écurie mitoyenne de l'auberge du vieux JORDRED. La vie semble s'écouler normalement. HELA et LUMIR sont en train de préparer leurs affaires tout en papotant, ils partent apporter du blé au village voisin de Pinral.

TEXTE ONSCREEN : 16 ans plus tard...

HELA

Haaaaaaaaaaaaaaaaa !

Mais où ai-je mis mon bonnet ?

LUMIRRRRRR ! Tu ne l'aurais pas vu par hasard ?

C'est toujours lorsque je suis pressée que je dois chercher ce satané bonnet !

LUMIR *(en train d'atteler les chevaux)*

Hi hi !

Si tu le rangeais à sa place, à l'entrée, tu n'aurais pas à remuer ciel et terre !

HELA *(gentiment fâchée)*

LUMIR !

Ne te moques pas ! C'est pas drôle tu sais... !

LUMIR *(tout se suite gêné / embarrassé)*

Pardon HELA ! C'est pas ce que je voulais dire, tu sais très bien que...

HELA *(taquine)*

... Que je suis géniale !!!

Et que c'est parce que je suis très intelligente... et très belle !

Et que j'ai un système de rangement ultra perfectionné ! C'est ça ?

... Ah ça y'est ! Je l'ai trouvée, tu vois (*elle lui fait un clin d'œil*) !

Un silence se créer. Ils se regardent à travers la pièce et se mettent de concert à éclater de rire.

#4/EXT-GRANGE/CAMPAGNE DE KIBAL-MATIN

LUMIR et HELA sont devant la grange en train de finir d'accrocher leur paquetage aux chevaux et vérifient que l'attelage est bien arrimé.

LUMIR

HELA ? Tu es prête ?

Il faut que l'on se dépêche si l'on veut ramener à temps les chevaux à M. PORTER !

HELA

Ca y est ! Suis prête, j'ai tout installé !

LUMIR

Profitons-en pour prendre la route tant qu'il ne pleut pas !

HELA

Tu sais bien qu'avec mon bonnet magique je ne crains pas la pluie !

Et puis... je ne sais pas pourquoi, mais je la sens bien moi, cette journée !
(*elle prend une grande respiration et fait un tour sur elle-même*)

L'attelage chargé de blé rattaché aux chevaux, HELA et LUMIR prennent la direction du sud-ouest en direction du village voisin de Pinral

#5/EXT-CHAMPS DU VILLAGE DE PINRAL-MATIN

HELA et LUMIR arrivent bientôt au village de Pinral mais la gaieté du "départ" ne semble plus être au rendez-vous. Sur le chemin, en croisant les nombreux villageois travaillant dans les champs périphériques, LUMIR constate - sans vraiment le comprendre - une certaine animosité de la part de certains villageois.

VILLAGEOIS 1

C'est lui... regarde... c'est le fils du démon !

VILLAGEOIS 2

Que vient-il faire ici ?

VILLAGEOIS 3

Moi je dis qu'il faut vite qu'ils repartent d'où ils viennent avant que le malheur ne vienne de nouveau frapper notre village !

VILLAGEOIS 2

Oh mon dieu ! Mais regardez-moi ces yeux... ces marques sur son bras...

Il n'a rien à faire par chez nous... !

LUMIR semble attiré par une bribe de conversation lorsque HELA – consciente de la scène – détourne son attention avec un sujet “anodin”

HELA

Au fait, tu crois que cette fois le vieux NORDEN nous préparera quoi comme repas ? Pour nous remercier ?
LUMIR ? Ouh, ouh ! Tu m'écoutes ?

LUMIR

Oui... pardon, excuse-moi HELA...

HELA

Je te l'ai dit plus de mille fois, cesse de t'excuser tout le temps avec moi !

LUMIR

Oui... C'est vrai... je vais essayer de ne plus le faire.
Excuse-moi...

HELA

Alors ? Ce repas ? Bouillon de pomme de terre ou potée de haricots ?

Ils se regardent comme pour se faire comprendre qu'ils avaient chacun lu dans les pensées de l'autre

HELA / LUMIR (*ensemble*)

POTEE DE HARICOTS !!!
(*et se mettent à rire*)

#6/EXT-MOULIN DE NORDEN/SORTIE VILLAGE DE PINRAL-DEBUT APRES MIDI

Arrivés au village de Pinral, ils se dirigent vers le moulin du vieux NORDEN pour y déposer le surplus de blé promis par Kibal. Une fois fait, le ventre rempli de la “fameuse” potée de haricots, les deux amis reprennent la route lorsque – de nouveau – ils font face à l'animosité voire la colère des habitants.

VILAGEOIS 1

C'est lui que je vous dis !

VILAGEOISE 4

Regardez ces marques ! Il va nous porter malheur !

VILAGEOIS 5

DEMON !!!

Vas t-en ! Retourne dans ton trou. On ne veut pas de toi par ici !
(*d'une voix forte*)

Plusieurs villageois commencent à se rassembler le long du chemin et manifestent de plus en plus leur agacement à voir LUMIR dans leur région.

LUMIR

Mais qu'est-ce qu'ils ont aujourd'hui ?
Pourquoi ils parlent de mes marques... Eh ! (*LUMIR vient de recevoir
derrière la tête un jet de navet*)
Mais qu'est-ce qu'ils font ?

HELA

Vite ! LUMIR !
Dépêchons-nous !
Hi ha ! (*en donnant un coup de fouet à l'attelage*)

#7/EXT-CHAMPS/RETOUR CHEMIN DE KIBAL-DEBUT APRES MIDI

LUMIR et HELA accélèrent leur cadence afin de vite oublier cet épisode, mais de plus en plus de villageois se rassemblent pour carrément les conspuer et leur jettent tout ce qu'ils peuvent trouver sous la main. Soudain, HELA reçoit une pierre en plein milieu du front et se met à saigner.

HELA

Ai ! (*un filet de sang coule sur son visage immaculé*)

LUMIR

HELA ! Est-ce que tout va bien ?

HELA

Oui... ça va... mais ne restons pas ici...

VILLAGEOIS 6

Allez-vous-en !
On ne veut plus de vous !

VILLAGEOISE 7

Regardez !
C'est le démon et sa catin !

LES VILLAGEOIS (*en cœur*)

DEMON !!! CATIN !!!
DEMON !!! CATIN !!!
Partez !
Allez-vous-en et ne revenez jamais !

À ce moment une pierre plus grosse que la première va pour heurter de nouveau la tête de HELA lorsque, LUMIR, recouvert d'une lumière bleue et d'une aura malfaisante arrête la pierre d'un simple regard. Cette dernière flottant en suspension quelques secondes avant de ne retomber à terre. LUMIR en transe se redresse et observe d'un regard menaçant les villageois regroupés autour de l'attelage.

HELA
LUMIR ! Non !

VILLAGEOIS 8
Regardez ! Vous voyez ces marques, elles brillent !
C'est le fils du démon !

HELA
LUMIR ! Regarde-moi ! Ne les écoute pas... LUMIR... je t'en supplie
LUMIR... calme-toi...
Cela ne sert à rien !

LUMIR telle une bête sauvage aux aguets se tient prêt à attaquer et à bondir sur les villageois sans distinction

HELA
LUMIR ! Ecoute ma voix ! Concentre-toi !

LUMIR ne semble plus du tout entendre ce qu'on lui dit et s'apprête à attaquer lorsque HELA intervient en lui mettant une gifle afin de lui faire recouvrer ses esprits.

HELA
(Clap ! Bruit de gifle)
LUMIR !
Reviens-moi... s'il te plaît... *(plus douce)*

A ces mots, LUMIR se reprend instantanément, la transe ayant soudainement disparu.

LUMIR
HELA... Oh pardon HELA, excuse-moi...
Mais qu'ai-je fait ?
Et pourquoi ils nous en veulent... ?
Mais tu saignes...

HELA
Ne t'inquiète pas ! Tout va bien...
Partons vite d'ici !

Une fois le danger évité, un silence gênant s'installe. LUMIR regarde alors en direction de HELA – serrant fermement les rênes - et constate son visage fermé, son sérieux et fait montre d'une préoccupation encore jamais vue jusqu'alors.

#8/EXT-CHEMIN RETOUR KIBAL-MILIEU APRES MIDI

Continuant le chemin en silence, LUMIR et HELA n'osent même plus se parler ni même se regarder. LUMIR voit bien que quelque chose tracasse HELA mais n'ose prendre son

courage à deux mains pour lui poser la question, lorsque soudain, HELA prend enfin la parole.

HELA

LUMIR !

Il faut que je te parle de quelque chose... de tes origines !
Et de ces terribles marques que tu portes...

LUMIR

Mais, tu sais d'où elles proviennent ?
Tu m'as toujours dit que tu m'avais trouvé comme ça avec ces tâches de naissance...

HELA

LUMIR ! Ecoute-moi... C'est très important... je ne peux plus le cacher...
Il faut que tu saches...
Les villageois n'ont pas tout à fait tort, tu sais (*surmontée par l'émotion, elle mélange ses idées et ses propos*)
... et c'est aussi à cause de toi et de ces marques que mes parents sont morts (*énervée*) !

LUMIR (*stupéfait*)

Mais comment ça ? De quoi tu parles ?

HELA

Il y a 16 ans... ces marques... ce sont celles d'un puissant démon...

LUMIR (*déboussolé*)

Quoi ??? Mais, mais...

HELA

LUMIR, écoute... lorsque je t'ai parlé de notre rencontre,
je n'ai pas pu à l'époque t'en dire plus !
Je t'en voulais encore beaucoup trop... alors que tu n'y es pour rien... !
Et puis les choses étaient différentes, nous étions très jeunes toi et moi...
LUMIR ? Tu m'écoutes... ?

Rien qu'à l'écoute des ces premières paroles, LUMIR a l'impression que le sol se dérobe sous ses pieds, mais essaie tant bien que mal de suivre le récit. Lorsqu'il reprend tout à coup ses esprits...

LUMIR VO (*perdu dans ses pensées*)

Il y a un démon en moi... il y a un démon en moi... et je suis responsable de la mort des parents de HELA...

LUMIR (*reprënd ses idées*)

Hummmm... hein, quoi ?

HELA

Je vais tout te raconter...

Tu te souviens que je t'ai dit que notre village a été partiellement détruit pendant la Bataille de Fildz entre les démons et les Mages de Valéry.

Que je me suis réveillé parmi les ruines de Kibal et ai commencé à errer dans les décombres encore en feu... et puis il y a eu un bruit, un enfant qui pleure et je suis tombé sur toi.

Mais ce n'était pas tout...

LUMIR

C'est à dire ???

HELA

Lorsque je t'ai entendu pleurer ça m'a immédiatement sorti de mon cauchemar et me suis précipitée dans ta direction... c'est alors qu'en arrivant vers toi que...

LUMIR

Que quoi HELA ? Quoi ???

HELA

En approchant, les combats faisaient rage dans tout le ciel de Kibal, mais mes yeux ont été attirés par un étrange cube bleu dans lequel semblait être enfermé un démon. Mais une fois le cube disparu j'ai vu comme une lumière tombée dans ta direction... et c'est là que j'ai compris ce qu'il se passait... j'ai vu un puissant démon ou du moins son énergie vitale, prendre possession de ton corps...

(elle s'arrête, marque une pause/un silence, puis reprend)

Pendant qu'il écoute HELA, LUMIR commence à regarder ses marques bizarres faisant comme des spirales, partant de son index gauche, remontant le long du bras pour finir par se propager sur le dos et le long de la colonne vertébrale.

HELA

Oui... c'est par ton index, à son contact, que le démon a disparu à l'intérieur de toi en te laissant, comme tu peux le voir, un petit souvenir de son passage... À ce moment-là... je crois que j'ai perdu la tête... J'ai pensé à ma mère, à mon père, au village et à ce démon qui venait de tout détruire autour de lui. Sans réfléchir, c'est là que j'ai voulu te tuer... !

LUMIR *(passionné)*

Mais pourquoi tu ne l'as pas fait si je suis responsable d'autant de malheur ! Mon Dieu HELA comme tu as dû me haïr...

HELA

Nonnnnn ! Car lorsque je m'apprêtais à te donner le coup fatal, tu as cessé de pleurer, tu m'as sourit... Et la plus belle des choses que je n'avais jamais vu est arrivée. Le ciel s'est éclairci et un filet de lumière est venu se poser sur ton visage pour t'envelopper entièrement. Comme pour dire que ton existence allait éclairer le monde... malgré ces ténèbres permanentes.

LUMIR
Je comprends... mais...

HELA
Voilà pourquoi tous les gens de la région se méfient de toi.
Plus jeune, j'en ai parlé à certains enfants du même âge et ils ont dû tout répéter à leur parent. Pardonne-moi ! Ca, plus tes marques... il n'en fallait pas plus. À cause de ce traumatisme d'il y a 16 ans, ils pensent que tu es responsable de leur malheur. Tu sais LUMIR, lorsque les gens ont besoin d'une raison... pour haïr ou justifier leur détresse, ils en trouvent toujours une. Et quoi de mieux qu'un orphelin avec des yeux étranges et des marques sombres sur tout le corps ?

LUMIR
Pardonne-moi HELA, je m'excuse...
Quand j'imagine tout le mal que j'ai pu te faire... je crois que je...

HELA
(elle lui donne gentiment un coup de poing au sommet du crane et lui faisant un clin d'œil)
LUMIR ! Que t'ai-je répété des centaines de fois... Arrête de t'excuser tout le temps !!! Et puis tout ça c'est du passé... qu'aurai-je fait sans toi... sans ton sourire permanent à mes côtés...
(elle s'interrompt tout à coup puis reprend)
Regarde ! On est bientôt arrivé à Kibal !
J'arrive à voir le moulin du vieux JONAS... dépêchons-nous de rentrer...

Malgré les sourires et la bonne humeur retrouvés, LUMIR reste profondément marqué par l'histoire qu'il vient d'entendre et ne réussit pas, la nuit venue, à trouver le sommeil...

#9/INT- ECURIE DE LUMIR/HELA-MIDI

Quelques jours plus tard, le trouble disparue, LUMIR s'apprête à retrouver HELA en train de travailler dans les champs, mais pas avant de lui avoir préparé un petit repas dont il a le secret.

LUMIR (VO)
Hum ? Ça sent bon ! C'est bientôt prêt ! J'en connais une qui va se régaler !
(il prend la voix de HELA)
"Oh LUMIR ! C'est pour moi tout ça ? Merci tu es mon héros !"
(il reprend sa voix)
Hihihihhi ! Allez, fini de rigoler sinon j'en connais une qui va me passer un savon ! En route ! *(d'un air enjoué)*

#10/EXT- DEVANT L'ECURIE DE LUMIR/HELA-MIDI

LUMIR termine d'harnacher son cheval et prend un soin tout particulier à bien protéger le déjeuner d'HELA lorsque JARVRED – âgé d'une soixante d'années c'est le propriétaire de l'auberge mitoyenne et de l'écurie dans laquelle ils sont installés - vient l'interpeller.

JARVRED

LUMIR ! Tu t'en vas rejoindre HELA ?

LUMIR

Ah Monsieur EDDY, comment allez-vous ?

JARVRED

M. EDDY, M. EDDY... je t'ai l'ai déjà dit LUMIR après toutes ces années, appelle moi JARVRED !

LUMIR

Pardon M. EDDY... euh... JARVRED je suis vraiment désolé...

JARVRED

Dis-moi mon petit LUMIR, je vais avoir besoin de toi dans les jours qui viennent. J'ai reçu confirmation qu'une garnison des Mages de Valéry allait venir séjourner une nuit ou deux à l'auberge et je vais avoir besoin de mon meilleur palefrenier ! Mais ne t'inquiètes pas, tu seras comme d'habitude bien rémunéré !

LUMIR

M. ED... JARVRED... vous allez me faire rougir, vous êtes si généreux avec nous. Déjà que vous nous loger gratuitement dans l'écurie... mais bien sûr ! Vous pouvez compter sur moi !

JARVRED

Merci mon petit LUMIR ! Oh... et ne crois pas que je vous héberge pour rien ! Vous m'avez rendu une fière chandelle avec HELA. J'ai bien vu que vous en avez fait un véritable petit château de cette ruine ! En tout cas je suis bien content de vous avoir à mes côtés mes enfants !

LUMIR

Vous pourrez toujours compter sur nous Monsie... JARVRED !

JARVRED

C'est adorable LUMIR... Allez file vite avant que – tu sais qui – n'en vienne à piquer sa crise...

LUMIR

Hahaha ! Vous avez raison, je vous dis à tout à l'heure... JARVRED... !

LUMIR enfourche aussitôt son cheval et commence à partir au pas puis au trot.

JARVRED

À tout à l'heure ! Fais bonne route et passe le bonjour à HELA, je ne l'ai pas croisé ce matin...

LUMIR

Ce sera fait... et merci encore pour tout JARVRED... !

À ces mots, JARVRED fait un grand sourire et lui fait signe de la main tandis que petit à petit s'éloignent LUMIR et son cheval.

#11/EXT- CHEMIN DE CAMPAGNE-MIDI

La tête encore dans les nuages – certainement en train de penser à HELA – LUMIR se dirige tranquillement vers le champ où travaille HELA lorsqu'une étrange sensation vient lui parcourir l'échine. Pendant ce temps, non loin de là, la rumeur par delà les montagnes disait vrai, le Roi Démon et ses soldats – après 16 ans de calme et de paix – semblent être de retour...

LUMIR (VO)

(il sifflote)

La terrine ?

Bon sang... ne me dis pas que... *(il cherche dans ses sacoches)* ouf !!!

HELA sans sa terrine c'est comme... un oiseau sans plume... y'a quelque chose qui ne va pas !

(un frisson lui parcourt le corps)

Ouuuuuh ! Mais quelle est cette sensation... bouuuuugh !

Allez dépêchons-nous...

#12/EXT- CHEMIN DE CAMPAGNE-MIDI PASSÉ

LUMIR arrive dans le champ où travaille HELA comme paysanne et ils commencent à discuter.

HELA

Ahhhhhhh ! Enfin ! Ca fait des heures que je t'attends !

J'ai faim... moi... hihi !

LUMIR

Oh pauvre petit animal abandonné... !

HELA

Tu te moques de moi ? *(plus sérieuse)*

LUMIR

Oh non... pardon HELA, je m'exc... NON !!! ... pas cette fois, tu ne m'auras pas aussi facilement !

Ils se mettent à rire de concert lorsque soudainement un grand bruit d'explosion se fait entendre.

LUMIR

Hein ? C'est quoi ? D'où ça vient ?

HELA

Là-bas... regarde, ça vient de la direction de Drasde...

Au loin, l'on aperçoit une énorme fumée dont l'odeur, grâce aux vents présents, se fait ressentir jusqu'aux abords de Kibal.

LUMIR

Et là... c'est quoi ces taches dans le ciel...

HELA plisse les yeux comme pour augmenter la portée de sa vision.

HELA

On dirait... des... des... des DÉMOOOOOONS !

LUMIR

Ce n'est pas possible ! Ils ont tous disparu il y a 16 ans lors de la bataille de Fildz...

HELA

Ben... si ce n'est pas eux... ils y ressemblent fortement...
Ils approchent...

LUMIR *(aux autres villageois/paysans présents)*

Allez-vous en ! Fuyez vite ! Ce sont des démons ! Ils viennent vers nous...

A ces mots, la panique générale se fait vite ressentir. Les villageois hurlent, crient, courts dans tous les sens pour chercher à se mettre à l'abri.

#13/EXT- DANS LES AIRS -MIDI PASSÉ

Pendant ce temps, BELOCH - en approche - ordonne à ses soldats de tout ravager.

BELOCH

Détruisez-moi tout ça ! Qu'il ne reste rien de cette région !
Et faites ce que bon vous semble de ces saletés d'humains !

Les troupes de démons ravagent et détruisent tout ce qu'ils trouvent sur leur passage lorsque tout à coup le regard de BELOCH est attiré par la couleur "or" des cheveux d'une des paysanne qu'il aperçoit courir en direction de la forêt.

BELOCH (VO)

Hein ? Mais... ce n'est pas possible... j'ai dû mal voir... pas après toutes ces années ! Pourtant...

BELOCH décide de se diriger vers eux.

#14/EXT- FORÊT DE KIBAL-MIDI PASSÉ

À la vue du danger, HELA et LUMIR courent en direction de la forêt toute proche afin de s'y cacher.

LUMIR

HELA, viens vite ! Dépêche-toi ! Oui... par là...
Allons nous mettre à l'abri dans ces fourrés !

HELA

LUMIR, attends... tu vas trop vite pour moi...

LUMIR lui prend la main et la "tracte" pour accélérer le pas.

HELA

Aï, ça pique... !

LUMIR

Viens... je vais t'aider, allez dépêchons-nous !

#15/EXT- AU DESSUS DE LA FORÊT DE KIBAL-MIDI PASSÉ

Pendant ce temps BELOCH – toujours dans les cieux – ne les perd pas de vue et les poursuit comme un oiseau traque sa proie. LUMIR & HELA réussissent à se cacher.

#16/EXT- FORÊT DE KIBAL-MIDI PASSÉ

LUMIR

Chut... restons-là... ne faisons pas de bruit...

Dans la confusion et se croyant désormais en sécurité, HELA et LUMIR dans leur course n'ont pas fait attention au déploiement des troupes de BELOCH dans les alentours. Et justement, l'un d'entre eux se dirige vers leur direction.

HELA (*crac...*)

T'as entendu ? Ça semblait venir de là-bas...
Tu crois que c'est un démon ?

LUMIR lui intime de se taire en plaçant un doigt sur sa bouche.

DEMON #1

Grrrrrrrr !
Snif ! Snif !

Tremblant tous les deux de peur, le démon avance de plus en plus dans leur direction en se fiant à son flair pour repérer l'odeur de chair humaine. Mais contre toute attente le démon fait demi-tour et s'en va dans la direction opposée.

HELA (*tout doucement*)
Regarde, il s'éloigne...

LUMIR
C'est peut-être un piège pour nous faire sortir. Restons encore là un petit moment...

HELA fait un hochement de tête en guise de "oui". Lorsque tout à coup un grand bruit retentit juste derrière eux comme quelque chose de lourd tombant sur le sol.

BOUM !!!

HELA
Hein ?

LUMIR
Oh non... !

A cet instant HELA et LUMIR comprennent que le grand bruit est en réalité le démon qui a fait semblant de s'éloigner pour en fait s'envoler et les surprendre par derrière en atterrissant.

LUMIR
HELA... vite... !

LUMIR prend la main de HELA et se mettent à courir pour s'échapper au démon quand soudainement HELA trébuche et tombe, emportant dans sa chute LUMIR. En relevant la tête, ils s'aperçoivent que le démon leur fait face à quelques mètres d'eux.

HELA
LUMIR... Qu'est-ce qu'on va faire...

LUMIR
Reste derrière moi... je vais te protéger...
(*tout tremblant, il s'empare d'un morceau de bois trouvé à ses pieds*)

DEMON #1
Grrrrrrrr !
Arrrrrg !

D'un battement d'ailes le démon surprend HELA et LUMIR - qui manquent de retomber - et fait virevolter dans les airs le bâton récemment récupéré. Reprenant en un instant leur esprit, le démon n'a pas perdu de temps et se retrouve comme par magie à quelques centimètres deux. Le bras levé, le démon s'apprête à les frapper lorsque soudainement il s'effondre devant eux, littéralement coupé en deux dans toute sa longueur.

BELOCH

Scélérat ! Ne t'avise plus jamais de chasser mes proies !

Tétanisés et recouverts du sang du démon mort sous leurs yeux, LUMIR et HELA se retrouvent devant un mastodonte de plus de 3 mètres de haut, d'une rougeur sanguinaire et à la voix grave et ténébreuse : le Roi Démon.

HELA
LU-LU-LU-MIR ! *(elle tremble)*

Malgré la peur, LUMIR ne peut se résoudre à voir ou laisser mourir HELA. Il prend son courage à deux mains et fonce en direction du Roi Démon en hurlant.

LUMIR
Aaaaaaaaaaaaaaaah !!!

Ne semblant pas s'intéresser à la présence de LUMIR, le Roi Démon subjugué par la beauté onirique de HELA balaye tel un microbe LUMIR d'un revers de main et le projette vers sa droite à 15 mètres de distance. HELA, sous le choc, assise par terre, tremblante et désemparée voit BELOCH devant elle à quelques centimètres.

BELOCH
Toi ! Jeune demoiselle... tu viens avec moi !

A cet instant, LUMIR reprend peu à peu conscience et voit le Roi Démon emporter sur son épaule HELA, toujours en train de crier. A peine a-t-il le temps de se redresser que BELOCH est déjà dans les airs en direction de son repère. LUMIR triste et fou de rage se met à courir pour les rattraper.

HELA
LUMIIIIIIIR ! Aide-moi... LUMIIIIIIIR !

LUMIR
HELA... ! HELA ! Non... HELA !

Toujours dans sa course folle, LUMIR ne voit pas une racine dépasser d'un arbre, s'embronche et trébuche à terre. Relevant la tête, il constate que BELOCH est déjà loin dans les cieux, HELA – son ami, sa confidente, son soutien, son amour – n'est plus là. Elle est partie...

LUMIR
HELA... non... HELA... pourquoi... ?
Pourquoi ??? *(il crie)*
HELAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA !!! *(il hurle)*

En hurlant le prénom de sa tendre compagne, les marques de naissances de LUMIR se mettent à briller, une aura bleutée et électrique se génère autour de son corps, ses yeux sont comme révoltés, tout son être semble possédé. S'ensuivent une immense déflagration et une explosion laissant LUMIR en transe jusqu'à il s'évanouisse de ce trop plein d'émotions. Au loin, BELOCH – ressentant un flux énergétique puissant – se

retourne et constate un immense nuage de fumée. Mais rien de vraiment bien inquiétant...

FIN ACTE #1