

LA QUÊTE

Ce livre a été édité par les **Éditions Didascalie**
et publié par **Bookelis**.

ISBN 979-10-359-0543-9 (livre imprimé)
ISBN 978-2-9818932-2-2 (livre numérique)

© 2020 Bertrand Marfaing
<https://bertrand.marfaing.net/>

Tous droits de reproduction, d'adaptation et de traduction, intégrale ou partielle, réservés pour tous pays.

L'auteur est seul propriétaire des droits et responsable du contenu de ce livre. Les personnages et les événements décrits dans ce livre sont fictifs. Toute similitude avec des personnes réelles, vivantes ou décédées, serait pure coïncidence et n'est pas délibérée.

Loi no 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse, novembre 2020.

Didascalie

LA QUÊTE

Scénario-roman

BERTRAND MARFAING

CHAPITRE I

L'image s'ouvre sur une créature à deux têtes qui s'adresse à la caméra. La Tête 1 a une voix masculine, tandis que la Tête 2 possède une voix féminine. La scène se passe dans la cour d'un château médiéval, lors d'une belle journée d'été. Une foule est présente dans la cour et écoute l'être à deux têtes.

TÊTE 1

Je peux vous raconter l'histoire extraordinaire d'Effiriel, car j'avais été engagé pour le suivre en cachette.

TÊTE 2

Je devais épier ce cambrioleur dans ses moindres gestes, ne jamais le perdre de vue. Comprenez, je suis un espion professionnel...

TÊTE 1

... le meilleur du pays. Lorsque je dors...

TÊTE 2

... c'est moi qui prends la relève. Et quand je
m'endors à mon tour...

TÊTE 1

... c'est moi qui la prends. D'ailleurs, je l'ai
prise plus souvent qu'à mon tour, mais enfin !

TÊTE 2

Comment ? Mais pas du tout ! Ce serait plutôt
toi qui as la tête ailleurs. N'écoutez pas ce
qu'il dit.

TÊTE 1

Ne nie pas que tu aies la tête dans les
nuages.

TÊTE 2

Ma tête n'était nulle part.

TÊTE 1

C'est bien ce que je dis, tu n'avais pas toute ta
tête.

TÊTE 2

Je te dis que si ! Ce que tu peux être entêté !

TÊTE 1

On réglera cela plus tard. L'important, c'est l'histoire d'Effiriel. Je savais que je pouvais le trouver...

TÊTE 2

... dans les ruelles du bourg, en pleine nuit.

C'est la nuit. Dans une ruelle, la caméra suit une ombre qui avance sur le sol. L'ombre se tapit lorsqu'un ivrogne passe en beuglant une chanson. Puis, lorsque l'ivrogne est passé, une tête apparaît, celle de l'ombre. Ses yeux sont couverts d'un bandeau de voleur.

Léger comme une plume, le voleur grimpe sur un toit et parcourt une partie de la bourgade, en sautant de maison en maison. Lorsqu'il arrive à destination, le voleur tente de descendre, mais une tuile glisse sous son pied et tombe vers le sol. Effiriel plonge vers la tuile pour la rattraper. Il tombe et roule au sol. Le voleur tient dans ses mains la tuile intacte qu'il dépose tranquillement. Effiriel se trouve dans une rue et se dirige vers une porte. Il regarde par la serrure, sort de sa poche des bouts de fil de fer. Le voleur les introduit dans la serrure et réussit à tourner la poignée. Il ouvre la porte, regarde à l'intérieur de la maison, y pénètre.

Effiriel jette un coup d'œil à l'extérieur puis ferme la porte. Il se retrouve dans un salon. Il aperçoit une porte à sa gauche et un escalier au fond de la pièce. L'intrus se rend au bas de l'escalier et écoute. Il entend ronfler là-haut. Il

met un pied sur la première marche, celle-ci craque avec un bruit retentissant. Le voleur se fige et tend l'oreille. Plus un bruit ! Enfin, les ronflements reprennent. Effiriel tâte du pied la marche sur toute sa longueur, mais elle craque de partout. La deuxième craque tout autant. Le cambrioleur saute alors sur la rampe et grimpe avec agilité jusqu'en haut, en évitant ainsi de faire du bruit.

L'intrus pénètre dans une chambre où deux personnes dorment. Il se dirige vers la commode, en ouvre les tiroirs et les fouille. Ne trouvant rien d'intéressant, il se dirige vers la table de chevet des dormeurs, du côté de la femme et la fouille. Effiriel se penche pour regarder sous le lit. À ce moment, la femme se tourne sur le côté, vers le voleur. Effiriel plonge sous le lit avant de se rendre compte qu'elle dort toujours. En sortant de sous le lit, le voleur aperçoit, au cou de la dormeuse, un superbe collier serti de diamants. Voilà ce qu'il cherche ! Effiriel passe son bras par-dessus la femme pour en détacher la fermeture. Il le libère alors, mais une partie du collier reste coincée sous la femme. Il se met à souffler doucement sur le visage de celle-ci. Incommodée, la femme grimace. Effiriel risque de la réveiller. Finalement, la dormeuse détourne la tête et le collier se rend.

Le voleur sort de la chambre, de la maison et il parcourt les ruelles. Il entre dans une taverne malfamée où des ivrognes bavardent. Effiriel passe derrière le bar, ouvre une trappe au sol et descend dans un couloir. Il arrive dans un coin sombre et cogne à une toute petite porte où

un vasistas s'ouvre sur une paire d'yeux. À la vue du voleur, le vasistas se referme, puis la porte s'ouvre.

Derrière un grand comptoir, un homme compte de l'argent et évalue des bijoux. Dans la salle sont dispersées des tables autour desquelles des voleurs parlent à voix basse ou jouent aux cartes, aux dés ou aux échecs. Un homme est assis seul à une table. Effiriel entre dans la salle. Il enlève son bandeau de voleur. Il va au comptoir et y dépose le collier.

EFFIRIEL

Jette un œil là-dessus. N'est-il pas
magnifique ?

Le comptable observe le collier.

EFFIRIEL

Il y en a pour une centaine d'écus.

LE COMPTABLE

Où l'as-tu eu ?

EFFIRIEL

Secret.

Le comptable sort de sous le comptoir un grand cahier, cherche le compte d'Effiriel et y note des chiffres.

LE COMPTABLE

Alors je mets cela sur ton compte ?

EFFIRIEL

Comme d'habitude.

Le comptable montre à Effiriel l'homme assis seul à la table.

LE COMPTABLE

Effiriel, regarde l'homme assis à la table ?

EFFIRIEL

Que fait-il ici ? Qui est-ce ?

LE COMPTABLE

Je n'en sais rien. Tout ce que je sais, c'est qu'il t'attend. Il veut te parler.

EFFIRIEL

Et bien, qu'il attende. Je n'ai aucune envie de m'entretenir avec lui.

LE COMPTABLE

Va lui parler. Il ne doit pas rester ici toute la nuit. Et de toute façon, il finira par te trouver.
Il a bien réussi à trouver notre repère.

EFFIRIEL

hm! Tu as raison.

Effiriel va à la table où se trouve l'étranger.

CRÉSUS

Effiriel ?

EFFIRIEL

Que me voulez-vous ?

CRÉSUS

Asseyez-vous. J'ai entendu parler de vous. On dit que vous êtes le plus rapide et le plus discret des voleurs. On dit aussi qu'aucune serrure ne vous résiste...

EFFIRIEL

(S'en allant)

Si vous êtes venu ici pour me louer, vous pouvez repartir tout de suite.

CRÉSUS

(Le retenant de ses paroles)
J'ai un contrat à vous offrir

EFFIRIEL

Pour qui me prenez-vous ? Je n'ai pas besoin d'argent, j'ai tout ce qu'il me faut.

CRÉBUS

Il ne s'agit pas d'argent.

Effiriel s'arrête et écoute l'étranger.

CRÉBUS

Ça vous dirait d'habiter au château du roi ?

Vous seriez traité en maître, comme un seigneur. Vous n'auriez plus besoin de travailler, vous auriez victuailles et boissons en quantité, les plus belles filles à vos côtés, une vie de rêve ! Si vous le désirez, vous serez nommé baron, ou comte, ou bien duc, ou même archibaron, archimarquis, ou archiduc, si vous voulez. Du pouvoir, c'est cela que je vous propose, du pouvoir.

EFFIRIEL

(S'assoyant)

Près de la couronne ?

CRÉBUS

Près du roi !

EFFIRIEL

Que me faudrait-il faire ?

CRÉBUS

Je veux que vous m'apportiez deux choses.
Le vieux grimoire de magie d'Actogaï. Vous
connaissiez Actogaï ?

EFFIRIEL

Euh... oui.

CRÉBUS

C'est le sage, le conseiller du roi. Il connaît la
magie, mais il est presque sénile. Cela ne
devrait pas être difficile.

EFFIRIEL

Et quelle est l'autre chose que vous voulez ?

CRÉBUS

Je veux l'anneau de mariage d'un homme.
Cela peut être un peu plus compliqué,
Beodinn, l'homme en question, le porte au
doigt jour et nuit...

EFFIRIEL

Beodinn, le mari de Samarinda ?

CRÉBUS

Vous le connaissez, je crois.

EFFIRIEL

Disons que je l'ai déjà rencontré.

CRÉBUS

Vous savez donc de quel anneau je parle.

EFFIRIEL

Oh oui ! Samarinda, la femme de Beodinn, a hérité de deux anneaux magiques. Ces anneaux ont été forgés ensemble par l'un de ses ancêtres. Lorsque deux porteurs des anneaux dansent ensemble, la magie opère et les deux personnes, si elles sont faites l'une pour l'autre, ne peuvent plus se séparer. (Soupir) Mais tout cela n'a pas d'importance. Donc, tout ce que vous voulez, c'est le livre et l'anneau de Beodinn.

CRÉBUS

C'est exact.

EFFIRIEL

Et vous me promettez une place près du trône en récompense !

CRÉBUS

C'est tout simple n'est-ce pas ?

EFFIRIEL

Et pourquoi devrais-je accepter ce marché ? Je n'ai nul besoin du palais du roi ni d'un titre de seigneur.

CRÉBUS

Vous êtes friand de petits défis faciles comme celui de dérober le livre. Et, pour ce qui est de l'anneau, vous avez quelques comptes à rendre à Beodinn, je crois. En ce qui concerne la récompense, disons qu'il faudrait être sot pour ne pas l'accepter. Ma proposition est faite.

EFFIRIEL

Qui êtes-vous ?

CRÉBUS

Je croyais que vous l'auriez deviné. Je suis Crésus.

EFFIRIEL

Et bien Crésus, vous saurez que l'on ne m'achète pas avec la promesse d'un palais royal. La carotte me paraît bien grosse pour un travail si simple.

CRÉBUS

Je vois qu'il y a des choses dont vous n'êtes pas au courant. Cependant, je suis sûr que vous allez accepter. Cette mission est la seule manière de reconquérir ce que Beodinn vous a déjà dérobé. Dès que vous aurez les objets, venez me voir.

Crésus se dirige vers la caméra et lui fait signe de le suivre. Il sort, la caméra le suit, passe par la porte, longe un couloir, puis monte dans la taverne. La caméra passe à côté d'un miroir vers lequel elle se tourne, on y voit le reflet de la créature à deux têtes. Puis Crésus sort dehors suivi de la caméra.

C'est l'aurore. Cette scène est chantée.

CRÉSUS

(à la caméra)

Tu as vu cet homme, il s'appelle Effiriel.
Tu devras le suivre, tu devras l'espionner.
Qu'il aille au nord, au sud, sur mer ou au ciel,
En aucun cas, tu ne dois le quitter.
Lorsqu'il aura accompli sa mission,
Celle de se procurer deux objets,
Alors, viens me voir en ma maison
Pour m'avertir de son succès.
Surtout, ne te fais pas remarquer.
Prends soin de toujours bien te cacher.
Car, s'il vient à te surprendre,
J'ordonnerai qu'on te fasse pendre.

Crésus avance vers la caméra comme pour l'étrangler.

Il y a une transition de lieu : on voit les deux têtes en train de se faire étrangler, l'image recule, nous sommes dans la cour du château médiéval, ce sont les mains du narrateur à deux têtes qui étranglent. La main gauche sur le cou

droit et la main droite sur le cou gauche. Le narrateur arrête de s'étrangler lui-même. Cette scène est chantée. Les têtes chantent en harmonie.

TÊTES 1 ET 2

J'avais bien compris que le riche Crésus
N'avait pas l'intention de le payer.
Il considérait le voleur comme un minus,
S'en débarrasserait dès sa quête terminée.
Mais elle m'intriguait cette histoire.
Comment ce jeune homme accomplirait-il
Cette épreuve d'apparence si facile
Sans pourtant se faire avoir ?

De retour le matin tôt, dans la cité. Effiriel sort de la
taverne et marche dans la rue pour faire le tour du
bâtiment.

TÊTES 1 ET 2

(en voix off)

Peu après le départ de mon employeur,
Effiriel sortit dehors
Et se mit en route vers le nord.
Je me mis à suivre le voleur.

À l'arrière attend un cheval qu'Effiriel enfourche. Il
parcourt un dédale de ruelles pour déboucher sur une

grande rue. C'est au galop que le cavalier chevauche sur cette avenue.

C'est le matin. Effiriel s'arrête devant une maison, se poste devant la fenêtre du deuxième étage et appelle son ami.

EFFIRIEL

Hermak, Hermak.

Il n'y a pas de réponse. Effiriel lance des petits cailloux sur la fenêtre pour réveiller Hermak. Mais ce dernier arrive par-derrière portant une canne à pêche et quelques poissons.

HERMAK

Eh là ! Effiriel, tu vises bien, mais ne veux-tu pas pratiquer ton tir sur une autre cible ?

EFFIRIEL

Hermak ! Tu ne sais pas ce qu'il m'est arrivé tout à l'heure...

HERMAK

Non, mais je sens que tu vas m'en parler.
Cependant, avant toute chose, je vais préparer le petit déjeuner.

Il lui montre les poissons. Ils entrent dans la maison. Pendant la scène, Hermak apprête les poissons.