

ELMENDA

par

Geneviève Bellemare

SYNOPSIS

Dans le monde fantastique d'Elmenda, sur le continent de Khalali, Aeria est retrouvée sous le pont de la ville de Coquelicot, la gorge tranchée et amnésique. Sauvée par un moine, elle découvre qu'elle a été victime des psions, des mages pratiquant une magie de l'esprit, un art interdit. Elle se fera recruter par des aventuriers qui l'ont vu dans des visions venant du dieu des Éléments, le créateur de leur monde. Parmi ces aventuriers, on retrouve l'héritier disparu du Grand Roi, une halfling mage, une demie-dragon mage élémentaire d'Eau, un orc et des princes demi-elfes. Ces héros apprendront à Aeria qu'ils doivent convaincre le Grand Roi de l'importance de monter une armée pour lutter contre une menace terrible, l'invasion d'une liche nécromancienne. Leurs aventures les amèneront à découvrir un peu plus sur les origines d'Aeria, laquelle se révélera être la descendante d'un demi-dieu et une puissante psion. Ils libéreront un homme mystérieux prisonnier d'un cristal. L'homme en sortira, à demi fou et avouant avoir été enfermé pendant plus de mille ans, au cours de la Grande Guerre cataclysmique qui opposait les cinq rois demi-dieux. Ils apprendront plus tard, que cet homme n'est nul autre que l'ennemi public numéro un, le demi-dieu de l'Élément Esprit qui est à l'origine de cette guerre de pouvoir entre les demi-dieux. Le mariage du prince héritier et d'Aeria permettra d'unir les royaumes de Khalali, en plus de permettre aux psions de retrouver leur honneur. Au cours du mariage, des psions rebelles, opposés au règne du prince et d'Aeria, tenteront un coup d'État qui sera mis en échec par le demi-dieu de l'Esprit, lui-même. Les royaumes ainsi réunifiés pourront monter des troupes capables de réduire à néant les plans de la Liche nécromancienne.

FADE IN:

EXT. SOUS LE PONT DE LA VILLE DE COQUELICOT - MATIN

AERIA, une femme aux cheveux noirs et vêtus de noir est en train d'agoniser sur le sol de terre près d'une rivière. D'une main ensanglantée, elle serre sa gorge tranchée. Elle perd beaucoup de sang. Elle est étendue sous un pont de pierres très achalandé. <BRUITS DE CHARRETTE> <BRUITS D'ANIMAUX> <BRUIT DE FOULE EN MOUVEMENT> Elle semble complètement seule. Elle a la bouche ouverte et émet des sons inaudibles. Elle n'arrive pas à crier. Ses yeux expriment la panique. <UN HOMME POUSSE UN CRI EN LA VOYANT> LE MOINE VERRIO court vers elle et s'agenouille à hauteur de sa taille.

VERRIO

Restez calme! Je vais m'occuper de

vous. Je suis un moine de l'hôpital de Coquelicot.

Verrio étend sa main au-dessus de la gorge de la jeune femme et incante un sort de soin. Une lueur émane des mains du moine et illumine la gorge de la jeune femme. Elle se calme peu à peu alors que le sort agit. Elle retire sa main avec un air soulagé. Sa gorge présente encore la trace d'une large et profonde cicatrice.

VERRIO

Cette cicatrice va être difficile à faire disparaître, mais je crois connaître quelqu'un capable de vous aider.

La jeune femme ouvre la bouche, mais aucun son ne sort. Son visage exprime de l'inquiétude.

VERRIO

Ne vous en faites pas pour votre voix. Mon sort n'était pas très puissant puisque j'ai utilisé le dernier qu'il me restait. J'ai travaillé toute la nuit à sauver des vies comme la vôtre. Je suis à bout de forces. Une bonne chose que je suis allé à la rivière pour méditer.

La jeune femme ferme les yeux. Son visage exprime du soulagement. Le moine se relève et secoue sa robe de bure. La jeune femme fait un geste pour se redresser. D'un geste, il l'en empêche.

VERRIO

Restez ici, je vais aller chercher de quoi vous transporter. Il y aura bien un marchand qui voudra me prêter sa charrette. On refuse rarement son aide à un moine ici.

La jeune femme hoche la tête et se laisse retomber sur le sol. <VOIX LOINTAINE D'UNE CONVERSATION> <BRUIT DE PAS PRESSÉS> Quatre hommes entourent maintenant la jeune femme. Ils s'abaissent à sa hauteur pour la soulever. Ils l'empoignent solidement et la déposent sur une charrette en haut, sur le pont. La charrette bouge. On emporte le moine et la jeune femme. Le chemin est court et la charrette s'arrête bientôt. DES MOINES sortent de l'hôpital pour venir aider. Ils entourent maintenant la jeune femme et la soulèvent pour la poser sur une civière qu'ils amènent à l'intérieur de

l'hôpital. Ils parcourent les longs couloirs faiblement éclairés de lampes. Dans un vaste dortoir, les malades sont couchés dans des lits alignés de chaque côté d'un passage central. Aeria, couchée sur la civière, jette des regards autour d'elle tandis qu'on la transporte jusqu'à un lit libre. On la dépose doucement et deux aide-soignantes, BÉATRICE et ROSE, dressent un paravent pour lui retirer ses vêtements couverts de sang. Le moine attend de l'autre côté du paravent. Une aide-soignante dévisage la jeune femme.

BÉATRICE

Qu'est-ce qui vous est donc arrivé? Ce n'est pas une cicatrice banale.

VERRIO

Elle ne peut pas vous répondre, Béatrice. Mademoiselle, vous pourrez vous reposer ici. Je vais trouver un collègue qui saura vous aider à retrouver votre voix.

L'Étranger s'éloigne. Il revient quelques minutes plus tard avec SEPTIM. La jeune femme porte maintenant une tenue d'hôpital. Elle est étendue sur le lit et les aide-soignantes placent ses draps.

BÉATRICE

Voilà! Vous êtes bien installée. Je vais vous apporter du bouillon, ça vous fera du bien.

VERRIO

Merci, Béatrice. Septim, peux-tu guérir sa gorge?

Septim s'approche et pose sa main sur la gorge de la jeune femme. Une lueur scintille sous sa paume. Le soin exécuté, il retire sa main. La jeune femme s'empresse de s'exercer en poussant un petit son. Elle répète en modulant quelques sons de plus. Elle sourit.

AERIA

Je vous remercie infiniment Septim. Je ferai en sorte de vous dédommager pour payer mes soins.

SEPTIM

Prenez du repos. Nous sommes seulement ravis de savoir que vous êtes en vie grâce au frère Verrio.

AERIA

Verrio est donc votre nom. Je vous dois tant! Sans vous, je ne serais plus qu'un cadavre.

VERRIO

Pouvez-vous nous en dire plus sur vous et sur les circonstances de cette blessure?

Aeria fronce les sourcils et hésite. Elle ouvre la bouche d'un air éperdu.

AERIA

Je ne sais pas... (les larmes lui montent aux yeux et sa voix chevrote)
Je ne peux me souvenir de rien.

Aeria éclate en larmes. Rose accourt à son chevet pour lui prendre la main. Verrio et Septim se lancent un regard inquiet.

VERRIO

Reposez-vous, mademoiselle. Je reviendrai demain et vos idées se seront peut-être replacées avec un peu de calme et de paix.

DISSOLVE TO:

INT. DORTOIR HÔPITAL DE COQUELICOT - SOIR

Aeria est assise dans son lit. La pièce est encore plus sombre, malgré la lueur des lampes accrochées aux murs. <BRUITS DE TOUX> Un bol de ragoût est posé sur la table de chevet, près d'une bassine et d'un cruchon d'eau. Aeria semble complètement dévastée. Elle se serre la tête des deux mains. Elle fronce les sourcils. Elle semble concentrée. Elle a les yeux fermés. Une faible lueur émane de son corps, mais elle ne le voit pas.

DISSOLVE TO:

INT. BANQUE DE COQUELICOT - MATIN - FLASHBACK (IL Y A TROIS MOIS)

Une fleur en cristal dans les mains d'Aeria. La jeune femme dépose l'objet dans une boîte, qu'elle remet à un banquier. Elle sort de la pièce et croise une affiche indiquant le nom de la banque : BANQUE DE COQUELICOT.

FIN DU FLASH-BACK

DISSOLVE TO:

INT. DORTOIR HÔPITAL DE COQUELICOT - SOIR

Aeria cesse de scintiller abruptement. Elle ouvre les yeux. Son visage exprime une détresse émotionnelle. Elle regarde autour d'elle. Les patients sont endormis. Elle semble furieuse contre elle-même, elle se frappe la tête et l'écrase entre ses deux mains comme si elle voulait presser un citron. Puis elle se force au calme, ferme les yeux, prend une bonne inspiration et étend ses mains devant elle, puis de chaque côté comme si elle voulait repousser toutes les distractions. Elle prend de nouveau une mine concentrée. Elle recommence à scintiller faiblement.

DISSOLVE TO:

EXT. SOUS LE PONT DE LA VILLE DE COQUELICOT - MATIN

LE BORGNE, un homme affublé d'un cache-œil, semble furieux contre Aeria. Il projette sa main, paume ouverte, en face d'elle d'un air menaçant.

LE BORGNE

Aeria, si tu ne me donnes pas la fleur de cristal, je vais réduire ton cerveau en bouillie.

AERIA

C'est un trésor familial. Il est hors de question que je te le rende. Cette fleur pourrait révéler mes origines. Tu ne m'empêcheras pas de découvrir l'histoire de ma famille. Quant à utiliser ce sort... il est inefficace sur moi.

Le Borgne incante un sort de transformation de la matière. Il constate qu'il ne se passe rien. Il incante un sort de folie meurtrière pour la pousser à se suicider. Il constate qu'il ne se passe rien encore. Cette fois, il pousse un cri psionique qui projette Aeria contre le pilier du pont de pierre. Elle est étourdie. Il la saisit par le bras, la retourne contre lui et lui ouvre la gorge avec une lame spirituelle. Il la laisse tomber au sol en pointant sa paume ouverte vers elle. Elle sombre dans le noir.

FIN DU FLASH-BACK

DISSOLVE TO:

INT. DORTOIR HÔPITAL DE COQUELICOT - SOIR

Aeria cesse de scintiller et ouvre les yeux. Elle s'effondre en larmes.

AERIA

(sur un ton de détresse émotionnelle)
Je ne comprends rien. Je ne comprends
absolument rien à tout ceci...

Elle se laisse tomber sur son lit et pleure à chaudes larmes dans le silence.

DISSOLVE TO:

INT. DORTOIR HÔPITAL DE COQUELICOT - MATIN

Verrio revient vers Aeria et se tient au pied du lit. Les patients sont réveillés et quelques-uns se promènent lentement en robe de nuit. Verrio semble concerné.

VERRIO

Comment allez-vous ce matin?

AERIA

Je me sens mieux. Seulement, je ne
sais toujours rien de mon passé... si
ce n'est mon nom. Je m'appelle Aeria.

VERRIO

Vous ne vous souvenez pas de qui vous
a fait du mal?

AERIA

Oui, je sais de quoi il a l'air et ce
qu'il m'a fait. Mais je ne sais pas
pourquoi ni comment. Il me menaçait
avec sa main en incantant, mais ses
sorts étaient inefficaces. Il a
ensuite poussé un cri très puissant
qui m'a projeté contre le pilier du
pont.

Verrio semble horrifié. Il regarde autour de lui, comme pour s'assurer que personne n'écoute ce qui se dit entre eux.

AERIA

Puis il m'a ouvert la gorge avec une
lame invisible. Je ne comprends pas ce

que ça peut être.

VERRIO

Ça ne peut être qu'un psion. J'en ai entendu parler, mais je n'en ai jamais rencontré encore. Espérons que ce jour ne se présentera jamais.

AERIA

Un psion?

VERRIO

Il s'agit de mages utilisant un art arcanique interdit maintenant. Certains osent dire qu'il s'agit d'un des éléments, mais c'est une idée blasphématoire. L'Esprit ne peut pas être un élément.

AERIA

Je ne comprends plus ce que vous dites. Quels éléments.

VERRIO

(prenant une grande inspiration et hochant la tête) Notre monde a été créé par un Dieu unique : Le Maître des Éléments. Il a fondé un immense royaume sur le continent de Khalali, ici même. Puis, il a divisé ce royaume immense en cinq royaumes qu'il a donnés en partage à ses cinq fils, des demi-dieux qu'on appelle les Cinq Rois. Les quatre premiers représentaient les quatre éléments et... (more)

VERRIO (CONTINU)

...le cinquième était un expert en magie arcanique. Il utilisait la magie de l'esprit et cela l'a rendu complètement fou à ce qu'on raconte. Il a cherché à tuer ses frères pour dominer le monde. Il voulait prouver que sa magie était la plus puissante. Cela a causé une guerre cataclysmique fulgurante qui a déchiré le monde d'Elmenda pendant des années entières. Puis le cinquième roi a disparu. Tout le monde pense qu'il a été tué et cette idée nous rassure tous. Plus de

mille ans se sont écoulés depuis ces événements. Depuis, les héritiers de la magie interdite sont des parias et des Chasseurs sont formés pour les reconnaître et les capturer. Ils sont enfermés dans une prison d'où ils ne ressortiront jamais. Ils sont identifiés comme étant des ennemis de la nation, des alliés du Cinquième Roi et donc des incarnations de la destruction.

Aeria ouvre de grands yeux horrifiés. Elle dévisage Verrio d'un air inquiet.

AERIA

Comment peut-on se protéger contre un sort de psion? Peut-on faire un sort pour être immunisé?

VERRIO

Je l'ignore. Mais j'ai entendu dire que les Chasseurs avaient des amulettes et des objets enchantés pouvant bloquer des attaques mentales.

Aeria regarde ses mains dépourvues de bague et de bracelet. Son cou est nu également.

VERRIO

Y a-t-il autre chose que tu puisses me dire sur cet homme qui t'a agressé? T'a-t-il dit quelque chose sur les psions qui pourraient nous aider à éliminer une menace potentielle à Coquelicot?

AERIA

Un homme borgne. Il voulait m'empêcher de découvrir mon histoire familiale. C'est du moins ce que j'ai compris de mon dernier souvenir. Je crois que c'est lui qui a utilisé un sort pour effacer ou bloquer ma mémoire.

VERRIO

Espérons qu'elle n'a pas été effacée et que nos seigneurs pourront vous aider. Je pense également que des Chasseurs pourraient nous renseigner plus sur ces moyens de vous prémunir

contre une autre attaque. L'avantage est qu'en ce moment, cet homme vous croit certainement morte. Vous serez plus libre de vos mouvements, j'en suis certain.

Aeria fixe un point devant elle. Elle ne dit rien. Elle semble perdue dans ses pensées.

VERRIO

Y a-t-il quelque chose d'autre que vous ne m'avez pas dit?

AERIA

Je vous ai dit tout ce qui fait du sens. Mais parlez-moi un peu plus de... Khalali?

VERRIO

Nous somme dans le Premier Royaume, celui qui est gouverné par les descendants du Premier Roi, des Élémentalistes de l'Air. Ils représentent le Premier Élément de génération en génération. Ils sont des descendants directs du Dieu Unique et sont donc révéérés. Vous vous trouvez au nord de Khalali, dans la ville de Coquelicot qui est gouvernée par la famille la plus influente du continent : les Brise d'Or. Ici, vous êtes entre bonnes mains. Notre peuple est pacifique et bienveillant.

AERIA

Merci pour tout ce que vous faites pour moi.

VERRIO

Je vous laisse vous reposer. De mon côté je vais aller consulter les Chasseurs de psions de la ville. Ils voudront sûrement vous rencontrer. Je les préviendrai de votre état, ils seront sûrement plus délicats dans leurs questions. À plus tard.

Aeria hoche la tête. Elle regarde s'éloigner Verrio d'un air absent. Béatrice s'approche du lit d'Aeria.

AERIA

Béatrice, que croyez-vous que j'avais comme emploi avant de perdre la mémoire?

BÉATRICE

(Songeuse) Bonne question... ça peut peut-être se vérifier avec les vêtements et le matériel que vous aviez sur vous lorsqu'on vous a amené ici. Je vous amène ça à l'instant.

Béatrice lève l'index pour faire signe de l'attendre. Elle s'éloigne dans le couloir, entre dans une pièce et en ressort avec une boîte. Elle rejoint Aeria qui s'est redressé dans son lit. Aeria semble impatiente. Béatrice vide la boîte sur le lit, au pied d'Aeria. Elle en dresse l'inventaire : deux épées courtes, vêtements noirs, bottes noires, manteau long noir et ceinture noire.

BÉATRICE

Je vois, deux épées courtes. Des pantalons noirs. Une chemise noire. De belles bottes noires. Un manteau long noir. Une ceinture noire... très monochrome, il me semble. Vous devriez penser à ajouter une petite touche de couleur.

AERIA

Je vais y penser...

Béatrice ajoute une petite bourse, qu'elle ouvre et dont elle verse le contenu dans sa main.

BÉATRICE

On trouve ici une bourse contenant... (Elle ouvre la bourse et compte le contenu) Oh bien ça c'est intéressant. Vous avez une belle petite fortune. (Chuchotant) Je compte dix saphirs, cinq émeraudes et... trente diamants. Vous n'avez plus à vous inquiéter pour vos frais de soins à ce que je vois.

AERIA

(Chuchotant) C'est beaucoup toutes ces gemmes?

BÉATRICE

(A un petit rire nerveux) C'est plus

que tout ce que je posséderai en une vie entière probablement. À moins de marier un homme très riche. (Elle prend la main d'Aeria) Non! Aucune bague. Vous n'êtes pas mariée. Ce qui est sans doute une excellente chose. Peut-être êtes-vous une riche héritière. Qui sait?

Béatrice poursuit l'inventaire des objets en les étalant sur le lit et sur Aeria. Elle sort deux grosses sacoches de cuir et une petite.

BÉATRICE

On retrouve deux grosses sacoches. Voyons voir ce qu'elles contiennent. La petite... Oh... (Étonnée) Mais qu'est-ce que c'est? (Elle sort des outils de crochetage) Des outils pour crocheter des serrures. Ce n'est pas banal. (Regard méfiant vers Aeria)

AERIA

Qu'est-ce que ça signifie?

Béatrice ouvre l'une des grosses sacoches de cuir et en sort un assortiment de petits couteaux et de fioles. Elle lit le contenu, ouvre des yeux horrifiés et se hâte de resserrer le tout dans la grosse sacoche.

AERIA

Qu'est-ce qui se passe?

BÉATRICE

Des fioles de poisons et des couteaux acérés. Je crois que cela ne peut signifier qu'une seule chose... (elle ferme les yeux et hésite un long moment) vous n'aviez pas un métier très recommandable.

AERIA

Une assassin, sans doute.

BÉATRICE

Et une voleuse. Ce qui explique votre richesse. Je n'en parlerai pas à Frère Verrio, mais je crois que vous devriez songer à changer de carrière. C'est un métier très dangereux et... (hésitation de grand malaise) immoral.

Je n'ose ouvrir l'autre sacoche, de peur de trouver autre chose d'encore plus compromettant. Je vous laisse consulter son contenu. (Avec un regard entendu) Mais, de grâce, songez à ce que je vous ai dit.

Aeria hoche la tête. Béatrice lui tend la dernière sacoche et se hâte de remballer les autres choses qu'elle avait sorties de la boîte. Elle s'éloigne d'un pas nerveux, sous les yeux d'Aeria qui la suit du regard. Lorsque l'aide-soignante est bien loin, elle ouvre le contenu de la deuxième sacoche. Elle y trouve des parchemins scellés, des amulettes, des composantes de sorts divers et un gros livre usé. Elle ouvre le livre et lit à haute voix.

AERIA

Ryan Sangdebouc, 20 000 pièces d'or, pour Langelia Camerise, ville de Lotus... Un parchemin de sort dans le coffre de Patri Rochenoire, 5 000 pièces d'or, ville de Lotus... (Elle s'arrête de lire et ferme les yeux avec un air dépassé) Voleuse et assassin, donc. Je me demande si l'un de mes anciens employeurs pourrait m'en dire plus sur mon passé.