

### **Séquence 1/Ext jour/Champs**

Ouverture sur le ciel gris dans un champ où il n'y a pas âme qui vive. Un bruit dans la forêt. On s'approche. Un cheval surgit avec un cavalier en armure sur son dos. Il traverse un champ de blé. Le cavalier penche sur le côté gauche. Il a un bras dans le vide. Il lui manque sa main gauche. Seule sa main droite tient la bride du cheval. Son visage est ensanglanté.

### **Séquence 2/Ext jour/Village**

Toujours aussi mal en point, le cavalier passe les remparts et traverse un village, manquant de renverser une femme avec son bébé. Il se dirige sur les hauteurs du village, vers le château.

### **Séquence 3/Ext jour/Cour du château**

Le cavalier descend de cheval, aidé par deux hommes dans la cour intérieure du château. Ils le transportent vers la porte principale de la cour intérieure.

### **Séquence 4/Int jour/Château**

Le comte est assis sur son trône entouré de ses conseillers. Le cavalier entre et vient au rapport, toujours aidé par les deux hommes. Ils s'agenouille.

LE CAVALIER

Comte Philippe ! J'ai échoué dans la mission que vous m'avez confiée.

LE COMTE PHILIPPE

As tu pu transmettre mon message ?

Le cavalier montre sa main.

LE CAVALIER

Non.

Le comte fait signe aux deux hommes qui accompagnent le cavalier.

LE COMTE PHILIPPE

Emmenez-le.

Les deux hommes traînent le cavalier hors de la salle. Les murmures des conseillers montent lentement. L'un d'entre eux, habillé de noir, s'approche.

LE FOURBE

Si je peux me permettre Monseigneur, j'ai une proposition à vous faire.

LE COMTE PHILIPPE

Je t'écoute Le Fourbe.

LE FOURBE

Vous envoyez des cavaliers ramener une duchesse pour en faire vôtre. La méthode est la même quel que soit, le nombre de cavaliers, le jour ou la saison. Toutes les missions sont un échec.

LE COMTE PHILIPPE  
Que préconisez-vous alors ?

LE FOURBE  
D'envoyer des personnes qui paraîtraient inaperçues, des paysans par exemple.

LE COMTE PHILIPPE  
Des villageois ? Non, je ne pense pas. Ils ne reviendraient même pas. Voyez déjà l'état de nos cavaliers.

LE FOURBE  
J'ai pourtant deux personnes en tête qui pourraient faire l'affaire, à moins qu'elles refusent. Pour cela, j'en appelle à votre pouvoir de persuasion.

LE COMTE PHILIPPE  
Vraiment ? Bien. Tu me les amènes au plus vite, je me charge de les faire accepter, sans passer par aucune torture.

Le comte se lève et se dirige vers une grande fenêtre qui donne sur tout le château et le village plus bas. Il se parle à lui-même.

LE COMTE PHILIPPE  
Ma duchesse, ma duchesse. Je t'attends depuis des années. Viens à moi pour que nous puissions aller ensemble au sacre du Roi. J'ai besoin de toi. Je ne veux plus être la risée de toute la région !

### **Séquence 5/Ext jour/Ruisseau**

Un homme est debout au milieu d'un ruisseau d'un débit assez élevé avec pour outil une simple besace. Il n'est pas très grand et a les cheveux longs et le visage fin. On lui donne 30 ans à peine. Il observe les poissons. Il

s'arrête, tend la main et... un poisson surgit de l'eau et saute dans sa main. Il le met dans sa besace. On constate qu'elle est au  $\frac{3}{4}$  pleine. Il recommence de la même façon. Un autre poisson surgit et vient se bloquer dans sa main. Il le met à nouveau dans sa besace. Il s'arrête et tourne la tête vers le chemin. Un bruit sourd interrompt sa pêche, celui des fers de trois chevaux venant à sa rencontre. Les cavaliers descendent le petit talus pour aller jusqu'au ruisseau et à la rencontre de cet homme magique. L'un des cavaliers descend.

LE CAVALIER

Le Belloy ?

LE BELLOY

Oui ?

LE CAVALIER

Ta voisine nous a dit qu'on pourrait te trouver ici. Que fais-tu au milieu de ce ruisseau ?

LE BELLOY

Je prends le frais. Ca pose un problème ?

LE CAVALIER

Non. Tu es en train de pêcher ? Où sont tes cannes ?

LE BELLOY

Je les ai laissées plus haut.

LE CAVALIER

Tu n'as pas le droit de pêcher dans cet endroit du ruisseau.

LE BELLOY

Je l'ignorais.

LE CAVALIER

Le comte veut te voir. Il a à te parler. C'est important.

LE BELLOY

Qu'ai je fait ?

LE CAVALIER

Il ne nous a rien dit. Il veut simplement que tu viennes demain avant le déjeuner.

LE BELLOY

Bien. J'y serai

Le cavalier repart puis revient sur ses pas.

LE CAVALIER

Il nous a aussi demandé de convoquer Fadeur. C'est ton ami. Tu sais où il est ?

LE BELLOY

En ce moment, dans l'une des tavernes de la région. Mais si vous arrivez trop tard, vous pourrez le trouver dans l'une des bagarres des tavernes de la région.

LE CAVALIER

Merci. Vide ta besace avant que nous repartions.

Le Belloy regarde les cavaliers, hésite, puis vide sa besace. Des dizaines de poissons tombent dans le ruisseau.

LE CAVALIER

C'est mieux.

Le cavalier rejoint les deux autres. Il remonte à cheval. Les trois cavaliers remontent la pente pour disparaître. On les entend partir au galop. Le Belloy ouvre sa besace et

tend la main dans toutes les directions. Tous les poissons qu'il avait laissés tomber sautent dans sa besace. Rien n'est perdu.

### **Séquence 6/Int jour/Taverne**

La taverne est bondée d'hommes aussi saouls les uns que les autres. On passe au milieu de toute cette viande qui ne sait pas comment elle tient debout pour s'arrêter devant un homme particulier : Fadeur, une force de la nature vue sa taille. Il est au comptoir à discuter. Il a une quarantaine d'années, plutôt négligé, mal rasé : Un poivreau. C'est le maréchal-ferrant du village.

FADEUR

Ta femme t'attend pas, Charles ?

CHARLES

Ma femme ? Quelle femme ?

FADEUR

Celle qui couche avec la moitié du village !

CHARLES

La moitié du village ? Laisse moi rire ! Au moins, je suis sûr que tu n'es pas dans cette moitié là ! Elle aurait fait des cauchemars la nuit !

Fadeur tape sa pinte sur la table. Le brouhaha de la taverne s'arrête.

FADEUR (*lentement*)

Pourquoi t'as dit ça ?

Charles prend peur. Il voit Fadeur se faire craquer les doigts. C'est mauvais signe pour lui.

## **Séquence 7/Ext jour/Devant la Taverne**

Les trois cavaliers ayant rencontré Le Belloy arrivent à cheval devant la taverne.

CAVALIER N°1  
On demande ici ?

CAVALIER N°2  
On peut toujours essayer. Ce n'est que le cinquième essai.

Charles traverse la fenêtre de la taverne et atterri au milieu de la route, juste devant les cavaliers. Ils se regardent.

CAVALIER N°3  
On doit être au bon endroit.

Ils descendent de cheval

## **Séquence 8/Int jour/Taverne**

C'est une bagarre générale dans la taverne au moment où les trois cavaliers entrent. Fadeur est au milieu de l'action. Les hommes se battent et volent au-dessus des tables. Les cavaliers attendent un instant pour localiser Fadeur. Ils réussissent à le voir. Ils sortent leurs épées et les chaînes. Des hommes s'arrêtent. La bagarre s'atténue. Fadeur, lui-même, se pose des questions sur le silence qui s'installe. Il se retourne et voit les trois cavaliers. Il s'approche avec un homme sous le bras. Les trois cavaliers reculent.

FADEUR  
C'est pour quoi ?

CAVALIER N°1  
Vous êtes... Fadeur ?

FADEUR  
Ouai. Un problème ?

CAVALIER N°1  
C'est Le Belloy qui nous a dit qu'on pourrait vous trouver ici

FADEUR  
J'écoute.

CAVALIER N°1  
Vous devez vous rendre au château demain en fin de matinée. Le comte Philippe veut vous parler.

FADEUR  
D'accord. Si je me souviens de ce que vous venez de me dire, je viendrai.

Toute la taverne se met à éclater de rire. Les cavaliers laissent entrevoir un léger rictus.

FADEUR  
Bon. C'est tout ?

CAVALIER N°1  
Oui

FADEUR  
Je peux continuer là où je m'étais arrêté ?

CAVALIER N°1  
Les troubles de l'ordre public sont interdits par la loi, par conséquent, je me vois dans l'obligation de vous...

Fadeur fait un pas en avant.

CAVALIER N°2

... de vous laisser continuer ce que vous faites. On s'en va.

CAVALIER N°1

Soyez à l'heure.

Les trois cavaliers partent sans demander leur reste. Fadeur se jette à nouveau dans la bagarre.

### **Séquence 9/Ext jour/Devant la taverne**

Les trois cavaliers croisent Charles en train de se relever. Les bruits de bagarres reprennent. Les cavaliers remontent à cheval et quittent les lieux. Un autre homme passe par la fenêtre, tombant au pied de Charles.

### **Séquence 10/Int jour/Château**

Le comte Philippe est assis sur son trône, entouré de trois de ses conseillers, dont Le Fourbe. Un garde entre et annonce :

GARDE

Monsieur Le Belloy est arrivé.

LE COMTE PHILIPPE

Faites le entrer.

Le garde sort et ferme la porte. Silence. La porte s'ouvre à nouveau. Le Belloy entre timidement et s'approche du comte Philippe et de ses conseillers.

LE COMTE PHILIPPE

Tu es venu seul ?

Le Belloy regarde autour de lui.

LE BELLOY

Oui.

LE COMTE PHILIPPE

Vous deviez être deux ! Où est l'autre ?

A ce moment, on entend des bruits de bagarre de l'autre côté de la porte, qui se termine par un grand bruit dans la porte. Silence. On frappe à la porte. Fadeur passe la tête.

FADEUR

Bonjour. C'est ici le rendez-vous ?

LE COMTE PHILIPPE

Entrez ! Entrez ! Qu'était tout ce bruit ?

FADEUR

J'ai eu une légère petite altercation avec vos gardes, mais tout va bien maintenant. Ils dorment devant votre porte.

LE COMTE PHILIPPE

Je vous demande pardon ?

FADEUR

Rien de bien méchant. J'ai tapé un peu fort. Je m'excuse.  
Salut Le Belloy.

LE BELLOY

Salut.

### LE COMTE PHILIPPE

Soit. Je vous ai fait venir, messieurs, pour vous confier une mission de la plus haute importance. Sachez que ma fiancée ne peut se déplacer pour venir se marier dans mon royaume car son père refuse de la marier avec moi, comte de Gascogne. J'ai essayé la diplomatie, puis la force. Rien n'y a fait. J'ai envoyé mes hommes et les résultats ont été lamentables, alors aujourd'hui, je fais appel à vous, messieurs.

Fadeur et Le Belloy se regardent. Ils ne voient pas ce qu'on pourrait leur trouver d'extraordinaire.

### LE COMTE PHILIPPE

Vous devez vous demander : « Pourquoi nous ? ». C'est très simple. Vous êtes des villageois et vous pouvez plus vous fondre comme des villageois d'un autre royaume. Vous n'avez pas de marques, ni d'armes, et encore moins d'armures. Le royaume ennemi ne se méfiera pas. Alors la mission est simple : Vous allez chercher ma promise à 5 jours de marche à l'est de notre royaume chez le duc de Périgieux. Vous l'emmenez et vous me la ramenez pour que je puisse l'épouser.

### LE BELLOY

En échange de quoi ?

### LE COMTE PHILIPPE

En échange de quoi ? 3000 écus... chacun.

Fadeur et Le Belloy se regardent à nouveau. Ils n'en croient pas leurs oreilles. Le Fourbe tousse.

### FADEUR

Vous avez dit 3000 écus ?