GOD’S CHOICE

Logline:

Un niño sobrevive a una tragedia y es guiado por una voz, lleno de rabia y dolor, para enfrentarse a los pecados del reino, no se detiene ante nada para evitar que se repita una injusticia como la suya.

1. EXT. ALDEA - DÍA

SAÚL (12) sale de casa. Se encuentra con sus amigos para pasar el rato, van a la plaza a jugar, pasan por la fuente mientras corren, por las diversas casas de la aldea.

SAÚL (V.O.)

(preocupado)

Desde que empezó la guerra, todos los hombres ya no están y cada vez tenemos menos tiempo para jugar, voy muy cansado de ayudar en el huerto.

2. INT. CASA, ALDEA - NOCHE

SAUL se sienta a la mesa, con el ceño fruncido le pregunta a su madre mientras cenan.

SAÚL

(dubitativo)

¿No estoy haciendo un buen trabajo? Desde que todos se tuvieron que marchar me esfuerzo todo lo que puedo por ayudarte, además antes de irse papá me dijo que cuidara de ti.

MADRE

(triste)

Claro que si lo haces hijo, pero, no debes preocuparte por estas cosas, tu solo prométeme que tendrás cuidado y que no te pondrás en peligro.

SAUL

Te lo prometo, si veo cualquier señal de peligro volveré rápido a casa.

3. EXT. PLAZA DE LA ALDEA - DÍA

SAUL y el resto del grupo de niños oyen gritos en la plaza de la aldea, deciden ir a ver que sucede en la plaza y se sorprenden al ver llegar un destacamento de soldados, liderados por un CABALLERO (30) con una armadura mucho más reluciente que la del resto de soldados, aunque con marcas de batalla y llena de condecoraciones. Porta una extraña máscara que tapa al completo su rostro. A SAUL le empiezan a castañear los dientes al oír su profunda voz dar órdenes.

CABALLERO

(autoritario)

¡Atención, por decreto del Rey venimos a colectar impuestos y suministros para el frente!

ANCIANO

(furioso)

¡Primero los hombres del pueblo, luego subís los impuestos! ¡¿y ahora queréis aún más?! ¡Marchaos!

CABALLERO

(furioso)

¡Todo aquel que no ayude al Rey será considerado enemigo del reino y ejecutad…!

Una piedra golpea la armadura del CABALLERO, tras una señal, todos los caballeros desenvainan sus espadas y empiezan a masacrar sin piedad a los aldeanos, las espadas atraviesan uno a uno a los aldeanos, madres y ancianos son asesinados en el sitio, los niños son atados en el centro de la plaza y el CABALLERO les prende fuego.

ANCIANO

(moribundo)

No tenéis derecho…

CABALLERO

(chulesco)

Los muertos no pueden opinar.

Los niños empiezan a gritar y llorar.

CABALLERO

(autoritario)

Registrad todo, coged todo lo que sea útil y que no queden supervivientes.

SAÚL, ve la escena, su corazón empieza a latir fuertemente, tanto que le duele, su cara se retuerce por la angustia mientras corre rápidamente hasta su casa.

4. INT. CASA, ALDEA, DÍA

MADRE

(asustada)

¡Escóndete debajo de la cama y no salgas bajo ningún concepto!

Al oír hablar así a su madre SAÚL corre a esconderse, desde debajo de la cama SAÚL escucha como se abre la puerta de par en par.

CABALLERO (O.S)

(lujurioso)

Vaya, parece que aquí puede haber algo de valor.

La MADRE grita, el CABALLERO la abofetea a la vez que le ordena callarse, la MADRE arroja un jarrón el cual impacta en el CABALLERO quebrando la máscara y causándole sangrar por su frente. El CABALLERO, enfadado, comienza a golpear a la MADRE.

CABALLERO (O.S)

(lujurioso)

A ti sería un desperdicio matarte así sin más.

SAÚL, aterrado por la escena, no puede hacer nada, al empezar a escuchar la realidad que ocurre justo encima de él decide taparse los oídos y cerrar los ojos todo lo fuerte que puede, no ve nada, se esfuerza por no escuchar que ocurre aun asi oye una voz claramente.

ENTE (?)

(burlón)

Je je je je. Molesta ser tan débil, ¿verdad? ¿No vas a hacer nada? ¿Qué diría tu padre si te viera?

5. INT. CASA, ALDEA, ANOCHECER

SAÚL ve que está anocheciendo, sale de debajo de la cama y lo primero que ve es el cadáver degollado de su madre cubierto de moretones. De nuevo oye la voz.

ENTE

(serio)

Bueno, está decidido, vamos a matarlo, ¡¿verdad?!

SAÚL no llora, sin emociones en el rostro, pálido pero con fuerza coge un cuchillo y sale de la casa.

6. EXT. ALDEA - NOCHE

SAÚL, cual marioneta y sin luz en sus ojos, se adentra en el bosque dejando tras de sí el humeante poblado.