



PRIMÉTOILE.

Script Synthétisé
Épisode 1

© Ilyes Belhoussine

Tous droits réservés, ce script synthétisé est publié sous CC-2.0NC.
Ce script est sujet à modifications durant le développement de l'histoire

Pour plus d'infos:
yaroster.me/librairie

PRÉFACE

Il fut un temps où l'imagination et l'art se limitait aux codes qu'on lui imposait; l'artiste devait être un initié, sinon il n'était qu'un simple poseur.

Rapidement, cette définition devint obsolète: la production est une œuvre, notre capacité à la classer parmi une liste préétablie de catégories n'y change rien.

Ce contraste entre élitistes et amateurs fut longtemps source de débats et de controverses. Si aujourd'hui il nous semble évident que chaque médium dispose de qualités et de défauts qui leur sont propres dans leur méthode de storytelling, cela ne fut pas le cas il y a encore quelques années.

L'arrivée d'Internet et la démocratisation des nouvelles technologies ont permis au monde de s'essayer à l'art, que ce soit via les jeux-vidéos, les livres ou les court-métrages. Des studios multimédias important comme Ankama aux petits développeurs comme Toby Fox, la création s'est enfin universalisé.

Primétoile est ma première production auto-publiée, il s'agit du résultat de nombreuses années d'écriture en amateur. J'espère à travers elle montrer mon amour pour cette nouvelle génération de créatifs.

(NB: Ceci est un **script synthétisé**, et non un roman.)

“Cuius est solum, eius est usque ad coelum et ad inferos”

-Accursius, 1230 AD

PROLOGUE

LE CRAQUÈLEMENT.

Une lumière opaline éclipse la Terre. L'astre fraternel balaye de sa poudre les habitants de la planète bleue avant de se heurter à sa surface : c'est le Craquèlement.

En un instant, l'impact détruit villes et habitations, désaxant la Terre. L'aube rayonne maintenant à l'ouest et la surface de la planète devient une vaste mer de régolithe.

Sous la poudre de Lune, l'Humanité survit. Les fissures souterraines causées par le Craquèlement mènent en effet vers de très vastes sous-terrains inhabités, protégeant ainsi les Terriens de l'insupportable chaleur de la surface qui s'installe suite à la disparition des océans.

Les nappes phréatiques et les épilithes de ces nouveaux environnements permettent à des sociétés nouvelles de naître ; en vingt-mille ans à peine, des villes entières sont érigées sous-terre, certaines interconnectées par de larges canaux rocheux.

En vingt-mille ans, l'agriculture, les arts et les sciences ont commencé à fleurir à nouveau sous un ciel terreux dans des "cités-caves".



Les quelque urbains vivants dans l'au-dessus étaient soit fous soit exilés. En effet, peu de gens risqueraient leurs vies pour s'y aventurer puisque quelques minutes seulement sous la chaleur dévastatrice du désert de lune rendraient tout non-natif rouge de soif.

Il existe cependant quelques tribus ayant survécu au Craquèlement et vivant à la surface:

Divisés en cinq grands groupes, les gens de l'au-dessus sont sectaires, et malgré des croyances et religions variées ils prient tous Luna: une personnification de la Lune qui les auraient soumis a une punition éternelle via le Craquèlement.

CHAPITRE 1

VENDÉE.

Quelques cartons empilées sur le sol servent de lits à une famille de sept, les passants les regardent à peine.

Ce genre de situation ne choque plus les citoyens de Vendée depuis longtemps, le crime et la pauvreté étant entrés dans la routine des habitants de la cité-cave à l'image de sa devise "Dura vita, sed vita".

Le père de famille analyse anxieusement les piétons, sa seule fille ayant disparu alors qu'il était endormi.

Il interpella un policier en lui implorant de l'aider, "Je me nomme M'dai, ma fille a disparue je vous prie de la retrouver, je suis prêt à travailler le restant de ma vie dans les mines s'il le faut" cria le Père, mais le regard vide de l'agent lui fit rapidement comprendre qu'ils ne pouvaient rien faire: "Votre fille a sûrement été victime de l'Arracheur, un kidnappeur activement recherché depuis déjà des années" souffla-t-il, comme s'il répétait cette formule à longueur de journée.

"Vous feriez mieux de faire votre deuil Monsieur M'dai", reprit-il carnet à la main, "Rassurez-vous, l'Arracheur ne s'intéresse qu'aux petites filles" souffla-t-il, montrant du doigt les 6 enfants restants allongés sur la roche taillée.

Telle est la vie à Vendée, une technopôle sous-terrainne majeure qui abrite en son sein affamés et criminels.

Le ciel terreux naturel jadis illuminé par des plantes bioluminescentes laisse place à une fumée noire épaisse qui ne se dissipe qu'aux abords des quartiers riches, leurs foyers étant les seuls à disposer de filtres à gaz automatiques et de rues dorées de marbre.

CHAPITRE 2

L'ARRACHEUR.

À quelques kilomètres de la ruelle de M'dai, sur les toitures enfumées de Vendée, on peut distinguer des ombres se mouvoir. Sous une couverture des nuages et de cendres délimités par le haut des sous-terrains, vivent brigands et infortunés lorsque les rues ne leur offrent pas la discrétion nécessaire.

Sur un des nombreux toits des quartiers de Vendée se trouve un terrain de jeu de balles improvisé, roches et fils de mousse servent de délimitations pour des parties à deux joueurs.

Comme tous les matins depuis leur emménagement, deux frères s'échappent discrètement du toit où ils dorment avec leurs parents pour s'affronter sur le terrain. Issus d'une famille ouvrière très modeste, ils n'ont « déménagés » depuis les ruelles qu'il y'a à peu près quelques semaines ; et ce, au coût de quelques pièces par jour donnés discrètement au propriétaire de la maison. Sous les goûtes des stalactites et les cendres des usines, trouvaient-ils peut-être plus facilement sommeil que sur les ruelles emplies de crime. L'illégalité de leur situation les contraignaient cependant à toute expulsion si ceux se trouvant à leurs pieds le souhaitaient.

Un jour, alors qu'ils sautaient de toit en toit pour arriver à leur destination, les deux enfants (Âgés de 3 et 7 ans — respectivement "Elō et Kūro") se retrouvèrent nez-à-nez avec un homme au dos courbé et ayant de grandes pinces à la place des mains: c'était l'Arracheur. À la vue du kidnappeur, les enfants prirent la fuite instantanément.



(Durant leur course-poursuite, les enfants décidèrent de s'échapper dans différentes directions de sorte à semer le criminel et rejoindre leurs parents en sécurité.)

Une fois la course-poursuite terminée avec succès, les enfants préviennent les parents de leur rencontre avec l'Arracheur.

CHAPITRE 3

LA REMONTÉE.

(NB: Dans le VN, le récit sera décrit dans un ordre spécifique, ainsi j'ai délibérément laissé des moments vagues/laissés en suspens marqués par —)

Après avoir entendu le récit choquant de leurs deux enfants, les parents des enfants furent rassurés dans un choix radical qu'ils voulaient prendre depuis longtemps: Tenter de fuir Vendée et aller habiter à la Surface.

"Qu'importe ce qu'il se passe en haut, on ne peut pas vivre pire qu'ici" dit le Père à sa Femme qui resta étonnement silencieuse, les yeux rivés sur le sol. Après s'être éclipsé quelques jours, le Père revint avec des ravitaillements pour la remontée.

—

<Ellipse et texte sur fond cave & lumière bioluminescence bleue avec musique mystérieuse>

- "On y est presque."
- "Tenez-moi la main Elō et Kūro."
- *soupir* "Enfin..."
<Lumière illumine la scène, on voit le sol plein de poudre de Lune et on ressent instantanément la forte chaleur>

—

Une très vieille femme s'accoudant sur une longue canne rouge accueille la famille qu'elle appelle "Les réfugiés de l'en-dessous".

Elle les accueille dans une sorte de maison en terre rectangulaire appelée "Tente d'Initiation" et leur explique qu'ils sont dans une des cinq tribus de la Surface: la tribu de la Vallée de Vendée (NB: *Les habitants de la tribu sont les Vendéens, ceux de la cité-cave sont les Vendéois*). Elle leur énumère ensuite les autres tribus:

- La tribu de la Vallée de Vendée qui n'est composée que de quelques criminels et exilés ayant décidé de changer de vie à la surface après avoir réussi à s'habituer à la température extrême de la Vallée, qui est exactement sur l'Équateur.
- Les Sujets de Mériq qui sont soumis à un monarque ayant le contrôle sur les terres de la Surface et les terres souterraines, une cité extrêmement riche, capable de dominer l'intégralité de la planète. Ils sont au niveau du Tropique du Cancer.
- Les Axyz qui sont des descendants d'un ancien empire déchu, ils ont longtemps été les seuls présents sur la Surface avant que d'autres peuplades aient commencé à ressortir des cités-caves après le Craquèlement. Ils sont au niveau du Tropique du Capricorne.
- La Xiaolí-chaban est une tribu ayant développé un moyen de locomotion mystérieux leur permettant d'utiliser les

flux d'air chaud pour voyager à travers la planète. Beaucoup de personnes de cette tribu sont des pirates. Ils sont nomades.

- Les Kyzyl de M'ballo est une tribu extrêmement religieuse qui croit en la "Réinitialisation" (un retour à l'état pré-Craquèlement via la destruction du monde actuel et la création d'un monde nouveau). Ils prient Luna dans d'immenses temples. Il s'agit d'un État Indépendant et neutre. Ils sont voisins des Sujets de Mériq.



Les enfants et les parents commencent la "Tranchée", une épreuve-rituel d'initiation à la surface consistant à un refroidissement et réchauffement répétitif du corps en le plongeant dans de l'eau de nappe phréatique glacée puis en l'exposant à l'extérieur de la tente de façon à adapter le corps aux températures extrêmes. *(Elle doit son nom au phénomène se produisant en cas d'échec: le corps se scinde en deux parties dû au choc thermique).*

Suite au succès de cette initiation, les adultes sont lâchés dans la Nature et doivent réussir à survivre en se nourrissant principalement de bêtes sauvages (insectes et mammifères à mandibules [permet de fouiller le régolithe en recherche de nourriture]).

CHAPITRE 4

L'INITIATION.

Les enfants eurent rapidement pour tâche principale l'apprentissage de la chasse, sans quoi la chaleur de la poudre de Lune à leur pieds les brûleraient de faim. Grâce à leur père, les natifs et des initiés vétérans de la tribu, ils vont apprendre à chasser, préparer et cuisiner les animaux de la Surface.

—

Tutoriel permettant d'apprendre comment tuer les animaux et gérer l'Inventaire.

<Ellipse et montage des enfants qui grandissent et deviennent de plus en plus adroits et de leur tente qui dévient progressivement une maison en >

<Le montage est entrecoupé par une scène autour d'un camp de nuit ou voit des discussions occasionnelles avec le père>

<La mère disparaît au bout du 2/5 du montage, donc la 2ème scène de transition ; période à partir de laquelle le père est progressivement triste>

—

CHAPITRE 5

RETROSPECTIVE.

De nombreuses années ont passé depuis l'initiation. Les enfants font partie intégrale de la tribu. Depuis leur venue quatorze ans alors, aucun autre initié ne se présenta de la cité-cave de Vendée — par ailleurs, Elō et Kūro, maintenant jeunes adultes, ne se rappellent que très peu de leur passé dans l'en-dessous.

Autour du camp de nuit, une question est secrètement interdite sous peine d'installer la gêne parmi les Vendéens: "Où est passée maman ?".



En dehors du campement, Elō et Kūro se retrouvent pour leur session de chasse quotidienne. Après avoir abattu un Chefrail (mammifère à mandibule ressemblant à un renne avec des mandibules.) ils discutèrent longuement à propos de leur mère. Leurs importantes occupations et responsabilités ne les poussant jamais à se poser de question sur leur origine. Seulement, maintenant âgés respectivement de 17 et 21 ans, ces questions les obsèdent. On ne leur répondait jamais, si ce n'est par des simples « Vous comprendrez lorsque vous serez grands » lorsqu'ils ouvrent le sujet tabou.

Au retour, ils décidèrent de confronter fortement leur père ;
Après tout, ils devaient bien avoir l'âge requis à présent
pour avoir les réponses à leurs questions.

—

E: Père, il est à présent temps de nous révéler les dires que
nous souhaitons jadis avec insistance ouïr, mais dont vous
nous avez protégés.

P: J-je ne puis, mes enfants. Une telle requête vous emmènera
vers une mort certaine.

K: Pourtant vous n'étiez pas si timide dans votre refus, je vous
prie de reconsidérer votre positionnement. Il est de notre droit
d'être informé.

P: Bien, je comprends. Elō, Kūro, promettez-moi de ne point
m'interrompre jusqu'à la fin du récit. S'il fut un temps où ce
dernier ne produisit nuls maux, il est devant une chose de
douloureux que je puis décrire.

Il y a douze ans de cela, votre mère se trouvait avec nous. Il est
normal que votre mémoire vous fait défaut à ce propos
puisque'elle était souvent occupée à essayer de régler ses
problèmes internes avec la tribu.

En effet, ce n'était pas n'importe quelle femme. Sans jamais
m'en informer, votre mère n'était pas originaire de la Cité de
Vendée. Elle était née dans la tribu ennemie: elle était Mériqite.

<Fondu sur une Image de la cité (cave et surface) des Sujets de Mériq>

P: Venant d'une tribu ennemi, qui plus est la seule à être une cité massive s'étalant sur et sous terre, votre mère fut rapidement vue par la Doyenne comme une espionne.

Le fait que je n'étais pas informé de ses origines n'aidant pas, j'avais en effet rencontré votre mère dans l'en-dessous ou elle se disait orpheline, je n'aurais jamais imaginé qu'elle puisse être Mériqite.

La Grande Doyenne *<image de la vieille femme>* décida ainsi de l'exiler du village, et de lui interdire l'accès à la cité-cave de Vendée.

Pour lui éviter une mort certaine sous la chaleur de l'Océan du Lune *<Image du monde avec un Océan gigantesque fait de poudre de Lune sombre séparant Mériq et Vendée bordée d'une grande chaine de montagne>* je pris la décision de faire croire à un nouveau mariage avec une femme de la tribu complice qui accepta de l'héberger pour l'espace de cinq jours le temps qu'elle se prépare pour le voyage.

P: Ce fut la dernière fois que j'entendis parler de votre mère "Amal". Tout ce qui me reste d'elle est une photographie que l'on prit dans la cité de Vendée alors que vous n'étiez pas encore nés *<Ajout dans l'Inventaire de l'image d'une grande femme au teint sombre et aux longs cheveux noirs><Fondu au noir>*.

—

CHAPITRE 6

LA QUÊTE.

Le monde d'Elō et Kūro s'effondre. Ils pensaient leur mère morte depuis longtemps, mais la curiosité les motivait soudainement. Pourtant, l'idée que leur mère fut forcée à l'exil par la Doyenne ; celle-là même qui fut leur institutrice et leur soutien en temps difficiles, leur était incompréhensible.

Croyant voir se dessiner le désespoir sur le visage de ses fils, le père rompit le silence "Amal était une femme extraordinaire, vous savez", dit-il calmement, "votre mère, elle était exceptionnellement forte. Je ne puis imaginer qu'il n'y ait quelque malheur dans l'Océan qu'elle ne puisse braver."

Elō et Kūro savaient que leur père n'était pas du genre à aimer se répéter ou omettre des détails, ils ne demandèrent pas plus de questions que cela. Cela n'influa de toute façon pas sur l'importance de cette révélation. Qu'ils le veulent ou non, ils savent qu'ils leur faut retrouver leur mère. S'ils n'avaient jamais auparavant ressenti le besoin de la retrouver, il y avait à présent trop de mystère autour des ces affaires, leur curiosité naturelle ne les laisserait jamais dormir sans réponse.

Leur père savait pertinemment que maintenant que ses enfants connaissent la vérité, les heures qui le séparent du

dernier Adieu étaient comptés ; cette simple pensée l'épuisait. Il s'endormit dans sa tente en faisant signe à ses enfants qu'il fit tout ce qu'il lui eût terminé son récit.



Elō et Kūro se dirigèrent machinalement en pleine nuit vers la Tente d'imitation où séjourne la Doyenne.

"Doyenne ! Il nous faut parler ! ", s'écria Kūro. Elō, bien plus timide et réservé que son aîné préféra le laisser prendre la parole.

- "Qu'y a-t-il, les enfants ?", répondit-elle souriante le haut de l'attrape-vent de sa tente.

"Il fut un temps où nous eûmes une mère, n'est-ce pas ? ", dit Kūro.

Le visage de la Doyenne se solidifia instantanément, "Il vous a dit n'a-t-il pas ? ", avant même que Kūro puisse répondre elle continua "Je n'ai rien à dire à ce sujet. Votre mère était une espionne, elle fut donc exilée."

"M-mais Doyenne !" laissa s'échapper Elō, "si vous ne nous souhaitez pas partir nous serons contraint de nous échapper."

"Non !" gémit la Doyenne, "Écoutez..."

Après un long soupir, la Doyenne descendit la Tour, elle regarda intensément Elō et confessa "Il ne fut jamais question de trahison. Votre mère souhaitait quitter la Surface, je fus obligée de mentir sur ses origines pour vous protéger. ", "Jusqu'à ce jour, je ne comprends toujours pas ce qui la motiva à vouloir quitter si urgemment la Vallée. Elle vint simplement en pleine nuit me demandant de prendre soin de vous et qu'elle allait s'en aller. Je savais que votre père n'aurait jamais supporté une telle situation."

Elō et Kūro se regardèrent longtemps. Si cela s'avérait à être vrai, alors leur mère n'aurait aucune raison d'accepter d'être hébergée.

"Si mère ne fut jamais motivée par vos suspicions, alors déserta-t-elle directement la tribu après vous avoir informé ? ", demanda Elō.

"Non", répondit calmement la Doyenne, "Quelques lunes suivantes, après que je fis semblant de souhaiter l'exil d'Amal dans la tribu sous prétexte qu'elle était Mériqite, votre mère essaya de prendre discrètement ses affaires et de s'échapper de votre campement. Mais votre père se réveilla. Il savait qu'il ne pouvait pas l'empêcher de partir puisque je donnais l'ordre de l'exil, c'est alors que votre père eut comme plan de la faire héberger quelques jours pour qu'elle se prépare dans un gîte sur sa route."



Après une longue et fatigante route à travers les montagnes désertiques brûlantes, les deux frères arrivent enfin vers la maison de la supposée femme de leur père au-dessus d'une colline.

Ils toquèrent modestement sur la vieille porte en terre séchée.

"Oui ?" Demanda une voix fluette après avoir entrouvert la porte grinçante.

"Êtes-vous la femme de mon père ?" demanda maladroitement Elō.

Rapidement, la jeune femme comprit. Elle inspecta rapidement à gauche et à droite de son entrée, puis elle accueillit ses nouveaux invités.

"Dites-moi tout !" Dit-elle en s'asseyant, comme si elle attendait l'arrivée de deux prophètes depuis des années.

"Nous aurions quelques questions pour vous mademoiselle" dit froidement Kūro, "Vous êtes-vous déjà mariée à notre père ?"

L'ambiguïté inédite de la question la fit rire, "Oui, je le suis. Et j'imagine que vous voulez savoir ce qu'il s'est passé à votre mère ?" répondit-elle souriante.

"E-Exactement !" s'exclama Elō.

“Après l’arrivée de vos parents ici, on m’expliqua que votre Mère était une espionne Mériqite. À cette époque, ma maison servait de gîte pour les visiteurs perdus au milieu des Montages de la Vallée. Les plus connaisseurs savent que je me trouve près du seul point d’eau de la région.

Votre père m’implora d’héberger votre mère, suite à quoi il se marierait avec moi et me paierait une dote mensuelle pour le restant de sa vie dans la Vallée.” expliqua la jeune dame, “Seule une inconsciente refuserais une telle offre, j’ai accepté directement. Évidemment, votre père a tenu sa parole même si le montant de la dotte diminue chaque mois” marmonna-t-elle nerveusement, “Mais j’imagine que c’est normal puisqu’après que votre père ait quitté le gîte, votre mère prit la fuite.”

“Attendez, elle ne resta pas ici ?” demanda Kūro d’un air d’incompréhension.

“Pas du tout, elle s’est directement échappée, sans rien prendre à manger.” dit la jeune femme.

Pétrifiés, Elō et Kūro comprirent peu à peu la situation, leur mère souhaitait réellement partir de la Vallée de Vendée, voulait-elle peut-être les abandonner ?

Si c’était le cas, quelle autre solution auraient-ils que de chercher des informations aux plus proche possibles ? On dit que les cités-caves majeures sont reliées par de larges canaux rocheux à travers lesquels passent des objets rapides étranges permettant de se déplacer rapidement. S’il y en a un reliant Mériq à Vendée, ils pourraient passer par la

cit -ville dont ils sont originaires pour aller plus rapidement
  la tribu des sujets de M riq.

CHAPITRE 7

LA DESCENTE.

Après cette visite, les adolescents décident de retourner chez eux. Sur le chemin du retour, ils étudièrent le meilleur moyen de retrouver leur mère. La stratégie la plus logique, concluent-ils, est simplement d'aller à Mériq le plus rapidement possible.

Ce choix était assurément le plus difficile, peu des initiés ayant décidé de redescendre ont réussi à remonter — et puis cela faisait quatorze ans depuis le dernier arrivage. Peut-être y avait-il eu lieu une guerre dévastatrice détruisant tout sur son passage ? Ou peut-être que le chemin sous leur pieds a subi un écroulement ? Au fond qu'importe, la seule façon d'en être sûr est de prendre la route.

Avant le grand voyage, il restait cependant une piste qu'il leur fallait explorer: leur propre père fut le dernier à sortir de la cave, il doit probablement encore se rappeler de la méthode qu'il a employé pour remonter.

Une fois de retour, et après avoir échangés sur les nouvelles informations qu'ils ont reçus avec la tribu, Kūro demande à son père comment la question qui l'empêchais de dormir durant les quelques jours de voyage à travers la Vallée.

Son père expliqua : “Nous avons déjà entendu parler d’une peuplade vivant dans l’au-dessus. Peut-être, nous songions avec d’autres habitants des toits, que comme pour d’autres cités-caves il existe une route direct vers ces peuplades. Nous débutons nos recherche pour toute fissure nous permettant de creuser vers la Surface. C’est alors que l’on vit sur le plafond une fente différente des autres, derrière la lumière bleue habituelle causée par des champignons fluorescents se cachait une lumière blanche très distincte. Après avoir subtilisés quelques pains de la maison au-dessus de laquelle nous allons dormions ainsi qu’un filtre à gaz d’un des quartiers riches de la cité j’ai débuté à exécuter mon plan: Creuser un trou assez grand pour ouvrir l’entrée de la fente et y monter avec vous dans mes bras. Je m’étais évidemment gardé de prévenir les autres habitants des toits de ma découverte. Comme je l’eut prévu, quelques pelées révélèrent une large galerie que nous traversâmes durant deux heures, suite à quoi nous arrivâmes à la Surface ou nous fîmes accueillis par la Doyenne.”

“Deux heures seulement ?!” se dit Elō, “Il doit être aisé de passer par ce chemin ! Les autres initiés ont sûrement dû prendre d’autres routes pour arriver à la Vallée.”

“Père, comment les autres initiés ont-ils fait pour remonter à la Surface ?” demanda Kūro.

“Leur situation était similaire, tous ont creusé de petits tunnels qui les menèrent vers une galerie principale via laquelle on rejoint la Surface” expliqua le Père, “Il est

cependant étrange qu'aucun autre initié ne soit venu après nous."

Incapable de tirer une conclusion claire, Elō marmonna "Père, je pense qu'il n'y a qu'une seule façon de savoir où notre mère est partie, il nous faut prendre route pour l'en-dessous."

L'audacieuse proposition choqua le père, même s'il savait qu'on lui demanderait ça un jour, il ne s'attendait pas à ce qu'Elō, le plus timide de la tribu, soit celui qui expliciterait l'initiative.

"Bien, prenez des rations de cinq jours chez la Doyenne ; puis marchez à travers la galerie principale en suivant les champignons bleus. Vous arriverez sûrement à une des quelques routes creusées par des initiés." dit le père en se donnant un air contenu, "Mais avant tout cela dormez, vous prendrez votre départ demain matin."