

ARTHUR ET LES ENFANTS DE LA TABLE RONDE
"LE CHEVALIER NOIR"

Un épisode spec script écrit par

Alexis Zarembo

Basé sur la série créée par Jean-Luc François
sur une bible littéraire de Isabelle Huchet-Castel
d'après l'univers créé par Éric-Paul Marais

1. PRÉ-GÉNÉRIQUE - INT. NUIT CHÂTEAU DES TINTAGEL/GRANDE
SALLE

Plongée obscure dans la grande salle du château, remplie de fumée. Un cercle magique est tracé au sol, brillant. Des chandelles vacillent tout autour. Une silhouette sombre est accroupie en son centre. YGRAINE et MORGAUSE tournent autour du cercle. On entend un grondement sourd. MORDRED pousse la grande porte et entre, l'air nerveux. Il trébuche dans la fumée.

1 MORDRED 1
Alors ? Est-ce qu'il est prêt ?

YGRAINE et MORGAUSE échangent un regard complice.

2 YGRAINE 2
Plus que jamais ! Regarde !

Elle fait un geste de la main.

3 YGRAINE (CONT'D) 3
Lève-toi Chevalier Noir !

Un CHEVALIER NOIR en armure sombre se lève devant les Tintagel et incline la tête

4 YGRAINE (CONT'D) 4
Et ramène nous Camelot !

Le Chevalier noir relève la tête. Des yeux rouges brillent à l'intérieur de la visière de son heaume.

5 CHEVALIER NOIR 5
(voix rauque et
métallique)
Je combattrais avec honneur !

Les Tintagel éclatent de rire, tandis qu'un grondement de tonnerre couvre la fin de leurs voix.

GÉNÉRIQUE

TITRE DE L'ÉPISODE : "LE CHEVALIER NOIR"

2. EXT.JOUR CHÂTEAU DE CAMELOT/COUR EXTÉRIEURE

ARTHUR, assis par terre, lance des cailloux. Ils roulent mollement dans la poussière. Il souffle. GAUVAIN, debout sur un banc, enchaîne des parades imaginaire à l'épée en lançant des « Ya ! ».

SAGREMOR somnole et ronfle allongé sur un tas de foin.
 TRISTAN, appuyé contre le mur d'enceinte, tient une plume et une feuille.

6	TRISTAN	6
	(murmure, contrarié) <i>Dans le soleil éclatant... Non... Sous l'or du matin... Non plus... (soupir)</i> Flûte de faune ! L'inspiration m'a lâché.	
7	ARTHUR	7
	(fort en jetant un caillou à nouveau) On s'ennuuiiiiiiiiie !	
8	TRISTAN	8
	(ironique) Cries plus fort Arthur ! Tu vas attirer Sire Ulfen et qu'on finira par nettoyer les latrines (desespéré) encore...	
9	GAUVAIN	9
	(excité) Vous savez ce qu'on devrait faire ? Un tournoi !	
10	ARTHUR	10
	Un tournoi ?	
11	GAUVAIN	11
	Un tournoi ! Chevaliers et écuyers de Camelot, tous réunis. Un grand combat pour récompenser le meilleur d'entre eux ! Imaginez que ce soit l'un d'entre nous.	
12	TRISTAN	12
	Alors là, tu rêves ! Uther voudra participer et on a aucune chance.	
13	GAUVAIN	13
	(serrant le poing déterminé) Et là, je le battrais à plate couture ! Il sera contraint de me faire chevalier et vous vous prosternerez tous devant Sire Gauvain de Lorcanie !	

Arthur lui fait une révérence

14 ARTHUR 14
 (ricanant)
J'admire votre courage Sire
Gauvain, mais vous imaginer face à
Uther... et il faudrait déjà qu'il
accepte d'organiser ce tournoi !

CUT TO

3. INT. JOUR CHÂTEAU DE CAMELOT/SALLE DU TRÔNE

UTHER est assis sur son trône. MERLIN et ULFIN sont également présents debout à ses côtés. Les enfants sont au pied du trône.

15 UTHER 15
 (enthousiaste)
Un tournoi ?! En voilà une idée
lumineuse !

Gauvain bombe le torse, lançant un regard triomphant à Arthur et Tristan.

16 UTHER (CONT'D) 16
C'est officiel ! Je déclare le
lancement du grand tournoi de
Camelot. Ulfin ! Préparez la liste
des participants.

17 ULFIN 17

C'est comme si c'était fait,
Majesté ! Je compte même ajouter
mon propre nom...en face de la
mention *vainqueur probable*

18 MERLIN 18
(haussant un sourcil)
Hum...préparez aussi des bandages,
vainqueur probable !

Les enfants rient doucement.

Gauvain s'avance, les yeux pétillants

19 GAUVAIN 19
Votre majesté, autorisez vous vos
écuyer à participer au tournoi ?

20 UThER 20
 Bien sûr ! Tout le royaume pourra
 concourir. Ce qui veut dire...que
 j'y participerai moi-même !
 (sourire carnassier)

Gauvain et Uther se fixent, un duel de regards s'installe.

21 21

22 22

TRISTAN
(chuchote à l'oreille
d'Arthur)
C'est moi ou j'ai l'impression
qu'il y a plus d'égo que de caillou
dans cette salle ?

Arthur réprime un sourire.

23 23

MERLIN
Votre majesté, permettez moi. Êtes-
vous certain que votre
participation soit une bonne idée ?

24 24

UTHER
Mon cher Merlin, tu douterais de
mes capacités à gagner ?

25 25

MERLIN
Oh non, loin de moi cette idée!
Mais un tournoi peut-être
l'occasion de révéler un tout
nouveau champion.

Merlin regarde Arthur avec un sourire de compassion.

26 26

UTHER
Mais...ce serait dommage que je
laisse ma place (pause
dramatique)...car je suis
évidemment le meilleur combattant
de Camelot.

CUT TO

4. EXT. JOUR CHÂTEAU DE CAMELOT/COUR EXTÉRIEURE

Un petit stand d'inscriptions a été installé : deux tréteaux,
une plume, et une pancarte « TOURNOI INSCRIPTION OBLIGATOIRE
». Ulfin, très appliqué, siège derrière la table aux côtés
d'un garde qui baille. Devant eux, une file d'attente
serpente dans la cour.

27 27

ULFIN
(fort)
Suivant !

Arthur s'avance.

28 ULFIN (CONT'D) 28

Nom ?

29 ARTHUR 29
 (fier)
 Arthur !

30 ULFIN 30
 Hmm...C'est un peu court mais ça
 fera l'affaire !

Il note le nom d'Arthur sur le parchemin. Arthur s'éloigne du stand. Derrière lui, Gauvain attend son tour en bombant le torse.

```

31                                ULFIN (CONT'D)                                31
                                (fort)
                                Suivant !

```

Gauvain s'avance et s'incline gracieusement devant Ulfin

32 GAUVAIN 32
Gauvain d'Orcanie, fils de Loth et
futur champion de ce tournoi !

Ulfin note en faisant une moue dépréciatrice.

33 ULFIN 33
Pour le coup, là c'est trop long.
Donc ce sera Gauvain fils de Loth.

Gauvain baisse les bras et plisse les yeux d'agacement. Il s'éloigne alors qu'Ulfin note son nom sur le registre. Uther est le suivant sur la queue. Il s'approche du stand

34 ULFIN (CONT'D) 34
 (yeux baissé sur le
 registre)
Votre nom ?

Uther se racle la gorge. Ulfen lève les yeux, regarde le roi et hausse les épaules.

35 ULFIN (CONT'D) 35
Votre nom ?!

36 UThER 36
(agacé)
Mais enfin c'est moi !

37 ULFIN 37
Je suis navré, votre majesté, mais
j'ai besoin de votre nom sinon je
peux pas vous inscrire sur la
liste.

38 UTHER 38
 (confus)
Euh...Uther ...Pendragon

Ulfen note sur le registre. Il tend la plume à Uther.

39 ULFIN 39
Désolé hein mais la procédure c'est
la procédure !

Uther s'éloigne en levant les yeux au ciel pendant qu'Ulfin note son nom sur le registre.

```

40                                ULFIN (CONT'D)                                40
                                (fort)
                                Suivant !

```

Une grande silhouette s'avance. Elle recouvre et cache tout le soleil devant Ulfen qui se retrouve plongé dans une semi-pénombre. Ulfen ne remarque pas et a les yeux plongés dans son registre.

41	ULFIN (CONT'D)	41
	Votre nom ?	

C'est le chevalier noir. En contre-plongée sur Ulfin, il le fixe de ses yeux rouge luisant à l'intérieur de son heaume. Son souffle est long et intense. Ulfin lève les yeux pour le regarder et les écarquille. Il a peur.

CUT TO

5. EXT. JOUR VILLAGE/PISTE DE JOUTE

Le cœur du village s'est transformé en terrain de joute: un long couloir de terre séparé en deux par une barrière qui s'étend de tout le long. Des estrades ont été installées sur les flancs. Des villageois s'y assoient. Quelques bannières de Camelot flottent dans les airs. Au centre, un balcon sur lequel Uther trône sur un siège. Une fanfare, composée des gardes du château, sonne des trompettes maladroitement. Ulfin les regarde consternés depuis la piste de joute. Il est accompagné de plusieurs chevaliers en armure ainsi qu' Arthur et Gauvain. Le Chevalier Noir arrive le dernier et se met légèrement en retrait. Arthur le remarque et le fixe, intrigué. Tous, saluent la foule dans les gradins. Uther se lève de son siège et tend les bras.

42 UTHER 42
Peuple de Camelot, moi, votre roi,
Uther Pendragon déclare l'ouverture
du Grand Tournoi !

La foule applaudit et acclame Uther

43 UTHER (CONT'D) 43
Le grand vainqueur de la joute aura
l'immense honneur de m'affronter en
final. S'il gagne, je lui
accorderai une faveur.

Le Chevalier Noir grogne à ses mots. Arthur le remarque.

44 UTHER (CONT'D) 44
S'il échoue...(il réfléchit) et
bien j'aurais gagné haha !

La foule en délire.

45 UTHER (CONT'D) 45
Chevaliers...écuyers... Que le
meilleur gagne !

Gauvain, bombant toujours le torse, se tourne vers Arthur et
lui tend la main.

46 GAUVAIN 46
J'espère que ma victoire écrasante
n'entachera pas notre belle amitié.
Sans rancune ?

Arthur lui serre la main.

47 ARTHUR 47
Sans rancune. Gauvain, tu connais
ce chevalier ? (en lui pointant le
Chevalier Noir)

48 GAUVAIN 48
Non je l'ai jamais vu. Il a l'air
fort ! J'ai hâte de l'affronter (se
frotte les mains en souriant)

49 ARTHUR 49
(suspicieux)
Il y a quelque chose d'étrange chez
lui.

Un garde s'avance vers la piste. Il déroule un parchemin

50

LE GARDE

50

(haut, lisant son texte,
hésitant)

Le tournoi démarre avec un premier
affrontement qui opposera...le
Chevalier Noir et....Arthur,
l'écuyer

Arthur écarquille les yeux et commence à devenir pâle.
Gauvain lui tapote l'épaule en signe d'encouragement.

6. EXT. JOUR VILLAGE/PISTE DE JOUTE

Arthur monte maladroitement sur son cheval. Il inspire
profondément, serre sa lance dans ses mains.. De l'autre côté
de la piste, en selle sur son cheval noir, le Chevalier Noir
s'avance lentement. Sa lance brille d'un éclat noir. Arthur
avale sa salive, tente un sourire.

51

ARTHUR

51

(haussant la voix)

Euh...Bonjour ! Monsieur le
Chevalier Noir ! Ravi de vous
affronter

Le Chevalier Noir ne répond pas et ne bouge pas. Arthur se
tourne vers Tristan et Sagremor qui lui montre leurs pouces
avec des sourires crispés en guise de soutien.

52

ARTHUR (CONT'D)

52

C'est...mon premier tournoi !
Alors, soyez pas trop dur avec moi,
d'accord ?

Un temps. Il ne répond toujours pas. Sa respiration
métallique résonne sous son heaume. Arthur blêmit.

Un garde agite le drapeau signe du lancement de la joute. Le
Chevalier Noir ne perd pas de temps et s'élance. Arthur,
confus, ne bouge pas.

53

ARTHUR (CONT'D)

53

(angoissé)

Quoi ça a déjà commencé ?

Il se tourne vers ses amis qui lui font signe d'avancer
rapidement. Arthur s'élance enfin ! Il garde sa lance droite
mais tremblante. Il ferme les yeux au dernier instant. Le
Chevalier Noir dévie la lance d'Arthur d'un coup sec. Arthur
est soulevé de sa selle et tombe dans la poussière, roulé en
boule. Tristan et Sagremor se lancent à sa poursuite. Une
fois à son niveau, ils lui retirent son casque.

54 SAGREMOR 54
Ca va Arthur ? Tu viens de faire
une sacré chute.

55 ARTHUR 55
 (médusé)
Il est terrifiant !

Le Chevalier Noir lève sa lance vers le ciel signifiant sa victoire. Il est acclamé par le public. Il descend de son cheval, qu'il laisse à des gardes. Il s'éloigne discrètement de la piste et se dirige vers l'arrière des gradins. Arthur l'observe puis décide de le suivre.

7. EXT. JOUR VILLAGE/UNE RUELLE DERRIÈRE LES ESTRADES

Arthur suit le Chevalier Noir à bonne distance. Il marche à pas lent, en se glissant derrière des tonneaux et des caisses empilées. On entend l'ambiance de la foule depuis le terrain de joute au loin. Le Chevalier Noir se glisse dans une ruelle étroite entre deux bâtiments. Arthur s'approche et entend des voix. Il se cache derrière une charrette de paille. Le Chevalier Noir s'incline devant une petite silhouette sombre encapuchonnée. C'est Mordred !

56 MORDRED 56
(voix base et arrogante)
Bien ! Continue comme ça ! Aucun
d'eux n'auront de chance face à
toi. Le roi est impatient de se
battre, il ne se doute de rien.

57 CHEVALIER NOIR 57
Uther Pendragon connâtra enfin
l'humiliation qu'il m rite.

58 MORDRED 58
(sourire carnassier)
Quand il tombera de son cheval,
tout Camelot rira de lui...et la
gloire sera notre !

59 CHEVALIER NOIR 59
(avec hargne)
Je combattrais pour l'honneur. Pour
le mien.

60 MORDRED 60
(ironique)
Mais bien sûr. Pour ton honneur
et...pour notre cause !

Arthur, troublé, sort de sa cachette et s'éloigne de la ruelle.

61	ARTHUR	61
	(bas, inquiet)	
	Le Roi est en danger !	

CUT TO

8. INT. JOUR CHÂTEAU/LABORATOIRE DE MERLIN

Des outils en métaux rouillés, des morceaux d'armure cabossés, des vieilles casseroles et autres poêles sont disposées sur la table. MORGANE s'efforce à polir énergiquement une plaque à l'aide d'une pierre ponce. De son côté, Merlin prépare une potion.

62	MORGANE	62
	(souponne)	
	Je ne comprends pas pourquoi je dois passer mon temps à frotter des casseroles. Je veux être magicienne pas forgeronne...	

63	MERLIN	63
	(ricanant)	
	Ma chère apprentie, sache que la magie commence parfois dans les casseroles.	

Il s'avance et prend une poêle sur la table qu'il montre à Morgane.

64	MERLIN (CONT'D)	64
	Tu vois ces marques et ces fissures. Ce métal a bien vécu. Respire avec lui, écoute le !	

Morgane regarde la poêle, dubitative. Elle la prend dans ses mains et la pose contre son oreille.

65	MORGANE	65
	(souponne)	
	Je crains que cette poêle n'ai rien à me dire.	

Arthur débarque en claquant la porte dans le laboratoire. Il est essoufflé. Merlin le regarde inquiet.

CUT TO

9. INT. JOUR CHÂTEAU/LABORATOIRE DE MERLIN

Merlin réfléchit en tirant légèrement sur sa moustache.
Arthur et Morgane le regardent.

66	MERLIN	66
	Hmm...Je n'ai aucune idée de qui peut être ce Chevalier Noir mais ce qui est sûr c'est qu'il n'a pas l'air d'être ici pour compter fleurette.	
67	ARTHUR	67
	Ne vaudrait-il pas mieux interrompre le tournoi ? Si le roi l'affronte, ça pourrait se finir en catastrophe.	
68	MERLIN	68
	Uther est beaucoup trop attaché à sa victoire. Lui informer des noirs desseins de son adversaire ne ferait qu'attiser son envie de le défier.	
69	ARTHUR	69
	Alors, que faire ?	
70	MERLIN	70
	Essaye de comprendre qui se cache derrière cette armure noire et les raisons qui le poussent à comploter avec les Tintagel. On apprend mieux à défier son ennemi en connaissant ses intentions.	
71	MORGANE	71
	(volontaire) Je vais t'aider. Si Mordred et mes soeurs ourdissent un mauvais plan, je peux tenter de leur mettre des bâtons dans les roues.	

Arthur sourit, soulagé. Merlin approuve d'un signe de tête.
Arthur et Morgane sortent du laboratoire de Merlin en courant.

10. EXT. JOUR VILLAGE - TERRAIN DE JOUTE

Un choc sourd retentit. Ulfin est soulevé de la selle de son cheval et tombe lourdement au sol, sur les fesses, soulevant un nuage de poussière.. Un silence de stupeur parcourt la foule, aussitôt suivi d'un grand "Ooooh !" collectif.

Le Chevalier Noir, toujours à cheval, lève sa lance de joute vers le ciel en signe de victoire. La foule l'acclame en poussant des cris de joie et en l'applaudissant. Les yeux rouge tapis dans l'ombre de la visière du heaume du Chevalier Noir observent Uther assis sur son trône dans son balcon. Ce dernier le fixe aussi avec un sourire carnassier et un regard provocateur.

72 UTHER 72
En voilà un adversaire à ma taille
!

Le Chevalier noir descend de sa selle, se dirige vers Ulfin, humilié, et lui tend la main pour l'aider à se relever. Assis plus loin dans les gradins, Mordred ricane diaboliquement sous sa capuche.

De l'autre côté de la piste, Gauvain fait des étirements pendant que Sagremor installe la selle sur son cheval. Tristan lui tend sa lance.

73 TRISTAN 73
Tu devrais envisager de déclarer
forfait si tu veux pas te retrouver
comme Ulfin séant.

74 GAUVAIN 74
(confiant)
Un chevalier ne déclare pas forfait

Gauvain récupère sa lance. Arthur et Morgane les rejoint.

75 GAUVAIN (CONT'D) 75
Enfin ! J'ai bien cru que vous ne
seriez pas venu assister à ma
consécration.

76 ARTHUR 76

Je ne manquerai cela pour rien au monde messire ! Fais attention à toi quand même.

Gauvain grimpe sur son cheval et s'avance sur la piste de joute. Les 4 gardes de la fanfare sonnent les trompettes toujours aussi péniblement. Ulfin, complètement aspergé de poussière, ne les regardent même pas, assis les bras croisés, bougonnant dans les gradins. Gauvain, fière allure, son cheval trotinant de manière élégante, se tourne vers le public qui l'applaudit. Le Chevalier Noir avance à son tour. Les gardes d'Ulfin le huent depuis les gradins.

Gauvain et le Chevalier Noir se font face. Leurs yeux se fixent à travers leurs heaumes. Les sabots de leurs chevaux frappent le sol. Ils baissent leurs lance.

Le garde qui porte le drapeau depuis les gradins l'abaisse en signe de lancement de la joute. Les chevaux s'élancent et galopent à toute allure. Gauvain relève rapidement sa lance pour frapper son adversaire. De son côté, le Chevalier Noir tempore...puis lève sa lance au tout dernier moment. Gauvain, les yeux écarquillés, ne s'y attendait pas et voit la lance du Chevalier Noir s'abattre à toute vitesse sur son armure. La foule pousse un cri de stupeur. Tristan se bouche les oreilles, Arthur la bouche, Sagremor les yeux et Morgane ricane discrètement.

Gauvain, plié en deux, essaye de se redresser sur son cheval. Il grince des dents.

77	GAUVAIN (colérique) Mortouille !	77
----	--	----

78	TRISTAN (ironique) Tu disais quoi sur les chevaliers déjà ?	78
----	--	----

79	GAUVAIN Je n'ai point encore perdu ! Une vraie joute se gagne en trois passes ! (haut) Je réclame la deuxième !	79
----	---	----

La foule est en délire. La fanfare est à bout de souffle.

Nouveau signal. Les chevaux s'élancent. Gauvain, encore sous le choc de son impact à la précédente passe, peine à lever sa lance. Observant cela, Morgane lève sa baguette.

80	MORGANE (déterminée) Je vais l'aider !	80
----	--	----

Arthur pose sa main sur la baguette pour l'abaisser

81	ARTHUR Non ! Ce serait tricher, et Gauvain ne le supporterait pas. Son honneur en prendrait un coup.	81
----	---	----

Gauvain peine toujours à relever sa lance alors que son adversaire gagne du terrain vers lui.

82	GAUVAIN (les dents crispées) Allez ! Lève-toi !	82
----	---	----

Ca y'est ! La lance se lève... Trop Tard... Le Chevalier Noir vient d'écraser la sienne à nouveau en plein centre du plastron de Gauvain. Pris de court, Gauvain est éjecté de sa selle et tombe à la renverse... au ralenti... sous les regards choqués de ses amis, des villageois et du roi... Dans un dernier geste avant de percuter le sol, le jeune écuyer fend sa lance sur un flanc de l'armure du Chevalier Noir, lui arrachant une écaille qui part rouler dans la poussière. Gauvain atteint le sol et se met à rouler jusqu'à être rattrapé par Sagremor qui s'était apprêté à le réceptionner.

Alors que le Chevalier Noir s'avance vers sa direction pour le saluer, Gauvain perd conscience et s'endort. Il ronfle.

Le porte drapeau lève un drapeau noir, signe de la victoire du Chevalier Noir. Une partie de la foule l'acclame tandis que les gardes, y compris ceux de la fanfare, le huent.

83 MORDRED 83
(frétillant sur son siège)
Ca y est ! Enfin !

Le Chevalier Noir descend de son cheval. Ses yeux rouge lui lument encore plus que d'habitude alors que son regard se lève en direction d'Uther. Le Roi se lève de son siège. Merlin se tient derrière lui.

84 Uther 84
Tu t'es battu vaillamment ! A
présent, je vais descendre sur la
piste et t'affronter pour la
finale... Et comme je l'avais
promis, si tu gagnes ce duel, tu
auras une faveur. Que souhaite tu,
chevalier ?

Le Chevalier Noir fixe Mordred dans les gradins. Il jubile et lui fait signe de la main. Un temps.

85 CHEVALIER NOIR 85
(haut et résonnant)
Je veux... Excalibur !

Stupeur générale. Même Uther semble désarçonné. Son sourire disparaît. Il fronce les sourcils et tient un air plus grave. Il jette un regard à Merlin derrière lui. Le magicien, le regard inquiet lui aussi, lui fait non de la tête. Il se tourne à nouveau face au Chevalier Noir et lève le menton.

86 Uther 86
Entendu !

87 MERLIN 87
Votre majesté, ce n'est pas...

88 UTHER 88
(le coupe)
Je sais ce que je fais...et comme
je vais gagner, je n'ai rien à
craindre ! (son sourire carnassier
se dessine à nouveau sur son
visage)

Uther s'éloigne du balcon sous le regard décontenancé de
Merlin.

11. EXT.JOUR VILLAGE/PISTE DE JOUTE/RUELLE

Morgane marche à pas de loup le long des bordures de la
piste. Ses yeux balaient le sol de part en part. Elle tente
de s'éloigner en rentrant dans une ruelle. Elle ne trouve pas
ce qu'elle cherche. Elle se gratte la tête, la mine déçue.
Puis, elle écarquille les yeux car une idée lui vient à
l'esprit. Elle sort sa baguette magique et la tend devant
elle.

89 MORGANE 89
(incante)
Magicae carpe metallus !

Depuis un coin sombre de la ruelle, l'écaille arrachée de
l'armure du Chevalier Noir lévite et vient se loger à toute
vitesse dans les mains de Morgane.

90 MORGANE (CONT'D) 90
(jubilant)
Je te tiens !

12. EXT.JOUR VILLAGE/PISTE DE JOUTE

Merlin apparaît dans un halo magique auprès d'Arthur. Gauvain
est assis contre une caisse en bois. Il est réveillé mais
faible. Sagremor pose un chiffon humide sur son front pendant
que Tristan lui fait de l'air avec un drap.

91 MERLIN 91
(à Arthur)
Le temps presse ! Est-ce que tu as
appris des choses sur le Chevalier
Noir ?

92 GAUVAIN 92
 (faiblement)
 F'est un mécréant ! Faut lui
 tranfer les fevilles !

93 ARTHUR 93
 (inquiet)
 Malheureusement, rien d'autre...

Morgane arrive en trombe, très enthousiaste, un sourire jusqu'aux oreilles.

94 MORGANE 94
 Et moi, j'ai retrouvé ceci !

Elle montre le morceau d'écaille qu'elle a récupéré.

95 SAGREMOR 95
 (ironique)
 Super ! Et tu nous explique comment
 un morceau de métal va nous aider à
 empêcher Uther de faire une bêtise
 ?

96 GAUVAIN 96
 F'est la feule fove que vai réuffi
 à lui arraffer à fette vermine.

Morgane jette un regard enjoué à Merlin qui lui rend le sien compatissant.

97 MORGANE 97
 On va écouter ce que ce morceau de
 métal a à nous raconter !

Elle prend le morceau de métal dans le creux de sa main gauche, la referme et la pose contre son oreille. Elle ferme les yeux et incante.

98 MORGANE CONT'D 98
 Magicae Empaticus Revelae Secretus!

L'écaille se met à luire à l'intérieur de sa main et un son en jaillit. Lorsque Morgane rouvre sa main, l'écaille a changé d'apparence. Le métal paraît plus neuf et on peut voir un écusson avec une tête de loup en son centre.

99 MERLIN 99
 Ce sont les armoiries de la famille
 de Louvel...attendez ! Mais oui !
 C'est évident ! (à Arthur) Tu
 m'avais dit que le Chevalier Noir
 cherchait à humilier le roi, c'est
 bien cela ?

Arthur lui fait un signe d'approbation de la tête.

100

MERLIN (CONT'D)

100

(déterminé)

Et bien, je sais exactement comment
nous allons l'arrêter.

13. EXT. JOUR VILLAGE/PISTE DE JOUTE

Le silence règne dans les gradins et sur la piste. Le vent soulève des nuées de poussières de part et d'autres. Deux cavaliers s'avancent et se font face: le Roi Uther d'un côté, Le Chevalier Noir de l'autre. Ils se regardent dans les yeux (des barres noires pour forcer le gros plan façon western). De la fumée rougeâtre dégage des interstices du heaume du Chevalier Noir.

Le drapeau s'abaisse ! Le Chevalier noir s'élance. Il va tellement vite qu'on dirait que son cheval glisse sur le sol comme une ombre. Uther pousse un cri de guerre et charge à son tour. La foule retient son souffle.

Alors qu'ils se rapprochent l'un de l'autre et que l'impact paraît imminent, le Chevalier Noir pousse un grognement bestial si puissant qu'il en devient un halo lumineux rouge qui se propulse devant lui. Pendant un court instant, tout le monde est aveuglé. Puis, alors que le halo se dissipe... Uther remarque qu'il n'est plus sur son cheval. Il a été propulsé par le champ de force du Chevalier Noir et il se rapproche dangereusement du sol. Il tombe.

Excalibur est tombée à quelques pas de lui. Uther rampe jusqu'à elle pour la ramasser. Alors qu'il tente de se retourner pour se relever, il est stoppé par un coup de lame qu'il pare efficacement à l'aide d'Excalibur. C'est le Chevalier Noir qui est venu l'attaquer au corps à corps.

101

CHEVALIER NOIR

101

(en rogne intense)

Finissons-en... Pendragon !

Uther regarde son adversaire avec effroi. Le Chevalier Noir lève son arme prêt à asséner un coup fatal. Arthur débarque devant eux.

102

ARTHUR

102

(alerte)

Ne faites-pas ça... Sire Richard de
Louvel !

Les yeux rouge du Chevalier Noir clignotent en alternant au blanc. Son mouvement se fige. Il regarde Arthur.

103 CHEVALIER NOIR 103
Comment...Comment m'as tu appelé ?

104 ARTHUR 104
Il y a quelques années, alors que
vous étiez encore jeune, Uther et
vous, vous étiez de bons amis.

Les yeux du chevalier deviennent définitivement blanc

105 ARTHUR (CONT'D) 105
A l'époque vous étiez respecté à
Camelot et promis à un glorieux
destin. Jusqu'à ce que le jeune
prince Uther Pendragon décide de
vous défier en duel et...il vous a
battu.

106 UTHUR 106
(fier)
Je me souviens oui ! A plate
couture même haha

Le Chevalier Noir redevient agressif à ses mots et menace
Uther en grognant. Ce dernier, effrayé, se mue en mordant ses
lèvres.

107 ARTHUR 107
Après cela, vous avez été humilié
et le père du Roi vous a refusé
l'accès au titre de Chevalier de
Camelot. Depuis, vous n'avez jamais
été reconnu pour vos mérites.

L'armure du Chevalier Noir change progressivement laissant
place à des couleurs plus naturelle. Il baisse son épée en la
laissant malgré tout proche d'Uther au sol, qui ne peut pas
bouger.

108 CHEVALIER NOIR 108
(souponne)
J'étais...J'étais un chevalier
honorable !

109 ARTHUR 109
(compatissant)
Et vous n'avez jamais cessé de
l'être.

Depuis les gradins, Mordred se lève de son siège.

110 MORDRED 110
(fort)
Il ment !
(MORE)

MORDRED (CONT'D)
Seule la vengeance te permettra de
te libérer de ton fardeau !
Récupère Excalibur !

Le Chevalier Noir se met à convulser légèrement aux paroles de Mordred. Ses yeux redeviennent rouge et la transformation de son armure s'inversent pour revenir vers le noir. Il relève son épée pour attaquer Uther.

111 ARTHUR 111
 (desespéré)
Sire Richard ! La violence ne vous
rendra pas votre honneur !

Le Chevalier Noir est troublé mais ne semble pas défaillir. Mordred le fixe en souriant. Cependant, il n'avait pas remarqué Morgane qui s'était assise à ses côtés. Elle pointe sa baguette vers lui.

112	MORGANE	112
	(incantant)	
	<i>Magicae Transformatus !</i>	

Mordred est transformé en poule.

Le Chevalier Noir est figé, prêt à trancher Uther de son épée. Un halo lumineux apparaît à la pointe de celle-ci.

113 ARTHUR 113
 (à Uther)
Monseigneur, il va falloir vous
faire pardonner auprès de votre
ami.

114 UThER 114
(circonspect)
Mais je n'ai fait que gagner un
duel !

115 ARTHUR 115
Faites preuve de compassion,
messires !

Uther réalise. Il regarde son assaillant qui se montre encore plus menaçant que jamais. D'un seul geste, il se lève ...prend le Chevalier Noir dans ses bras et le sert contre lui. Le Chevalier Noir est désarçonné. Le halo lumineux disparaît. Il baisse son épée. Son armure redevient immédiatement normale et son heaume tombe révélant un homme aux cheveux longs et bruns et une barbe.

116	UTHER	116
	Je suis désolé de t'avoir humilié...mon ami !	

123

ARTHUR
(souriant à Morgane)
Laisse-le encore un peu. Lui aussi
il doit apprendre la compassion.

123

124

GAUVAIN
Et en plus il caquette beaucoup
moins qu'avant !

124

Petit rire général

GÉNÉRIQUE DE FIN