

# **MARCUS LEVEL**

L'Arc en ciel magique

Scénario

Alain Vallejo & Pascal Bertho

**1. ROYAUME BLEU. EXT. JOUR.**

Marcus sort de la Warpzone et atterrit face à Ephi et Gratrok (les couleurs du décor autour d'eux sont criardes)

**1 EPHI & GRATROK**

*(Ensemble)*

Salut à toi, Marcus !

**2 MARCUS**

Salut les amis. Alors, une idée de la mission qui nous attend ?

Panoramique du décor qui s'arrête sur le pont qui mène au château.

**3 GRATROK**

*(Enthousiaste)*

Un pont ? Un château ? Ahaa ! Sûrement une princesse à sauver des griffes d'un dragon !

Une ombre inquiétante passe sur eux. Gratrok sort sa pioche, prêt à l'action.

**4 GRATROK**

Qu'est ce que je disais ! A l'attaqu...

Gratrok lève le nez sur l'ombre qui se disloque, surpris. Ce sont en fait de jolis papillons colorés.

Marcus éclate de rire, imité par Ephi.

**5 MARCUS**

*(Hilare)*

Tu parles d'un dragon !

**6 PAPILLONS**

*(Chantant)*

Bienvenu les amis,  
Dans un monde fantastique,  
Bienvenu les amis,  
Au pays de l'Arc en ciel magique !

**7 MARCUS**

*(Regardant autour de lui)*

Ces couleurs, ces papillons... Génial, on est dans un jeu pour les petits ! Ça va être trop facile !

Ephi et Gratrok le regardent sans comprendre.

## **8 EPHI**

Un jeu pour petits ?

Sybilin apparaît.

## **9 SYBILIN**

*(Articulant et parlant plus lentement que d'habitude)*

Tu arrives au bon moment, Gorbar. L'arc en ciel magique...

Scène en animatique illustrant en quelques images : un arc-en-ciel sans couleur / 3 pastilles (une bleu, une jaune et une rouge) / un chaudron au pied de l'arc en ciel. Des couleurs commencent à colorer l'arc en ciel. / Vipkrad déguisé en épouvantail, un chapeau à large bord sur la tête qui lui ombre les yeux, qui part en ricanant, les pastilles sous le bras / des bizoubeilles (sorte d'abeilles toutes mignonnes avec une grosse bouche qui font des bises).

## **10 SYBILIN**

*(hors champ)*

... du royaume bleu a perdu ses couleurs. Ta mission, Gorbar, est de récolter 3 couleurs, le bleu, le jaune et le rouge, lors d'épreuves.

Tu mélangeras ensuite les couleurs dans le chaudron au pied de l'arc en ciel pour lui rendre sa splendeur. Si tu réussis, tu gagneras un fragment du miroir.

Attention, le Voleur de Couleurs rôde. Un gong et une musique inquiétante t'avertiront de son approche. Si les couleurs sont volées, tu devras recommencer le jeu.

Prend garde aux bizoubeilles qui te retarderont sous leurs câlins si tu t'en approches trop.

Bonne chance Gorbar !

## **2. ROYAUME BLEU. EXT. JOUR.**

Sybilin disparaît.

## **11 EPHI**

*(Regardant autour d'elle, inquiète)*

Tu trouvais que ça allait être trop facile ?... et le Voleur de Couleurs, alors ?

## **12 GRATROK**

*(Dégoûté)*

Sans compter les affreuses Bizoubeilles et leurs ignobles câlins poisseux... Pouah !

Marcus entraîne ses amis sur un chemin bordé de pancartes bleues.

### **13 MARCUS**

*(Enthousiaste)*

Un seul méchant, des épreuves pour bébé, aucun piège... Vous allez voir, on va bien s'amuser !

### **3. MAISON DE MARCUS. SALON. INT. JOUR.**

Séraphine entre dans le salon. Elle porte une boîte qu'elle dépose sur le canapé à côté de Gorbar, qui joue à faire tenir Alkalone en équilibre sur son nez. De la boîte, Séraphine sort un vieil album de coloriage et des crayons de couleur.

### **14 SERAPHINE**

*(montrant l'album de coloriage)*

Regarde ce que j'ai trouvé dans le grenier, Marcus : ton vieil album de coloriage et des boîtes de couleurs.

Séraphine feuillette le cahier.

### **15 SERAPHINE**

*(triste)*

Oh, regarde... Quel dommage que ce joli coloriage ne soit pas terminé...

Séraphine tend le cahier ouvert à une page à Gorbar.

Gros plan sur la page qui représente un chat dans un décor champêtre. Le chat et une partie du décor sont blancs. Le reste est grossièrement colorié.

Gorbar se lève, déterminé, et prend cahier et crayons de couleurs des mains de Séraphine.

### **16 GORBAR**

Ne t'inquiète pas, noble Séraphine, Gorbar terminera ce coloriage s'il est cher à ton cœur !

### **4. ROYAUME BLEU. CHENE. EXT. JOUR.**

Marcus et ses amis s'approchent d'un chêne. Au pied de l'arbre, il y a un gros champignon bleu.

### **17 CHAMPIGNON BLEU**

Bonjour les amis du bleu !

Pour obtenir la couleur bleu, il faut aider mon ami derrière le chêne...

Ephi et Gratrok écoutent sagement le champignon, mais Marcus jette un œil au chêne et le contourne.

Derrière le chêne, Marcus trouve un lapin bleu tout triste. Sur le mur derrière lui, un curseur pointe 3 ombres : d'un lapin, d'une étoile et d'un cheval.

**18 LAPIN BLEU**

*(Triste)*

Bouhouuu... J'ai perdu mon ombre et il ne...

Marcus n'attend pas la fin de sa phrase et place le curseur sur l'ombre du lapin.

**19 LAPIN BLEU**

*(Joyeux)*

Gagné ! Tu es vraiment très fort !

Ephi et Gratrok rejoignent Marcus.

**20 EPHI**

*(Déçus)*

Mais... tu as joué sans nous ?!

Une petite musique enfantine débute. Les visages d'Ephi et Gratrok s'illuminent.

**21 EPHI & GRATROK**

*(Joyusement, ensemble)*

LA DANSE DE LA VICTOIRE!!

**22 MARCUS**

*(Surpris)*

La quoi ?!

**23 EPHI**

*(Taquine)*

Tu n'as pas écouté le champignon ? La couleur est validée après la danse de la victoire.

Le lapin (et son ombre) entame une danse simpliste. Une marguerite blanche apparaît dans un coin de l'écran.

**24 LAPIN BLEU**

Faites comme moi, les amis !

Avec enthousiasme, Ephi & Gratrok imitent le lapin.

**25 GRATROK**

*(Dansant, à Marcus)*

Allez, Marcus, danse avec nous, c'est rigolo !

**26 MARCUS**

*(hésitant)*

Euh... J'ai peut-être passé l'âge de danser comme un bébé, non ?

**27 EPHI**

*(Dansant, enthousiaste)*

Allez, Marcus ! C'est toi qui nous a dit qu'on allait s'amuser !

Marcus hausse les épaules et se lance.

Les pétales de la marguerite se colorent de bleu à chaque pas réussit jusqu'à être entièrement colorée de bleu. On entend un « Ding ! » joyeux : la couleur est validée. Ephi et Gratrok sautent de joie.

Marcus les entraîne plus loin.

## **28 MARCUS**

Allez, on continue.

*(Regardant autour de lui)*

Pourvu que personne ne m'ait vu...

## **5. ROYAUME BLEU. CHEMIN. EXT. JOUR.**

Avec Loumie en éclaireur, le trio avance sur un chemin bordé de pancartes jaunes.

Soudain, on entend un gong suivi d'une musique angoissante.

Ephi et Gratrok s'arrêtent, apeurés.

Vipkrad déguisé en épouvantail avec un chapeau à large bord sur la tête qui lui ombre les yeux, avance en ricanant vers Marcus et ses amis.

## **29 EPHI ET GRATROK**

*(angoissés)*

Oh non ! Le Voleur de Couleurs !

Marcus s'avance vers Vipkrad.

## **30 MARCUS**

*(protecteur)*

Laissez, je m'en occupe !

*(S'arrêtant, hésitant)*

Euh... qu'est-ce qu'il faut faire déjà ?

Gratrok et Ephi passent devant Marcus, le bousculant au passage.

## **31 EPHI & GRATROK**

*(Criant ensemble)*

Voleur de Couleur, retourne en cage ! Voleur de Couleur, retourne en cage ! Voleur de Couleur, retourne en cage !

Aussitôt, une cage de verre emprisonne Vipkrad. La cage et son contenu disparaissent au bout de quelques instants dans un nuage de paillettes colorées.

## **32 MARCUS**

*(épaté)*

Bien joué les amis ! Comment vous avez fait ça ?

**33 GRATROK**

*(Souriant)*

C'est le champignon bleu qui nous a donné l'astuce. Si tu l'avais écouté, tu le...

**34 MARCUS**

*(Un peu vexé)*

C'est bon, allons-y.

Le groupe se met en marche.

**6. CABANE EN RONDINS JAUNE. EXT. JOUR.**

Près de la cabane, Gratrok arrête Marcus, la pince sur la bouche

**35 GRATROK**

Chut !

Ephi montre une ruche colorée suspendue à un arbre. Des bizoubeilles volent autour de la ruche en faisant des « smack ! » bruyants.

Ephi et Gratrok contournent la ruche en catimini. Amusé, Marcus les imite en sur-jouant la prudence.

Il montre soudain une feuille morte au sol.

**36 MARCUS**

*(Moqueur)*

Là ! Attention ! Une feuille !

Ephi et Gratrok haussent les épaules avec un regard réprobateur.

Arrivés près de la porte de la cabane, le trio est accueillis par un champignon jaune.

**37 CHAMPIGNON JAUNE**

Bonjour les amis du jaune !

Marcus écoute attentivement le champignon avec Ephi et Gratrok.

**38 CHAMPIGNON JAUNE**

Dans la cabane, vous trouverez des objets colorés. Pour gagner le jaune, vous devez placez dans le coffre, ceux qui contiennent du jaune dans leur couleur.

**39 MARCUS**

Facile !

Marcus s'apprête à entrer dans la cabane, mais Gratrok l'arrête.

**40 GRATROK**

Ah non, c'est toi qui a joué pour le bleu,  
maintenant c'est à notre tour !

*(sautillant sur place)*

S't'euplait ! S't'euplait ! S't'euplait !

Ephi et Gratrok font des regards de chiens battus.

**41 MARCUS**

*(résigné)*

Bon... d'accord... mais ne traitez pas trop.

Ephi et Gratrok sautent de joie et entrent dans la cabane  
bras-dessus bras-dessous.

Une marguerite blanche apparaît à l'écran à côté de la bleue.

Marcus patiente. En hors champ, on entend les rires d'Ephi et  
Gratrok s'intensifier. Marcus est intrigué.

Les rires se font plus forts et Marcus se dirige vers la  
cabane.

**7. ROYAUME BLEU. CABANE. INT. JOUR.**

Marcus entre dans la cabane.

Gros plan du visage de Marcus qui écarquille les yeux.

Vue semi-subjective de Marcus : Gratrok s'amuse sur un cheval  
à bascule vert et Ephi court après des ballons de couleurs.

**42 MARCUS**

Mais... Qu'est-ce que vous faites ?

Ephi et Gratrok s'arrêtent net et baissent le regard comme des  
gamins en faute.

**43 EPHI**

*(un peu honteuse)*

Ben... quand on a vu tous ces jouets... On s'est dit  
qu'on pouvait s'amuser un peu...

**44 GRATROK**

*(fataliste)*

On n'a pas pu résister !

*(joyeusement)*

Tu joues un peu avec nous, Marcus ?!

Marcus soupire.

**45 MARCUS**

On a une mission à remplir, je vous signale. À ce  
rythme, on n'est pas près de gagner le fragment.

De mauvaise grâce, Ephi lâche son ballon et Gratrok quitte son  
cheval à bascule.

Ephi dépose dans le coffre un râteau dont le manche est jaune. Gratrok va déposer une poupée-mannequin d'un chevalier à l'armure jaune, quand son regard s'illumine.

Il mime un combat avec le chevalier en faisant des bruitages.

Marcus prend le chevalier des mains de Gratrok et le pose dans le coffre. Gratrok pousse un soupir déçu.

Marcus rassemble les objets qui contiennent du jaune à toute vitesse et les expédie dans le coffre. Ephi et Gratrok le regardent faire, dépités.

Un lapin jaune entre dans la cabane.

#### **46 LAPIN JAUNE**

*(satisfait)*

Ah ! Bien joué, les amis ! Je vois que vous avez terminé.

Une musique se met en route et le lapin se met à danser.

Ephi et Gratrok échangent un regard et un large sourire.

#### **47 EPHI & GRATROK**

*(heureux)*

Ouais ! La Danse De La Victoire !!

Marcus repousse Ephi et Gratrok.

#### **48 MARCUS**

Je m'en occupe !

Marcus suit mécaniquement la chorégraphie, à toute vitesse. Les pétales de la fleur blanche se colorent de jaune jusqu'au « Ding ! » victorieux.

#### **49 EPHI & GRATROK**

*(boudeurs)*

T'es pas drôle, Marcus !

Marcus les entraîne vers la sortie.

#### **50 MARCUS**

La mission avant tout ! Plus vite on finit, plus vite on gagne le fragment !

### **8. ROYAUME BLEU. CABANE. EXT. JOUR.**

A peine dehors, le gong et la musique angoissante annoncent le Voleur de Couleur. Vipkrad apparaît et avance vers eux.

#### **51 EPHI & GRATROK**

*(ensembles, effrayés)*

Oh non ! Encore le voleur de couleur !

**52 MARCUS**

*(énervé)*

'Manquait plus que lui !

*(à Vipkrad)*

Voleur de Couleur, retourne en prison ! Voleur de  
Couleur, retourne en prison ! Voleur de Couleur,  
retourne en prison !

**53 GRATROK**

*(catastrophé, à Marcus)*

Mais c'est pas ça ! Tu devais dire « retourne en  
cage ! » pas en prison...

**54 MARCUS**

*(réalisant)*

Quoi ? Mais...

En ricanant, Vipkrad touche Marcus.

A l'écran, les deux fleurs disparaissent pour apparaître sur  
le chapeau de Vipkrad. Vipkrad s'éloigne en ricanant.

**55 GRATROK**

*(déçu)*

Ah, c'est malin ! On a perdu les couleurs...

Ephi et Gratrok échangent un regard. Leurs visages  
s'illuminent.

**56 EPHI ET GRATROK**

*(ensembles, enthousiastes)*

On refait le jeu depuis le début !

Ephi et Gratrok se prennent par le bras et font une petite  
danse, avant de faire joyeusement demi-tour.

**57 MARCUS**

Recommencer depuis le début ? Pas question !

Marcus se met à courir après Vipkrad.

Vue semi-subjective d'Ephi & Gratrok qui le regardent,  
surpris.

**9. SENTIER. EXT. JOUR.**

Marcus rattrape Vipkrad. Il plaque sa main sur l'épaule de  
Vipkrad, l'empêchant d'aller plus loin. Rapidement, Marcus lui  
arrache son chapeau.

**58 MARCUS**

Ces couleurs sont à moi !

Soudain, le gong du voleur retentit plusieurs fois... La musique se lance, ralentit, accélère et se raye... Marcus regarde autour de lui, sans comprendre.

Le chapeau disparaît de la main de Marcus, pour réapparaître sur sa tête. Marcus, incrédule, tente d'enlever le chapeau, mais il est comme collé à son crâne.

Vipkrad est hilare.

**59 VIPKRAD**

*(ricanant)*

HINHINHIN ! En me volant les couleurs, tu as pris la place du voleur! Désormais tu es le méchant du jeu, Gorbar, et je peux aller jouer à ta place. A moi le fragment !

**60 MARCUS**

*(abasourdi)*

Quoi ?! Mais non ! Je...

**61 VIPKRAD**

*(victorieux)*

On ne se revoit pas au prochain niveau, Gorbar ! Hinhinhin !

Vipkrad s'éloigne en ricanant, laissant Marcus seul.

**62 MARCUS**

*(A Loumie, catastrophé)*

Mais qu'est-ce que j'ai fait ?! Moi qui pensait que ce serait facile, quel idiot! Et que vont faire Ephi et Gratrok sans moi ?

*(se reprenant)*

Je dois les prévenir !

Marcus part en courant, suivi par Loumie.

**10. MAISON DE MARCUS. SALON. INT. JOUR.**

Gorbar est très concentré sur son dessin. Il change de crayon de couleurs en tirant la langue (la boîte en carton est à ses côtés).

Séraphine passe derrière lui, jette un œil par-dessus l'épaule de Gorbar et éclate de rire.

Gros plan sur le dessin : le chat est bariolé de couleurs vives (le décor autour du chat n'est toujours pas colorié).

**63 SERAPHINE**

*(Hilare)*

Tu as déjà vu un chat avec des couleurs aussi bizarres, Marcus ?

*(Plissant les yeux)*

Ça me pique les yeux !

Incrédule, Gorbar regarde Séraphine sortir une boîte de gouache et des pinceaux du carton.

**64 SERAPHINE**

Tient Marcus, tu peux rattraper les couleurs sur le chat à la gouache, si tu veux.

Gorbar regarde son dessin sans comprendre.

**65 GORBAR**

Ben... qu'est-ce qu'il a, mon chat ?

Gorbar prend les gouaches tandis que Séraphine s'en va.

**11. ROYAUME BLEU. GROS CHENE. EXT. JOUR.**

Ephi & Gratrok sont près du gros chêne, au début du jeu.

**66 EPHI**

Bon, pas de traces de Marcus... Où peut-il être ?

Soudain, le gong et la musique inquiétante se font entendre.

Marcus (chapeau sur la tête et ombre sur les yeux) court vers Ephi et Gratrok en leur faisant des signes

**67 MARCUS**

Ephi ! Gratrok !

Ephi et Gratrok ont un mouvement de recul.

Un épouvantail (Vipkrad sans chapeau) s'interpose entre Ephi, Gratrok et Marcus.

**68 VIPKRAD**

*(d'un ton théâtral)*

Voleur de Couleur retourne en cage ! Voleur de Couleur retourne en cage ! Voleur de Couleur retourne en cage !

Marcus est aussitôt enfermé dans la cage de verre. Ses appels à Ephi et Gratrok sont inaudibles.

La cage disparaît bientôt dans un nuage de paillettes.

**69 GRATOK**

*(à Vipkrad)*

Ah merci, c'est super gentil de nous avoir sauvé!

Ephi se plante devant l'épouvantail.

**70 EPHI**

*(soupçonneuse)*

En même temps, on avait rien à voler. T'es qui toi ? Comment tu t'appelles ?

**71 VIPKRAD**

*(surpris, bafouillant)*

Moi ? Mais... euh... je suis votre nouvel ami... Totor l'épouvantail ! Je suis venu pour jouer... Vous venez avec moi ?!

Ephi et Gratrok se regardent. Ils jettent des regards autours d'eux, gênés.

**72 EPHI**

*(hésitante)*

On devrait pas, on attend un ami mais...

Ephi croise le regard suppliant de Gratrok.

**73 EPHI**

*(décidée)*

D'accord ! Marcus nous retrouvera sûrement plus tard et il sera content si on gagne tout plein de couleurs !

Gratrok saute de joie.

**74 GRATROK**

Rôôh ! Qu'est-ce qu'on va s'amuser !

Vipkrad les entraîne vers le champignon bleu

**12. ROYAUME BLEU. CLAIRIERE. EXT. JOUR.**

Un peu plus loin, Marcus réapparaît dans un nuage de paillettes.

Vue semi-subjective de Marcus qui voit Ephi et Gratrok commencer le jeu avec Vipkrad.

Loumie tourne autour de Marcus, visiblement inquiète.

**75 MARCUS**

Oui Loumie, tant que j'ai ce chapeau, je serais le voleur pour Ephi et Gratrok...  
Heureusement que tu es là!

Loumie vrombit de façon interrogative.

**76 MARCUS**

*(à Loumie)*

Si je n'inverse pas les rôles, je vais perdre le fragment du miroir, c'est sûr et...

*(comprenant)*

...Et je risque de rester coincé dans ce jeu!

Gros plan du visage effrayé de Loumie.

**13. ROYAUME BLEU. CHENE. EXT. JOUR.**

Vipkrad, Ephi et Gratrok commencent la danse avec le lapin bleu pour valider la couleur bleue.

Vipkrad n'y arrive pas. Il tente de reproduire les gestes du lapin, mais il est à contretemps et s'arrête.

**77 GRATROK**

*(à Vipkrad)*

Allez, Totor, il faut danser sinon la couleur n'est pas validée !

Vipkrad, parcouru de tics nerveux, souffle pour se reconcentrer.

**78 VIPKRAD**

*(mauvaise foi/sourire crispé)*

C'est pas de ma faute, c'est le lapin qui va super vite.

Vipkrad tente de se remettre dans la danse. Il commence en retard et essaye de rattraper le rythme en faisant des gestes hyper rapides. Il a des airs de pantin désarticulé.

Ephi et Gratrok le regardent... et éclatent de rire !

**79 EPHI**

Hahaha ! C'que t'es drôle !

**80 LAPIN BLEU**

*(à Vipkrad)*

Allons, mon ami, ce n'est pas si difficile !

Le regard de Vipkrad devient noir, ses mâchoires se crispent.

Vipkrad souffle à nouveau pour se concentrer.

Plus loin, caché derrière un buisson, Marcus observe.

**81 MARCUS**

*(rigolant, à Loumie)*

Ha, ha ! Vipkrad ne va pas pouvoir faire semblant d'être gentils très longtemps ! Surtout avec l'enthousiasme d'Ephi et Gratrok !

*(comprenant)*

Mais oui ! Je peux en profiter pour forcer Vipkrad à redevenir le voleur !

Vipkrad, très concentré et transpirant, danse en serrant les dents. A l'écran les pétales de la marguerite se teintent de bleu. « Ding ! » la couleur est validée.

Vipkrad arrête de danser en poussant un soupir de soulagement.

**14. ROYAUME BLEU. CABANE JAUNE. EXT. JOUR.**

Sur le chemin, Vipkrad, Ephi et Gratrok passent près de la ruche des bizoubeilles. Gratrok met sa pince devant sa bouche et montre la ruche à Ephi et Vipkrad. Le trio contourne la ruche sans bruit et quitte le champ.

Peu de temps après, Marcus entre dans le champ sur la pointe des pieds et décroche doucement l'essaim.

Il disparaît en portant l'essaim comme si c'était de la nitroglycérine.

**15. ROYAUME BLEU. FLEUVE. EXT. JOUR.**

Près du fleuve, Marcus descend d'un arbre près du champignon rouge.

On entend le « Ding ! » de la validation de couleur. La marguerite jaune apparaît à l'écran à côté de la bleue.

**82 MARCUS**

*(à Loumie)*

Parfait, Vipkrad a gagné le jaune... Juste à temps pour la phase deux de mon plan!

Marcus ouvre son inventaire et utilise un bonus nuage. Il se transforme en nuage et prend un peu de hauteur.

Marcus survole un tas de gros cubes rouges qui portent des chiffres blancs (1 à 6) et des signes « + » et « - » et d'un gros dé rouge avec des points blancs.

Vipkrad, Ephi et Gratrok arrivent et passent à côté du champignon rouge

**83 CHAMPIGNON ROUGE**

Bonjour les amis du rouge ! Pour cette épreuve, lancez le dé et vous aurez un chiffre. En utilisant trois chiffres et deux signes, faite une opération qui aura ce chiffre comme résultat.

Vipkrad lance le dé et obtient un « 5 ».

Ephi et Gratrok se précipitent sur les cubes.

**84 VIPKRAD**

*(satisfait)*

Héhé ! Ça va être vite fait...

*(écarquillant les yeux)*

Mais que... ?

Vue semi-subjective de Vipkrad qui voit Gratrok construire une tour en cubes et Ephi jongler avec trois cubes, comme des balles. Vipkrad s'approche d'eux.

**85 VIPKRAD**

*(sourire et gentillesse forcés)*

Mais qu'est ce que vous faites, les amis ?

Ephi et Gratrok le regardent joyeusement en continuant leurs activités.

**86 GRATROK**

Ben, on s'amuse pardi !

Vipkrad est parcouru de tics nerveux derrière son sourire forcé.

**87 VIPKRAD**

Ah oui, mais non !! Il faut résoudre l'énigme !

**88 EPHI**

Mais on a le temps... Vient jouer avec nous !

Vipkrad serre les poings et rentre la tête dans les épaules.

Vipkrad part fouiller dans les cubes, détruisant la tour de Gratrok au passage et arrachant les cubes avec lesquels jonglait Ephi. Ephi et Gratrok restent incrédules.

Vipkrad aligne les cubes :« 3+2=5 »

Ephi et Gratrok affichent des moues boudeuses.

**89 GRATROK**

Qu'est ce qu'il a Totor, tout d'un coup?

Ephi acquiesce tandis qu'un lapin rouge apparaît.

Vipkrad tourne la tête vers le lapin et serre les poings et les dents en contenant un grognement.

**90 VIPKRAD**

*(rageur)*

Non ! J'avais oublié cette stupide danse !

Au-dessus d'eux, Marcus (en nuage) descend vers le trio.

Le gong et la musique angoissante se font entendre. Ephi, Gratrok et Vipkrad regardent autour d'eux.

Marcus reprend son aspect humain, tombe juste devant Vipkrad et le touche.

**91 MARCUS**

*(trionphant)*

A moi les couleurs !

Les fleurs disparaissent du coin de l'écran et apparaissent sur le chapeau de Marcus.

**92 EPHI**

*(déçue)*

Ooh dommage Totor! Si près du but...

Ephi fait un clin d'œil appuyé à Gratrok.

**93 GRATROK**

Mais ça veut dire que...

*(enthousiaste)*

On refait le jeu depuis le début !! Ouaaaaais !

Marcus s'enfuit... aussitôt poursuivi par un Vipkrad enragé.

**94 VIPKRAD**

*(en colère)*

Nooon ! Pas ça !! Je ne veux pas recommencer...

Mes couleurs !!! Rends-moi mes couleurs!

**95 EPHI**

*(inquiète à Gratrok)*

Tu crois que Totor va disparaître comme Marcus ?

Ephi et Gratrok courent derrière Vipkrad.

**16. ROYAUME BLEU. CHEMIN. EXT. JOUR.**

Marcus attire Vipkrad sous un arbre. Il jette un œil derrière lui et se laisse rejoindre par Vipkrad.

Vipkrad arrive à sa hauteur et lui arrache son chapeau.

**96 VIPKRAD**

*(trionphant, le regard fou)*

Ces couleurs sont à moi, je les ai gagnées !!

Comme en scène 9, le gong retentit plusieurs fois, la musique du Voleur ralentit, accélère et se raye... Le chapeau disparaît des mains de Vipkrad pour se matérialiser sur sa tête.

Vipkrad reste incrédule.

**97 MARCUS**

*(goguenard)*

Chassez le naturel, il revient au galop! Tu viens de redevenir le méchant, Vipkrad !

**98 VIPKRAD**

*(levant le poing, menaçant)*

Et alors ?! Tu ne vas pas gagner comme ça, je te volerai tes couleurs encore et encore !

Marcus pousse Vipkrad contre un arbre.

Le choc détache l'essaim de bizoubeilles que Marcus a caché en SEQ 14.

L'essaim tombe et éclate sur la tête de Vipkrad. Les bizoubeilles se jettent sur lui et l'immobilisent sous leurs

câlins, dans un bruit de « smack » pétaradant. Vipkrad se débat, incapable de bouger.

Ephi et Gratrok arrivent à ce moment.

**99 EPHI & GRATROK**

*(ensemble)*

MARCUS !! Où étais-tu passé ?

**100 MARCUS**

Pas le temps de vous expliquer. Pour gagner le fragment, il faut refaire le jeu pendant que Vipkrad est immobilisé !

Le trio file à toute vitesse.

**17. ROYAUME BLEU. EXT. JOUR./ SCENETTES CUT : PRES DU CHENE, PRES DE LA CABANE, PRES DU FLEUVE.**

Marcus, Ephi et Gratrok dansent frénétiquement en face du lapin bleu.

Les pétales de la fleur à l'écran se teintent de bleu à toute vitesse. « Ding ! ».

Le trio disparaît à droite de l'écran.

CUT

Les trois amis arrivent à fond et entrent dans la cabane jaune. La fleur apparaît à côté de la fleur bleue à l'écran. Les pétales commencent à se teindre de jaune. « Ding ! »

Marcus, Ephi et Gratrok sortent de la cabane en trombe.

CUT

Ils courent sur le chemin bordé de pancartes rouges.

CUT

**18. ROYAUME BLEU. PRES DU FLEUVE. EXT. JOUR.**

Près du champignon rouge, Ephi lance le dé : « 6 ».

Marcus et Gratrok se précipitent sur les cubes.

Gratrok se remet aussitôt à construire une tour mais Marcus, lui, aligne des cubes en quatrième vitesse :  $3+3=6$  !

La troisième fleur apparaît à l'écran à côté des deux autres. Le lapin rouge apparaît et une petite musique se met en route.

**101102 MARCUS**

*(encourageant)*

Allez, les amis, avec moi !

Le trio danse et les pétales se teintent de rouge. « Ding ! », le rouge est validé !

Dans un tourbillon pailleté les trois couleurs se matérialisent dans les mains du trio sous la forme de trois bombes de peinture (jaune, bleu et rouge).

Musique de fin de niveau et l'image passe en mode cinématique : les nuages s'écartent et un arc en ciel (à trois bandes grises) apparaît dans le ciel. L'arc en ciel sort d'un chaudron posé sur une butte parsemée de fleurs. Au pied de la butte, Aria dans sa cage.

Fin du cinémascope cinématique.

### **103 ARIA**

*(à Marcus)*

Dépêche-toi de vider la peinture dans le chaudron Gorbar, Vipkrad va bientôt se libérer des bizoubeilles !

Le trio s'élance vers le chaudron.

Vipkrad arrache la dernière bizoubeille collée à lui, se lève d'un bond et se précipite vers le chaudron. On entend en hors champ le bruit de cadenas qu'on verrouille.

Vue subjective du trio qui voit les trois gros cadenas que Vipkrad a posés devant chaque bande de l'arc en ciel.

GROS PLAN des visages effarés de Marcus, Ephi et Gratrok. Une sorte de tapette à mouche (en forme de cœur) apparaît dans une main de Marcus, tandis qu'une marguerite, avec trois grands pétales aux couleurs primaires, apparaît dans l'autre.

### **104 VIPKRAD**

L'arc en ciel est verrouillé, Gorbar! Pour le débloquent, tes amis devront résoudre 3 énigmes !  
Quand à toi Gorbar... défends-toi !

Des doigts télescopiques sortent des mains de pailles de Vipkrad et jaillissent vers la marguerite de Marcus.

Marcus repousse l'assaut d'un coup de tapette.

Un peu plus loin, Gratrok est devant un tableau sur lequel sont dessinés un rond, un triangle et un carré.

Un champignon l'accueille.

### **105 CHAMPIGNON**

Peux-tu retrouver le triangle parmi ces formes ?

Gratrok se concentre et examine les formes attentivement.

Marcus bataille contre des attaques de plus en plus rapides.

### **106 MARCUS**

Prend ton temps Gratrok... Je gère !  
*(parant un coup)*

Enfin... presque !

Gratrok se gratte la tête de sa pince, perplexe.

**107 GRATROK**

C'est trop simple, il y a peut être un piège...

**108 EPHI**

*(regardant vers Marcus)*

Vas-y Gratrok ! Plus tu attends, plus Vipkrad est rapide...

Gratrok pose la main sur le triangle... qui s'illumine ! Gagné !  
Un cadenas saute et la couleur bleue renaît sur l'arc en ciel.  
Vipkrad profite de ce moment pour chiper le pétale jaune à Marcus.

Ephi et Gratrok eux, se retrouvent chacun sur un tapis de danse carré, délimité par une bande de couleur sur chaque côté (jaune en haut, rouge en bas, bleu à droite et blanc à gauche). Un champignon les accueille.

**109 CHAMPIGNON**

Saute sur la mélodie et tu gagneras.

La mélodie est très simple et une couleur s'allume à chaque note. Au début, Ephi et Gratrok sautillent joyeusement en rythme sur les bandes qui s'illuminent.

Les notes s'enchaînent de plus en plus vite. Ephi et Gratrok ne faiblissent pas et réussissent une danse synchronisée parfaite.

Une gerbe de paillette explose au dessus d'eux, c'est gagné !

Le deuxième cadenas saute et le jaune parcourt l'arc en ciel.

Mais Ephi et Gratrok continue à suivre la mélodie à une vitesse hallucinante en se défiant du regard.

Vipkrad nargue Marcus.

**110 VIPKRAD**

*(moqueur)*

Ah, ah, tes amis t'ont carrément oublié !

**111 MARCUS**

Mais non, ils veulent juste s'amuser !

*(Vers Ephi et Gratrok)*

Eh, vous n'avez pas oublié qu'il y a encore une épreuve ?!

Ephi et Gratrok tiltent en même temps et sur un signe, finissent la mélodie et sautent de leur tapis.

Une forêt de buisson apparaît plus loin. Ephi et Gratrok se précipitent et découvrent un panneau.

Vue semi-subjective d'Ephi et Gratrok qui regardent le plan d'un labyrinthe extrêmement complexe, affiché sur le panneau.

Près de l'entrée du labyrinthe, un champignon les accueille.

### **112 CHAMPIGNON**

Retrouve ton chemin et tu gagneras !

Ephi et Gratrok examinent le plan et commencent péniblement à repérer un chemin.

Vipkrad est de plus en plus rapide et Marcus perd encore un pétale, le rouge. Ne reste que le pétale bleu sur la fleur.

### **113 MARCUS**

*(vers Ephi et Gratrok)*

Euh, sans vouloir vous presser...

*(criant)*

...dépêchez-vous !

Gratrok et Ephi laissent tomber le plan et se précipitent ensemble à l'entrée du labyrinthe de buissons.

### **114 GRATROK**

J'y vais, je suis le plus rapide !

### **115 EPHI**

Non, j'y vais, j'ai un meilleurs sens de l'orientation !

Déjà Vipkrad exulte, menaçant d'arracher le dernier pétale de la marguerite.

### **116 MARCUS**

*(suppliant)*

Vite !...

Loumie vrombit et passe en trombe entre Ephi et Gratrok. Ephi et Gratrok la regarde passer bouches bées.

Elle s'engouffre dans le labyrinthe.

Vue de dessus : Loumie serpente dans le labyrinthe à toute vitesse, laissant une trainée lumineuse derrière elle.

Elle débouche déjà de l'autre côté à la vitesse... de la lumière. Gagné !

### **117 EPHI ET GRATROK**

Bien joué, Loumie !

Le rouge est validé : le dernier cadenas tombe et le rouge parcourt à nouveau l'arc en ciel.

Les doigts télescopiques de Vipkrad se rétractent aussitôt. Il jette un regard paniqué vers l'arc en ciel.

**118 MARCUS**

*(Vers Ephi, Gratrok et Loumie)*

Bien joué les amis !!

Le chaudron magique se met à bouillir en une gerbe de fumée colorée. Une licorne magique sort de la fumée et fonce sur Vipkrad.

La licorne chasse Vipkrad à coups de corne. Piteux, Vipkrad s'enfuit avec Aria en cage.

**119 VIPKRAD**

Je me vengerais, Gorbar !! Je me vengerais !!

Sous les yeux admiratifs de Marcus, Ephi et Gratrok, la fumée colorée monte et passe sur l'arc en ciel qui retrouve toutes ses couleurs.

Le chaudron magique disparaît dans une explosion de paillettes colorées, révélant à la place un fragment du miroir

**19. MAISON DE MARCUS. CUISINE. INT. JOUR.**

Séraphine feuillette un magazine. Gorbar, taché de peinture, arrive par derrière et place le dessin devant le visage de Séraphine.

**120 GORBAR**

*(fier)*

Mission accomplie, noble Séraphine !

Gros plan du dessin : tout est colorié mais le chat n'a pas été retouché et est toujours aussi bariolé.

**121 SERAPHINE**

*(pas convaincue)*

Euh... Marcus... Tu ne devais pas repasser les couleurs sur le chat ?

**122 GORBAR**

*(frimeur)*

C'est ce que Gorbar a fait ! Et avec les bonnes couleurs !

Séraphine le regarde sans comprendre. On entend le miaulement de Maurice en hors champ, Séraphine baisse le regard.

Gros plan du regard étonné puis dégoûté de Séraphine.

Maurice passe aux pieds de Séraphine. Il est couvert de gouache, avec les mêmes couleurs que sur le dessin.

Visage fier de Gorbar.

**123 SERAPHINE**

*(blasée)*

Ah ouais, carrément...

**20. ENTREE DE LA WARPZONE. EXT. JOUR.**

Marcus se tient face à Ephi et Gratrok. La Warpzone est activée.

**124 MARCUS**

Finalelement, il était cool ce jeu. Enfin, pas  
AUSSE Cool que quand j'étais petit...

*(philosophe)*

Sans doute parce que je ne suis plus petit !

Les papillons entrent dans le champ et virevoltent autour de Marcus. Ephi et Gratrok sont ravis.

**125 PAPILLONS**

*(Chantant)*

A bientôt les amis,  
Dans un monde fantastique,  
A bientôt les amis,  
Au pays de l'Arc en ciel magique !

**126 EPHI & GRATROK**

*(ensemble)*

Vient chanter avec les papillons, Marcus!

**127 MARCUS**

*(pressé)*

Houlà !! Je viens de me rappeler que... j'ai un  
truc à faire ! On se voit au prochain niveau !

Marcus entre précipitamment dans la warpzone.