

*Note d'intention*

L'ILLUSION DE KALDOR



Depuis toute petite, j'ai toujours eu une fascination pour l'époque médiévale, période qui semblait osciller entre réel et fantaisie avec ses histoires de chasses aux sorcières, de guerres et de royaumes, et de luttes pour le pouvoir, toutes plus étonnantes les unes que les autres. Il me paraissait donc naturel de me servir de ce cadre que j'affectionne pour raconter mon histoire. A l'origine de ce projet, il y a aussi et tout d'abord une question que je me suis posée: si tu perdais soudainement tous tes repères, que ferais-tu?

Tout comme notre héroïne, Eléonore, j'ai été durant toute mon enfance et mon adolescence une petite fille choyée et, étant enfant unique, l'attention que je recevais était infinie. Mes premières années post-bac ont été difficiles car j'étais soudain livrée à moi-même, loin de ce cocon protecteur que l'on m'avait construit. C'est ce sentiment de solitude, d'égarement et de confusion, que je cherche à retrouver en ce personnage d'une toute autre époque, princesse hors-la-loi dans son propre royaume.





Eléonore se retrouve orpheline suite à une guerre, et est obligée de se travestir et de fuir à cause d'une trahison. Si cette fuite peut paraître dramatique, elle est à mon sens également salvatrice pour ce personnage, car elle lui permet de se trouver. Le changement d'identité d'Eléonore m'a permis de me poser la question de la recherche d'une identité à travers les deux Eléonore. La princesse, gracieuse et choyée, un peu fragile et Léo, son double «masculin», plus assumé et intrépide.

Toutes deux sont Eléonore, seulement ce changement d'apparence reflète aussi un changement de personnalité, alors que l'héroïne se découvre au fil du récit. J'ai voulu faire grandir Eléonore au rythme des aventures qu'elle vivait, et en cela mon histoire est celle d'un voyage initiatique.





L'illusion de Kaldor est aussi un appel à ne pas rester figé sur ses premières impressions. Si l'instinct est un des plus grands atouts de l'être humain, et notre héroïne n'en manque pas, les sens peuvent bien souvent nous tromper.

Quand le contexte vient à manquer, le cerveau cherche à tout prix à expliquer l'inexplicable, et l'on débouche sur des situations de quiproquo, à l'image de celle vécue par Eléonore, dont les motivations sont basées sur un sentiment de trahison, qui n'est pourtant pas réelle.

Malgré cela, son histoire montre aussi que si l'on vient à un moment à prendre de mauvaises décisions, ces décisions nous feront quand même grandir et façonnerons la personne que nous sommes. Eléonore aura fait l'expérience d'une vie loin de la cage dorée que représente le château, et n'en sera qu'une meilleure souveraine.





Si ce projet n'est qu'un synopsis,  
l'histoire d'Eléonore sera portée  
jusqu'à sa complétion et sa forme  
finale, un roman. Je n'ai aucune idée  
du temps que j'y consacrerai,  
seulement je souhaite pouvoir y  
revenir d'ici quelques années et me  
dire que j'ai pu raconter son histoire  
avec la sincérité et le dévouement  
qu'Eleanor mérite, même si son  
personnage ne vivra que le temps  
d'un roman.

- Chloé Hirsbrunner



*Moodboards*

# Forêt



Forêt Noire, Allemagne



# Ville



Croquis de Paris au Moyen-Âge





# Synopsis

## ACTE 1. L'assassinat

Eléonore est la princesse-héritière du royaume de Kaldor. Ses parents sont aimés de leurs sujets, mais la menace d'une guerre flotte sur le royaume. Un soir, rentrant d'une promenade en forêt, Eléonore entend des cris depuis la salle du trône. Elle se précipite et tombe, bousculée par un des serviteurs. A son entrée dans la salle, elle trouve ses parents et plusieurs membres de la famille royale immobiles, morts. Un assassin s'est introduit dans le château et les a empoisonnés.

## ACTE 2. Changements, Merlin et voyage

Eléonore est alors pressentie pour l'ascension au trône, héritière sans qu'aucune loi n'interdise à une femme de diriger. Cependant, son oncle, frère du défunt roi, conteste son autorité, et la princesse n'ayant que très peu de soutiens à la cour redoute de se voir ravir le trône.

Le soir-même, elle entend dans les couloirs que les conseillers planifient son assassinat, et se demande si son oncle n'est pas responsable de la mort de ses parents. Eléonore s'enfuit, et s'ensuit une traque dans les bois environnants jusqu'à ce qu'elle parvienne à rejoindre un village.

Se saisissant d'une paire de ciseaux, Eléonore coupe ses cheveux et devient « Léo », un voyageur d'une contrée lointaine souhaitant rejoindre le royaume voisin. Elle troque aussi sa robe déchirée contre une tunique et des braies. Alors que Léo se rend compte de la dangerosité du voyage qu'elle compte entreprendre, elle entend un soir à la taverne parler d'une guilde de marchands camouflant sous leurs activités légales de la vente d'informations et d'autres services. Elle se met en quête de les retrouver, pour obtenir de l'aide, et des informations qui pourraient faire tomber son oncle. C'est là qu'elle rencontre Merlin.

Quand elle lui propose un marché, ses biens de valeur contre ses services, Merlin fait mine de réfléchir. Il accepte cependant immédiatement lorsqu'elle évoque son plan de se débarrasser du pouvoir en place. Ce revirement intrigue Eléonore, mais elle ne le questionne pas. Ils partent à cheval le lendemain, Léo, Merlin et son apprenti, Aldéric. Si Merlin est quelque peu étonné qu'un jeune homme aux allures de paysan sache monter à cheval, il ne le montre pas. Un climat de suspicion s'installe entre les compagnons de route.

Le premier soir, Léo et Aldéric vont chercher du bois. Celui-ci avoue ouvertement à Eléonore qu'il ne lui fait pas confiance, et va jusqu'à la menacer. Les deux compagnons retournent au campement, et Léo entraperçoit un tatouage sur la nuque d'Aldéric, qui lui semble étrangement familier, mais suppose qu'elle a simplement dû le voir sur un autre membre de la guilde.

Le jour suivant, alors qu'Aldéric est parti chasser, Eléonore et Merlin sont pris en embuscade, et Léo sauve la vie de Merlin en décochant une flèche qui tue un des brigands. Elle ne se remet pas d'avoir tué un être humain, même pour protéger quelqu'un, mais gagne la confiance de Merlin.

Le lendemain, Merlin décide d'apprendre à Eléonore à se servir d'une dague pour les combats rapprochés, et Léo fait ses preuves en tant que chasseur.

Léo et Merlin s'assoient au bord de la rivière gelée et Merlin dévoile un peu de lui-même: il parle de la mort de sa mère lors de la grande famine, et s'étonne que Léo semble entendre parler pour la première fois de cet événement.

Quelques jours plus tard, le groupe arrive aux montagnes et la traversée devient trop difficile pour être effectuée à cheval. Léo et Merlin devront continuer seuls. Aldéric demeure méfiant, et ne souhaite pas laisser Eléonore seule avec son maître, mais il ne peut qu'acquiescer et repart avec les chevaux. Le voyage est ténu et dangereux et l'ascension dure une journée.

### **ACTE 3. Révélations et résolution.**

Eléonore et Merlin arrivent enfin au royaume de Valente après des jours de périple. En se rendant dans la salle du trône, Eléonore aperçoit lorsque Merlin retire sa capuche que lui aussi possède ce même tatouage à la nuque, et se force à rechercher d'où provient ce sentiment de familiarité.

Léo et Merlin pénètrent dans la salle du trône, et saluent le roi. Léo s'annonce comme princesse de Kaldor, provoquant le choc et la fureur de Merlin qui se saisit de son bras. C'est à ce moment-là qu'Eléonore réalise qu'elle a vu ce tatouage, le soir de l'assassinat de ses parents, sur la nuque du serviteur qui l'avait bousculée. Merlin est le commanditaire, et Léo comprend que sa volonté de reprendre le château est nourrie par sa soif de vengeance. Lui ne cesse de se répéter qu'il a trahi sa famille en fraternisant avec elle, l'ennemi qu'il a tant haï, responsable de la mort de sa mère. N'ayant jamais pardonné ses erreurs à la royauté lors de la grande famine, il s'était promis, alors enfant, d'éliminer jusqu'à la dernière personne de sang royal.

Eléonore se dégage de sa prise, et se saisit de sa dague alors que Merlin sort son épée. S'engage alors un combat final, où les deux amis et compagnons deviennent ennemis d'un instant. A cause de leur souffrance et leur haine, tous deux savent que seul l'un d'entre eux pourra survivre. Eléonore blesse Merlin, mais ne parvient pas à trouver le courage de l'achever. Celui-ci se donne la mort avec la dague de Léo qu'il a ramassée par terre, « une vie pour une vie ».

Eléonore retourne à Kaldor et s'entretient avec son oncle sous la protection du royaume de Valente, comprenant alors qu'il n'a jamais souhaité l'assassiner mais simplement simuler sa mort afin de la protéger de la menace grandissante que représentait la guilde de Merlin. Eléonore est sacrée reine quelques jours plus tard. Le soir de son couronnement, elle rend la liberté au faucon de Merlin, le laissant rejoindre son maître dans les cieux.