

1 - INT. JOUR PLATEAU TV

Sur un plateau de télévision, un super héros du nom de "Mars" est interviewé. La présentatrice loue ses exploits et celui-ci acquiesce de manière humble.

MARS

...Et c'est donc là que j'ai sauvé cette petite fillette.

JOURNALISTE

Récemment nous avons fait face à un évènement tragique, un affrontement contre votre ennemi juré qui s'est soldé par sa mort et celle de 38 civils. Quel est votre ressenti sur cet incident ?

MARS

Tout d'abord je tiens à présenter mes condoléances aux familles des victimes. C'est pour cela que je me présente aujourd'hui devant vous avec ce nouveau costume. Ce noir symbolise la tristesse synonyme du deuil que nous endurons.

JOURNALISTE

Et quant à votre seconde couleur ?

MARS

Le rouge est associé à l'urgence mais aussi à la vigilance et me permet de garder mon identité de départ, combattre le crime.

2 - INT. NUIT APPARTEMENT

En arrière fond l'émission tv est diffusée sur une télévision. Dans le salon, la secrétaire se prépare pour aller au travail.

JOURNALISTE

Nous apportons par ailleurs du courage aux familles endeuillées. Et pour terminer sur une note positive, pouvez-vous nous dire si vous avez un message pour vos fans et pour les habitants de la ville ?

## MARS

Bien sûr. J'aimerais remercier mes fans pour leur soutien inconditionnel et leur confiance. Je suis fier de protéger cette ville et je continuerai à le faire avec détermination et courage. J'invite également les habitants de la ville à être vigilants et à signaler tout comportement suspect ou toute activité criminelle à la police. Ensemble, nous pouvons faire en sorte que notre ville soit un endroit sûr pour tous.

Pendant ce temps, la fille se lève du canapé, fait quelques va et vient, finit par sortir de son salon. Elle part de chez elle en fermant la porte.

## 3 - EXT. NUIT VOITURE

Dans le noir complet nous entendons une radio. Dans la voiture il y a 3 frères braqueurs. Les braqueurs se dirigent ensuite vers leur coffre de voiture et l'ouvre.

## PRÉSENTATEUR RADIO

L'émission TV vient tout juste de se terminer. Monsieur Schuster un retour sur cette interview de Mars ?

## SCHUSTER

Écoutez. Cette interview est symbolique de notre société actuelle. D'un côté nous avons un symbole de l'idéal national et de l'espoir en un monde meilleur. Mais de l'autre, nous avons le sentiment d'avoir à faire à une personne autoritaire en raison de sa position de pouvoir et de sa capacité à utiliser ses pouvoirs pour faire respecter la loi et protéger les gens ou même les tuer.

## PRÉSENTATEUR RADIO

Mais alors si Mars ne fait pas l'unanimité, pouvons-nous compter sur lui ?

Les 3 braqueurs sortent de la voiture. Paul récupère un sac dans le coffre.

JEAN  
(méchamment)  
File moi ça toi !

PAUL  
Hé ça va... tranquille.

PIERRE  
Parlez moins fort, faut pas qu'on se fasse remarquer.

PAUL  
Rappelez moi encore une fois le plan.

JEAN  
(énervé)  
Roh tu fais chier, t'es toujours perché toi.

PIERRE  
Je vais faire simple. Là-bas se trouve notre jackpot. Une salle de marché où se trouvent des traders véreux. On y va pour récupérer le mot de passe du patron et on ressort millionnaire.

JEAN  
L'émission est en direct donc on a 5 minutes avant que l'autre super héros traverse la ville.

PAUL  
C'est quoi son nom déjà ?

JEAN  
Mais putain qu'est-ce que ça peut te foutre ?

PIERRE  
Bon maintenant taisez-vous. On rentre en scène.

#### 4 - INT. NUIT ENTREE BANQUE

Les 3 braqueurs entrent dans le bâtiment. Rapidement Jean menace la secrétaire avec son arme. Pierre marche rapidement vers le bureau du patron et Paul est au milieu de l'accueil et tire une balle en l'air.

PAUL  
 (en criant)  
 Tous à terre ! Personne ne bouge ou on  
 tire.

5 - INT. NUIT BUREAU DU PATRON

Pierre arrive dans le bureau du patron. Le patron est en train de se lever.

PATRON  
 (énervé)  
 Bordel de merde, foutez le camp de mes bureaux !

Pierre pointe son arme sur lui.

PIERRE  
 On se calme. Reste assis.

Le patron s'assoit. Pierre s'assoit en face de lui. Il pose son arme sur le bureau.

PIERRE  
 On va faire simple, tu me file tes codes, et d'ici 5 min on est partis. Aucun blessé, aucune casse.

PATRON  
 Vous repartirez d'ici dans un camion de la police ou sous une bâche.

PIERRE  
 Ok tu veux la jouer comme ça ?

Le patron reste de marbre. Pierre se lève. Au moment où il tend la main vers le patron, il se retourne (prémonition). Les bruits de sirènes de policiers se rapprochent. Le patron essaie d'en profiter pour prendre l'arme de Pierre sur la table mais Pierre l'arrête sans même le regarder et le met à terre en une droite. A côté du patron au sol, il y'a un téléphone allumé en plein appel à la police.

6 - INT. NUIT ENTREE BANQUE

On voit les flics arriver. Jean prend la secrétaire comme bouclier humain et recule. Paul s'enfuit de la scène en courant.

JEAN  
 (en reculant)  
 Tous dans le bureau derrière.

7 - INT. NUIT BUREAU DU PATRON

Pierre se baisse et ramasse le téléphone.

8 - INT. NUIT BUREAU ARRIERE

Tous les otages sont réunis dans la salle. Paul est accroupi en train de réfléchir. Pierre amène le patron dans la salle et rejoint Paul. Jean jette la secrétaire par terre avec les autres otages et les menace en surveillant les fenêtres.

JEAN  
 (en criant et menaçant)  
 Allez tous à terre.

PAUL  
 (à Pierre)  
 J'ai pas vu de héros. On peut encore...

Paul est coupé dans sa phrase par un gros bruit et un tremblement. Ils regardent tous vers l'entrée.

9 - EXT. NUIT DEVANTURE

Mars vient d'atterrir. Il se relève et se dirige vers les policiers.

AGENT MOREL  
 (en se tournant vers son collègue)  
 Tiens voilà l'autre con...

MARS  
 (en lisant le nom du policier)  
 Alors Agent... Morel quelle est la situation ?

AGENT MOREL  
 Braquage, on a des témoins qui nous...

Un jeune arrive derrière eux.

MARS  
 (n'écoutant plus l'agent)  
 Eh petit ! Tu veux un autographe ?

Mars prend le téléphone et se prend en selfie avec le jeune. Il fait le malin et lui montre ses muscles.

AGENT MOREL  
 (dépité)  
 Est-ce qu'on peut faire un périmètre  
 de sécurité s'il vous plaît ?

10 - INT. NUIT BUREAU ARRIERE

Pierre raccroche le téléphone.

PIERRE  
 Je viens de négocier avec les flics,  
 ils entreront pas.

PAUL  
 Et maintenant ?

PIERRE  
 On trouve une solution.

Panneau "2H PLUS TARD"

Les otages sont répartis dans la pièce. Le patron est au sol, ligoté par du gaffeur. Paul les surveille et leur propose à boire et des couvertures. Il s'excuse de cette prise d'otage. Pierre et Jean sont plus loin. Ils ont tous enlevé leur masque.

JEAN  
 T'as une idée ?

PIERRE  
 Rien. Avec Mars je vois aucune issue.

JEAN  
 (en se levant)  
 Fait chier.

Jean s'en va. Pierre est déprimé.

11 - EXT. NUIT DEVANTURE

Mars et les flics attendent devant le bâtiment.

MARS  
 Bon, on doit attendre encore longtemps  
 ? Je vais pas vous cacher que j'ai  
 autre chose à faire moi.

AGENT MOREL  
 (agacé)  
 Ah oui ? Comme quoi ? Sauvez d'autres

personnes ?

MARS

Ah non non... Pas dans l'immédiat. J'en ai juste marre de ces petits cons là.

AGENT MOREL

On a pas assez d'informations pour intervenir comme il se doit. On est pas des bourrins ici...

Un silence de gêne se place entre eux.

SECOND AGENT

(hésitant)

Euh...(tousse) Excusez moi monsieur Mars, je pourrais avoir une photo aussi ? Pour ma fille.

MARS(SOURIANTE ET FIÈRE)

Bien sûr.

Mars prend son téléphone pour se prendre en photo, l'agent Morel est dépité.

12 - INT. NUIT BUREAU ARRIERE

Les otages sont assis. Paul s'assoit à côté de la secrétaire.

PAUL

(d'un ton désolé)

Désolé que ce soit tombé sur vous... On aurait dû repartir rapidement.

Un silence se crée entre les 2 personnages. La secrétaire le regarde avec compassion. Paul paraît sincèrement désolé et dépité de la situation.

SECRETARE

Vous permettez que j'aille aux toilettes ?

PAUL

Oui bien sûr pas de soucis, allez-y.

La secrétaire se lève. Elle passe à côté de Pierre et le voit en train de regarder quelque chose. Il a dans ses mains un dessin d'enfant et semble dépité en le regardant. Au moment où Pierre la remarque, il range rapidement le dessin dans son portefeuille.

SECRETAIRE

Vous comptez nous garder encore longtemps ?

PIERRE

On a pas d'autres solutions.

Le patron rigole.

PATRON

Vous vous en sortirez jamais.

Les braqueurs sont dépités. La secrétaire les voit déprimés et attrape Pierre.

SECRETAIRE

Je peux vous parler ?

13 - INT NUIT AUTRE BUREAU

La secrétaire et Pierre sont en face à face.

SECRETAIRE

Bon écoutez moi... Je veux pas vous aider mais je sens et je sais que vous n'êtes pas des mauvaises personnes. Pour éviter toute effusion de sang, je vais tout de même vous aider à sortir.

PIERRE

Comment ?

SECRETAIRE

Ce bâtiment a été construit dans un ancien hôtel. Il a été séparé en deux. Je ne pense pas que la police ou Mars soit au courant. Vous trouverez peut-être une issue. Mais s'il vous plaît, laissez-nous partir. Laissez-nous retrouver nos familles.

Pierre la regarde un instant dubitatif.

14 - INT. NUIT BUREAU ARRIERE

Pierre revient avec la secrétaire.

PIERRE

Ok, voilà le plan : tout le monde sort.



PIERRE  
 (en désignant ses frères)  
 Vous 2, préparez-vous, on va partir.

Les otages sont tous debout dans la pièce, prêts à partir. Jean met le patron au sol et lui met un scotch sur la bouche pendant qu'il essaie de se débattre. Chaque braqueur met son masque sur un otage.

PIERRE  
 Vous avancez doucement sans vous retourner. Le premier qui se retourne prends une balle. Prêts ? Go !

Les otages sortent en marchant vers la sortie. Les braqueurs courent dans l'autre sens derrière la secrétaire.

15 - EXT. NUIT DEVANTURE

Les otages sortent et sont arrêtés par les flics. Ils se mettent tous à genoux, les mains derrière la tête.

16 - INT. BATIMENT EN RENOVATION NUIT

Les braqueurs courent derrière la secrétaire dans les bâtiments en rénovation.

17 - EXT. NUIT DEVANTURE

Mars se retourne et entend un bruit. Quand l'agent se retourne pour lui parler, il a disparu.

18 - INT. SALLE FINALE NUIT

La secrétaire s'arrête à l'entrée d'une salle.

SECRETARE  
 Voilà, au fond à gauche vous trouverez la sortie.

Jean court vers la sortie suivi de Paul. Pierre la remercie et les suit. Ils courent mais à la moitié de la salle, Jean se prend quelqu'un. Il lève la tête et voit que c'est Mars. Il recule d'un pas et essaie de lui mettre une droite mais se casse le poignet sur son corps robuste. Mars le met à terre et lui marche sur la tête la faisant exploser.

Paul, en voyant ça, panique et court vers la sortie. A peine dépassé Pierre, Mars attrape le visage de Paul et lui craque le cou, le tuant instantanément.

Pierre se retourne vers Mars, horrifié. Il sort son arme et commence à lui tirer dessus. Mars encaisse aisément les balles et se rapproche petit à petit de Pierre. Il lance un coup puis deux vers Pierre mais celui-ci les esquive tous les 2.

Il continue d'esquiver les coups jusqu'à arriver au niveau de la secrétaire. Pierre voit que si il esquive le prochain coup, c'est la secrétaire qui se le prendra, donc il se laisse attraper, cassant son bras sur le coup.

Ensuite il lui prend la tête et la met dans une bassine d'eau non loin de là. Mars ressort sa tête de l'eau alors qu'il est tombé dans les vapes et lui frappe violemment la tête contre un mur, le laissant pour mort.

La secrétaire est par terre, en face de Mars, ayant vu toute la scène. Elle est choquée de voir un tel carnage.

19 - EXT. NUIT DEVANTURE

La secrétaire a une couverture de survie et toujours le même regard choqué que tout à l'heure. De son côté, Mars est pris en photo par des journalistes et serre la main du patron.

FIN<sup>2</sup>