

ANIMALE FANTASTICE:
GRIMELE LUI GRINDELWALD

SCENA 1

**EXT. NEW YORK, MINISTERUL AMERICAN AL
AFACERILOR MAGICE – 1927 – NOAPTEA**

*PERSPECTIVĂ AERIANĂ asupra orașului New York și a clădirii
MACUSA.*



SCENA 2

**INT. SUBSOLUL CLĂDIRII MACUSA, ÎNCĂPERE CU
PEREȚI GOI, NEGRI – NOAPTEA**

*GRINDELWALD, cu părul lung și cu barbă, stă așezat neclintit,
pironit prin magie de un scaun. Aerul licărește, încărcat de vrăji.*

*Din coridor, ABERNATHY se uită cu atenție înăuntru,
la GRINDELWALD.*

ANIMALE FANTASTICE: GRIMELE LUI GRINDELWALD

De scaunul lui GRINDELWALD este legat un pui de Chupacabra – o creatură de undeva, de prin Americi, pe jumătate șopârlă, pe jumătate homunculus, care se hrănește cu sânge.



SCENA 3

INT. MACUSA, CORIDOR ÎNTRE CELULE – PUȚIN MAI TÂRZIU – NOAPTEA

PREȘEDINTA SERAPHINA PICQUERY și RUDOLPH SPIELMAN se îndreaptă la pas spre o ușă care pare a prevesti ceva rău, trecând pe lângă un șir nesfârșit de perechi de gardieni.

SPIELMAN

(cu accent german)

...de bună seamă vă bucurați să
scăpați de el.

PICQUERY

Am fi mai mult decât încântați
să-l ținem încarcerat, aici.

SPIELMAN

Șase luni sunt de ajuns. E vremea
să răspundă pentru fărădelegile pe care
le-a comis în Europa.

SCENARIUL ORIGINAL

Când ajung în dreptul ușii, ABERNATHY se întoarce spre ei și îi salută muțeste.

ABERNATHY

Doamna Președintă Picquery,
domnule Spielman. Prizonierul
este legat fedeleș și e gata de drum.

*SPIELMAN și PICQUERY aruncă și ei o privire în celulă,
către GRINDELWALD.*

SPIELMAN

Văd că ați aruncat asupra lui toate
vrăjile cu putință.

PICQUERY

A fost nevoie. E grozav
de puternic. A trebuit să-i schimbăm
gardienii de trei ori, e foarte...
convingător.
Așa că i-am tăiat limba.



ANIMALE FANTASTICE:
GRIMELE LUI GRINDELWALD

SCENA 4

INT. CELULE DIN CLĂDIREA MACUSA – NOAPTEA

Celule ca niște cuști se înalță în șiruri supraetajate. În vreme ce GRINDELWALD, legat, este transportat la etajul superior, suspendat în aer printr-o vrajă, deținuții scandează zăngănind gratiile.

PRIZONIERII

Grindelwald! Grindelwald!



SCENA 5

**EXT. ACOPERIȘUL CLĂDIRII MACUSA – CÂTEVA
MINUTE MAI TÂRZIU – NOAPTEA**

O trăsură neagră, asemănătoare cu un dric, trasă de opt Thestrali, stă și așteaptă. AURORUL 1 și AURORUL 2 urcă pe capra trăsurii, iar ceilalți îl îndeasă pe GRINDELWALD înăuntru.

SPIELMAN

Doamna Președintă, comunitatea
vrăjitorilor din întreaga lume vă
este peste măsură de îndatorată.

SCENARIUL ORIGINAL

PICQUERY

Să nu cumva să-l subestimați!

Se apropie de ei ABERNATHY.

ABERNATHY

Domnule Spielman, i-am găsit
bagheta dosită.

Îi înmânează o cutie neagră, dreptunghiulară.

PICQUERY

Cum, Abernathy?

ABERNATHY

Și am mai găsit și asta.

*ABERNATHY ține în palmă o fiolă în care se vede o substanță
aurie incandescentă. SPIELMAN întinde mâna după fiola
atârnată de un lăncișor. După o clipă de șovăială, ABERNATHY
îi dă drumul din mână.*

*În timp ce fiola îi este înmănată lui SPIELMAN, înăuntru, în
trăsură, GRINDELWALD ridică privirea spre tavan.*

*SPIELMAN urcă în trăsură. AURORUL 1 este vizitiul,
iar AURORUL 2 șade alături de el. Ușa se îndhide. Din ușile
trăsurii răsar câteva lacăte, care se încuie la locurile lor, scoțând
un răpăit amenințător.*

ANIMALE FANTASTIGE:
GRIMELE LUI GRINDELWALD

AURORUL 1

Diii!

Thestralii pornesc din loc.

Trăsura întâi coboară, apoi se avântă în zbor în sus, prin ploaia care toarnă cu găleata. Alți câțiva AURORI pornesc în spatele ei, călare pe mături.

Moment de tăcere.

ABERNATHY face un pas înainte, ținând în mână Bagheta de Soc. Privește în sus, după trăsura care se face tot mai mică și mai mică. ABERNATHY se Dezaparetează.

TRECERE LA:



SCENA 6

EXT. TRĂSURA TRASĂ DE THESTRALI – NOAPTEA

Dedesubtul trăsurii. ABERNATHY se Aparetează, agățându-se de osia trăsurii.

SCENARIUL ORIGINAL



SCENA 7

INT. TRĂSURA TRASĂ DE THESTRALI – NOAPTEA

SPIELMAN și GRINDELWALD, așezați în trăsură, nu se pierd din priviri. Sunt flancați de AURORI, toți cu baghetele îndreptate spre GRINDELWALD. SPIELMAN ține pe genundii cutia cu bagheta lui GRINDELWALD.

SPIELMAN îi arată fiola, care se leagănă, atârnată de lanț.

SPIELMAN

Nu mai ai limba ascuțită, ai?

Dar GRINDELWALD se transformă...



SCENA 8

EXT. TRĂSURA TRASĂ DE THESTRALI – NOAPTEA

Dedesubtul trăsurii, ABERNATHY se apucă și mai zdravăn de osie. Și el se schimbă la față. Părul i se face blond și se lungește... Devine chiar GRINDELWALD! Ridică Bagheta de Soc.

ANIMALE FANTASTICE:
GRIMELE LUI GRINDELWALD



SCENA 9

INT. TRĂSURA TRASĂ DE THESTRALI – NOAPTEA

Schimbarea rapidă a lui GRINDELWALD într-un ABERNATHY fără limbă este aproape completă.

SPIELMAN

(șocat)

Vai!



SCENA 10

EXT. TRĂSURA TRASĂ DE THESTRALI – NOAPTEA

De acum transformat pe de-a-ntregul, GRINDELWALD se Dezaparetează de dedesubtul trăsurii...

...și se Aparetează pe capră, lângă vizitiu. AURORUL 1 și AURORUL 2 îl observă imediat. GRINDELWALD își îndreaptă bagheta spre hățurile trăsurii, transformând frânghiile negre în șerpi vii, care se fac laț în jurul AURORULUI 1, acesta se zbate și cade din trăsură prin văzduhul întunecat al nopții, rămânând în urma AURORILOR pe mături.

SCENARIUL ORIGINAL

GRINDELWALD lansează încă o vrajă, iar frânghiile negre care servesc drept hățuri se înfășoară în jurul AURORULUI 2 ca o crisalidă, îl aruncă în aer, apoi îl trag înapoi, azvârlindu-l ca dintr-o praștie pentru a-i doborî pe AURORII 3 și 4, aflați în partea din spate a trăsurii trase de Thestrali. Aceștia se prăbușesc și ei, pierzându-se în beznă.



ANIMALE FANTASTICE:
GRIMELE LUI GRINDELWALD



SCENA 11

INT. TRĂSURA TRASĂ DE THESTRALI – NOAPTEA

Toate baghetele se întorc, împungându-i amenințătoare în gât pe SPIELMAN și pe cei doi AURORI rămași. SPIELMAN își vede bagheta preschimbându-se în țărână.

Trăsura se clatină periculos, se deschid amândouă ușile. În momentul în care la fereastră apare căpățâna lui GRINDELWALD, SPIELMAN, panicându-se, deschide cutia cu baghetă din poală. Chupacabra sare din cutie și își înfige colții adânc în gâtul lui SPIELMAN. SPIELMAN se luptă cu animalul. Fiola cade pe podeaua trăsurii.

SCENARIUL ORIGINAL



SCENA 12

EXT. TRĂSURA TRASĂ DE THESTRALI – NOAPTEA

GRINDELWALD mână trăsura în jos, spre râul Hudson, urmărit de AURORI călare pe măhuri. Roțile trăsorii ating în treacăt suprafața apei. Călăreții pe măhuri se apropie.

GRINDELWALD atinge râul cu Bagheta de Soc, trăsura începe de îndată să se umple cu apă.

Apoi GRINDELWALD ridică trăsura din nou în aer.



SCENA 13

INT. TRĂSURA TRASĂ DE THESTRALI – NOAPTEA

Cei doi AURORI, SPIELMAN și ABERNATHY, acum scufundați în apă, își țin respirația.

SPIELMAN încearcă să prindă fiola, care plutește prin trăsură, dar Chupacabra îi taie calea. Cu mâinile legate, ABERNATHY, reușește să prindă fiola cu gura.



SCENA 14

EXT. TRĂSURA TRASĂ DE THESTRALI – NOAPTEA

GRINDELWALD, mânănd trăsura mai departe, învâрте bagheta în aer, îndreptând-o către norii de furtună care-i împresoară. Una după alta, limbile fulgerelor îi izbesc pe AURORII călare pe mături, doborându-i din văzduh rând pe rând.



SCENA 15

INT. TRĂSURA TRASĂ DE THESTRALI – NOAPTEA

GRINDELWALD apare la ușă și îi face un semn cu capul lui ABERNATHY, apoi deschide ușa trăsुरii, astfel încât apa dinăuntru se scurge afară, luându-i cu ea și pe cei doi AURORI rămași. GRINDELWALD se aburcă în trăsura și recuperează fiola din gura lui ABERNATHY, trăgând-o de lântug, apoi îndreaptă spre ABERNATHY o vrajă, înzestrându-l cu o limbă bifurcată.

SCENARIUL ORIGINAL

GRINDELWALD

Ai îmbrățișat o cauză nobilă, prietene!...

*GRINDELWALD îl smulge pe micul Chupacabra de pe SPIELMAN.
Puiul de Chupacabra începe să-și frece drăgăstos mutrița
însângerată de mâna lui GRINDELWALD.*

GRINDELWALD

Știu. Bine. Știu, Antonio.

Îl privește cu dezgust.

GRINDELWALD

Cum te mai guduri!

Apoi îi face vânt pe ușa.

*Cu ajutorul magiei, GRINDELWALD îl proiectează pe SPIELMAN
afară prin ușa deschisă, ba mai aruncă și o baghetă după el.*



SCENA 16

**EXT. CER, DEASUPRA OCEANULUI ATLANTIC –
NOAPTEA**

*În cădere, SPIELMAN izbutește să prindă bagheta și să conjure o
Vrajă de Încetinire invizibilă. Picând încet spre apa oceanului,
SPIELMAN se uită lung după trăsura care se îndepărtează în goană
către Europa.*

