

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 FANTASTIGE:  
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 CLĂDIRIA 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 lănțișor. 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 închide. 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 mățuri.*

*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 genunchi 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 mături. Roțile trăsorii ating în treacăt suprafața apei. Călăreții pe mături 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.*

ANIMALE FANTASTIGE:  
GRIMELE LUI GRINDELWALD



**SCENA 14**

**EXT. TRĂSURA TRASĂ DE THESTRALI – NOAPTEA**

*GRINDELWALD, mânănd trăsura mai departe, învârte bagheta în aer, îndreptând-o către norii de furtună care-i impresoară. 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 trăsurii, astfel încât apa dinăuntru se scurge afară, luându-i cu ea și pe cei doi AURORI rămași. GRINDELWALD se aburcă în trăsură 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 nutrița  
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.*



ANIMALE FANTASTICE:  
GRIMELE LUI GRINDELWALD

**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.*

