

La Rançon de la Laideur

Cette histoire prend place 13 ans avant la Guerre de Troie.

Au plus profond d'une sombre forêt d'Argolide vivait un être étrange. Cette créature était née de l'affection que portât un jour la déesse Artémis à une belette qui parvint, par malice, à s'introduire dans le camp de ses chasseurs et leur dérober des provisions. La belette donna naissance à un être à la fois divin et animal.

L'enfant grandit à l'abri des hommes. Il était doté d'une étrange constitution et d'étonnants pouvoirs. Il pouvait se tenir sur deux pieds, comme un homme, mais son corps était couvert d'une fourrure de belette. Il avait de longues griffes, mais n'en possédait pas moins des pouces opposables. Son nez tenait davantage du museau que de l'organe humain, mais l'intelligence qui pétillait au fond de ses yeux n'était pas celle d'un animal. Lorsqu'il se tenait debout, sa taille n'excédait guère celle d'un enfant, mais il était aussi agile et rapide qu'un animal sauvage. Sa langue pouvait parler le langage des hommes aussi bien que celui des animaux.

L'enfant vécut longtemps mais ne grandit jamais. Le temps glissa sur lui comme il glissait sur les dieux. Lorsque des chasseurs s'aventuraient dans la forêt, toujours l'enfant leur jouait des tours, si bien que les hommes finirent par raconter qu'un être surnaturel protégeait les bois.

Hormis les bêtes sauvages, l'enfant avait pour compagnie les dryades et les nymphes qui peuplaient la forêt. Ce sont elles qui lui apprirent le langage des hommes et le peu de connaissance qu'il possédait du monde extérieur. Ce furent également les dryades qui lui donnèrent son nom, *Glarr*, en référence à ses glapissements.

Or donc, un jour l'enfant découvrit un chasseur assoupi dans les bois. L'homme avait des traits fins et portait une élégante armure de cuir souple. Un long arc reposait à ses côtés et un loup était couché à côté de lui. À sa ceinture étaient accrochées une demi-douzaine de boucles d'or. Leur éclat brillant suscita immédiatement la curiosité de Glarr qui voulut s'en emparer.

Glarr ne tenta pas de communiquer avec le loup. Il avait compris du premier coup d'œil qu'un lien étroit existait entre la bête et son maître. De même, son instinct l'avertissait que l'homme bénéficiait de la protection des Olympiens.

Cependant, il en fallait plus pour décourager Glarr. L'homme-belette avait plus d'un tour dans son sac. Glarr puisa quelques gouttes d'énergie magique dans son corps et imita le bruit d'un lapin. Sa voix rebondit contre les arbres et les oreilles du loup tressaillirent. La grande bête se leva sans un bruit. Le pelage gris-brun du chasseur ne tarda pas à disparaître dans les buissons. Glarr dut se retenir de pouffer. Il adorait tromper hommes et bêtes. Plus sa victime était sérieuse, plus l'homme-belette en retirait du plaisir.

Perché en haut des arbres, les yeux perçants du petit être suivirent le gros loup s'éloigner parmi les arbres à la recherche de son lapin fantôme. Glarr descendit avec précaution de son arbre et s'approcha sans un bruit de l'homme assoupi. Il était particulièrement attiré par les cercles brillants attachés à la ceinture du dormeur. Malgré sa fébrilité, ses doigts experts parvinrent sans peine à dérober les boucles d'or sans éveiller sa victime. Il glissa son butin dans les replis de son manteau brun et vert que lui avaient cousu les dryades.

Glarr avait refermé la ceinture, mais il ne voulait pas partir sans jouer une dernière farce au dormeur. Il commença à délasser les lanières de cuir de ses sandales et, pensant à la tête qu'il ferait en se réveillant, ne put s'empêcher de rire. Le ricanement n'était qu'un murmure étouffé, mais il suffit à rappeler le loup qui accourut auprès de son maître en grognant. Le chasseur

s'éveilla en sursaut et Glarr voulut s'enfuir. Il détalait aussi vite que ses petites jambes le lui permettaient, mais le gros loup lui barra la route. Il essaya de grimper à un arbre mais quelque chose siffla à ses oreilles. Une longue flèche était profondément enfoncée dans le tronc.

- Quelle drôle de créature avons-nous là ? demanda le chasseur.

L'enfant se ramassa sur lui-même et présenta ses pattes. Le chasseur était grand et fort et les crocs de son loup étaient à quelques centimètres de son visage.

- Qui es-tu petite chose ? Est-ce que tu parles au moins ? Sois sans crainte car je suis ami de toutes les bêtes. Artamos est mon nom et je partage le sang de la déesse Artémis.

Le visage du chasseur était beau et propre, ce dont Glarr n'avait pas l'habitude. Sans la mince ligne de barbe brune qui encadrait sa bouche et sa mâchoire, la finesse de ses traits aurait pu le faire passer pour une femme. Une étincelle divine pétillait au fond de ses yeux verts. La même que celle de Glarr.

- Glarr, siffla l'enfant. Je m'appelle Glarr...

- Glaire ? Comme c'est cocasse, s'esclaffa le chasseur. Quelque part cela te correspond bien. Allons, approche petit ! Je ne te ferai pas de mal.

Sur le moment, la petite créature ne releva pas l'insulte cachée qui se trouvait derrière les mots du chasseur. Elle accepta ce nouveau nom comme sien car il était le premier qui lui était donné par un être humain. Ce ne fut que bien plus tard que l'homme-belette comprit le sens du mot « glaire » et n'en nourrit alors une profonde haine pour Artamos.

Glaire s'avança donc prudemment jusqu'au chasseur qui relâçait ses sandales. Le Héros dégageait quelque chose de familier.

- Je cherche une dryade, dit le chasseur. Une hamadryade pour être précis. Si tu vis dans ces bois, tu la connais peut-être. Son arbre est un poirier dont l'écorce a des reflets d'or.

La petite créature hocha la tête. Glaire connaissait très bien cette hamadryade, Kekilia. C'était l'une de ses amies les plus proches. Il se reposait souvent parmi les branches de son arbre en l'écoutant chanter.

- Mène-moi ! ordonna le chasseur. Et je te donnerai un peu de ma nourriture.

Glaire s'exécuta et emmena le chasseur au plus profond des bois, là où aucun homme n'était jamais allé. C'était un lieu empreint de magie ancienne et d'une sagesse inhumaine. Un murmure faisait frissonner les feuilles des arbres et le vent portait l'écho des rires de créatures étranges. Pourtant, le chasseur ne montra aucune inquiétude, ce qui étonna grandement l'enfant des bois.

Enfin, ils parvinrent devant un gigantesque poirier. C'était un arbre majestueux, indiscutablement habité par un esprit surnaturel. Son tronc était à la fois gracieux et fort et ses larges feuilles dansaient dans la brise du crépuscule brillant de mille étoiles d'or.

Une jeune femme était lovée dans le tronc du poirier. Sa chevelure brune avait les mêmes reflets que les feuilles. Sa peau avait l'apparence de l'écorce et pourtant la douceur de la soie.

Le chasseur s'arrêta à une distance respectueuse de l'arbre et fit une courbette – que Glaire jugea ridicule - avant de se présenter :

- Ô Kekilia, hamadryade belle entre toutes, je suis Artamos le chasseur. Ma mère, la déesse Artémis, a guidé mes pas jusqu'à ton arbre.

La nymphe rougit et l'enfant des bois en conçut immédiatement de la haine pour le chasseur. Jamais aucune des nymphes des bois n'avait porté un tel regard sur lui. Il venait de découvrir la jalousie.

- L'ours Kassianos sème depuis trop longtemps le trouble dans cette forêt, poursuivit Artamos, le peuple de Trézène ne peut le supporter plus longtemps. J'ai décidé d'y

mettre un terme. Je viens humblement te demander l'un de tes fruits pour faire sortir l'ours de sa tanière.

Glaire était sûr que l'hamadryade allait refuser, la nymphe était si fortement liée à son arbre que ses fruits étaient une partie d'elle-même. Mais le charme du chasseur était, semble-t-il, plus fort ce jour-là.

- Je te donnerai un fruit, répondit la nymphe Kekilia, si tu me promets de le planter dans ton propre jardin.
- Je te remercie, dit Artamos en s'inclinant bien bas.

La nymphe décrocha avec délicatesse l'une des poires qui pendaient aux branches de son arbre. Le fruit était gorgé de vie et d'une énergie surnaturelle. Lorsqu'Artamos le prit dans sa main, l'enfant eut l'impression de voir de petites étincelles. Le chasseur rangea avec précaution le fruit dans son paquetage, puis il demanda :

- Ma mère m'a envoyé un signe. Le prêtre que j'ai consulté m'a dit que je trouverai un guide dans cette forêt pour me mener à la tanière du monstre.
- La divine Artémis ne t'a pas menti, fit Kekilia en désignant l'enfant des bois. Malgré son apparence, il est lui aussi apparenté à Artémis. Il saura trouver la tanière de l'ours.

Artamos eut un regard de dédain envers l'enfant, comme s'il ne pouvait imaginer une seule seconde être apparenté à une telle créature. Glaire s'en aperçut et sa haine n'en fut que plus grande.

- Alors c'est entendu, reprit Artamos, il me mènera à l'ours.

Glaire hocha la tête, pensant par devers lui qu'il aurait de nombreuses occasions de jouer des tours au chasseur sur la route. Ainsi, les deux demi-frères prirent congé de la dryade.

* * *

Les deux fils d'Artémis ne se mirent pas immédiatement à la recherche de l'ours. Le bel Artamos expliqua à son difforme demi-frère qu'il devait auparavant s'équiper en ville. Glaire voyait d'un mauvais œil ce détour. Il n'était pas habitué à évoluer au milieu des humains. Cependant Artamos resta inflexible et son loup grogna méchamment, si bien que Glaire céda. Ils quittèrent donc la forêt qui avait vu grandir Glaire et abandonnèrent les sentiers pour la route pavée. Le petit être était terrifié. Il détestait être à découvert, loin de toute cachette. Il avait rabattu son capuchon sur son visage et s'était emmitoufflé dans ses vêtements. Il était même allé jusqu'à mettre des gants pour se camoufler. L'ensemble était étrange, mais aucun poil ne dépassait.

- Nous avons quelques heures de marche jusqu'à Trézène, annonça Artamos.
- Quand est-ce que tu vas me donner ma nourriture ? s'enquit Glaire.

Le petit être n'avait pas oublié la récompense que lui avait promise le chasseur pour le guider jusqu'à Kekilia. Artamos soupira et chercha à contrecœur dans son sac pour finalement donner un peu de pain et de viande séchée à son compagnon. Ce dernier avala goulûment le tout avant de rôter bruyamment.

- Tu sais, reprit Artamos, je suis moi aussi un Héros un peu spécial. Je n'ai pas été conçu par l'union physique d'un dieu et d'une mortelle. Ma mère était une vierge qui était parvenue à échapper à deux soudards qui voulaient la violer. Artémis a été touchée par son courage et elle a imaginé ce que pourrait être l'enfant d'une telle femme. C'est cette idée, ou cette affection, qui a mis ma mère enceinte. Voilà pourquoi les autres Héros m'ont toujours appelé « Artamos aux deux mères ».

Le visage d'Artamos se durcit et ses yeux pétillèrent d'une lueur menaçante.

- Tout cela va changer, dit-il d'une voix tendue. J'éclipserai bientôt tous ces Héros au sang bleu. Et lorsque mon nom résonnera, ce sera pour louer mon adresse et ma beauté, et non le sexe de mes génitrices !
- Tu as encore à manger ? demanda Glaire qui n'avait rien écouté.

Le chasseur pesta et son loup grogna sur Glaire qui s'en éloigna. Ce dernier comprit qu'il n'aurait rien de plus. Artamos, vexé, ne lui adressa plus la parole de tout le voyage.

* * *

La ville de Trézène était en émoi, Artamos l'interpréta immédiatement comme un signe des dieux. La cité était juchée sur une colline qui surplombait le golfe Saronique. Seuls les nobles résidaient véritablement à Trézène, la populace occupait plutôt le port de la ville en contrebas. Artamos regarda le palais du Roi avec envie, mais il se dirigea finalement vers la place du marché du port. Trézène accueillait tous les peuples connus, des orientaux venus de Perse, des Thraces, des Crétois, des marchands venus des colonies de Grande Grèce, des Egyptiens aux étranges navires et même des Celtes venus du Nord.

Artamos ne put réprimer un sourire.

Tous ces gens seront témoins de mes exploits et porteront ma légende aux quatre vents, pensa-t-il.

Il renversa une caisse avant de monter dessus.

- À toi de jouer Carcharoth ! lança-t-il à son loup.

La bête poussa alors un long hurlement pour attirer l'attention de la foule. Les visages se retournèrent vers Artamos qui sentit son cœur battre plus fort dans sa poitrine. Une ombre obscurcit ses traits lorsqu'il aperçut Glaire qui ignorait totalement son discours pour se mêler à la foule.

- Brave peuple de Trézène, commença Artamos. J'ai l'honneur de vous annoncer que vos malheurs vont bientôt prendre fin.

Curieux, les badauds s'étaient amassés. Plusieurs d'entre eux jetèrent un regard méfiant à Carcharoth, mais ne se formalisèrent pas pour autant de sa présence. Artamos savait que le monde regorgeait de monstres bien plus impressionnants que son loup. Certains, disait-on, portaient même la couronne.

- Qui est-ce ? demanda l'un des badauds.
- Sûrement un Héros, répondit un autre.
- Il ne me dit rien. Est-ce qu'il est célèbre ?
- On dirait un chasseur...
- Peut-être Artémis ?
- Ce loup est monstrueux ! s'exclama un petit enfant. J'espère que le Dauphin va nous en débarrasser.
- Amis ! dit alors Artamos d'une voix forte. Je me nomme Artamos, et je suis bien affilié à la déesse de la chasse comme certains l'avaient deviné.
- Vous voyez j'avais raison !
- Maman, je croyais qu'Artémis était une déesse vierge. Comment peut-elle avoir un fils ?
- Les dieux ne sont pas comme nous. Ils sont capables de miracles qui nous dépassent.
- Ma mère m'a envoyé ici dans un seul but ! cria Artamos qui avait bien du mal à garder son auditoire concentré. Je suis venu tuer l'ours Kassianos qui sème la terreur dans vos bois !
- Kassianos ? s'étonnèrent certains.

- C'est pas le prêtre qui a été maudit ? lança quelqu'un.
- Non c'était un guerrier.
- Un chasseur !
- Je crois que c'était un Héros...
- Il sème la terreur ? demanda un marin.
- J'ai entendu des bûcherons en parler sur la route d'Argos. Le Roi Adraste manque de bois pour ses navires.

La situation échappait totalement à Artamos.

Dans les histoires, le peuple se contente d'écouter le Héros. Qu'ont-ils tous à donner leur avis ?

- Ce n'est plus qu'une bête maintenant, mais mon cousin a bien connu sa sœur à l'époque, fit une femme d'un certain âge.
- Je crois qu'il a tué une biche destinée à Artémis pour nourrir sa famille.
- Mais alors maman, les dieux sont méchants ?

Artamos sentit la rage l'envahir. Plusieurs personnes étaient déjà retournées à leurs occupations. Seuls les enfants et les anciens accordaient encore leur attention, toute relative au Héros.

Je n'ai pas quitté ma mère pour amuser une bande de gamins et de vieillard, s'énerva Artamos. Où sont les hourras et les bravos ? Où sont les cadeaux et les poètes ? Ce n'est pas ce que ma mère m'avait promis...

Soudain, une clameur monta du port et une folle rumeur parcourut la foule.

- Le Dauphin est rentré ! s'écria quelqu'un.
- Le Roi est revenu !
- Loué soit Poséidon !
- On dit que son navire est chargé de butin !
- Il paraît que Tyr aurait requis ses services pour écraser ses rivales Sidon et Byblos.
- Au port !

Et la foule se dispersa sous les yeux effarés du pauvre Artamos. En quelques instants la place se vida presque intégralement. Il ne restait plus que quelques commerçants qui surveillaient encore leur étal et le petit Glaire qui regardait Artamos avec un air innocent. Cela plus que tout irrita le chasseur qui descendit de son promontoire en jurant.

Le jeune Héros avait visé trop haut. Il n'était ici qu'un Héros inconnu parmi d'autres. Dans cette ville où le culte d'Athéna et celui de Poséidon étaient les plus importants, sa parenté avec Artémis avait peu d'influence.

- Glaire ! appela méchamment Artamos. Suis-moi, nous devons nous équiper !

Le chasseur partit en trombe sans se retourner. Il allongeait volontairement son pas pour obliger le petit Glaire à courir. Son loup cavalait à ses côtés en grognant férocement.

Enfin, Artamos s'arrêta devant une maison de pierre dont l'annexe dégageait une épaisse fumée noire. Un volcan et une pince étaient gravés sur le fronton de la porte d'entrée, symboles de la Corporation des Ingénieurs d'Héphaïstos. Glaire le rejoignit quelques secondes plus tard en haletant.

- Reste dehors avec Carcharoth ! lui ordonna Artamos en entrant dans le magasin. Tu risques de faire peur au forgeron.

Glaire se renfrogna mais obéit néanmoins. Le loup le regardait d'un air soupçonneux, ses babines découvraient ses crocs. Glaire trépignait d'impatience. Il se balançait d'une jambe sur l'autre en attendant le retour d'Artamos. Sa nervosité se transmissait peu à peu au loup qui se mit à grogner.

Enfin, la porte de l'échoppe s'ouvrit à la volée et Artamos déboula en trombe dans la rue.

- Maudite ville ! s'exclama le chasseur en claquant la porte du forgeron.

Artamos espérait manifestement une réaction de Glaire, mais comme il n'en vint aucune il se décida à parler à contrecœur :

- On m'a volé ! On m'a volé mes anneaux d'or. Et cette maudite forgeronne refuse de contribuer gratuitement à ma quête. Sa parenté à Héphaïstos doit pourtant remonter à plusieurs générations. Si elle n'appartenait pas à la Corporation, je n'hésiterai pas à m'emparer de ces flèches par la force !

Le gros loup jappa et frotta sa tête contre la jambe d'Artamos. Le ton colérique du chasseur se mua en désespoir.

- C'est un désastre ! souffla-t-il. Je ne peux pas aller chasser cet ours sans des flèches d'orichalque. Je refuse de retourner chez ma mère ainsi...

Artamos s'assit au bord de la route et se prit le visage entre ses mains. Carcharoth s'approcha de lui et poussa un affreux gémissement. Glaire observait la scène, il avait énormément de peine à ne pas éclater de rire.

Il a sûrement besoin de ces cercles dorés pour payer ses flèches, se disait-il.

Les trésors du chasseur étaient bien au chaud dans les replis du manteau de Glaire. Ce demi-frère si arrogant dépendait désormais de son bon vouloir.

La petite créature s'approcha de son demi-frère et sortit avec précaution une bourse de son manteau. Puis, il la jeta aux pieds d'Artamos. Celui-ci sursauta une première fois, puis une deuxième lorsqu'il s'aperçut que la bourse était pleine de drachmes.

- Mais c'est incroyable ! s'exclama-t-il. Glaire, comment as-tu fait ?
- Les chasseurs de la forêt ont souvent ces choses brillantes sur eux.
- Tu nous sauves ! s'écria Artamos. Toi et tes tours de gamins vous nous sauvez la mise !

Pour une fois, Glaire ne releva pas l'insulte, mais il sourit.

Quelque part, il a aussi contribué à la récolte de ces drachmes, se disait-il.

Le discours d'Artamos avait été une parfaite diversion. Les mains agiles de Glaire s'étaient fait un plaisir de délester les badauds de leur bourse.

Artamos avait déjà disparu à l'intérieur du magasin. Glaire entendait sa voix et reconnaissait son ton triomphal. Quelques secondes plus tard, le chasseur était sur le pas de la porte et tenait entre ses mains six longues flèches dont la pointe avait des reflets vert et or.

- Avec ceci nous abattons Kassianos ! s'écria-t-il.

* * *

Les bois étaient épais et encore humides alors que le char solaire d'Hélios amorçait sa course quotidienne dans le ciel. L'aube était un instant magique, où les forces des ténèbres et de la lumière se croisaient. Les animaux et les hommes respectaient cet instant car nul ne désirait s'attirer les foudres d'une divinité. Artamos et Glaire ne faisaient pas exception.

Les deux fils d'Artémis étaient embusqués dans de grands arbres à la lisière d'une petite clairière. Le long de celle-ci coulait un ruisseau d'eau sombre. Sur trois côtés, la clairière était entourée par la forêt, mais le dernier ouvrait sur une immense grotte dont la roche semblait avoir été taillée par le fil d'une épée de géant.

C'était là que Kassianos avait établi sa tanière. Il avait été un homme autrefois, mais un dieu l'avait maudit et transformé en ours. Artamos avait oublié pourquoi. Kassianos était loin d'être le seul être humain maudit par un immortel.

Depuis sa transformation, Kassianos avait élu domicile dans cette grotte. Son territoire de chasse s'étendait sur une trentaine de stades¹ de rayon. Cette partie de la forêt avait peu à peu été désertée par les hommes et Glaire lui-même ne s'y était risqué que rarement. Cependant, les nouveaux projets navals d'Argos exigeaient plus de bois. Kassianos avait déjà tué ou estropié une demi-douzaine d'imprudents.

Les gens de Trézène sont tournés vers la mer, mais les hommes des terres sauront récompenser mes efforts, pensa Artamos.

Sur la route, Artamos et Glaire avaient rencontré des forestiers. Ces hommes des bois avaient regardé Glaire d'un mauvais œil. Manifestement, le petit homme-belette leur avait déjà joué des tours. Artamos était alors intervenu et leur avait raconté l'objectif de leur quête. Les bûcherons avaient enfin offert au chasseur les sourires et les accolades qu'il espérait. Ces braves gens les avaient accompagnés avec enthousiasme jusqu'à une dizaine de stades de la grotte. Ils leur avaient promis d'attendre leur retour jusqu'au coucher du Soleil.

L'aube passa et les deux fils d'Artémis sentirent alors que l'air avait perdu de sa magie. Il était l'heure de passer à l'action. Artamos sortit le fruit de Kekilia avec délicatesse. Puis, il le confia à Glaire.

- Apporte le fruit auprès de la rivière et coupe-le en deux, lui dit-il. Son fumet devrait attirer Kassianos et je le perforerai de mes flèches.

Glaire n'avait aucune envie de se promener à découvert devant la tanière de l'ours mais Carcharoth le regardait d'un air menaçant.

Peut-être que j'aurai l'occasion d'explorer la grotte ? se dit la petite créature pour se donner du courage.

Rares étaient les lieux de la forêt qui résistaient à la curiosité de Glaire. Cependant, l'aura menaçante de Kassianos régnait sur cette partie de la forêt et Glaire n'avait jamais osé défier l'ours.

Glaire descendit de l'arbre et s'approcha du ruisseau à pas feutré. Il s'agenouilla près de l'eau et découpa avec amour le fruit de Kekilia. Immédiatement, la poire magique libéra un fumet qui monta à la tête du petit être. Le monde tournoya et il lui sembla entendre la forêt chanter. Il voyait les paroles s'échapper des arbres et sentait dans sa bouche un goût incomparable.

- Ecarte-toi Glaire !

Mais il était trop tard, l'ours était déjà sur lui. Dressé sur ses deux pattes arrière, Kassianos mesurait plus de douze pieds². La bête hurla et abattit son énorme patte sur Glaire. C'était toutefois sans compter l'adresse à l'arc d'Artamos. Le chasseur décocha une flèche d'orichalque qui toucha l'ours en pleine poitrine. La bête suspendit son geste et Glaire en profita pour déguerpir.

- Qui ose ? aboya Kassianos et sa voix fit trembler tous les os d'Artamos.

Il parle ? tressaillit Artamos.

Le chasseur lui répondit avec une seconde flèche d'orichalque qui s'enfonça dans le flanc de l'ours. La bête monstrueuse gémit de douleur mais bondit aussitôt en direction d'Artamos.

- Carcharoth ! À moi ! hurla le chasseur.

Le loup se jeta sur l'ours, mais il paraissait bien petit à côté de lui. Carcharoth bondit sur le dos de l'énorme bête et planta ses crocs dans sa chair. L'ours beugla et essaya de se débarrasser de lui mais il n'arrivait pas à l'atteindre avec ses pattes. C'est alors que la troisième flèche d'orichalque se planta dans son ventre.

¹ 1 stade mesure 192.27 mètres. Donc le territoire de Kassianos s'étend sur environ 6 kilomètres

² Environ 4 mètres.

- Maudits ! hurla l'ours en se jetant de toutes ses forces en arrière contre un arbre.

Le pauvre Carcharoth fut écrasé contre le tronc et lâcha prise. Son glapisement de douleur perturba Artamos qui tira la quatrième flèche d'orichalque au-dessus de la tête de l'ours.

- Descends de ton arbre ! ordonna Kassianos.

L'ours se dressa sur ses deux pattes arrière et frappa le tronc de toutes ses forces. L'arbre se fendit et un sinistre craquement annonça sa mort. Le vieil habitant de la forêt s'écroula avec lenteur. Artamos parvint de justesse à sauter avant de se faire écraser.

- Je te tiens ! gronda la voix maudite de Kassianos.

L'ours percuta Artamos de plein fouet. Le choc coupa la respiration du Héros qui fut projeté comme une poupée de chiffons. Le chasseur retomba lourdement sur le sol dans un craquement sinistre. Il avait si mal qu'il était incapable de déterminer quels os il s'était brisé.

Et déjà Kassianos approchait. Les yeux de l'âme du chasseur percevaient son aura magique. Kassianos se nourrissait de l'énergie de la forêt.

L'affronter sur son domaine était une folie, gémit intérieurement Artamos.

L'énorme bête courait sur lui, bien décidée à en finir. Dans un ultime effort, Artamos parvint à bander son arc et visa la gueule de l'ours. Ses bras tremblaient lorsqu'il décocha enfin sa flèche. Un nouveau craquement se fit entendre et son arc se brisa tout à fait. La cinquième flèche d'orichalque frôla la patte de l'ours.

La bête était sur lui, mais Artamos parvint par miracle à esquiver sa charge. Il roula sur le côté en sentant tous les os de son corps gémir. La panique le gagna et il tenta de fuir, mais l'ours l'écrasa d'un coup de patte. Artamos cracha du sang et crut qu'il était mort. Il sentit l'ours se dresser une nouvelle fois au-dessus de lui pour l'achever. La bête poussa un ultime hurlement où se mêlaient la rage et la douleur. Alors, Artamos fit ce que chacun aurait fait dans cette situation, il appela sa mère :

- Mère, Artémis, bégaya-t-il. Aide-moi je t'en prie. Donne-moi une arme pour tuer ce monstre. Pitié ! Ne laisse pas mourir ton fils...

Un éclat de lumière verte attira le regard d'Artamos. La sixième flèche d'orichalque reposait sur le sol, à quelques pouces de sa main. Quelque chose d'étrange se passa alors, la flèche se transforma en une longue dague effilée.

Artamos se jeta dessus et se retourna pour attaquer l'ours. Kassianos s'abattit à cet instant sur lui et l'écrasa avec tout le poids de son corps. La dague s'enfonça totalement dans sa poitrine et trouva le chemin de son cœur. Kassianos fut tué sur le coup.

Je l'ai eu !

Le corps de l'ours s'affaissa sur Artamos.

Il m'écrase, réalisa le Héros.

- Au secours, gémit-il.

Le chasseur était vainqueur, mais le poids de la bête n'allait pas le laisser profiter bien longtemps de la victoire.

* * *

Fuyant le combat, Glaire avait fini par trouver le chemin de la grotte. Il s'était profondément enfoncé dans la tanière de l'ours à la recherche de quelque trésor précieux. Son instinct ne lui avait pas fait défaut. Au fond de la caverne il avait trouvé un espace dénué de toute ordure, comme si Kassianos avait veillé à le garder propre de toute souillure.

Il était difficile de décrire la scène. C'était comme si le mur de la paroi avait la forme d'une femme, ou comme si un tailleur très minutieux et très patient avait taillé un corps de femme

dans la paroi. Il s'en dégagait à la fois quelque chose de sauvage et d'humain. Et cette femme pleurait. Deux larmes cristallisées semblaient couler de ses yeux.

Attiré par leur éclat, Glaire chercha un moyen de grimper sur la pierre pour s'approcher des larmes. Enfin, il put poser ses pattes sur les bijoux. Les larmes étaient chaudes, d'une bonne chaleur qui apaisait le cœur. Elles étaient aussi douces que l'eau liquide et pourtant aussi dures que des diamants. Glaire voulut immédiatement les posséder. Il tira de toutes ses forces et les arracha de la paroi.

Glaire ne sut jamais que ce geste égoïste sauva la vie d'Artamos. Lorsqu'il arracha les larmes, la malédiction fut brisée et le corps de Kassianos reprit son aspect humain, libérant ainsi le chasseur qui agonisait.

Alors, la pierre libéra le corps de la femme qui tomba à ses pieds. Glaire prit peur et fit un bond en arrière, mais la femme était morte elle aussi.

Glaire ne connaissait pas grand-chose aux légendes et aux pouvoirs des dieux. Il préférait toujours s'en tenir à l'écart, aussi il s'en alla sans demander son reste.

Lorsqu'il sortit dans la clairière, il comprit aussitôt que le combat avait pris fin. Artamos était écrasé par le corps d'un homme percé de flèches, mais il respirait. Glaire ne s'y connaissait guère en médecine, aussi il prit la décision d'aller chercher les bûcherons.

Il alla aussi vite que ses petites jambes le lui permettaient. Lorsqu'il atteignit enfin les forestiers, il suait à grosse goutte et haletait comme une bête.

- Le chasseur a vaincu mais il a besoin d'aide, s'écria-t-il de sa petite voix. Venez vite !
- Tu reviens sans lui et sans aucune égratignure ? Tu l'as mené dans un piège démon des bois ! Sois maudit !
- Croyez-moi ! s'égosilla le petit être.

Qu'ai-je donc de si repoussant pour que personne ne me croie ni ne m'aime ? pensait-il. Je mérite moi aussi l'admiration et l'amour.

Pour la première fois de sa vie, Glaire prenait conscience de l'injustice qui le frappait : sa difformité. Jamais plus il ne retrouverait l'insouciance d'autrefois. Glaire venait brusquement de découvrir le monde des hommes.

Les forestiers voulurent attraper Glaire, mais la petite créature était trop agile pour eux. Par la ruse, Glaire parvint à les mener jusqu'à son demi-frère.

Artamos gisait toujours dans son sang. Carcharoth lui léchait affectueusement le visage pour le réveiller. Les bûcherons abandonnèrent alors la poursuite et se précipitèrent auprès du Héros. Ils soulevèrent le corps de Kassianos et permirent enfin à Artamos de reprendre son souffle.

- Il est vivant ! s'écria un bûcheron.

Le fils d'Artémis toussa et se massa douloureusement la poitrine. Il parvint tout de même à sourire aux forestiers. Carcharoth se jeta contre lui et aboya de joie.

- Où se trouve Glaire ? demanda Artamos.
- Le démon des bois s'est enfui, nous l'avons chassé en pensant qu'il vous avait mené dans un piège.
- Vous n'auriez pas dû, les réprimanda Artamos. Malgré son apparence, il reste un fils d'Artémis. Honorez la déesse ma mère si vous ne voulez pas subir sa colère.
- Nous honorerons Artémis chasseresse, seigneur.

Il aperçut alors Glaire qui s'était réfugié dans les branches d'un arbre. Le petit être lui sourit et Artamos hocha la tête.

- Et la dague ? demanda-t-il alors. Sans l'aide d'Artémis, je n'aurais jamais pu vaincre Kassianos.

- Il n'y avait nulle dague sur le corps de Kassianos seigneur, seulement des flèches brisées.

Artamos eut un soupir de déception, mais son loup aboya et lui lécha le visage.

- Tu as raison Carcharoth, ce n'est qu'une dague. Nous voilà célèbres maintenant et nos aventures ne font que commencer !