

ARGOS

Écrit par
Ayshah Hassan

Ayshah Hassan
106 Avenue Georges
Clemenceau
ayshahhassan6@gmail.com

06 16 38 27 90

1. INT-CHAMBRE D'ARGOS-FIN DE JOURNÉE

ARGOS se réveille en sursaut par un cri l'ayant tiré de son sommeil. Il s'habille en vitesse, se précipite vers la porte de sa chambre en collant son oreille. Il n'y a plus aucun bruit mais il sait qui rouspète aussi matinalement. C'est bien sûr Hadès, son père adoptif. Il se souvient bien sûr de sa présence en ce lieu.

Narrateur: C'est un joli mois de mai, d'un ciel bleu de myosotis. Argos, 10 ans, aide son père, son véritable père à traire les vaches. Argos vit avec son seul parent, un fermier. Il ne sait comment sa mère est morte et son père ne dit point mot. Le soir venu, il ramasse les miettes du dîner quand soudainement des météorites tombent du ciel, détruisant les maisons de bois. D'abominables monstres jaillissent du néant, attaquant le village.

Les villageois, alarmés, prennent des bâtons en guise d'armes. En les voyant, ils sont condamnés à la mort.

Surgit alors de la fumée noirâtre et l'air s'imprègne de cendre. Au milieu du chaos, se tient une silhouette encapuchonnée qui se dirige vers Argos, l'attrapant par le bras. Il lève les yeux vers celui qui dissimule son visage à travers le capuchon, vers celui qui veut le capturer : Hadès.

2. INT-REPAIRE D'HADES-NUIT.

Argos âgé de 15 ans est déterminé à s'échapper du repaire souterrain d'Hadès.

Argos sort soigneusement de la porte de sa chambre, se rend à la forge. Il prend un sac de provision, une épée, un carquois rempli de flèche et un arc. Il va à la sortie quand une voix l'interpelle.

HADES

Quel est le motif de la sortie cette fois-ci ?

ARGOS

Je pars chasser. La forêt n'est plus sûre avec toutes ces créatures qui rôdent dans la forêt.

HADES

Tu as une nuit. Si tu ne reviens pas, tu en subiras les conséquences.

Argos hoche la tête et continue à travers le couloir, monte un escalier en colimaçon et sort dans la semi-obscurité de la forêt.

3. EXT-FORÊT-NUIT

Respirant de l'air frais, il entend le craquement des branches.

Soudainement plusieurs créatures l'entourent, grognant en montrant leur dents acérées. Argos lève son arme et aussitôt un combat acharné s'ensuit. Il pare et bloque les coups de griffes des créatures, esquive et d'un maniement de son épée, transperce son premier ennemi. Il écarte ses pieds de quelques centimètres, esquivant les griffes et de sa main droite, transperce le second monstre qui se tenait à la pointe de son arme. Il se retourne face à celui qui voulait porter le coup fatal et décapite le dernier monstre avant de succomber au venin de ses ennemis dont leurs griffes sont imprégnés et s'effondre.

Des silhouettes descendent des arbres, atterrissant avec légèreté sur le sol. Elles s'approchent d'Argos, inerte sur les feuilles rougeâtres de sang, proche du domaine d'Hadès. Sans se préoccuper des créatures, l'une d'elle soulève le jeune garçon, le prend dans ses bras. Elle l'emmène vers une belle monture de couleur blanche, le pose sur le cheval. Sans un regard vers le blessé, le cavalier poursuit son chemin au galop, les ombres observent de loin l'équidé s'éloigner à travers les branchages.

4. INT- MAISON DE MIRYAN- JOUR.

Argos se réveille dans une chambre éclairée par la lumière provenant de la porte ouverte. Une coupole de fruit et une carafe est posée à côté de lui sur une table de chevet. Il se redresse et mange jusqu'à satiété. Il se lève, se dirige vers un miroir encadré de bronze, s'observe un instant. Il ressemble à Hadès mais ses yeux sont d'un bleu électrique.

Un alfar, une créature avec de longs cheveux noirs, des oreilles pointues et des yeux verts, portant une tunique, un fendard et des sandales, entre.

ALFAR

Je suis de la maison de Miryan, mes compagnons vous ont trouvés. J'ai guéris vos blessures. Venez, le Conseil vous attends.

Argos suit l'alfar vers une grande salle dont les autres étaient autour d'une table. Il s'approche et s'assit face à un alfar au regard hautain.

MIRYAN

Je me nomme Miryan, celle qui maintient au bon fonctionnement de la maison depuis deux siècles et demi, dit-elle.
Présumais-je qu'un des àlfar t'a expliqué la raison de ta présence ?

ARGOS

En effet.

MIRYAN

Voici, l'un de mes conseillers. Naranwe est un chasseur de renom.

Avec un sourire, elle lui montre l'alfar à sa droite. Naranwe est un elfe particulièrement hautain. Il a, comme tous les

autres elfes, de longs cheveux blancs et ses yeux sont d'une couleur d'un gris froid. Il est vêtu d'une tenue de chasse verte, une cape, un carquois et un arc en bois de chêne posés devant lui.

MIRYAN

Le conseil doit décider de ton sort. Devons-nous te laisser habiter dans notre vaste demeure ou bien dois-tu plier bagage?

Plusieurs acquiescèrent, seul Naranwe reste impassible.

NARANWE

Je ne crois pas qu'il doit rester. Il est le fils d'Hadès et personne ne sait s'il va se ranger auprès de son père.

ARGOS

Je ne suis pas son fils. Il m'a enlevé alors que je n'ai seulement dix ans. Vous croyez réellement que je vais l'aider ? J'ai tout perdu ce jour-la, ma maison et mon père.

MIRYAN

Il a raison il peut rester, après s'être battu contre la garde rapprochée d'Hadès. Nous pouvons l'aider à se protéger.

NARANWE

Nombre d'entre nous sont tombés dans la folie d'Hadès, et en particulier ses fils adoptifs. J'accepte seulement s'il s'en va après sa formation.

ARGOS

Quelle formation ? Je suis désolé de vous le dire mais je ne compte guère rester ici. De plus que si cela se trouve il me recherche et il veut en même temps une boîte appelée pandore qui d'après ce qu'il dit contient tous les maux de la terre entre de mauvaises mains.

Les àlfars s'échangent des regards troublés.

MIRYAN

La formation te permet de te défendre en cas d'attaque. Quelques-uns d'entre nous semblent d'accord que tu restes pendant quelques jours, même si certains désapprouvent.

Le conseil est terminé.

5. INT-CHAMBRE DE MIRYAN-FIN DE JOURNÉE

C'est bientôt le crépuscule. La maison des àlfars est attaquée par des monstres, Argos prend donc ses armes et se joint au combat. Il surprend un àlfar dire de protéger la boîte de Pandore. Ne sachant où l'hôte dissimule la fameuse boîte, il pense que ces êtres infernaux lui montrent le chemin.

Il se dissimule proche du seuil de la pièce en observant l'ombre des kobalos passer devant sa chambrée puis sort de la pièce armé de son arc, le carquois à l'épaule avant de sortir dans le couloir. Ils prennent un court escalier en colimaçon

menant à un corridor où l'un d'entre eux tourne la poignée de la seule entrée de gauche qui semblait être la pièce détenant la relique. Aussitôt plusieurs entrées semblables se multiplient puis celui qui est à ses côtés a un grognement de colère, bousculant la créature. Il est brusquement transpercé par l'acolyte proche de la poignée, le regardant tomber à terre. Il aperçoit soudainement le jeune garçon bander son arc d'une flèche qui vise et décocha projectile qui atteint la trachée d'un des kobalos. Le monstre la retire, sa haine de plus en plus grandissante. Ils s'approchent de leur proie de toute direction, courant sur les murs. Inspirant puis expirant, le jeune garçon envoie plusieurs flèches à quelques reprises, ciblant leur poitrine. Ils s'écroulent les un après les autres puis Argos remarque alors que la pièce centrale est ouverte. Il traverse le couloir vidé des corps qui disparaissent en cendre, entre dans la grande salle, découvre la boîte de Pandore au milieu de la salle.

Lorsqu'Hadès apparaît soudainement devant lui, il s'arrête face à son geôlier.

HADES

J'ai espoir que tu ne sois surpris de voir que je t'aie retrouvé

Il lève le bras, projette subitement Argos hors de la salle en ouvrant de nouveau la porte au passage. Celui-ci tombe rudement sur le sol de pierre, essaie de se redresser sur ses jambes avec quelque difficulté. Enfin debout, il observe Hadès s'emparer de la boîte, l'accès se fermant à clef. Malgré le peu de connaissances qu'il a sur Hadès, l'adolescent connaît un moyen de lui reprendre la boîte de Pandore. Il retourne dans la chambre afin de

prendre son sac, l'épée, l'arc et le carquois, décide de trouver un cellier. Il attache la ceinture détenant le fourreau, descend les escaliers. Il s'approche de la première réserve, entre à l'intérieur où il trouve des fruits, une des gourdes remplis d'eau, du fromage et du pain. Il les met dans son sac, lorsqu'il voit peu à peu une ombre grandir sur les étagères.

ALFAR

Que fais-tu dans cette pièce? Un plateau d'argent n'est donc pas suffisant pour toi ?

ARGOS

Je dois retrouver la boîte de pandore. L'action d'Hadès a été préméditée.

Il se retourne en mettant la besace sur son épaule droite, se trouvant face à l'alfar qui ne souhaite guère sa présence depuis le commencement de son séjour. Le regard illuminé par l'astre qui descend peu à peu vers l'horizon, le jeune garçon attend une quelconque réaction de la créature.

ARGOS

Je ne sais quelle en est la raison de ses agissements mais malgré cela je vais l'en empêcher.

NARANWE

Cela ne tient qu'à toi de le découvrir. Mais sache que si tu t'engages seul à l'intérieur de cette contrée, nous

te

sauverons d'une aucune manière que ce soit.

ARGOS


J'accepte ta décision.

6. EXT-FORÊT-CRÉPUSCULE

Argos sort de la maison, soupire en observant l'astre continuer sa course vers le crépuscule, traverse la cour puis franchit le seuil des portes qui le mène à l'intérieur de la forêt. De part et d'autre, il se sent observé et à quelques moments il aperçoit un pelage cuivré d'un animal à travers le feuillage.

Lorsque les bruits de pas deviennent de plus en plus saisissants, il s'arrête à temps au moment où l'animal qui le suit, bondit devant lui sur le chemin en sortant les crocs, dévoilant un lynx géant poursuivre sa destination dans les bois.

Lorsque la nuit commence à apparaître à l'horizon, il décide de s'installer dans le creux d'un arbre, s'agrippe aux branches et une fois qu'il est installé, il se nourrit d'un bout de fromage, de quelques fruits puis boit dans l'une des gourdes. Il remarque qu'il était proche du lac, ce qui signifie qu'une créature pouvait errer dans les profondeurs de l'étendue d'eau. Argos entend soudainement des lames de fer qui se croisent. Le jeune garçon observe aux alentours et à travers les branchages, il observe une jeune fille qui se bat contre



deux kobalos. Au moment où les créatures se tiennent en dessous de l'arbre dans laquelle il est dissimulé, il prend son arc et deux flèches dans son carquois, met son arme à la verticale et décoche sans émettre un son. Les flèches filent en direction des monstres, les atteignant dans la poitrine qui s'écroulent aussitôt.

La jeune fille lève alors les yeux vers le feuillage et n'ayant d'autre choix que de se montrer, il met l'arc et le carquois sur son épaule ainsi que son sac puis descend de l'arbre. Quand il est à la hauteur de la jeune fille, il se fige devant l'inconnue à la chevelure cuivrée et aux iris dorés, s'aperçut que seules ses oreilles étaient pointues. Elle porte une cape de voyage d'un vert foncé, une tunique longue et blanche, vêtue d'un fendard d'un brun sombre et des bottes de cuir. Elle est équipée d'une arbalète puis en voyant son expression face à son apparence peu commune, elle sourit en dévoilant ses crocs.

ARGOS

Qui êtes-vous ?

ALFIRIN

Je me nomme Alfirin. Une Amazonide venant d'une contrée lointaine nommée Assuwa.

ARGOS

Pourrais-je connaître l'identité de ces êtres qui vous envoient ?

ALFIRIN

Tu le sauras en temps voulu. Au fait, tu peux me tutoyer, je suis à partir de ce jour ton compagnon de voyage.

7. EXT-LAC-NUIT.

Ils arrivent bientôt devant le lac dont la surface fut légèrement remuée par le vent jusqu'à ce qu'une énorme vague laisse apparaître un énorme monstre marin de plusieurs mètres aux dents pointues produisant un grondement sonore ainsi que de gigantesques tentacules géants jaillissant de l'eau. Ils s'arrêtent face à la créature titanesque qui les scrute des ses yeux en forme de fente, laissant quelque peu entrevoir ses iris bestiaux.

ARGOS

Qu'est-ce donc cela ?

ALFIRIN

Une créature que l'on doit abattre.

L'Amazonide enlève sa cape, révélant d'immenses carreaux qui ne sont sans doute forgés par aucun être humain, prend son arbalète. Elle place plusieurs projectiles sur l'arme, vise puis décoche vers les tentacules qui sont transpercés au contact des pointes des projectiles devenues sanglantes.

Argos décide de laisser au sol son sac, le carquois et l'arc, s'élançe vers le monstre en sortant l'épée de son étui. Il tranche les membres de la créature, fournissant un effort de plus en plus saisissant à travers ses bras,

essayant de grimper sur les tentacules en ayant pour seul objectif de la détruire en son centre. Arrivant bientôt à la hauteur du cou, il fait un saut en brandissant son épée mais ne peut voir un des membres qui le heurte brusquement, le coup lui fait perdre connaissance, son arme s'échappe de la paume de sa main. En le voyant tomber d'une hauteur considérable, Alfirin lâche son arbalète, accourt vers le jeune garçon et le rattrape avant qu'il atteigne le sol. Elle peut alors apercevoir une de ses flèches s'enflammer en vol, atteindre le cœur du Kraken qui se déflagre en un millier de cendres. Elle se penche sur le corps inconscient d'Argos puis se redresse et se relève, le ramenant proche des bords du lac, s'arrête devant l'alfar à la chevelure argentée. Elle reconnaît ses traits de caractère qu'elle n'a oubliés. C'est Naranwe qui est à l'origine de la destruction du Kraken. Elle pose le corps du jeune garçon sur l'herbe puis relate sa rencontre avec Argos.

L'alfar s'assit auprès d'Argos. Il murmure une nouvelle incantation entre ses paumes, ses yeux gris brillant avec intensité. Il les met sur le corps inerte puis de la fumée s'en échappe. Ils entendent inspirer puis il ouvre les yeux. Il se redresse en ayant une respiration toujours aussi abrupte. Argos voit Naranwe, adossé à un tronc d'arbre, les bras croisés. Tandis qu'Alfirin, assise sur l'herbe lui adresse un sourire.

ALFIRIN

Comment te portes-tu ?

ARGOS

Je me sens en forme.

En vérité, il se sent un peu désorienté par le coup qu'il vient de recevoir. Elle l'aide à se relever. Il voit Naranwe qui le toise du regard.

ARGOS

Tu as dit que tu ne veux pas apporter ton appui dans cette quête.

NARANWE

Un peu de gratitude serait la bienvenue.

Déconcerté par l'attitude de l'alfar, il le regarde s'avancer vers les bords du lac. Témoin de l'échange, elle le conseille de ne guère susciter de l'attention à son comportement. Un phénomène inattendu se déclenche devant les compagnons de voyage. L'étendue d'eau s'assèche complètement, laissant place à un énorme fossé. Le décor semble se déplacer. La forêt fait disparaître le fossé comme s'il n'y a pas de lac. Quant à la chaîne de montagne, elle est plus proche.

Soudain, une horde de KOBALOS surgit devant eux. Les compagnons accourent à travers la forêt, les kobalos les pourchassant. Argos a le souffle court, les monstres les rattrapent. Ils arrivent dans une petite clairière, la lune

éclairant le chemin. Ils sentent le sol se dérober petit à petit sous leurs pieds puis ils font une chute vertigineuse. Des flammes s'élèvent des profondeurs de la terre. Il se protège des flammes de son bras, fermant les yeux. Leur chute fut brutale, ils tombent sur une surface dallée. Les compagnons se relèvent péniblement. Argos lève les yeux. Ils ont traversé le plafond d'un atelier.

8. INT-ATELIER D'HÉPHAÏSTOS-NUIT.

Il aperçoit un homme, le dos tourné. Il a une grande carrure, des cheveux broussailleux. Il porte un bonnet phrygien, un tablier de forgeron sur un khiton et des sandales.

ARGOS

Qui êtes-vous ?

L'homme se retourne, montrant une barbe rousse, des yeux couleur charbon et un visage bienveillant.

HEPHAÏSTOS

Je me nomme Héphaïstos. Tu dois être Argos. J'ai un présent que je dois te remettre.

ARGOS

Êtes-vous un de mes parents ?

HEPHAISTOS

En effet. Je suis ton parent éloigné. Je n'ai guère de faculté mais je forge des épées très efficaces. En voici une pour toi.

Il prend l'épée posée derrière lui puis lui remet l'arme dont la lame est en fer-blanc. Un aigle orne le pommeau.

HEPHAISTOS

Elle appartient à ton paternel. Je crains qu'il n'ait besoin d'une épée.

ARGOS

Où puis-je le rencontrer ?

HEPHAISTOS

Tu ne le trouve pas dans ce bas-monde. Puisque tu recherches la boîte de Pandore, elle te mène à lui.

Ils sont alertés par des grognements qui proviennent de la pièce voisine. Les kobalos les ont retrouvés. Argos échange son épée de son étui contre celle qu'Héphaïstos lui a légué. Il ramasse son arc tombé au sol puis suit ses compagnons vers la sortie. Ils montent un escalier étroit. Naranwe ouvre une trappe qui débouche vers la forêt.

9. EXT-FORÊT-NUIT.

Quand ils sont tous sortis, l'alfar la referme. Lorsqu'ils sont éloignés de l'atelier du forgeron, ils entendent les voix d'hommes en activité. Alfirin s'approche à pas furtif, voulant connaître les identités des nouveaux arrivants. Leur peau est calcinée à plusieurs endroits de leur visage. Ils portent un pagne, des bottes en peau d'animaux. Ils ont des griffes, de longues canines. Leur torse et leur cou sont velus. La jeune Amazonide se dit que ce qu'elle voit n'est guère humain. Alfirin s'aperçoit alors qu'il manque une des créatures de leur troupe. Elle veut retourner auprès de ses compagnons mais elle est assommée. Argos s'inquiète au sujet d'Alfirin qui n'est pas revenue de sa filature.

NARANWE

Je vais vérifier la garde d'Alfirin. Si tu rencontres une créature, tu n'hésites pas à l'abattre.

L'alfar s'éloigne, laissant Argos dans la forêt. Soudainement, il entend des coups d'épée. Il accourt vers l'endroit où se situe Naranwe. Il voit des monstres qui gisent sur le sol puis lève les yeux vers l'alfar qui se bat contre un homme à l'allure de bête et ayant une force colossale. Il prend son arc, décoche une flèche. Sans la voir, l'homme attrape la flèche qui se brise en deux morceaux.

Ne pouvant l'éviter, Naranwe est projeté d'un revers de main contre un arbre. Il perd connaissance. Le monstre se dirige en direction d'Argos en rugissant. Il dégaine sa nouvelle épée. Quant à son adversaire, il a une machette comme arme. Le jeune garçon contre sa première attaque. Il est alors surpris que la lame en fer-blanc ne soit fragmentée en voyant la violence à laquelle l'homme-bête envoie ses coups. Il esquive la pointe de la machette puis éjecte de toutes ses forces la machette de la paume de son ennemi.

Le monstre regarde son arme s'envoler. Argos ne se laisse pas se déconcentrer et transperce le torse du monstre qui s'écroule au sol. Il sent soudain un projectile lui traverser le fémur. Il s'écrie de douleur, retire le poignard ensanglanté. Il tombe à terre, sombrant dans l'obscurité.

10. INT- REPAIRE D'HADÈS-NUIT

Le jeune garçon ouvre les paupières, se trouvant dans une salle au sol poussiéreux. Il regarde le bandage qu'un des monstres lui a fait à la hâte. C'est un tissu qui lui recouvre la blessure. Il est seul. Il baisse son fendard et observe les lieux. Argos ne reconnaît pas l'endroit. Une porte en fer forgé fut l'unique sortie. Il s'aperçoit qu'il n'a pas son épée. Il se lève en s'appuyant sur une colonne de pierre.

HADES

Je suis satisfait de remarquer à quel point tu es résistant, Argos. Le poignard induit d'une plante soporifique doit durer plusieurs jours et tu te réveilles à l'intérieur du Tartare.

ARGOS

Que me voulez-vous ? Qu'attendez-vous de moi ?

HADES

Ce que j'attends de toi, c'est l'obéissance. Nous sommes d'un sang identique.

ARGOS

(ton sarcastique)

Vous vous fourvoyez. Comment puis-je appartenir à une maison semblable à la vôtre ?

HADES

Je suis un dieu, Argos. Ainsi que toi et ton cher paternel.

ARGOS

(troublé)

Cela ne peut être vrai. Je suis élevé par un fermier depuis ma naissance.

HADES

D'après toi, quel est le motif de ton enlèvement ? Tu es un dieu et tu as des facultés. Malheureusement, tu ne peux en aucun cas les éveiller.

Hadès s'approche d'Argos qui le prend par l'épaule. Il l'emmène dans le Tartare contre une paroi rocheuse. Il enchaîne ses poignets puis recule en le regardant en face.

HADES

Que le Tartare soit ta demeure jusqu'à la fin des temps. Je veux que tu apprécies le meilleur châtiment que je peux t'offrir.

11. INT-TARTARE-NUIT

Il disparaît en laissant Argos dans la fournaise. Le jeune garçon voit la porte de fer à des centaines de mètres au-dessus de lui. S'il réussit à s'échapper, il ne parvient pas à grimper sur la paroi. Bien qu'on puisse lui dire qu'il avait des facultés, il ne sait comment les déclencher. Argos sent alors le fer brûler sa peau. Il veut enlever ses chaînes mais le contact est désagréable. Il aperçoit ses poignées noircir sous la pression de la chaleur. La combustion se propage à travers ses bras. La douleur est intense, parcourant ses veines, sa peau, son sang. Dans un effort désespéré, il tracte ses entraves vers l'avant, voulant les arracher de la paroi.

C'est à ce moment précis qu'une autre sensation se mêle à la douleur. Il sent la foudre lui traverser les yeux tels des rayons. Ils atteignent le mur qui s'effondre. Ses entraves sont arrachées de la paroi. Il serre les mains, ressentant de nouveau la sensation de ses doigts. Argos voit sa peau se reconstituer, laissant une chair intacte. Il poursuit son chemin en direction de la salle où les monstres l'ont emmené. Le jeune garçon essaie de trouver un autre moyen de sortir.

12. INT- REPAIRE D'HADES-NUIT

Dans la pièce, il n'y a qu'une cheminée sans feu. Il s'approche de l'âtre, tournant l'armoire d'Hadès sur la

hotte puis le mur se retourne en l'amenant de l'autre côté de la salle. Il est à l'intérieur d'une cave dans laquelle se trouvent des geôles. Il se fige lorsqu'il voit un kobalos dans le sous-sol. Il soupire de soulagement en l'apercevant monter les escaliers. Il entend un trousseau de clefs provenant de la main du monstre. Argos trouve l'arme d'Alfirin ainsi que la sienne posées sur l'une des tables de bois. Il s'en empare puis monte à son tour les escaliers. Il est sur le seuil, voyant des geôles plus nombreuses que le sous-sol. Le jeune garçon se dit alors qu'il doit accélérer la recherche de ses compagnons en espérant ne pas se faire surprendre par les kobalos. Il vit le kobalos détenant les clefs, s'arrêter devant une cellule. Silencieusement, il s'approche du monstre.

Lorsqu'il est à une distance suffisante, il lance son épée en direction de la créature qui fait volte-face. La créature tombe au sol.

Argos avance vers la cellule puis retire l'épée du corps inerte. Il essuie sa lame avant de la remettre dans son fourreau. Il prend les clefs de la main de la créature. Ne sachant pas celle qui correspond à la serrure, il en essaie quelques-unes. Quand il trouve la clef qui coïncide avec la serrure, il perçoit un grognement à sa droite. Il inspire et tourne dans le mécanisme de la porte. Le grognement se fait plus sonore. Il regarde en direction de la bête. C'est un énorme canidé à trois têtes qui s'élançe vers lui, sortant ses griffes. Il ouvre la cellule et le chien bondit vers lui. Il est à quelques mètres d'Argos lorsqu'il est transpercé d'une flèche. Il s'écroule à terre. Il lève les yeux en découvrant Naranwe qui a le souffle court, son visage était tâché de suie, ses habits écorchés.

NARANWE

Si tu connais un moyen de nous échapper, je suis ravi de l'entendre.

ARGOS

Le domaine souterrain d'Hadès est relié à des repaires. Nous avons à présent l'opportunité de reprendre la boîte de Pandore.

Ils doivent monter les escaliers et emprunter des tunnels afin de remonter à la surface. Ils arrivent dans une salle dans laquelle plusieurs voies menaient dans différents endroits. En vue de la situation, ils ne purent se résoudre à se séparer dans la mesure où l'un des compagnons se fait capturer de nouveau. Les iris d'Alfirin brillent un instant. Dans un rugissement, elle se transforme en un lynx géant puis continue sa course vers l'un des chemins. Ils ne peuvent le retenir, suivirent l'animal en essayant de ne pas se faire distancer. Ils arrivent devant un mur mais le félin accélère son allure en rugissant. D'un puissant saut, il le traverse en le détruisant. Les compagnons rattrapent l'animal en marchant. Quand la poussière s'est dissipée, Alfirin se relève.

13. INT-SALLE DU TRÉSOR-NUIT

Les compagnons sont dans une pièce où des reliques ont

été jadis dérobées posés sur les étagères en bois. Ils aperçoivent Alfirin, visant de son arbalète un homme détenant dans la paume de sa main la boîte de Pandore. Argos s'approche en voyant qu'il s'agit d'Hadès. La jeune Amazonide, envoie ses flèches qui sont déviées de leur trajectoire. Le dieu la projette contre le mur mais Alfirin se relève péniblement. De sa paume, Naranwe envoie une violente bourrasque en direction d'Hadès. Semblable à un bouclier, l'élément naturel n'atteint la cible puis repart en sens inverse. Naranwe essaye de repousser sa propre capacité, les jambes fléchies, ses pieds dérapant sur le sol. Le dieu fait soudainement disparaître l'élément. L'alfar est brusquement de nouveau dans sa posture habituelle, le regard courroucé.

Il ne reste seulement Argos qui n'avait utilisé ses pouvoirs.

ARGOS

Puis-je connaître la finalité du vol de cette boîte ?

HADES

Je vais te conter le mythe de Pandore puisque tu ne le connais pas.

« Epiméthéus est le frère de Prométhéus. Tous deux sont des titans. Prométhéus est celui qui crée les Hommes, il est celui qui pense avant d'agir. Quant à Epiméthéus, il

façonne les animaux mais ne leur donne pas l'intelligence...»

Alfirin qui voit ses paroles comme une offense personnelle, s'approche d'Hadès. Argos essaie de l'en empêcher mais elle se dérobe à son contact. Hadès poursuit son récit comme s'il ne s'est pas interrompu.

HADES

« Ce titan est celui qui réfléchit à la suite de ses actes. Si bien que lorsqu'il épouse Pandore, une humaine créée par les dieux, il ne se préoccupe des paroles de son frère au sujet des présents offerts par Zeus, ton paternel... »

Le jeune garçon doit alors reconnaître que les divinités n'ont aucun frein à leur cruauté. Comment peut-il être l'une d'entre elles ? Cela ne peut être véridique.

ARGOS

Qu'est-il advenu d'Epiméthéus ?

HADES

Zeus laissa une relique au titan et à son épouse en leur interdisant formellement de l'ouvrir, dit Hadès. Mais éprise de curiosité, Pandore l'ouvrit en laissant échapper les maux sur les Hommes. Cependant, elle possède une autre propriété...

ARGOS

Vous voulez abattre sur les humains une nouvelle ère de chaos. Quelle en est la finalité de ces projets?

HADES

(avec hargne)

Je veux assouvir toutes les créatures terrestres et m'emparer de ce Royaume ainsi que celui de ton paternel.

Argos sent la colère apparaître en lui. Sans se préoccuper de ses compagnons ni sur leurs pensées à venir, la foudre lui traverse les yeux. Il crie de douleur, la foudre transperce le dieu des Enfers. Le sang goutta des blessures d'Hadès qui ne parvient à les guérir et disparaît. Le jeune garçon ferme les yeux, ses iris lui faisant souffrir puis s'effondre au sol.

Alfirin s'approche et s'assit à ses côtés. Quant à Naranwe, il s'avance, prend la boîte de Pandore tombée au sol. Les compagnons s'observent un instant. La jeune Amazonide acquiesce d'un signe de tête. L'alfar ouvre la relique. Ils sont aspirés à l'intérieur de l'objet qui se volatilise dans le néant en refermant le couvercle. La nuit se poursuit dans le Royaume terrestre jusqu'à ce que l'aube apparaisse à l'horizon.

14.EXT-MONT OLYMPE-JOUR

Ils sentent le soleil sur leur visage, l'air qui embaume les environs, leur corps allongé sur l'herbe. L'àlfar ouvre les yeux puis se lève. Il observe aux alentours, voyant Alfirin qui est debout et ramasse son arbalète. Quant à Argos, il n'a pas repris conscience. Naranwe prend sa gourde puis verse le contenu sur le visage du jeune dieu.

Lorsqu'il sent le liquide sur sa peau, il sort de son éveil. Il fusille l'àlfar du regard et se relève. L'àlfar excuse son geste car il veut le prévenir qu'ils sont arrivés à destination. En effet, un bâtiment imposant leur fait face.

NARANWE

Nous sommes sur le Mont Olympe, tu y trouves ton paternel.

Cette relique t'est nécessaire. Alfirin t'accompagne, quant à moi, je dois relater cette quête à Miryan.

Le Mont Olympe ressemble à un îlot qui flotte dans les airs. Sans ajouter une parole supplémentaire, il s'avance vers le bord herbeux de l'îlot et fait un saut dans le vide. En voyant l'air surpris d'Argos, elle lui explique que l'àlfar est sur le Royaume terrestre sans encombre.

15. INT-MONT OLYMPE-JOUR

Elle l'emmène vers l'entrée de l'Olympe, montant les marches. Devant les compagnons se dresse une grande galerie aux colonnes de marbre rouge, agrémentées de moulures. Un sol vernis brunâtre est décoré de motifs. Une fois qu'ils ont traversé la galerie, ils se trouvent dans un hall où deux escaliers de marbre aux rampes de fer forgé mènent à l'étage supérieur. Un lustre est attaché au plafond. Des tableaux montrant des scènes de guerre sont accrochés au mur. Un

carrelage blanc à laquelle un lys noir au centre du sol harmonise la pièce. Les portes qui mènent aux salles sont fermées.

Il suit Alfirin dans les escaliers et des appartements apparaissent peu à peu de leur champ de vision tandis qu'ils arrivent sur le palier. Une jeune fille les attend devant l'une des pièces. Elle est à peine plus âgée qu'Argos. Elle a les cheveux attachés en un chignon. Elle porte un khiton blanc orné de fils d'argent et des sandales. Elle sourit lorsqu'elle les voit apporter la boîte de Pandore.

ARTEMIS

Je vois que les péripéties vous ont marqué. Je suis Artémis, la déesse de la chasse et je suis aussi ta demi-sœur.

N'étant soulagé pour autant, elle les emmène dans la pièce. Un dieu est allongé dans un lit à baldaquin. Il a la peau sur les os, des cheveux gris et des iris d'un bleu électrique semblable à ceux d'Argos. Le jeune dieu conclut donc que la divinité qu'il voit n'est autre que son paternel.

Divinité

Approche, Argos.

Il s'avance avec la relique, remettant l'épée dans son fourreau. Argos se dit qu'il s'agit de Zeus, le nom qu'a prononcé Hadès lorsqu'il a narré le mythe de Pandore.

ZEUS

Je présume que tu connais mon nom.

ARGOS

En effet. Hadès...

ZEUS

Hadès est une divinité qui souhaite seulement tourmenter les faibles d'esprit. Sache mon fils, que tu es un demi-dieu fort et courageux, malgré toutes les épreuves que tu as surmonté jusqu'à présent.


ARGOS

Cette relique a des propriétés qui sont autres que le chaos. Comment puis-je m'en servir ?

ZEUS

La boîte de Pandore laisse échapper seulement les maux sur le Royaume terrestre en de mauvaises mains. Mais elle permet de redonner la vie à un endroit désolé ou aux dieux en lui donnant l'espoir qu'elle dissimule si cette personne possède de bonnes intentions.

Le jeune dieu met alors dans la paume des mains de son paternel la boîte de Pandore. Il ouvre le couvercle de la relique. Aussitôt, une lumière éblouissante provenant de la boîte illumine la pièce. Dans un éclair foudroyant, ils



voient Zeus debout avec un sceptre. Il est grand, possède une grande carrure. Il a des cheveux et une barbe d'une couleur blanche. Il porte un khiton blanc ornementé de fils d'or, des sandales. Argos ne peut s'empêcher d'être impressionné par cette transformation physique. Zeus a un air amusé en voyant l'expression de son fils. Le dieu s'approche des compagnons et d'Artémis.

ZEUS

Nous devons faire un banquet. En l'honneur du retour de mon fils et de nos efforts pour reconstruire l'Olympe.

Qu'en
dis-tu Argos ?

ARGOS

Je pense que c'est une excellente suggestion.

ZEUS

Artémis, acceptes-tu d'être l'hôte de ces jeunes personnes ?

ARTEMIS

Elles sont la bienvenue dans ma demeure.

La déesse de la chasse les ramène à l'extérieur de l'Olympe. Le ciel est d'une belle couleur flamboyante. Ils font quelques pas dans l'herbe puis Artémis prend le diadème épinglé à son chignon. Argos n'ayant remarqué la

petite couronne en forme de lune sur sa coiffure, il voit sa demi-sœur la lancer dans les airs. L'accessoire se matérialise en un portail ovale. Elle ressemble à l'astre lunaire. Il aperçoit Alfirin qui franchit le passage. Peu désireux de s'y aventurer, Argos traverse à son tour le portail suivi de la déesse. Lorsque les compagnons sont arrivés devant la demeure d'Artémis, ils contemplent le paysage tandis que l'hôte remet son diadème lunaire.

16. EXT-DOMAINE D'ARTEMIS-NUIT

Le ciel sombre de la nuit est éclairé par la lune. Ils sont dans une forêt aux feuilles vert opalines. Des lianes pendent des arbres. À gauche de la petite demeure, une rivière s'écoule d'un moulin hydraulique, des racines grimpantes entourent les fenêtres. On entend une cascade qui projette dans l'air des particules vaporeuses.

17. INT-DOMAINE D'ARTEMIS-NUIT

Ils suivent l'hôte, les faisant entrer dans la demeure. Ils sont dans un hall d'entrée où le sol est circulaire. La lumière tamisée provenant des lanternes, leur procurant un sentiment de bien-être. Il y a peu de meubles en bois. Semblable à l'intérieur du Mont Olympe, des peintures aux cadres dorés relatent les quêtes d'Artémis. Ils montent un escalier de chêne magnifiquement sculpté dans le bois. Une fois sur le palier, elle leur montre leur chambre. Le jeune dieu s'approche de la chambre puis sa demi-sœur leur souhaite

bonne nuit.

Il entre, fermant la porte. Il aperçoit une grande alcôve et au-dessus du lit, une fenêtre qui a une vue sur la forêt. Il soupire, trouve une armoire dans laquelle des khitons pour les dieux sont pliés. Il décide de se laver et Argos se couche, ses iris totalement guéris.

Les jours passent dans la demeure d'Artémis sans qu'ils aient la moindre nouvelle de Zeus. Mais le jeune dieu ne s'en inquiète pas pour autant, étant témoin de la métamorphose de son paternel. Les deux compagnons ainsi que sa demi-sœur font des entraînements à l'épée et à l'arc pour passer le temps. Ils apprennent à connaître la déesse de la chasse possédant une personnalité optimiste. Quelque temps plus tard, l'hôte leur apprend que le banquet est prêt, que les dieux ont hâte de rencontrer lui et ses compagnons. Le jeune dieu pense à Naranwe, l'alfar si distant qu'il ne leur a adressé le moindre manuscrit sur ses activités ou sur son état actuel. Ils prennent donc la direction en sens inverse, utilisant le portail lunaire.


18. INT- MONT-OLYMPE-NUIT

Ils se trouvent de nouveau devant l'Olympe. Ils traversent la galerie puis entendent des sons de voix provenant de l'une des salles qui est effectivement ouverte.

ARTEMIS

Bienvenue dans la Salle d'Apparat.

Elle les laisse entrer dans la grande pièce où treize dieux sont conviés. Naranwe ainsi que Miryan furent



présents. D'immenses statues de bronze à l'effigie des divinités sont contre les murs qui sont décorés de draperies bleues et blanches. Des luminaires illuminent la salle. Une grande nappe rouge borde la table rectangulaire chargée de mets délicieux dont le nectar et l'ambroisie. Argos aperçoit son paternel qui l'interpelle. Le jeune dieu s'approche de Zeus qui l'invite à la table principale. Il lui adresse un sourire bienveillant en lui remerciant de l'avoir sauvé de la mort. Son fils lui répond que son devoir est avant tout de protéger la famille et ses compagnons qui sont précieux. Zeus lui fait une accolade puis desserre son étreinte. Il se lève en s'adressant aux invités.

ZEUS

Chère famille, chers compagnons. Je suis heureux de pouvoir vous réunir en cette nuit de festivité afin de pouvoir rencontrer mon fils ici présent. Argos et ses compagnons ont bravé tous les dangers pour récupérer la relique qui a causé bien des dommages aux Hommes. Ils nous ont rapporté la boîte de Pandore, elle m'a sauvé de ma destruction et je leur en suis éternellement reconnaissant.

Les dieux les acclament du triomphe de cette quête périlleuse.

DIVINITÉS

Longue vie à Argos et ses compagnons, longue vie à Zeus.

FIN

