

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

J. Butterfield, D. Honigmann et Ph. Parker

L'Odyssee d'Althéos

Chroniques Crétoises



folio
junior

J. Butterfield, D. Honigmann et P. Parker

L'Odyssée d'Althéos

Chroniques Crétoises/3

Traduit de l'anglais par Arnaud Dupin de Beyssai

Illustrations de Dan Woods

Gallimard



Vous êtes Althéos

Une fois à bord de votre navire, vous êtes chaleureusement accueilli et félicité par le capitaine car les sept jeunes gens et les sept jeunes filles qui ont pu également s'échapper de leur côté, vous croyaient déjà mort. Vous lancez un clin d'œil à l'adresse de celle qui ressemble à votre mère et elle vous répond d'un aimable sourire. Pendant que le capitaine vous conduit à votre cabine sous le pont, l'équipage commence à s'éloigner à force de rame de cette île inhospitalière. Installé à la poupe, vous jetez un dernier regard à cette Crète d'où, arrivé adolescent et mûri par les épreuves du labyrinthe, vous repartez en prince et en époux, affublé d'un nouveau surnom : Althéos le Vengeur ! Et, déjà, là-bas à l'horizon, se lèvent les vents de la discorde... Dans ce Troisième Livre des Chroniques Cretoises, vous êtes Althéos, ce héros grec à la mission presque surhumaine qui devra souvent affronter bêtes sauvages et mortels et gagner les faveurs des dieux. Les années à venir seront terribles et vous serez, seul, maître de votre destin. Comprenez bien que les paragraphes qui constituent ce livre n'ont aucun sens lus dans un ordre numéroté. A la fin de chaque paragraphe, vous devrez choisir entre différentes directions ou diverses actions et vous rendre au numéro de paragraphe que votre choix a déterminé. Il est essentiel que vous ne lisiez que les paragraphes qui vous sont indiqués. Ne pas respecter ce principe n'amènerait que confusion et, perdant le fil de votre aventure, vous en perdriez tout le plaisir. Si aucune destination n'est indiquée à la fin d'un paragraphe, cela signifie que vous êtes mort. Dans ce cas, Althéos renaissant, vous devrez recommencer l'aventure au Premier Livre des Chroniques Cretoises (*La Vengeance d'Althéos*), tous vos points rétablis à leur valeurs initiales, votre équipement à nouveau complet et tous les dieux neutres à votre égard, ou à la rigueur, au paragraphe 1 de ce Livre. Vous n'avez besoin que d'un crayon, de papier et de dés pour vivre ces nouvelles aventures d'Althéos, vos aventures !

Force, Protection, Honneur et Honte

Avant de vous lancer dans cette aventure, il vous faut savoir un certain nombre de choses. Votre habileté au combat, vos relations avec dieux et mortels et votre personnalité sont définies par quatre valeurs : Force, Protection, Honneur et Honte. Comme leurs valeurs respectives peuvent changer au cours du jeu, il est nécessaire d'en tenir un compte rigoureux. A cet effet, vous trouverez en page 26 une *Feuille d'Aventure* : vous pouvez la photocopier et l'utiliser pour noter les détails d'une aventure. Vous remarquerez aussi sur cette feuille un emplacement réservé à votre Condition Physique. Au départ, vous êtes Indemne ; au fur et à mesure des blessures qui vous sont infligées, vous êtes successivement Blessé, Grièvement Blessé puis, enfin, Mort. A chaque fois que l'un de vos adversaires ou que vous-même, Althéos, êtes touché, la Condition Physique du personnage concerné se dégrade et descend d'une case (d'Indemne à Blessé, de Blessé à Grièvement Blessé, de Grièvement Blessé à Mort). Mais prenez bien garde à vous car, dans la plupart des cas, la Mort vous sera fatale ! *La Feuille d'Aventure* vous servira également à noter l'équipement et les armes que vous transportez, les objets que vous recevrez au cours de votre aventure et, selon les cas, si les dieux vous sont favorables ou défavorables. En bref, cette *Feuille d'Aventure* vous permet de noter tout ce qu'il est important de savoir quant à votre condition physique et intellectuelle et vos rapports avec le monde extérieur. A un moment donné votre Force correspond à la somme de votre habileté naturelle au combat et de l'arme la plus puissante que vous transportez. Ces points additionnés vous permettent de déterminer vos capacités à blesser ou tuer votre adversaire. La Force naturelle d'Althéos est de 4 points mais elle augmente en fonction de l'arme qu'il manie. La Protection, elle, correspond à votre habileté à l'esquive ajoutée aux points de Défense que vous apporte la cuirasse dont Althéos est revêtu. Althéos possède au départ de l'aventure 10 points de Protection. Supposons qu'il porte un casque et des jambières : les jambières donnent 1 point de Protection et le casque 2 points. Sa Protection est donc de 13 points (10 + 2 + 1). La Protection sert, au cours des combats, à

déterminer la possibilité qu'a un adversaire de blesser Althéos. L'Honneur est une valeur fondamentale pour un héros tel qu'Althéos. Elle reflète son attitude vis à vis de ses compatriotes et de son dieu protecteur. Sans Honneur, il n'est qu'un paria : son dieu tuté-laïre pourra refuser de l'aider lorsqu'il l'invoquera (sauf si, comme parfois, cette aide est automatique) ; ses compatriotes le mépriseront et chercheront à lui causer du tort. Althéos commence l'aventure avec le nombre de points d'Honneur obtenus au cours du précédent Livre des Chroniques Crétoises (à moins que vous ne commenciez par celui-ci, auquel cas ce nombre vous sera indiqué dans les premiers paragraphes). Ces points peuvent augmenter ou diminuer au gré des circonstances mais jamais être intérieurs à zéro. Si vous n'avez plus d'Honneur, vous ne pourrez récupérer de points qu'en invoquant Zeus (voir plus loin) ou en utilisant un des moyens particuliers décrit dans le texte. Les points d'Honneur sont obtenus à la fin d'un combat victorieux. Ils peuvent servir à invoquer les dieux ou pour augmenter temporairement vos points de Force ou de Protection au cours d'un combat. Autre concept social important à l'époque de la Grèce Antique, cadre de cette aventure, la Honte. La Honte, dont la valeur initiale correspond au nombre de points obtenus au cours de l'aventure précédente (si vous n'y avez pas joué, cette valeur vous sera indiquée dans les premiers paragraphes), ne peut jamais s'effacer sauf en d'exceptionnelles circonstances (que détaille le texte). Ces points s'acquièrent lorsqu'Althéos commet des crimes culturels ou sociaux tels que tuer un adversaire qui s'est rendu, fuir le combat ou éviter volontairement un acte héroïque. Les crimes capitaux comme le parricide, l'inceste, ou encore le manque d'entretien de la cuirasse sont pénalisés plus lourdement. Si son total de points de Honte est supérieur à celui des points d'Honneur, sa conscience de héros le tourmentera et le poussera à s'éventrer lui-même avec une dague — s'il en possède une — à moins que Zeus, le père des dieux, ne le foudroie et n'envoie l'âme d'Althéos se lamenter dans les profondeurs des enfers, le sombre royaume d'Hadès. Dans ce cas pré-as. il lui sera absolument impossible de ressusciter. Si, au milieu d'un combat, le total de ses points de Honte est supérieur

à celui de ses points d'Honneur, il ne se passera rien avant la fin du combat ; de cette façon, les points d'Honneur obtenus par la victoire pourront éventuellement sauver Althéos d'un horrible destin.

Combats

Les combats ont lieu lorsque vous rencontrez un homme ou un animal capable de combattre. Vous devrez toujours en noter le déroulement sur un papier, non seulement par commodité mais aussi parce que vous pourriez avoir à vous rendre à un autre paragraphe. Vous devez également noter les blessures reçues par votre adversaire. Le combat se déroule dans une série d'attaques et de contre-attaques. Althéos a toujours le bénéfice de la première attaque sauf s'il accomplit ou tente d'accomplir une autre action comme d'invoquer les dieux ou de se servir d'un objet magique ; dans ce cas, l'adversaire à l'initiative du premier coup. Le combat se déroule ainsi :

Vous jetez deux dés Au chiffre obtenu, vous ajoutez la Force d'Althéos et les points de Force des armes choisies (notez que, généralement, une arme ne protège pas et qu'une pièce de cuirasse n'a pas de force par elle-même). Si le total est égal ou supérieur au total des points de Protection de l'adversaire (force naturelle + cuirasse), Althéos le blesse. La Condition Physique de votre adversaire se dégrade alors : s'il était Indemne, il est maintenant Blessé ;

s'il était Blessé, il est alors Grièvement Blessé, et s'il était Grièvement Blessé, il meurt et le combat se termine aussitôt. Si le résultat obtenu par le lancer des dés est 11 ou 12, Althéos blesse automatiquement son adversaire, quelque soit sa propre Force ou la Protection de son adversaire. Althéos peut ainsi avoir sa chance en face des plus redoutables adversaires. A l'inverse, si Althéos tire 2 ou 3, cela signifie automatiquement que son adversaire a pu esquiver le coup porté. Ce dernier combat exactement de la même manière, sauf s'il s'agit d'un adversaire non-humain (qui ne possède pas d'armes ou de cuirasse et que

pourrez reconnaître à l'astérisque * placé entre parenthèses devant ses points de Force). Si Althéos est attaqué par plus d'un adversaire à la fois, le déroulement du combat est légèrement différent. Althéos les affronte les uns après les autres mais la Force de chacun d'eux augmente de 1 point pour chaque compagnon survivant à côté de lui. Par exemple, si Althéos affronte trois loups (de Force 2 et de Protection 12), le premier des loups possède alors une Force de 4, le second de 3 et le troisième de 2 (la sienne propre puisqu'aucun autre loup ne vient après lui). Lors de tels combats, un adversaire Grièvement Blessé est écarté ; s'il en reste, ses compagnons Indemnes poursuivent le combat ; si tous sont Grièvement Blessés, vous trouverez les instructions nécessaires dans le texte.

Le combat se poursuit jusqu'à ce qu'une des parties en présence meure ou se rende. Une fois qu'Althéos ou qu'un de ses adversaires est Grièvement Blessé, la blessure reçue l'empêche bien entendu de lutter efficacement. Celui qui souffre d'une telle blessure ne lance alors plus qu'un seul dé au lieu de deux. Dans ce cas précis, tirer 1 signifie automatiquement que vous avez manqué votre adversaire, mais tirer 6 ne signifie pas pour autant que vous avez blessé votre adversaire. Si, et seulement si tous les combattants sont Grièvement Blessés alors il leur est permis de jeter 2 dés au lieu de 1 jusqu'à la fin du combat. Une fois qu'un des combattants est Grièvement Blessé, ses chances de survie sont extrêmement réduites. Dans ce cas et contre un adversaire humain, Althéos a la possibilité de se rendre. L'adversaire accepte presque toujours (le texte vous dit exactement dans quels cas il accepte ou non) ; non seulement Althéos se trouve pénalisé de 1 point de Honte pour sa lâcheté mais, de plus, il doit donner en guise de tribut à son vainqueur l'élément de sa cuirasse le plus important et son arme la plus puissante (en fonction de leur Force ou Protection respective, la meilleure ayant la plus grande valeur) avant de pouvoir fuir. Si un adversaire se rend, Althéos doit accepter ou être pénalisé de 2 points de Honte. Il peut alors dépouiller son adversaire de l'arme ou de la pièce de cuirasse qu'il désire, en gardant à l'esprit qu'il ne peut revêtir deux pièces de cuirasses identiques (deux casques, par exemple) bien qu'il

puisse en avoir de rechange. C'est à nouveau par le texte que vous saurez si un adversaire se rend ou non. Si Althéos est Indemne ou Blessé (mais pas Grièvement), il peut tenter de battre en retraite. Chaque tentative lui coûte 1 point d'Honneur, indépendamment du résultat. Une retraite réussit si vous tirez entre 1 et 4 et échoue avec 5 ou 6, à moins qu'il n'y ait une autre indication dans le texte. Une tentative réussie pénalise de 1 point de Honte et vous devez vous rendre au numéro de paragraphe qui vous est indiqué. Si vous échouez dans votre tentative, vous n'aurez plus la possibilité de fuir et le combat devra se poursuivre jusqu'à la mort ou la soumission.

Les points d'Honneur jouent un rôle important dans le déroulement du combat. Althéos peut, si c'est son tour, les utiliser pour augmenter sa Force. Par exemple, si son Honneur est de 14 et sa Force de 9 (habileté naturelle + gains précédents), il peut ajouter 2 de ses points d'Honneur (qui se réduisent alors à 12) à son nombre de points de Force (qui passent alors à 11 points pour un tour seulement). Après le lancer des dés de l'attaque, la Force reprend sa valeur initiale mais les points d'Honneur utilisés sont irrémédiablement perdus. De la même manière, lorsque c'est à son adversaire de jeter les dés, Althéos peut, et pour un tour seulement, augmenter sa Protection en réduisant ses points d'Honneur d'un nombre équivalent. Vous pouvez utiliser cet artifice aussi longtemps qu'Althéos possède des points d'Honneur. Si Althéos est victorieux, il bénéficie alors de points d'Honneur dont le nombre exact est indiqué dans le texte. De plus, sa Condition Physique se rétablit totalement et il se retrouve Indemne à la fin de chaque combat auquel il survit.

Exemples de Combats

Althéos, équipé d'une lance (Force 3, Protection 1) et d'un casque (Protection 4), son Honneur étant de 10 et sa Honte de 0, rencontre un lion (Force 5, Protection 15). En combat, Althéos a donc 7 points de Force (4 + 3) et 15 points de Protection (10 + 4 + 1).

Althéos décide de combattre (au lieu, par exemple, de prier les dieux) et attaque donc le premier. Il doit faire un 8 pour blesser le lion car, ajoutés à ses 7 points de Force, il égalerait la Protection du lion (15). Il tire 6 et manque le lion. Le lion, lui, a besoin de faire 10 pour toucher. Il tire 11 et Althéos est alors Blessé. Althéos attaque à nouveau. Cette fois Il fait 9 et, à son tour, le lion est Blessé.

Le lion a encore besoin de faire 10 pour toucher. Il tire 10 si bien qu'Althéos est maintenant Grièvement Blessé et ne peut désormais plus jeter qu'un seul dé. Althéos a maintenant besoin de faire 8 pour blesser le lion mais, comme cela est impossible avec un seul dé, il décide par conséquent de se servir de quelques points d'Honneur. Il en prend 3 et fait ainsi temporairement passer sa Force au niveau de 10. Maintenant, Althéos n'a plus besoin que de faire 5. Il tire 6 et Blesse Grièvement le lion. Celui-ci ne possédant aucun point d'Honneur ne peut donc plus blesser Althéos. Althéos le tue le tour suivant en utilisant à nouveau quelques points d'Honneur et bénéficie finalement de 6 points d'Honneur pour cette victoire. Sa Condition Physique se rétablit et il est à nouveau Indemne. Un peu plus loin, Althéos rencontre deux Crétois, tous deux ayant 7 points de Force et 14 points de Protection. Ils possèdent chacun massue et bouclier. Les points d'Althéos sont comme précédemment de 7 points de Force et 15 points de Protection. Il a obtenu 1 point de Honte mais son Honneur est maintenant de 12 points. La Force effective du premier Crétois est de 8 points (7 + 1) à cause de la présence d'un compagnon à ses côtés. Althéos, se jugeant largement défavorisé, tente de battre en retraite. Il jette les dés, fait 5, par conséquent échoue et perd 1 point d'Honneur. C'est maintenant au premier Crétois d'attaquer puisqu'Althéos a perdu l'initiative par sa tentative de fuite : il a besoin de faire 7 pour blesser Althéos mais il tire 3 ce qui, de toute façon, signifie automatiquement un coup manqué. Althéos tire 9 et blesse le Crétois puisque ces 9 points ajoutés à ses 7 points de Force dépassent les 14 points de Protection du Crétois. Le Crétois est Blessé puis tire 5 et manque à nouveau.

Althéos jette les dés et touche encore le Crétois qui, maintenant Grièvement Blessé, s'enfuit en laissant son compagnon poursuivre le combat. Ce dernier, désormais seul, n'a plus que 7 points de Force et 14 points de Protection. Il attaque Althéos. N'ayant besoin que de faire 8 ou plus pour le blesser, il tire 11 et Blesse Althéos. Althéos a besoin de faire 7 pour toucher mais tire 5 et rate le Crétois. Le Crétois tire 3 et manque automatiquement. Althéos aimerait pouvoir battre en retraite mais ne peut le faire car il a déjà échoué précédemment. A la place, il prend 5 de ses points d'Honneur et bénéficie alors de 12 points de Force. Il n'a besoin alors que de faire 2, ou plus, pour blesser son adversaire. Il tire 2 mais cela signifie un coup manqué (puisque 2 ou 3 signifie automatiquement un coup manqué) et perd ses 2 points d'Honneur. Ses points d'Honneur sont maintenant de 6 et sa Force à nouveau de 7 points. Le Crétois tire 4 et rate encore. Althéos tire 12 et le blesse automatiquement. Le Crétois Blessé fait un 10. Ajouté à ses 7 points de Force, cela fait 17 points, c'est-à-dire plus que le nombre de points de Protection d'Althéos ; il touche donc Althéos qui est maintenant Grièvement Blessé. En désespoir de cause, Althéos utilise encore 5 points d'Honneur pour augmenter sa Force et la faire passer à 12, si bien qu'il n'a besoin que de tirer 2 (avec un seul dé car il est Grièvement Blessé) pour blesser son adversaire. Il tire 4 et réussit à le toucher. Les deux Crétois sont maintenant Grièvement Blessés.

Althéos se réjouit alors en pensant que les deux Crétois vont se soumettre. En se rendant au numéro de paragraphe concerné, il découvre malheureusement que les deux Crétois sont de fanatiques défenseurs du labyrinthe de Minos et qu'ils ne se rendront donc jamais. Comme les combattants ne peuvent mutuellement se blesser — les Crétois n'utilisent plus qu'un dé et Althéos ne veut plus prendre d'autres de ses points d'Honneur car, d'une part, son Honneur aurait alors une valeur inférieure à celle de ses points de Honte, et d'autre part, s'il rate, il mourra — les deux parties ont le droit de tirer deux dés au lieu d'un. Même si Althéos est victorieux, le peu d'Honneur qui lui reste risque de lui poser des problèmes ; peut-être devra-t-il invoquer Zeus...

Les Dieux

Les dieux font partie intégrante de la vie quotidienne d'Althéos. Au début de son aventure, il doit choisir de se placer sous la protection d'Arès, d'Athéna, de Poséidon, d'Apollon, d'Aphrodite ou d'Héra. Pendant son odyssée, il devra veiller à ne pas s'attirer le courroux des autres dieux. Au-dessus de tous, dieu suprême et impénétrable, Zeus ne pourra aider Althéos qu'une seule fois au cours de toute l'aventure. En dehors de ce panthéon, il existe beaucoup d'autres dieux, déesses et esprits mineurs dont il est également préférable d'éviter la colère. Dans le cas où Althéos s'est choisi un dieu tutélaire (soit dans les Livres précédents soit dans les premiers paragraphes de celui-ci), la situation d'Althéos est fonction de son Honneur ; à certains moments, il pourra demander de l'aide à un des dieux : si le dieu indiqué est son dieu protecteur, celui-ci pourra demander à Althéos quelques points d'Honneur (parfois un nombre aléatoire) avant de lui accorder sa faveur ; si Althéos n'a pas assez de points d'Honneur, il devra revenir au numéro de paragraphe où le choix lui avait été offert mais il perdra 1 point d'Honneur. Tombé à 0, il ne lui est plus possible de regagner de points d'Honneur si ce n'est en invoquant Zeus ou grâce à certains artifices. Lorsque le dieu indiqué n'est pas son dieu protecteur, il pourra être soit Favorable (F), soit Neutre (N) soit Défavorable (D) à l'égard d'Althéos. Au départ, tous les dieux ont une attitude Neutre — sauf son dieu tutélaire — mais cette attitude peut évoluer au cours de l'aventure en fonction des actes qui les apaiseront ou les irriteront. Althéos ne pourra invoquer Zeus qu'une seule fois au cours de chaque aventure. La conséquence dépendra du choix d'Althéos :

1. Dans la mesure où le total des points de Honte d'Althéos n'est pas supérieur à ses points d'Honneur (ce qui entraîne aussi la mort), Zeus ressuscite Althéos au numéro de paragraphe indiqué dans le texte avec tout son équipement, ses points de Honte à 0 et ses points d'Honneur à 1. Lorsque Zeus vous sauve de cette

manière, ne vous étonnez pas de vous retrouver en un lieu différent : c'est un des moyens qu'a Zeus d'assurer votre sécurité.

2. Zeus accorde simplement de 1 à 6 points d'Honneur (jetez un dé).

3. Si son Honneur était à 0, Zeus peut le rétablir à 1 et permettre ainsi à Althéos de regagner des points d'Honneur.

4. Zeus peut ordonner à tous les dieux de revenir à une attitude Neutre à l'égard d'Althéos, indépendamment de leurs sentiments précédents. Souvenez-vous que l'intervention de Zeus est extrêmement rare et ne peut se produire qu'une seule fois pour toutes, même si le texte vous en offre plusieurs fois la possibilité.

Equipement

Bien que vous soyez un héros, vous partez à l'aventure légèrement équipé d'une massue (Force 1, Protection 0) et sans cuirasse. Au cours de votre aventure vous acquerrez d'autres équipements et vous devrez les noter soigneusement sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous ne pouvez posséder plus de deux éléments identiques de cuirasse (en plus de ceux que vous avez sur vous) dont les points de Protection ne pourront de toute manière pas s'additionner. En revanche, il n'y a pas de limites au nombre de petits objets que vous pouvez transporter. Cette règle n'empêche pas de revêtir un plastron, des jambières, un casque etc.. mais elle empêche de porter, par exemple, deux casques, deux plastrons, etc.

Consulter l'Oracle

A certains moments de l'aventure, vous pouvez agir différemment de ce qui est indiqué dans le texte. Ces actions possibles ne vous seront pas précisées par le texte lui-même, car cela impliquerait que vous avez un don de prescience réservé à certains voyants, mais si vous vous trouvez à un paragraphe dont le numéro est indiqué en italique (par exemple *476* au lieu de 476), vous pouvez courir le risque en ajoutant 20 au numéro de paragraphe où vous vous trouvez et en vous rendant au numéro obtenu ; ce procédé s'appelle : « Consulter l'Oracle ». Si jamais un héros de l'Antiquité n'avait pu penser à commettre un tel acte, vous devez payer le prix de cette erreur déjugé-ment soit en points d'Honneur soit en points de Honte (ou les deux). Notez bien que cette possibilité ne sera jamais indiquée explicitement dans le texte ; vous devez vous en souvenir et utiliser éventuellement cette faculté si le cas se présente. Maintenant, vous êtes prêts de partir. Rendez-vous au paragraphe numéro **1** et, que les dieux vous accompagnent !







La Feuille d'Aventure



	<i>Total de départ</i>		<i>Meilleure arme</i>		<i>Dieux</i>		
FORCE	4	+		=	PROTECTEUR :		
	<i>Total de départ</i>		<i>Cuirasse</i>				
PROTECTION	10	+	+	+	+	Favorable	Defavorable
HONNEUR	7						
HONTE	0						

<i>Armes et cuirasses</i>		<i>Notes</i>	<i>Blessures</i>
	F P	POSSESSION : Bijou d'Aéthra	INDEMNÉ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
MASSUE	1 0		BLESSÉ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
			GRIÈVEMENT BLESSÉ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
			MORT <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

	<i>Total de départ</i>		<i>Meilleure arme</i>		<i>Dieux</i>	
FORCE	4	+	3	= 7	PROTECTEUR : Apollon	
	<i>Total de départ</i>		<i>Cuirasse</i>			
PROTECTION	10	+	2 + 2 +	= 14	Favorable	Defavorable
HONNEUR	7				Dionysos	Héra
HONTE	0				Aphrodite	

<i>Armes et cuirasses</i>		<i>Notes</i>	<i>Blessures</i>
	F P	POSSESSION : Bijou d'Aéthra	INDEMNÉ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
MASSUE	1 0		BLESSÉ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
BOUCLIER	0 2	PAS DE PÉNALITÉS	GRIÈVEMENT BLESSÉ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
PLASTRON	0 2		MORT <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
GLAIVE	3 0		



1 Vous regardez partir Ariane, les cheveux gonflés
par le vent.

1

A l'été orageux a succédé un automne maussade. Allongé sur le pont du navire, vous observez la mer d'un air rêveur lorsque le capitaine vient vous parler.

Nous arrivons à Naxos en milieu de matinée, dit-il cette perspective semblant l'enthousiasmer. Je connais bien le prêtre du temple d'Artémis : il sera heureux de célébrer ton mariage avec la princesse. Vous souriez et vous gardez ses mains un instant entre les vôtres en signe d'amitié avant de retourner dans votre contemplation de l'océan. Le temple de Naxos est assez grand. Une simple enceinte de portiques et de propylées entoure le sanctuaire d'où, éclairée vivement par la lueur des brasiers, une statue de bronze de la déesse Artémis semble surveiller les denses et sauvages forêts de l'île. Tandis qu'accompagné d'Ariane vous grimpez la colline, le capitaine discute déjà avec le vieux prêtre et lorsque vous parvenez enfin au temple, il s'approche de vous avec un large sourire. — Lorsque le soleil sera au zénith, promet-il, vous serez mariés.

Ariane vous embrasse et s'éloigne avec deux des jeunes filles d'Athènes pour se préparer à la cérémonie. Vous la regardez partir, les cheveux soudain gonflés par un souffle de vent. Rendez-vous au [148](#).

2

Le navire s'est encastré entre les rochers comme un lièvre pris par les chiens se paralyse sans parvenir à s'échapper. Pendant un instant, tout semble immobile puis, soudain, vous entendez les membrures craquer dans un grand bruit de déchirure au moment où les falaises se rapprochent du bateau. Au milieu des cris d'horreur et d'angoisse des marins que les vagues écumantes qui s'écrasent sur le pont emportent dans les flots rougis de leur sang, vous vous précipitez vers l'un des bords en essayant frénétiquement de vous agripper aux rochers. La dernière chose que vous voyez est Vizhazid en sang qui jette un coffret de métal

dans la mer juste avant que les Symplegades ne resserrent leur prise. Si vous pouvez encore prier Zeus, rendez-vous au [241](#).

3

Le navire est prêt à appareiller immédiatement bien qu'il soit déjà tard dans l'après-midi. Le capitaine ne désire pas rester dans ce lieu de mauvais augure car, vous explique-t-il, comme les vêtements lavés dans une eau rougie du sang des guerriers en prennent la teinte pourpre, son bateau risque d'être maudit lui-même en s'attardant trop longtemps dans ce port détestable. Vizhazid ordonne au keleuste tyrien de frapper le rythme sur son tambour et, les hommes poussant alors en cadence sur leur rame, vous sortez du port. Rendez-vous au [52](#).

4

Agnostes, ayant ordonné à une de ses servantes d'aller chercher de nouveaux vêtements pour remplacer les vôtres, en lambeaux, vous êtes bientôt revêtu d'une tunique pourpre plus digne d'un fils de roi et vous entamez alors le récit de vos aventures. Agnostes, l'air préoccupé, tire sur ses longues boucles brunes en vous écoutant. Il hausse les sourcils à la nouvelle de la mort d'Egée et se lève brusquement, marchant de long en large dans la pièce en se redressant de toute sa taille.

— Maintenant, je dois partir, dit-il, sans se rendre compte que vous n'êtes ici que depuis peu. Oh, j'y pense, celui qui était à Trézène à ma place est revenu. Comment s'appelle-t-il déjà ? Ah oui, Paris!

On vous conduit alors dans votre chambre, somptueusement décorée de tentures et de draps de soie aux dessins de marines. Vous pouvez dormir (rendez-vous au [402](#)) ou explorer le palais (rendez-vous au [65](#)).

5

La déesse apparaît en un clin d'oeil. Retenant le bras du grand prêtre, elle murmure d'un air admiratif : — Quel dommage, ne croyez-vous pas ? Puis, tandis que les acolytes et les autres hiérarques tombent à genoux en signe d'obéissance et de piété, elle agite gracieusement la main pour vous dire que vous pouvez partir.

Une autre fois ! susurre-t-elle. Sans vous arrêter pour admirer Aphrodite, vous vous échappez rapidement de son temple de Paphos. Entendant des pas derrière vous, vous vous retournez pour découvrir que quelques esclaves vous ont imité et désirent que vous les meniez à la liberté. Rendez-vous au [84](#).

6

Il y a un peu d'argent dans le sac. Son propriétaire est sans doute mort. Lancez un dé. En ajoutant 1 au résultat obtenu, vous saurez le nombre d'oboles que vous y avez trouvé. Dans tous les cas, vous êtes pénalisé de 1 point de Honte pour ce vol. Rendez-vous au [311](#).

7

Votre corps vous semble devenu aussi léger qu'une plume lorsque le père des dieux vous dépose doucement sur le sol. Vous ne souffrez que de quelques contusions et égratignures. En fouillant les buissons dans lesquels une de vos sandales s'est perdue, vous vous faites piquer par un insecte. Tout en suçant la piqûre, vous repartez vers Pélion. Rendez-vous au [189](#).

8

Vous frappez une nouvelle fois et la créature du blé s'effondre. La scène semble vaciller et, lorsque vous étendez la main pour la maintenir au sol, vous n'attrapez qu'une plaque de bois sur laquelle est gravé un épi de blé. symbole de la fertilité de la terre. Récupérez les points d'Honneur perdus pendant le combat. S'il

s'agit de la troisième bête que vous avez combattu et vaincu, rendez-vous alors au [346](#). Sinon, vous devez vous occuper de l'eau (rendez-vous au [149](#)) ou du feu (rendez-vous au [107](#)).

9

Les vagues vous emportent loin de la route suivie par votre navire. Vous flottez entre deux eaux, environné des squelettes blanchis et rongés de marins morts noyés. Peut-être est-ce également le sort qui vous est réservé... Car sans arrêt de nouvelles vagues déferlent et vous submergent malgré vos efforts pour vous maintenir à la surface. Si vous désirez invoquer votre dieu protecteur, rendez-vous au [286](#). Sinon, rendez-vous au [123](#).

10

Quelques jours avant d'être en vue de Troie, vous apercevez déjà faiblement sur l'horizon les tours de la grande cité. Orésander vous informe que vous n'y ferez que deux jours d'escale et que vous aurez donc peu de temps pour visiter. Rendez-vous au [37](#).

11

Vous reculez en cherchant à éviter l'affrontement fatal mais vous vous heurtez à quelque chose de dur. Vous retournant rapidement, vous vous trouvez face aux gigantesques mandibules d'une fourmi-braise prêtée à vous déchiqueter. La chaleur émanant de la créature est étouffante, vous donnant ainsi un avant-goût du feu des Enfers.

12

Acceptez-vous de retourner à Trézéne avec Vizhazid (rendez-vous au [443](#)) ou préférez-vous attendre l'arrivée d'un autre navire qui vous ramènera dans votre patrie (rendez-vous au [35](#)) ?



14 *Quel objet allez-vous gagner : un crapaud en ivoire ou un peigne d'ambre ?*

13

Vous perdez un des objets gagné au cours de la première partie et vous retournez au [106](#) pour rejouer. Si vous n'en avez pas, donnez une obole et retournez au [106](#) Si vous n'avez pas d'obole, rendez-vous au [91](#)

14

Lancez deux dés. En fonction du résultat, vous gagnez:

2	1 point d'Honneur pour votre agréable compagnie.
3-5	Un anneau de cuivre.
6	Un petit objet de jade.
7	Un petit saphir.
8	Un peigne d'ambre.
9-11	Un crapaud d'ivoire.
12	Un glaive (Force 2, Protection 1).

Les objets correspondant à un tirage compris entre et 12 ne peuvent être gagnés qu'une seule fois. Si vous possédez déjà cet objet, vous ne rejouez pas et vous ne gagnez rien. Après avoir joué, rendez-vous au [401](#).

15

Le chemin est parfois escarpé et vous avez bientôt des ampoules et des égratignures aux pieds et votre bras se met à saigner. Vous appliquez alors une feuille d'arbre sur la plaie et, comme par la volonté d'un dieu, le sang s'arrête aussitôt de couler. Poursuivant l'ascension, vous vous apercevez que la campagne, verte auparavant, prend maintenant des allures de désolation avec les champs comme brûlés et dévastés et les herbes roussies. Les épineux qui ont poussé étouffent les arbres d'Asclépios le Guérisseur et le Mont Pélion lui-même semble gagné par ce désastre. Juste au moment où vous alliez abandonner et redescendre la montagne, vous entendez une puissante voix grave et grondante hurler de douleur qui semble provenir d'une

grotte dans les rochers qui sont en surplomb. Vous pouvez y grimper mais l'escalade sera difficile. Y montez-vous (rendez-vous au [301](#)) ou entamez-vous la descente (rendez-vous au [520](#))?

16

Dès la sortie du port, le navire taille rapidement sa route dans les vagues en laissant derrière lui un profond sillage d'écume. Mais dès l'après-midi de ce premier jour, un formidable orage se lève et le vent se met à souffler, les cruels courants de l'océan se jouant du bateau comme d'un vulgaire morceau de bois. Quatre jours et quatre nuits durant, le navire est assailli par les flots avant d'être finalement ramené vers la terre. Malheureusement, Althéos le Vengeur, vous n'atteignez pas la côte si aisément car une gigantesque lame vous emporte par-dessus bord et vous jette à la mer. Vous avez à peine le temps d'entendre les cris des marins qui tentent de vous sauver. Rendez-vous au [167](#).

17

La traversée du golfe Pagassitique prend plusieurs heures et tous les passagers doivent prêter la main pour écoper l'eau qui s'infiltré. Un instant, il semble que le bateau soit sur le point de sombrer mais son barreur si peu aimable affecte de n'être pas concerné, se contentant de grommeler des injures variées contre les « orientaux ». Les autres passagers sont, pour la plupart, des pèlerins de Thrace et de Thessalie en route vers Delphes, et ils se taisent prudemment. Finalement, vous accostez sur l'autre rive et là sur le quai, vous reconnaissez Markos, le marchand phénicien en train de vendre des petites statuettes d'ivoire d'Apollon. En jurant, vous tentez de remonter sur le bac mais vous en êtes aussitôt repoussé.

Salut, fils d'Egée ! hurle Markos de loin, oubliant la peine que vous cause le rappel du nom de votre père. Il s'approche et vous emmène un peu à l'écart de la foule des pèlerins. En fait, ce n'est pas Apollon mais Baal, un dieu tyrien, dit-il en montrant ses

statues. Tant pis pour eux ! D'ailleurs, ils ne feraient pas la différence même si elles avaient quatre têtes ! Vous tentez désespérément de vous libérer de Markos mais il vous tient fermement.

— Viens voir mes amis, poursuit-il. Ils sont Achéens mais tu le savais déjà.

Entre-temps, vous vous êtes approché de quatre hommes, puissamment armés de glaives et de lances, une cuirasse les protégeant complètement. Les crinières de leur casque ondulent au vent.

— J'en ai assez, dit l'un d'eux. Jouons aux dés.

Vous réalisez soudain que c'est à vous qu'il s'adresse.

Oh oui ! accepte Markos avec enthousiasme. Voyons ce que tu vaudras.

— Quel jeu ? demandez-vous sans plaisir.

Oh, dit Markos en tapotant sa bourse, on appelle cela la toison d'or.

Jouez-vous aux dés avec ces Achéens (rendez-vous au [401](#)) ou refusez-vous leur offre, soit parce que vous préférez garder votre argent soit que vous n'en ayez pas (rendez-vous au [404](#)).

18

Vous vous précipitez hors du bâtiment en bousculant les acolytes qui se trouvent sur votre chemin. Mais la foule est encore là et vous ne pouvez pas passer. Vous vous retournez vers le temple délabré juste au moment où Arissia en sort. Possédée par la déesse, ses yeux brillent et sa chevelure semble de flammes ; elle ne vous reconnaît pas. Rendez-vous au [262](#).

Vous vous approchez de l'un des passants en déclarant :

— Je suis Althéos, conduis-moi au palais. Mais la réponse, surprenante, est un furtif :

— Ne dis pas ce nom : Thésée l'a interdit.

— De quel Thésée s'agit-il puisque Thésée est mort ? demandez-vous.

— Du fils du général Etékon. Il a pris le pouvoir ! répond l'homme avant de déguerpir, de peur apparemment d'être vu en train de parler à un fou tel que vous.

Sale, les traits creusés par la mer. barbu, vous marchez incognito dans les rues d'Athènes, serrant étroitement autour de vous votre manteau èlimé pour vous protéger du vent et de la pluie. Les passants vous évitent comme si vous étiez un mendiant ou un lépreux. Finalement, vous entrez en titubant dans une auberge. Alors que vous vous apprêtez à vous sécher près du feu, l'aubergiste se précipite sur vous, vraisemblablement pour vous jeter dehors; mais, avant qu'il n'en ait le temps, vous êtes entouré par un groupe d'hommes prématurément vieillis et de grasses matrones qui vous entraînent à leur table et vous abreuvent de vin et de questions. L'aubergiste se retire, adouci, et vous sirotez avec plaisir le vin épicé, tout en vous demandant qui sont ces gens accueillants. Puis soudain, vous les reconnaissez : ce sont les jeunes gens et les jeunes filles qui vous avaient accompagné à Knossos et que vous avez sauvé du Minotaure. Mais le temps a pris sa revanche. Les muscles adolescents se sont transformés en graisse, la chair bronzée s'est flétrie. Les hommes se dégarnissent ou grisonnent et les fossettes des femmes sont maintenant des rides. D'après ce qu'ils disent, vous comprenez que la cité les a rejetés. Aucun n'a été reçu en héros et l'un des jeunes gens a même été lapidé. Aujourd'hui, ils remâchent amèrement leur ancienne gloire ; sept ans et demi après être rentrés à la maison, les six jeunes gens et les cinq jeunes filles survivants continuent

d'affronter l'obscurité du labyrinthe de Knossos. La fille qui, jeune, vous rappelait votre mère se met à vous sourire et quelque chose dans ce rictus édenté. à moins que ce ne soit le vin, fait soudain se rompre le charme de ce passé heureux. Comme un homme venu saluer sa grand-mère et qui, horrifié, la découvre morte, vous vous levez précipitamment et fuyez dans la rue, un goût amer dans la bouche. Vous quittez Athènes aussi vite que vous le pouvez et vous reprenez la route de Trézène. En chemin, le temps s'améliore légèrement et vous commencez à marcher avec plus de confiance, votre esprit se libérant à mesure que le souvenir d'Athènes s'efface. Un fermier juché sur un petit char à banc vous rattrape. Lui demandez-vous de vous prendre (rendez-vous au [335](#)) ou le laissez-vous passer tranquillement rendez-vous au [414](#)) ?

20

Voyant que vous avez l'intention de combattre, les

hommes reculent et se préparent. Lorsque vous vous rapprochez pour attaquer, l'un d'eux pousse un cri perçant. Les hommes possèdent 4 points de Force et 0 de Protection chacun et ils portent une lance qui leur procure 2 points de Force et 2 de Protection. Vous ne pouvez fuir. Si vous abandonnez le combat, rendez-vous au [69](#). Si vous mourez et que Zeus vous sauve, rendez-vous au [214](#). Si vous Blessez Grièvement vos deux adversaires, rendez-vous au [541](#).

21

Nous quittons Naxos immédiatement ! annoncez-vous au capitaine. Il vous regarde et son sourire disparaît dès qu'il s'aperçoit que vous êtes sérieux.

Mais... et la princesse Ariane... En un éclair, votre glaive jaillit de son fourreau, la pointe sur sa poitrine.

- Immédiatement, j'ai dit, ou tu meurs. Lorsque le navire quitte enfin Naxos à grands coups de rame, vous vous effondrez dans

votre cabine en pleurant sans plus de retenue. C'est alors que le messager des dieux surgit à côté de vous.

Deux fois déjà j'ai dû te donner un message de l'Olympe, commence Hermès, et maintenant encore, mais pour la dernière fois. Tu as joué ton rôle : désormais, le Vengeur doit rentrer. Mais c'est un voyage commencé par une trahison et c'est la honte au cœur que tu devras voyager.

— Mais, Hermès, il n'y avait pas d'autre alternative.

— Cela ne change rien quand même ! ajoute Hermès en disparaissant pour toujours.

Si vous avez lu le Second Livre des Chroniques Crétoises, le *labyrinthe du Roi Minas*, rendez-vous au [353](#). Sinon, vous devez choisir un dieu qui vous protégera pendant votre voyage de retour. Si vous choisissez Aphrodite, déesse de l'amour, rendez-vous au [76](#). Si vous adoptez Apollon, dieu des prophéties, rendez-vous au [158](#). Si vous prenez Arés, dieu de la guerre, rendez-vous au [229](#). Si vous préférez Athéna, déesse de la sagesse, rendez-vous au [268](#). Si vous désignez Héra, reine des dieux, rendez-vous au [413](#). Si vous vous décidez pour Poséidon, dieu de la mer, rendez-vous au [508](#).

22

L'un des pêcheurs abandonne sa barque pour porter son panier de poissons sur le rivage, vous vous précipitez alors dans l'embarcation avec les autres esclaves et vous commencez immédiatement à ramer vigoureusement. Une fois sortis de la baie, le vent prend dans la voile, grossièrement taillée dans de la toile de sac, et vous avancez plus vite. Vous rappelant vos responsabilités envers les autres, vous inventoriez les provisions mais la seule nourriture que vous découvrez est du poisson en quantité, heureusement frais ; à part cela, les seules autres choses que le pêcheur a laissé à bord sont un rouleau de cordage et un petit pot de cire d'abeille. Vous expliquez que vous devez

aller en Italie avant d'être sauvé et les esclaves, maussades et confus, acceptent.

Mais le vent vous entraîne rapidement vers l'ouest et vous perdez bientôt la notion du temps et l'idée de votre position. Près de six semaines passent et vos provisions sont déjà presque épuisées. Rendez-vous au [168](#).



23

Si Aphrodite, déesse de l'amour, est votre protectrice, rendez-vous au [118](#). Sinon, rendez-vous au [162](#).

24

PARIS, fils de Priam. avait été abandonné, enfant, sur le Mont Ida où il fut recueilli par des bergers. Ayant réussi à découvrir ses véritables origines, le héros retourna à la cour de son père, se fit reconnaître au cours de jeux funèbres et fut accueilli avec joie par Priam. Ses frères en furent tellement contrariés que « roi troyen dut organiser un échange culturel entre Xgnostes et lui, et il en revient justement. Vous perdez 1 point d'Honneur et vous retournez au [4](#).

25

Vous êtes dépouillé de toutes vos armes et de votre cuirasse. Vous devez maintenant vous fustiger à quatre reprises. Le fouet est de 1 point de Force et vous attaquez votre propre Protection. Vous pouvez utiliser vos points d'Honneur pour renforcer votre Protection mais, comme d'habitude, vous devez en décider avant de lancer les dès. Si vous êtes Grièvement Blessé, rendez-vous au [220](#). Après quatre coups, rendez-vous au [66](#).

26

La femme vous regarde avec de grands yeux, murmure quelque chose qui se termine par « sophiste » et s'éloigne en courant, renversant presque un étalage de fruits. Vous n'avez plus qu'à demander au soldat. Rendez-vous au [187](#).

27

Vos doigts glissent et vous ratez votre prise. Pendant quelques secondes, vous vous balancez en équilibre précaire au-dessus du précipice puis, d'un suprême effort de volonté, vous parvenez à vous rétablir au bord de la falaise. C'est alors que vous découvrez pour qui vous vous êtes dérangé : une créature au corps de cheval mais dont le torse est humain, un centaure ! Celui-ci est encore magnifique bien qu'il soit vieux et faible. Il suffoque de douleur et vous remarquez qu'un peu de pus mêlé de sang s'écoule en jets brunâtres d'une large plaie au côté, noire déjà de sang coagulé, formant une petite mare sur le sol. Près de l'entrée de la grotte, vous apercevez un épieu de bois et une pointe de flèche brisée, sans doute jetée là après qu'il l'ait arrachée de sa blessure. — Aide-moi ! se plaint la pitoyable créature, d'une voix aussi ténue qu'un filet d'eau d'une rivière à sec. Je suis Chiron, disciple d'Asclépios. Un marchand phénicien s'est cruellement amusé à me lancer des pointes empoisonnées. Il riait en se moquant de moi mais l'une de ses flèches maléfiques m'a touché. Il s'appelle M...

La créature se met soudain à tousser horriblement en vomissant un jet de bile jaunâtre qui vient se perdre dans les poils drus de sa longue barbe grise. Dans ses yeux révulsés vous lisez un appel désespéré. Allez-vous aider le centaure (rendez-vous au [188](#)), prendre la lance, car vous n'êtes pas armé (rendez-vous au [166](#)) ou tout simplement l'abandonner (rendez-vous au [80](#)) ?



27 *Le centaure perd son sang par une large plaie
au côté.*

Vous trouvez facilement le temple. C'est un austère monument quelque peu délabré, couvert de liserons, de vigne vierge et de plantes grimpantes. Il n'y a pas de porte et vous pénétrez directement sous le propylée dans le sanctuaire où vous distinguez la statue de la déesse de la sagesse.

— Aide-moi Athéna ! suppliez-vous.

La statue semble vaciller et une lueur divine illumine son divin regard.

— Tu ne parviendras jamais chez toi, fils d'Ezée, avant que tu n'aies expié. Va trouver Circé, la maîtresse des arts secrets, dans l'île d'Aiaïé. Là seulement tu pourras être pardonné de ta faute dans la mort d'Agnostes. Mais, si tu préfères, tu peux te rendre au temple d'Arès à Olbia où le prêtre t'indiquera les rites de purification.

Sur ces mots, la statue reprend son apparence originelle et n'ajoute plus rien malgré votre insistance. Quittant le temple, vous vous précipitez vers le port où vous parvenez à embarquer pour Aiaïé sur un navire marchand de la flotte de Markos. Si Poséïdon vous est Favorable, ou s'il est votre protecteur, rendez-vous au [109](#) S'il vous est Défavorable ou s'il est Neutre à votre égard, rendez-vous au [169](#).

Environné d'effluves d'encens tyrien, le dieu Apollon vous apparaît, vêtu d'une somptueuse tunique rose, malheureusement tachée par du jus d'orange. Enfournant un nouveau quartier de fruit dans sa bouche, il dit :

— Je crois que tu devrais partir. Calypso est vraiment mauvaise. Du moins, je pense qu'elle l'est, ou l'a été ou le sera demain. Quelque chose de terrible pourrait se produire si tu ne construis pas un bateau pour t'échapper. Je ne peux pas l'aider dans cette

tâche car tu sais bien que bricolage et immortalité ne vont pas ensemble.

Puis, dans un envol de peaux d'orange, le dieu disparaît. retournant à ses parchemins et à ses prophéties. Rendez-vous au [352](#).

30

Vous détachez le plastron (2 points de Protection) d'un des hommes et vous lui prenez son glaive (2 points de Force et - 1 de Protection). Puis, frappant une dernière fois le plus gros homme, vous repartez directement et fièrement vers le navire. Les bandits vous remercient de les avoir épargnés mais vous ne leur prêtez aucune attention et bientôt, les rameurs peinant au rythme du tambour, vous repartez vers la cité de Troie. Vous gagnez 4 points d'Honneur pour votre victoire. Rendez-vous au [10](#).

31

Dès que vous êtes suffisamment près, les indigènes vous sautent dessus et, vous rouant de coups, ils vous attachent avec des lianes. Vous parvenez cependant à vous libérer un bref instant et vous en profitez pour frapper l'un des hommes en pleine poitrine. Plié en deux, il hurle de douleur. Vos ravisseurs sont surpris de votre riposte et vous parvenez presque à vous échapper lorsqu'un coup violent sur la tête vous assomme. Rendez-vous au [164](#).

32

Vous ordonnez à vos compagnons de contourner les îles mais ils semblent envoûtés. Saisissant alors une rame, vous vous mettez à pagayer vigoureusement vers le large mais, leurs mains vont cinq fois plus vite que vous. Vous avez l'impression d'être une mouche dans une toile d'araignée, essayant désespérément de s'échapper à mesure que la silhouette noire et menaçante du prédateur se rapproche. Rendez-vous au [242](#).

33

Zeus ne sauve certainement pas ceux qui sont morts en profanant le temple d'un des autres dieux. Les lois divines sont immuables, les violer menacerait sa position de maître des dieux. Aucun mortel ne vaut ce prix et vous moins que tous. Althéos le Vengeur.

34

Vous sentez brusquement une douleur violente à la poitrine. Vous voudriez étreindre la blessure mais vos mains sont paralysées. La plaie se met à rougir puis s'assombrit tandis que votre crâne semble éclater et que des bourdonnements atroces résonnent à vos oreilles. Vous tombez alors, le cœur déchiqueté par le courroux d'Arès.

35

Vous patientez pendant des jours et des jours en cherchant des signes de vie dans l'île mais sans en trouver aucun. Le seul indice signalant la présence passée d'habitants, est un manifeste maritime que vous découvrez par hasard, un parchemin décrivant un projet d'expédition vers Troie. Le navire transportait des graines de grenade. Il n'y a aucune preuve, cependant, d'un éventuel séjour de Markos. Vous commencez alors à casser quelques branches pour construire un bateau mais vous vous allongez bientôt par terre, épuisé. Rendez-vous au [500](#).

36

Pour quelqu'un de si endurci par ses aventures, Althéos le Vengeur, vous avez curieusement peu foi dans les dieux ; vos supplications sont trop fières et arrogantes ou trop désespérées et rien de tout cela ne convient à un héros tel que vous. Lancez un dé. Si vous obtenez moins de 3, vous perdez 1 point d'Honneur. Si vous obtenez plus de 4, vous êtes pénalisé de 1 point de Honte. Rendez-vous au [167](#).

37

Soudain la joie au coeur, vous vous souvenez que, selon la coutume de la noblesse grecque, votre cousin Agnostes est parti à la cour de Troie pour y apprendre les bonnes manières tandis que le fils du roi troyen partait à Trézène où il est arrivé trois jours avant votre départ.

Du bateau, vous admirez de loin les somptueux alignements de colonnes et les grands temples qui s'élèvent au-dessus de la cité. Lorsque le navire accoste, après un bref adieu au capitaine, vous entrez aussitôt à Troie. Les gens qui se promènent semblent heureux et discutent avec animation dans un dialecte grec à l'accent traînant que vous comprenez difficilement. Vous passez les portes massives de la ville sans être interpellé par les gardes, vêtus de grandes cuirasses et porteurs de longs boucliers peints. En vous retournant pour regarder le port, vous apercevez un navire de guerre qui débarque des troupes de soldats et de prisonniers sur la côte. Vous vous en souciez peu. trop impatient de revoir Agnostes. Vous promenez-vous au hasard dans l'espoir de trouver le palais (rendez-vous au [67](#)) ou demandez-vous votre chemin à un passant (rendez-vous au [372](#)) ?

38

A son tour, votre navire entoilé de noir entre péniblement dans le port. A l'autre extrémité du quai, vous apercevez le *Djinn* déjà assiégé par une horde de commerçants athéniens qui négocient avec Markos son fret de soie et d'ivoire. Lorsque le bateau est enfin amarré, les jeunes gens et les jeunes filles d'Athènes sautent à terre et, titubant, ils courent, heureux de retrouver leurs parents ou, pour certains, leurs aimés. Vous vous demandez un instant pourquoi votre père n'est pas là pour vous accueillir en héros puis vous n'y songez plus. Remerciant le capitaine, vous rassemblez vos Possessions avant de prendre la direction du palais d'Egée. Au moment de quitter le Pirée, vous jetez un bref coup d'oeil pardessus votre épaule et vous voyez que tout l'équipage s'est rassemblé, portant d'épais gourdins, il se dirige

maintenant d'un air déterminé sur le quai vers Markos, apparemment pour se venger de son inutile acte de piraterie. Vous vous dépêchez de rejoindre la cité. Rendez-vous au [538](#).

39

L'île s'élève doucement sur la mer en une vaste plaine basse qui s'étend à l'horizon dans toutes les directions. Vous n'apercevez aucune habitation mais vous distinguez plusieurs cerfs qui broutent paisiblement sur votre droite. Vous décidez de vous en approcher dans l'espoir d'en attraper un pour le manger. Soudain, la terre s'entrouvre sous vos pieds et vous tombez dans un trou profond, un piège destiné probablement aux cerfs, dont vous êtes incapable de sortir. Quelques heures plus tard, arrivent six guerriers noirs qui vous découvrent. Ils vous aident à remonter et vous lient les mains dans le dos. Rendez-vous au [424](#).



40

Pressé de vous éloigner, vous attrapez le seau et vous en jetez le contenu dans les flammes. Au lieu de fumée, c'est maintenant de la vapeur qui s'élève en grosses volutes brûlantes. Les hommes reculent précipitamment et les autres, du quai, observent la scène d'un air consterné.

Imbécile ! crie même l'un d'eux. Personne ne peut ceindre les flammes du forgeron, soudain, surgie du néant, bataillon puissamment armé marchant en formation serrée, vous apercevez .ne colonne de gigantesques fourmis de bronze dont

les formidables mandibules crachent un feu violent. Le quai se vide instantanément et vous devez affronter seul le courroux du dieu que vous avez provoqué. Il y a huit fourmis, possédant chacune 8 points de Force et 10 de Protection. En raison de leur nature mécanique, elles combattent une par une, ne tirant aucun avantage de leur nombre. Lorsqu'une d'entre elles est touchée, elle cesse de fonctionner et la suivante la remplace aussitôt.

Héphaïstos vous est Défavorable. Si vous fuyez, rendez-vous au 11. Si vous mourez et si vous priez Zeus, rendez-vous au [126](#). Lorsque vous avez tué quatre créatures, rendez-vous au [83](#).

41

Circé semble s'être préparée à une telle réaction. Elle murmure quelques mots et dans ses mains apparaît soudain une solide baguette de bois. Circé possède 5 points de Force et 22 de Protection. Sa Protection est très efficace car elle dispose de pouvoirs magiques. La baguette lui procure en plus 1 point de Force. Vous n'avez pas la possibilité de fuir, l'espace est trop petit. Si vous vous soumettez, rendez-vous au [92](#). Si vous Blessez Grièvement Circé, rendez-vous au [223](#). Si vous êtes tué, rendez-vous au [102](#).

42

Evidemment, répondez-vous, car sans cela comment aurais-je osé affronter le sanctuaire ? La prêtresse hoche la tête en silence et fait signe à deux acolytes plus âgés qui se tiennent près de l'entrée d'ouvrir la porte. Un instant, la prêtresse semble absente et regarde fixement dans le vide sans expression. Vous avez participé sans le savoir à la célébration du culte d'un dieu étranger. Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte pour avoir renié votre dieu. Rendez-vous au [184](#).

43

Quelle ville est-ce ? demandez-vous. A votre surprise, l'homme dont vous vous êtes approché se met à gronder.

Etranger à Paphos. hein ? Puis il saute légèrement de côté et court le long d'un chemin en agitant sa longue barbe blanche. Vous regardez autour de vous pour savoir ce qui a pu lui causer une telle frayeur et vous voyez alors, venant de l'autre extrémité du quai, un groupe d'hommes en robes noires portant des gourdins qui s'approchent de vous. Vous êtes encore trop fatigué de vos précédentes aventures pour courir. Vous pouvez les combattre (rendez-vous au [285](#)) ou attendre pour voir ce qu'ils désirent (rendez-vous au [380](#)).

44

Vous prenez le bol de blé et, tout à coup, la scène se transforme sous vos yeux. Vous n'êtes plus face à la foule de Scione mais tout seul dans un immense champ dont les épis de blé ondulent doucement au vent. Vous avancez, comme sous hypnose, mais les épis dorés vous barrent le passage. Alors, il se produit un grand bruit et tout le champ se métamorphose en un gigantesque golem de blé qui s'approche de vous d'un air menaçant. C'est une de ces créatures qui est probablement la cause de la famine qui frappe Scione. Vous devez le combattre mais vous n'avez plus d'armes ni de cuirasse ni aucun autre type de protection. Cette bête est la troisième (notez-le) et elle possède 4 points de Force et 9 de Protection. Notez également le nombre de vos points d'Honneur. Vous ne pouvez ni fuir ni vous rendre. Si vous mourez, rendez-vous au [68](#). Si vous tuez la créature de blé, rendez-vous au [8](#).

45

Encore surpris par les manières des joueurs, vous vous retirez, cherchant un coin où vous reposer. Vous vous demandez combien de temps encore vous allez errer avant de pouvoir dormir dans votre lit de Trézène. Vous êtes si fatigué. Vos rêves sont, pour une fois, assez plaisants et vous ne faites plus ces cauchemars horribles qui vous suivent depuis la Crète, souvenirs des jours terribles où vous luttiez pour votre vie et celle de vos compatriotes. Rendez-vous au [440](#)



46 *La robuste silhouette d'Arès emplit presque tout l'espace.*

46

Vous êtes en train de débarrasser le pont des morceaux de cordage et de cire d'abeille, espérant trouver une terre pour accoster et refaire vos provisions, lorsque vous sentez soudain une odeur de chairs en putréfaction. Le grand Ares se tient debout près du mât, sa robuste silhouette remplissant presque tout l'espace. Il frappe brutalement le pont de sa lance pour attirer votre attention, au risque de faire chavirer le bateau, puis commence. — Althéos ! Expie tes fautes ! Maintenant ! Pas de questions ! Fais-le ! Va à Olbia ou, si tu insistes, dans l'île de Circé, Aiaïé ! Mon temple est préférable ! Un vrai prêtre !

Puis, sur ces fortes paroles, le dieu des massacres disparaît, laissant par terre une tache de sang pour marquer son passage. Allez-vous vers la côte pour vous approvisionner (rendez-vous au [131](#)) ou vous dirigez-vous vers le temple d'Arès à Olbia (rendez-vous au [182](#)) ou plutôt vers l'île de Circé. un peu plus haut sur la côte italienne (rendez-vous au [51](#)) ?

47

Vous faites un pas en arrière puis vous vous précipitez sur l'homme. Ne s'y attendant pas. il est un instant près d'être renversé mais, à l'image du roc qui divise le torrent sans que l'eau qui se précipite ne l'emporte, il conserve son équilibre en vous bloquant le passage malgré tous vos efforts pour l'en écarter. Il appelle ses frères d'armes à l'aide mais ceux-ci, repus et à moitié ivres, ne répondent même pas. Il recule soudain et vous tombez. Vous vous débattez vigoureusement lorsque vous voyez que le Troyen a sa lance pointée sur vous : vous devez combattre. Il possède 5 points de Force et 12 de Protection mais il tient encore sa lance (de 2 points de Force) et un long bouclier (Force - 1, Protection 5). Si vous vous soumettez, rendez vous au [71](#). Si vous mourez et si vous priez Zeus, rendez-vous au [225](#). Si vous battez en retraite, rendez-vous au [324](#). Si vous Blessez Grièvement le garde, rendez-vous au [421](#).

48

Vous vous retournez pour courir dans la direction opposée mais vous êtes aussitôt pris entre deux feux. Les indigènes se rapprochent de plus en plus et vous ne pouvez plus vous échapper ni même tenter de résister car vous êtes encore trop faible et vos adversaires sont plus d'une vingtaine. Si vous priez votre protecteur, rendez-vous au [343](#). Sinon, rendez-vous au [164](#).

49

La Fortune ne vous sourit pas, elle incline au contraire sa capricieuse corne vers le marchand. Vous perdez l'un des objets gagné pendant la première partie et vous retournez au 106 pour rejouer. Si vous n'avez rien, vous perdez une obole avant de retourner au [106](#). Si vous n'avez pas non plus d'obole, rendez-vous au [91](#)

50

Vous vous débattez furieusement au milieu des flots pour remonter sur le bateau mais en vain. Une fois de plus, vous êtes le jouet des eaux. Et comme un enfant brutal, la mer, loin de vous bercer tendrement, vous roule brutalement de lame en lame avant de vous rejeter sur des récifs acérés qui déchirent votre tunique et vous entaillent par tout le corps. A demi nu et à moitié mort, vous échouez enfin sur une côte inconnue. Rassemblant vos dernières forces, vous vous éloignez sur la grève en essayant de savoir où vous êtes mais le sel et le sang vous aveuglent et vous vous évanouissez la face contre le sable vaseux. Rendez-vous au [195](#).

51

Vous remontez assez rapidement la côte et bientôt l'île sur laquelle Circé habite, vous a-t-on dit, est en vue. Les forêts qui bordent le rivage vous empêchent de voir très loin à l'intérieur des terres. S'élevant doucement en spirale au-dessus de l'île,

comme un aigle monte dans le ciel pour guetter sa proie avant de fondre sur elle, vous apercevez un mince filet de fumée. Si Héra est votre protectrice, rendez-vous au [54](#). Si Héra est Neutre ou vous est Favorable, rendez-vous au [165](#). Si elle vous est Défavorable, rendez-vous au [185](#).

52

Vous naviguez le long de la côte thrace puis vous virez au sud en direction de Troie. Lorsque les rivages de cette grande cité apparaissent en vue. le navire oblique à nouveau vers le nord.

— Capitaine, criez-vous, cette route mène aux Symplegades, les Roches Cyanées. Nous serons tous tués.

— Pas forcément, répond Vizhazid. et si nous passons, les prix vont augmenter en Chalcédoine... Peu ont réussi, tu sais. Et puis, il sera toujours temps d'abandonner le navire.

Vous avez l'impression qu'un froid glacial vous étreint le cœur et votre humeur s'assombrit à mesure que le navire approche des rochers. Rendez-vous au [101](#).

53

Vous prenez le fruit que vous tend l'homme mais, au moment de mordre dedans, votre bienfaiteur se penche pour vous le reprendre. Etonné par son geste, vous décidez de partir à la recherche de quelqu'un de plus normal si jamais une telle personne existe dans cette île abandonnée. Rendez-vous au [143](#).

54

Dans un ramage éblouissant de brillances colorées emperlées d'une timide rosée. Iris, messagère de la divine reine, apparaît devant vous. — Je suis Iris, dit-elle, et j'ai un message pour toi ; c'est très important et d'ailleurs Héra m'a dit que, si tu n'en prenais pas connaissance, tu allais au-devant de nombreux ennuis et que tu ne pourrais plus rentrer chez toi si bien qu'elle

perdra la face devant les autres dieux ce qui, tu en conviendras, ne doit pas se produire — parce qu'il te faut prendre un peu de recul par rapport aux réalités, ou du moins te stabiliser. Si tu ne le fais pas, tu perdras le contrôle des événements, les choses t'échapperont, ta cuirasse se souillera, tu ne pourras plus affronter tes ennemis, et par conséquent Héra n'en tirera aucune gloire et, puisque nous ne désirons pas que le monde soit un endroit trop dangereux pour y laisser grandir nos enfants, il faut bien que nous prenions les choses en main et que nous provoquions un peu le destin, par exemple en te faisant mâcher cette plante... (Elle vous tend une racine à l'allure bizarre et continue de bredouiller)... qui s'appelle moly, sans que je sache d'ailleurs pourquoi, toujours est-il qu'il est très important que... mais j'ai déjà dépassé le temps qui m'était imparti, j'avais à ce propos aussi autre chose à te dire...

Puis la déesse des arcs-en-ciel disparaît brusquement avant même de terminer sa phrase. L'esprit un peu confus par ce discours embrouillé, la racine de moly A la main, vous commandez à l'équipage de piquer sur la côte. Rendez-vous au [461](#).

55

Épargne-nous, crient les barbus. Chacun se débat pour être le premier à saisir vos genoux en signe de supplication ce qui, finalement, les fait tous dégringoler les uns sur les autres. Vous êtes alors la torche qui s'étouffe et s'éteint puis, donnant un coup de pied dans les côtes d'un des hommes, vous réfléchissez pour savoir s'ils méritent de vivre leur temps ici-bas ou l'éternité dans le royaume sinistre d'Hadés. Allez-vous massacrer ces ennemis des dieux (rendez-vous au [521](#)) ou respectiez-vous les traditions de vos ancêtres (rendez-vous au [30](#))?

56

Thébes est magnifique, ainsi éclairée par les rayons du soleil levant, et vous restez en admiration de longues minutes, devant ses hauts murs et ses robustes portes, pendant que le navire accoste sur les quais. Vous débarquez rapidement et vous vous dirigez aussitôt vers l'intérieur de la ville, espérant y trouver un endroit pour vous reposer avant que la nuit ne jette son noir manteau sur le pays. La cité est vraiment puissamment construite et vous reconnaissez aux Egyptiens d'indéniables qualités de bâtisseurs tout en longeant les riches demeures. Rendez-vous au [236](#).

57

Vous faites demi-tour mais votre fuite est arrêtée par un mur de spectateurs qui vous repousse vers le combat. Votre adversaire en profite et vous inflige aussitôt une cuisante blessure. Vous devez continuer le combat. Si vous vous soumettez, rendez-vous au [331](#). Si vous le Blessez Grièvement, rendez-vous au [133](#). Si vous mourez et que Zeus vous sauve, rendez-vous au [566](#).

58

Vous passez un certain temps à prier silencieusement Athéna, protectrice de votre cité, et soudain la déesse elle-même apparaît sous vos yeux, revêtue de sa cuirasse et portant un bouclier de bronze poli. — Althéos, tu as été très bien. Tu as survécu aux périls de Crète et maintenant ton père Ezée, qui t'attend avec impatience, observe tous les jours l'horizon pour voir les voiles blanches qui annonceront ton arrivée, tout en redoutant de n'apercevoir que les sinistres voiles noires qui annonceront ta mort. Maintenant, va vite.

Sur ces mots, la déesse de la connaissance disparaît et retourne surveiller Athènes. Vous remontez sur le pont, votre courage revenu grâce à l'apparition de votre protectrice Rendez-vous au [252](#).

A bord du *Djinn*, à nouveau parti sur les mers, vous restez sur le pont à vous demander si les flots vont rester calmes assez longtemps pour que vous puissiez revenir à Athènes sans encombre. Markos émerge alors de sa cabine et vient près de vous.

Il y a eu un léger changement de plans, Althéos, mon ami. Je dois me rendre dans une petite ville de la côte d'Afrique du Nord pour affaires, dit-il énigmatiquement. Mais cela ne sera que pour une nuit et nous pourrons alors à nouveau faire route vers Athènes.

Vous l'injuriez silencieusement mais vous ne pouvez plus rien faire car vous êtes déjà à vingt milles de la côte.

— Viens là, regarde ça ! vous crie le marchand en s'agenouillant sur le pont.

Il fait glisser un anneau d'or du médius de sa main gauche et le place sur sa paume.

— As-tu un petit objet, quelque chose de léger ? demande-t-il.

Vous fouillez dans votre poche et vous en sortez le petit jade ramené d'Egypte.

— Très bien, dit-il en le prenant et en le plaçant dans son autre paume. Tu me regardes bien, Althéos. Maintenant, je te parie cet anneau contre ce jade que tu ne sauras pas me dire dans quelle main ils vont se retrouver !

Aussitôt, il se met à remuer les mains très rapidement, puis les tend poings fermés et les paumes posées sur le pont. Ses mouvements ont été trop rapides pour que vous puissiez dire dans quelle main se trouve tel objet. Lui dites-vous que les deux sont dans la main gauche (rendez-vous au [233](#)) ou les deux dans la main droite (rendez-vous au [427](#)) ou encore que l'anneau est à

droite et le jade à gauche (rendez-vous au [584](#)) ou que le jade est à droite et l'anneau dans sa main gauche (rendez-vous au [377](#)) ?

60

Vous vous élancez vers l'endroit d'où le projectile est parti mais vous glissez et tombez lourdement sur un panier d'oranges qui, sous le choc, se renverse, répandant son contenu sur le sol. Vous vous démenez maladroitement au milieu des fruits aux couleurs chatoyantes sous les regards moqueurs et les rires d'un petit groupe de spectateurs. Mais, lorsque vous parvenez enfin à vous relever, les traits déformés par la colère, vous semblez suffisamment menaçant pour qu'ils s'empressent, avec le galopin responsable de votre humiliation, de se disperser en criant de feinte terreur. Vous perdez 1 point d'Honneur et vous vous rendez au [3](#).

61

Lorsque vous parvenez au palais, Egée a été allongé sur une litière de cérémonie pour son voyage vers l'au-delà. Il vous regarde faiblement.

— Althéos, tu as bien fait. Mais maintenant... retourne chez toi. Dis à ta mère... dis à ta mère... Il s'interrompt.

— Lui dire quoi, père ?

— Je suis désolé, dit simplement Egée en rendant son dernier soupir.

Refoulant vos larmes, vous glissez une obole sous sa langue pour qu'il puisse payer le passeur et traverser le Styx avant de prendre sa juste place dans l'autre monde, puis vous lui fermez les paupières. Le général Etékon est entré et se tient derrière vous.



61 *Allongé sur une litière de cérémonie, Egée vous regarde faiblement.*

— Le peuple est en colère, dit-il. C'est du plus mauvais augure pour ton retour. Tu dois repartir et chercher le moyen d'expier la faute qui en est sans doute la cause ou bien je ne pourrai plus répondre de la cité.

Rendez-vous au [215](#).

62

Comment pouvez-vous espérer obtenir l'aide des dieux dans une telle situation ; les mystères de Déméter leur sont également cachés. Il y a des choses, par conséquent, que même un héros tel que vous ne devrait pas chercher à tirer au clair. Vous perdez 1 point d'Honneur et vous retournez au [42](#).

63

Ces hommes font probablement partie d'une bande de racoleurs. Peut-être ne cherchent-ils qu'à s'emparer de vous pour vous embarquer de force sur une galère où vous perdrez votre vie à peiner sur les ponts brûlés par le soleil de leurs navires de commerce. Mais une telle vie est sans doute bien préférable aux sombres royaumes d'Hadès et si vous ne résistez pas, vous vivrez. Rendez-vous au [380](#).

64

La sorcière sourit d'une manière particulièrement désagréable mais, comme Iris semblait avoir confiance en son cadeau, vous acceptez. Rendez-vous au [140](#).

65

Vous vous glissez hors de votre chambre à l'instar ' du soldat qui cherche à s'infiltrer dans le camp de ses ennemis pour en incendier les vaisseaux de guerre échoués sur le rivage. Entendant un bruit, vous vous glissez rapidement dans une pièce. La personne passe mais, en vous retournant pour partir, vous apercevez quelques parchemins sur une table. Les regardez-

vous (rendez-vous au [142](#)) ou retournez-vous dans votre chambre pour dormir (rendez-vous au [402](#))?

66

Le dernier coup porté, vos épaules s'allègent du poids de votre faute. Le prêtre s'approche alors et jette de pleines poignées de sel sur vos blessures en guise d'ultime pénitence malgré vos hurlements et vos douloureuses protestations. Maintenant, les dieux ne vous accableront plus de la mort d'Agnostes et vous pourrez à nouveau repartir vers Trézène. Vos plaies sont pansées par un des prêtres. Ils vous demandent avec insistance de rester avec eux pour apprendre les rites d'Arès, le meneur d'hommes. Si vous affirmez que vous devez partir, vos compagnons, eux, ne sont pas aussi enthousiastes que vous et préfèrent rester sur cette île lointaine. C'est donc seul que vous repartez sur votre bateau. Rendez-vous au [344](#).

67

Vous marchez dans des rues bordées de riches demeures. Tout à coup, vous arrivez devant une maison gardée par un chien, attaché seulement par une chaîne. Devenu méfiant à l'égard de tels animaux, vous faites demi-tour en empruntant une autre rue. Vous vous enfoncez de plus en plus profondément dans la cité jusqu'au moment où vous vous sentez perdu et vous devez demander à quelqu'un le chemin de la résidence d'Agnostes. Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte et vous vous rendez au [372](#).

68

L'n puissant coup de poing vous projette en avant et vous tombez sur les genoux, attendant la mort inévitable et le long voyage qui vous entraînera dans les profondeurs des Enfers. Mais ce coup définitif et maléfique ne vient pas, au lieu de cela la prêtresse Arissia s'approche de vous.

— Tu nous a trompés, crie-t-elle, et la malédiction de la déesse te poursuivra pour le reste de tes jours sur cette terre désolée.

A ces mots, vous vous relevez, encore endolori, tous vos muscles vous font mal ; les hurlements et les imprécations de la foule résonnent à vos oreilles. Arissia entonne alors sa malédiction solennelle, une malédiction née de l'amertume du peuple qui sait qu'il ne pleuvra pas et que ses enfants mourront de faim. Vous titubez, ahuri, vers le navire. Déméter vous est maintenant Défavorable. Vous récupérez la totalité des points d'Honneur que vous aviez avant le combat mais vous êtes pénalisé d'un nombre de points de Honte égal au nombre de bêtes que vous avez finalement combattu. Rendez-vous au [3](#).

69

Vous êtes pénalisé de 2 points de Honte pour vous être rendu. Les hommes vous empoignent avec rudesse par les bras et vous jettent dans la grotte sans que vous opposiez de résistance. Rendez-vous au [110](#).



70

Il pourrait vous sembler, d'après votre propre expérience d'Althéos le Vengeur, que le naufrage était le moyen de transport le plus communément utilisé pour les grandes distances à l'époque de la Grèce de l'Age du Bronze. En fait, ce n'est pas tout à fait cela... Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte et vous perdez 1 point d'Honneur. Rendez-vous au [195](#).

71

Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte supplémentaire pour avoir été vaincu en pays troyen ; les échos de ce combat ne vous apporteront aucune gloire à Trézène. De plus, il est probable que votre acte méprisable va causer grand tort aux continentaux car, bien que les deux pays soient actuellement en paix, il règne cependant une certaine tension entre eux et les guerriers grecs pourraient s'irriter de ce que, à l'occasion d'une bataille entre Troie et les Achéens, vous. Althéos le Vengeur, l'avez perdue. Rendez-vous au [160](#).

72

Vous pouvez prier votre protecteur pour qu'il vous aide. Si vous choisissez cette solution, vous devrez perdre entre 1 et 6 points en fonction du lancer d'un dé et vous rendre au [221](#). Si vous préférez éviter cette solution, ou que vous n'avez pas suffisamment de points d'Honneur, vous en perdez alors 1 et vous vous rendez au [2](#).

73

Le navire est maintenant loin de la côte et les nuages qui se sont amoncelés pendant votre séjour dans la cité de votre père se font plus menaçants ; vous commencez à avoir un peu peur. L'orage tourbillonne autour de vous comme un cyclone projetant de grandes gerbes d'eau de tous côtés, comme les harpies célestes se joueraient d'infortunés marins à la surface de l'océan. Vous entrez progressivement dans une obscurité presque totale, le navire roule et tangue violemment bord sur bord sur les eaux écumantes. Le front du capitaine se ride d'anxiété tandis que l'équipage s'efforce de maintenir le navire à flots. Vous courez vous mettre à l'abri mais trop tard : une vague énorme s'écrase sur les membrures rendues fragiles et vous emporte brusquement, étouffant vos cris dans les profondeurs de l'océan. Si Poséidon vous est Favorable ou s'il est votre protecteur, rendez-vous au [385](#) Sinon, rendez-vous au [9](#).



73 *Une vague énorme s'écrase sur les membrures du navire.*

74

Vous succombez sous les rudes coups d'un des marins et vous vous croyez perdu mais vous reprenez vite vos esprits, sous l'œil vigilant du capitaine, et vous vous relevez alors très difficilement. Rendez-vous au [348](#).

75

Vous attendez que l'homme se rapproche de vous, ses griffes cliquetant sur le parquet de bois. Lorsqu'il est tout près, vous lancez votre jambe en avant et vous le touchez à l'estomac. 11 recule sous le choc et jette par terre son couteau, la lame un instant argentée par un rayon de lune qui s'infiltré par les interstices des chevrons. Tentez-vous de prendre le couteau (rendez-vous au [300](#)) ou de faire trébucher l'homme (rendez-vous au [139](#))?

76

Votre *Feuille d'Aventure* doit ressembler à celle-ci : Force 5 Honneur 18

Protection 11 Honte 8

Vous n'avez pas de points d'Intelligence.

Glaive : Force 3, Protection 0 Bouclier : Force 0, Protection 2
Amulette de la reine Antiope

Héra : Défavorable Athéna : Favorable Hécate : Défavorable Les autres : Neutres

Note : Vous possédez 5 points de Force au lieu de 4

et 11 points de Protection au lieu de 10 en raison de l'expérience acquise grâce à votre victoire sur le Mmotaure de Crète. Rendez-vous au [217](#).

77

Le sentier s'élève rapidement ; à certains endroits, vous êtes même obligé de grimper en vous servant aussi bien de vos mains que de vos pieds. Enfin parvenu au sommet, vous découvrez la sécheresse du paysage : des bruyères drues s'étendent à perte de vue sur l'horizon, seulement ponctué par un bouquet d'arbres un peu plus loin sur votre droite. Continuez-vous à marchez sur le sentier (rendez-vous au [416](#)) ou vous dirigez-vous vers ces arbres (rendez-vous au [553](#)) ?

78

Vous tendez les mains vers le chef, paumes ouvertes pour bien montrer que vous ne lui voulez aucun mal. Le roi semble captivé, presque hypnotisé par ce geste, et vous commencez à parler très lentement. — Je... suis venu... en ami.

Vous perdez votre temps car, visiblement, il ne comprend rien et il vous regarde même d'une manière étrange. Alors vous vous taisez et, pendant plusieurs minutes, le roi reste immobile, songeur. Puis il hurle un ordre aux guerriers placés derrière lui qui vous conduisent aussitôt vers une hutte où ils vous abandonnent. Tentez-vous de vous échapper (rendez-vous au [536](#)) ou attendez-vous la suite des événements (rendez-vous au [339](#)) ?

79

Le cheval et la carriole sur laquelle vous vous battez dévalent la route, devenue extrêmement raide et étroite. Le fermier pousse un juron et tente d'attraper les rênes. Vous pouvez l'aider à reprendre le contrôle de son char (rendez-vous au [524](#)), vous pouvez profiter de ce qu'il est occupé pour l'éjecter (rendez-vous au [430](#)) ou vous pouvez encore sauter (rendez-vous au [216](#)).

80

Vous dévalez rapidement la montagne sans trop vous soucier de ce lâche abandon. Les cris du centaure résonnent à vos oreilles comme l'écho des cris de compagnons d'armes abandonnés lors de la retraite. Vous ne prêtez aucune attention à ces appels déchirants de la créature blessée qui cessent bientôt dans un dernier cri étranglé. Vous êtes pénalisé de 2 points de Honte et vous vous rendez au [189](#).

81

Le garde semble quelque peu étonné mais, il vous fait signe de le suivre. Allez-vous avec lui (rendez-vous au [160](#)) ou non (rendez-vous au [362](#)) ?

82

Vous n'avez rien gagné. Vous aurez peut-être plus de chance la prochaine fois. Retournez au [106](#) et rejouez.

83

La quatrième fourmi s'arrête sous le déluge de vos coups. Les mains presque brûlées, vous vous retournez pour faire face au cinquième de ces intrépides ennemis mais soudain, comme feraient des chiens rappelés par leur maître à l'approche d'un dangereux sanglier, elles font toutes rapidement demi-tour et disparaissent, abandonnant les autres, inanimées sur la plage, leur carapace noircie par le feu qu'elles dégagent.

— Prenez garde, profanateurs, allez-vous-en ! entendez-vous hurler tandis que vous courez vers le navire où Orésander semble inquiet car il a eu trop peu de temps pour faire suffisamment de provisions. Vous gagnez 6 points d'Honneur pour votre victoire. C'est finalement sans déplaisir que vous quittez le pays d'Héphaïstos le forgeron. Rendez-vous au [10](#).

84

Vous atteignez rapidement le port mais vous ne savez pas encore très bien ce que vous devez faire maintenant. Vous pouvez essayer de voler l'une des barques de pêcheur amarrée au quai (rendez-vous au [22](#)) ou tenter d'embarquer sur un navire marchand pour Athènes ou quelque autre port grec (rendez-vous au [540](#)).

85

Les aboiements deviennent assourdissants mais vous réalisez bientôt qu'un seul chien en est responsable. En effet, vous commencez à distinguer vaguement dans le brouillard, à deux coudées devant vous, la silhouette terrifiante de Cerbère, gardien des Enfers. Aboyant furieusement de ses trois gueules dressées, montrant les crocs en un rictus effrayant, sa queue serpentine fouettant l'air en sifflant hideusement, il défend rageusement le royaume d'Hadès. Si vous portez une peau de lion, rendez-vous au [277](#). sinon, rendez-vous au [531](#).

86

Circé vous regarde d'un air nonchalant.

Tu n'obtiendras plus rien de moi. Va-t'en maintenant car ton précieux moly ne te protégera pas de mes autres sortilèges. Si tu restes ici, il se pourrait que je songe à inventer quelque autre tour à ma façon pour toi ; ma maîtresse Hécate se soucie peu du jugement des autres dieux et tu peux être sûr de mourir sans être vengé.

Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte pour votre inutile et peu glorieuse insistance. Rendez-vous au [207](#).



85 Vous distinguez dans le brouillard la silhouette terrifiante de Cerbère.

87

Sans doute Althéos le Vengeur a-t-il raison de se méfier des chiens mais il a tort de le montrer au milieu d'étrangers. Vous perdez 1 point d'Honneur et vous vous rendez au [372](#)

88

Vous bandez toutes vos forces pour vous détacher du mat, avide d'entendre de plus près le doux chant, mais les liens serrés vous retiennent encore. Vous persévérez pourtant sous les regards terrifiés de vos compagnons mais, tout entier absorbé par la captivante musique, vous ne leur prêtez aucune attention. La corde se détend progressivement et vous parvenez quand même à vous libérer dans un ultime et héroïque effort. Si Aphrodite est votre protectrice, rendez-vous au [118](#) Sinon, rendez-vous au [162](#).

89

Vous déambulez nonchalamment à l'écart des quais mais une bande d'hommes à la mine patibulaire, porteurs de bâtons, se dirigent aussitôt vers vous. Vous contrôlez votre peur, indigne d'un véritable héros, et vous faites face. Rendez-vous au [380](#).

90

Zeus n'interviendra pas dans les célébrations de la déesse de l'amour. Il abandonne à ses tendres soins son sanctuaire et ne lui rend visite que si la belle Aprodite elle-même l'en prie, seulement d'ailleurs lorsque Héra s'absente de l'Olympe. Althéos, vous mourez sans être vengé.

91

Pas de chance ! croasse Markos, à l'évidence réroui sinon vraiment surpris. Nous pourrons peut-etre rejouer plus tard.

Les Achéens approuvent prudemment de la tête, leurs crinières comiquement agitées dans le mouvement Fatigué et mécontent,

vous vous endormez sur un sac de grenades abandonné là par Markos.

rendez-vous au [440](#).

92

- Alors, avale donc ma tisane, paysan ! susurre-t-elle.

Elle vous entraîne à l'intérieur de la maison et vous force à ingurgiter le contenu de la coupe. Vous êtes encore trop surpris pour résister à sa potion mortelle.

93

Rendez-vous au [144](#)

94

Le marin jette sa torche et tombe à genoux. Vous hésitez un bref instant puis vous vous baissez vivement pour prendre la torche. L'épargnez-vous, maintenant qu'il s'est rendu (rendez-vous au [426](#)) ou le tuez-vous (rendez-vous au [509](#)) ?

95

Vous les suivez à cheval sur le chemin poussiéreux qui borde le fleuve et vous arrivez bientôt en vue d'une ville dont les maisons blanches aux toits plats semblent onduler à la chaleur. Plusieurs bateaux amarrés aux quais de la cité déchargent les marchandises de leurs cales, aussitôt remplies de nouvelles j denrées, principalement du blé et du papyrus. Comme les cavaliers qui vous précèdent saluent amicalement les habitants, vous en déduisez qu'ils sont enfin arrivés chez eux. ce qui se confirme lorsqu'ils | pénètrent dans une écurie aux environs de la ville. A votre tour vous descendez de cheval et vous les remerciez grandement — bien que vous ne sachiez toujours pas qu'ils comprennent le grec — avant de retourner près du fleuve pour tenter de trouver un navire grec. Rendez-vous au [476](#).

96

Vous devez poursuivre le combat contre les deux hommes. Si vous les tuez tous les deux, rendez-vous au [458](#). Si vous abandonnez, rendez-vous au [299](#). Si vous mourez et que Zeus vous sauve, rendez-vous au [578](#).

97

Althéos le Vengeur serait-il devenu fou à rester ainsi en plein soleil sans parvenir à se décider sur la direction à prendre ? Un bon coup de soleil est la rançon douloureuse de votre indécision. Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte et vous retournez au [77](#)

98

Le vieil homme n'accepte pas votre reddition et vous devez poursuivre le combat. Il a retrouvé une nouvelle vigueur et possède maintenant 6 points de Force et 12 de Protection. Si vous fuyez maintenant, rendez-vous au [453](#). Si vous mourez et que Zeus vous sauve, rendez-vous au [557](#). Si vous le Blessez Grièvement, rendez-vous au [474](#).

99

Vous vous réveillez dans une pièce obscure avec un atroce mal de tête. Lorsque vous vous êtes accoutumé à l'obscurité, vous vous rendez compte qu'il s'agit d'une sorte d'entrepôt tout autour duquel sont entassés des sacs. Vous parvenez à vous retourner sur le côté malgré la douleur. De l'un des sacs déchiré coule encore un peu de grain. La porte s'ouvre sur l'un des hommes au masque d'oiseau. Comme il vous semble anormalement grand, vous l'observez attentivement et un frisson vous passe dans le dos lorsque vous découvrez que ses pieds ne sont que d'horribles griffes. L'attaquez-vous (rendez-vous au [75](#)) ou feignez-vous encore l'inconscience (rendez-vous au [295](#)) ?

100

Vous dévalez de plus en plus vile la pente sans pouvoir vous arrêter. Vous avez à peine le temps de prier Zeus qu'il vous sauve (rendez-vous au [7](#)). sinon votre corps fracassé ira nourrir de sa charogne les créatures des sous-bois.

101

Vous vous rapprochez de plus en plus des rochers. Vizhazid aboie ses ordres au barreur sans que vous compreniez lesquels, aussi attentif que vous soyez au destin qui vous attend. Quelle mort peu glorieuse que de périr ainsi, déchiqueté dans les Symplégades ! Vous auriez de loin préféré mourir parmi des guerriers, au combat. Mais un bruit soudain vous tire de votre rêverie. Rendez-vous au [2](#).

102

Votre dernière vision est Circé vous forçant à avaler son breuvage qui vous brûle les entrailles. Etrangement, vous pensez qu'elle essaie de vous faire revivre mais, bien au contraire, elle vous frappe en pleine face en criant « Porc ! ». Et votre esprit se dissout dans les limbes tandis que votre corps se métamorphose selon sa volonté.

103

Vous vous frayez un chemin dans la foule et vous vous apercevez alors que votre cousin est mort. Les spectateurs se pressent autour de vous, leurs multiples cris résonnant à vos oreilles comme le fracas des boucliers qui se heurtent ou le bourdonnement d'un essaim d'abeilles dont la chute de leur arbre, abattu par la hache, et la fumée acre des branches brûlées excitent la colère. Vous détournez les yeux de l'horrible plaie béante d'Agnostes, fendu du pied jusqu'à la taille. Vous devez chercher consolation et avis auprès des dieux. Allez-vous consulter la Sybille, que l'on dit habiter à proximité de Troie



103 *Vous détournez les yeux de l'horrible plaie
de votre cousin Agnostes.*

(rendez-vous au [407](#)) ou préférez-vous aller au temple d'Athéna. à l'entrée de la cité (rendez-vous au [28](#)) ?

104

Vous attendez quelque temps la venue de votre cousin, impatient de revoir, après tant de mois, un ami pour parler avec lui de l'heureuse époque à Trézène. Au bout d'un moment. Agnostes arrive et vous salue cordialement, très surpris de votre présence et avide d'entendre le récit de vos aventures. Vous les lui narrez avec plaisir. Rendez-vous au [4](#)

105

Vous ouvrez les yeux précautionneusement pour les refermer aussitôt car la lumière du soleil est trop vive. Au moins, songez-vous, ce n'est pas l'Hadès. Mais, lorsque vous avez récupéré suffisamment de force;», vous vous apercevez que vous avez perdu vos armes, votre cuirasse et toutes vos Possessions. Vous pouvez attendre ici en espérant voir un navire (rendez-vous au [340](#)) ou aller dans la montagne chercher de l'aide (rendez-vous au [15](#)).

106

Markos vous explique brièvement les régies du jeu et vous hochez la tête en signe d'accord. C'est vous qui jouez et lancez le dé à la fois pour vous, Althéos. et pour Markos. Après avoir choisi l'un des deux résultats, vous vous rendez au paragraphe correspondant : 1, rendez-vous au [161](#) ; 2, rendez-vous au [13](#) ; 3, rendez-vous au [49](#) ; 4. rendez-vous au [304](#) ; 5, rendez-vous au [333](#) ; 6, rendez-vous au [82](#). Lorsque les deux dés indiquent 1 ou 6, rendez-vous au [208](#).

107

Vous passez vos mains sur le brasier et la chaleur des flammes est insupportable. Fermant les yeux, vous murmurez une prière à votre divin protecteur et, lorsque vous les ouvrez à nouveau, ce n'est plus Scione que vous apercevez mais une vaste plaine en train de brûler. Probablement le pays d'Hélios le soleil, pensez-vous. Étrangement, ni les flammes ne vous brûlent ni même la folie dévastatrice du feu ne vous blesse. Juste à ce moment, le spectre se condense en une forme presque humaine. Vous comprenez immédiatement qu'il s'agit d'une de ces créatures diaboliques qui a provoqué la famine du peuple de Scione. Vous devez combattre. Vous ne pouvez ni vous rendre ni fuir. La bête est la première (notez-le). Elle possède 6 points de Force et 13 de Protection. Notez également le total de vos points d'Honneur. Si vous mourez, rendez-vous au [68](#). Si vous venez à bout de l'homme-flamme, rendez-vous *au* [209](#).

108

Non, certainement pas. Je suis celui choisi par... Vous cessez brusquement de protester lorsque vous sentez la pointe d'une lance dans votre dos. Vous vous retournez pour voir deux vieillards armés chacun d'une sarisse.

— Alors, défends-toi, profanateur, gronde l'un des hommes. Démèter va te regarder mourir. Les hommes possèdent 3 points de Force et 10 de Protection mais à cela s'ajoute leur lance (2 points de Force) et leur plastron (2 points de Protection). Rappelez-vous les règles concernant les combats à plusieurs. Si vous Blessez Grièvement les deux hommes, rendez-vous au [482](#). Si vous abandonnez, rendez-vous au [373](#). Si vous fuyez, rendez-vous au [18](#). Si vous mourez et que Zeus vous sauve, rendez-vous au [33](#).

109

Rendez-vous au [169](#).

110

Vous êtes conduit dans les profondeurs de la terre. Tandis que vous passez dans des tunnels aux détours compliqués, vous vous apercevez que les indigènes semblent avoir l'étrange faculté de voir dans l'obscurité alors que vous distinguez à peine les fresques peintes sur les murs sans bien savoir ce qu'elles représentent. Finalement, vous arrivez devant une vaste salle souterraine autour de laquelle s'est rassemblé le reste de la tribu, entourant le chef dont le corps est couvert d'un vêtement tissé avec les plumes de milliers d'oiseaux. On vous pousse brutalement dans l'arène, juste à proximité d'un grand feu. Le chef vous fait signe du poing serré et, comme vous ne réagissez pas, l'un des hommes de la tribu vous pique de la pointe de sa lance. Apparemment, on attend que vous répondiez. Faites-vous le même signe du poing fermé (rendez-vous au [363](#)). les doigts écartés (rendez-vous au [145](#)) ou paume ouverte (rendez-vous au [556](#)) ?

111

Si vous êtes attaché au mât du navire, rendez-vous au [88](#). Si vous êtes libre de vous déplacer, rendez-vous au [23](#).

112

A demi-mort de fatigue et d'angoisse lorsque vous entrez dans le petit port de Chalcédoine, vous êtes incapable de quitter le bord. Avec une surprenante générosité, Vizhazid vous achète un casque (1 point de Protection), toutefois un peu rouillé, et il ne semble pas croire un seul instant que vous vivrez assez longtemps pour en profiter. Encore à peine rétabli des souffrances endurées lors de ce dernier voyage, vous voilà déjà reparti en mer. — Les rochers, hurlez-vous terrorisé, les rochers ! Vizhazid vous calme, vous fait manger de force un épais brouet d'oranges — dont il vous explique que c'est une pâtisserie arménienne — et vous affirme que les écueils ne bougent plus et ne peuvent plus faire de mal à personne. Vous n'en êtes pas rassuré pour autant ! Tard

dans l'après-midi du troisième jour, après avoir quitté Chalcédoine, le guetteur annonce Troie. Même vous, Althéos le Vengeur, si faible que vous soyez, vous faites l'effort de vous lever et de vous approcher du bord pour admirer la magnifique vue. Rendez-vous au [37](#).

113

Ils reviennent bientôt en dévorant des miches de pain mais sans vous en offrir. Cependant, vous ne protestez pas malgré votre grande faim et vous vous contentez de les regarder manger sans trahir vos sentiments. A la tombée du soir, vous percevez, au dehors, les bruits d'une activité inhabituelle et lorsque vos gardes vous font sortir, vous avez la surprise de découvrir que le camp est rempli de guerriers, portant chacun une torche. On vous conduit alors au centre d'une arène où le roi, sous les acclamations de la foule, élève à votre arrivée une lance richement ornée et décorée. Un gigantesque guerrier se fraie alors un passage parmi les spectateurs et le roi vous tend la lance. Combattez-vous (rendez-vous au [171](#)) ou refusez-vous (rendez-vous au [468](#)) ?

114

La torche grésille sur le sol humide de la cale, vous rendant momentanément aveugle. Pour vous être laissé distraire de la haute mission que le Destin vous a confié, vous êtes pénalisé de 1 point de Honte. Retournez au [94](#).

115

Les Nubiens ne se rendront pas et vous devez poursuivre le combat. Si vous les tuez, rendez-vous au [386](#) Si vous abandonnez, rendez-vous au [424](#). Si vous mourez et que Zeus vous sauve, rendez-vous au [269](#).

Sautant sur le chef, vous l'immobilisez en lui retirant le couteau de la main et vous le lui placez sur la gorge.

Ecoutez-moi bien vous autres, lancez-vous à l'assistance médusée, si l'un de vous comprend une langue civilisée. Allongez-vous tous par terre, les mains sur la tête. Je vais partir avec votre chef mais si je m'aperçois que l'un d'entre vous me suit, il mourra. Personne ne bouge. Pour appuyer votre menace, vous enfoncez un peu plus la pointe du couteau et le chef tire aussitôt la tête en arrière en grimaçant de peur. Du coup, ses acolytes vous obéissent. Gardant toujours le couteau sur la gorge de l'homme, vous reculez lentement pour sortir de la grange, puis de la cour. Là, vous arrachez son masque pour découvrir dessous un visage cadavérique au crâne dégarni.

— Quel est le chemin qui conduit à la ville? lui demandez-vous.

Il ne dit rien et se contente de cligner de l'œil en montrant une route sur la gauche. Vous riez :

— Je vois !

Vous lui tranchez alors la gorge et vous abandonnez son cadavre dans les buissons avant de prendre la direction qu'il vous a indiquée. Vous n'entendez aucun bruit de poursuite, vous remettez alors le couteau dans une des poches du manteau de plumes. Après quelques minutes de marche, la forêt s'éclaircit et vous voyez mieux la route. Heureusement car, soudain, un rayon de lune fait briller devant vous un fil tendu en travers du chemin. Passant prudemment par-dessus, vous redoublez de vigilance dès cet instant. Un furtif mouvement dans les buissons trahit la présence d'une sentinelle mais, abusé par votre costume, il vous laisse poursuivre sans encombres. Vous marchez encore lorsque le jour se lève, vous permettant d'apercevoir les premiers murs de Thèbes dans le lointain. Vous assurant alors qu'il n'y a personne sur la route, vous délacez les griffes, vous enlevez le masque et le costume et vous dissimulez le tout sur le bas-côté de

la route avant de repartir vers les portes de Thèbes. Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte pour votre crime. Rendez-vous au [598](#)

117

Alors que votre navire fend puissamment les flots, vous regardez Naxos en train de disparaître à l'horizon. Soudain, paniqué, vous apercevez une silhouette qui nage vigoureusement à travers les vagues et se dirige vers votre bateau. Peut-être « agit-il d'un des membres de l'équipage tombé du nord. pensez-vous une seconde, mais vous vous reniez bientôt compte qu'il ne s'agit pas d'un mortel mais du dieu Poséidon. Saisissant un cordage à la traine. il grimpe alors sur le pont et dit : — Je ne sais pas comment tu as réussi à te débrouiller en Crète là où ton frère a failli, toujours est-il que dois retourner à Athènes et oublier cette absurdité -heroïque ; tu n'es pas du tout taillé pour cela. Ton père attend de voir les voiles noires ou les blanches qui lui signaleront ta mort ou ton succès mais il commence déjà à perdre l'espoir de la réussite. Connaissant ton incompetence, tu vas sûrement encore te tromper de couleur ! Sur ces mots, le dieu de la mer replonge dans les vagues de son royaume, vous laissant seul sur le pont. Rendez-vous au [252](#).

118

Le navire heurte l'une des îles. Bizarrement, rien ne se manifeste. Alors, comme personne ne vous empêche d'aller voir ces charmantes chanteuses, vous grimpez rapidement sur les rochers puis, arrivé au sommet de la falaise, pendant un instant vous fermez les yeux avant de les rouvrir brusquement. Là.

peu soucieuse du monde, Aphrodite, la plus belle des déesses, chante doucement en se peignant les cheveux, un sourire de bonheur aux lèvres. — Oh Althéos, susurre-t-elle, tu aurais pu attendre un peu plus longtemps. Mes cheveux sont tout emmêlés par la brise et je dois les arranger. Elle se coiffe encore quelques



118 *Aphrodite chante doucement en se peignant les cheveux.*

minutes avec le peigne d'ambre puis, se retournant vers vous, elle dit :

Maintenant, raconte-moi toutes tes aventures. Lorsque vous revenez au bateau, épuisé, plusieurs heures se sont écoulées sans que les marins semblent avoir changé de position, pleins de respect d'avoir parmi eux un des élus de la déesse. Rendez-vous au [46](#).

119

Vous descendez dans la cale sombre et moisie. où vous cherchez des yeux le mutin. Tout ce que vous apercevez est un amoncellement de vases étroitement arrimés et empilés jusqu'au plafond. Vous avancez lentement dans l'obscurité, attentif au moindre bruit, mais tout est silencieux si ce n'est le claquement des vergues sur les haubans et les craquements de la coque du navire. Un grand vase vous bloque le passage. Passez-vous à gauche (rendez-vous au [526](#)) ou à droite (rendez-vous au [398](#)) ?

120

Les tuiles de bois tombent par terre en prenant aussitôt une couleur rouge-doré. Vous avez en même temps d'étranges picotements dans la main gauche et, lorsque vous regardez, vous découvrez que vous tenez un épi de blé en or au lieu de la plaque de blé. La prêtresse s'approche de vous d'un pas mal assuré puis se retourne vers la foule :

Le printemps revient ! Retournez chez vous et préparez le retour de Perséphone Puis elle vous souffle :

— Je te remercie, ami. Normalement il devrait y avoir des festins et des danses mais la ville est pauvre. J'espère que tu comprends. Elle fait un signe à l'un de ses acolytes qui rentre dans le temple et en ressort quelques minutes plus tard porteur d'une colombe enfermée dans une cage de bronze.

Prends ceci en témoignage de notre gratitude. Scione a connu de meilleurs jours et cela va peut-être continuer une fois encore. Bon voyage. Vous prenez congé de la prêtresse Arissia et repartez vers votre bateau, la cage à la main. Déméter vous est maintenant Favorable et vous obtenez 3 points d'Honneur pour avoir sauvé le peuple de Scione de la famine. Rendez-vous au **3**.

121

Avez-vous une colombe? Si oui, rendez-vous au **375**. Sinon, rendez-vous au **2**.

122

Le gamin malfaisant qui, visiblement, prend un malin plaisir à humilier les étrangers, continue de vous assaillir. Vous tentez en vain de vous abriter mais les cailloux pleuvent et vous avez beau esquiver, votre agresseur a une précision redoutable. Finalement, lorsque le tir de barrage cesse, les rires des spectateurs durent encore. Vous êtes pénalisé de 2 points de Honte et vous vous rendez au **3**.

123

Epuisé, à la fois mort de froid et de fatigue, désespéré, vous vous laissez emporter par le cruel océan.

Vos rares moments de lucidité et de conscience diminuent à mesure que les flots déchaînés vous bousculent. Bientôt vous flotterez entre deux eaux, blanc de sel et le ventre gonflé, mort car Zeus ne peut sauver ceux qui ont offensé Poséidon son frère.

124

Les heures passent et vous continuez pourtant de frapper à la porte. Naufrages et emprisonnements semblent devoir être éternellement votre lot ! Finalement, vous retournez, tête basse, vous allongez sur votre grabat pour dormir. Quelque-temps plus tard, le grincement de la porte qui s'ouvre vous réveille en sursaut. Vous êtes immédiatement sur vos gardes, au cas où un noir brigand en voudrait à votre vie et viendrait vous torturer. Ce n'est pas un bandit mais bien votre cousin Agnostes.

— Désolé du malentendu, Althéos, dit-il. Tout est maintenant arrangé. Je suppose que tu dois avoir des tas de choses à me raconter concernant ton arrivée à Troie ?

Rendez-vous au [4](#).

125

Vous élevez le fouet dans un dernier et épuisant effort puis vous vous fustigez encore une fois, les tiges métalliques de la lanière s'enfonçant profondément dans votre peau. Un bout du tibia de votre jambe gauche affleure les chairs et une nuée de mouches bourdonne autour de la plaie béante, attirées par le sang épais et coagulé. La douleur qui augmente vous bat les tempes de plus en plus fort. Un coup de plus et vous ne pourrez plus le supporter. Vous tombez soudain par terre et la poussière de sable vient se mêler au sang de vos plaies. Enfin vous mourez lentement en songeant que le remords du crime est plus doux que les tourments qui le condamnent.

126

Zeus n'a pas à intervenir dans les temples sacrés des autres dieux. Après tout, il ne tolérerait pas de telles pratiques dans son Olympe. Vous devez maintenant montrer vos talents au Tartare et au sinistre Hadès.

127

— Tu n'es pas en position de discuter, fils d'Egée, dit-elle. Je garde ton équipage et toi, tu t'en vas, lavé de ton crime. Maintenant, si tu désires obtenir le pardon divin pour ce que tu as fait à Troie, tu dois boire la potion d'herbes que je t'ai préparée. Acceptez-vous d'être ainsi privé d'alternative et de retourner avec elle dans sa demeure (rendez-vous au [140](#)) ou l'attaquez-vous (rendez-vous au [41](#)) ?

128

Vous arrivez enfin en vue des côtes d'Afrique du Nord. Ramant dans cette direction, vous cherchez un endroit où accoster et où vous pourrez renouveler vos provisions. Vous n'apercevez cependant aucun signe de vie : ni habitations ni êtres vivants, sur la grève pas de spectateurs curieux pour s'exclamer devant votre étrange embarcation, pas de huttes de pisé ou de branches, pas de fumée ni même de feu. Quelques heures plus tard, vous abordez sur une assez grande île, beaucoup de gens se promènent sur la plage, s'arrêtant parfois pour cueillir paresseusement des fruits aux arbres qui bordent le rivage et les dévorer aussitôt avec insouciance. Si Poséidon vous est Défavorable, rendez-vous au [342](#). Sinon, rendez-vous au [132](#).

129

Le prêtre entame sa mélodie pendant que ses acolytes féminins dansent autour de lui à pas lents et compliqués. De sa ceinture, il tire une dague dont la lame est gravée d'étranges symboles sinueux. Il en prouve le fil contre le cône sacré puis se tourne vers vous avec un large sourire. Vous êtes immobilisé, les bras ramenés derrière le dos. Vous tentez bien un instant de lutter mais vous êtes aussi présomptueux ; que le boiteux cherchant à rentrer chez lui par le plus long chemin. Brusquement, le prêtre plonge, la **dague** en avant et vous sentez aussitôt une épouvantable douleur entre les jambes. Vous hurlez

horriblement et vous mourez aussitôt. Si vous pouvez encore prier Zeus. rendez-vous au [90](#).

130

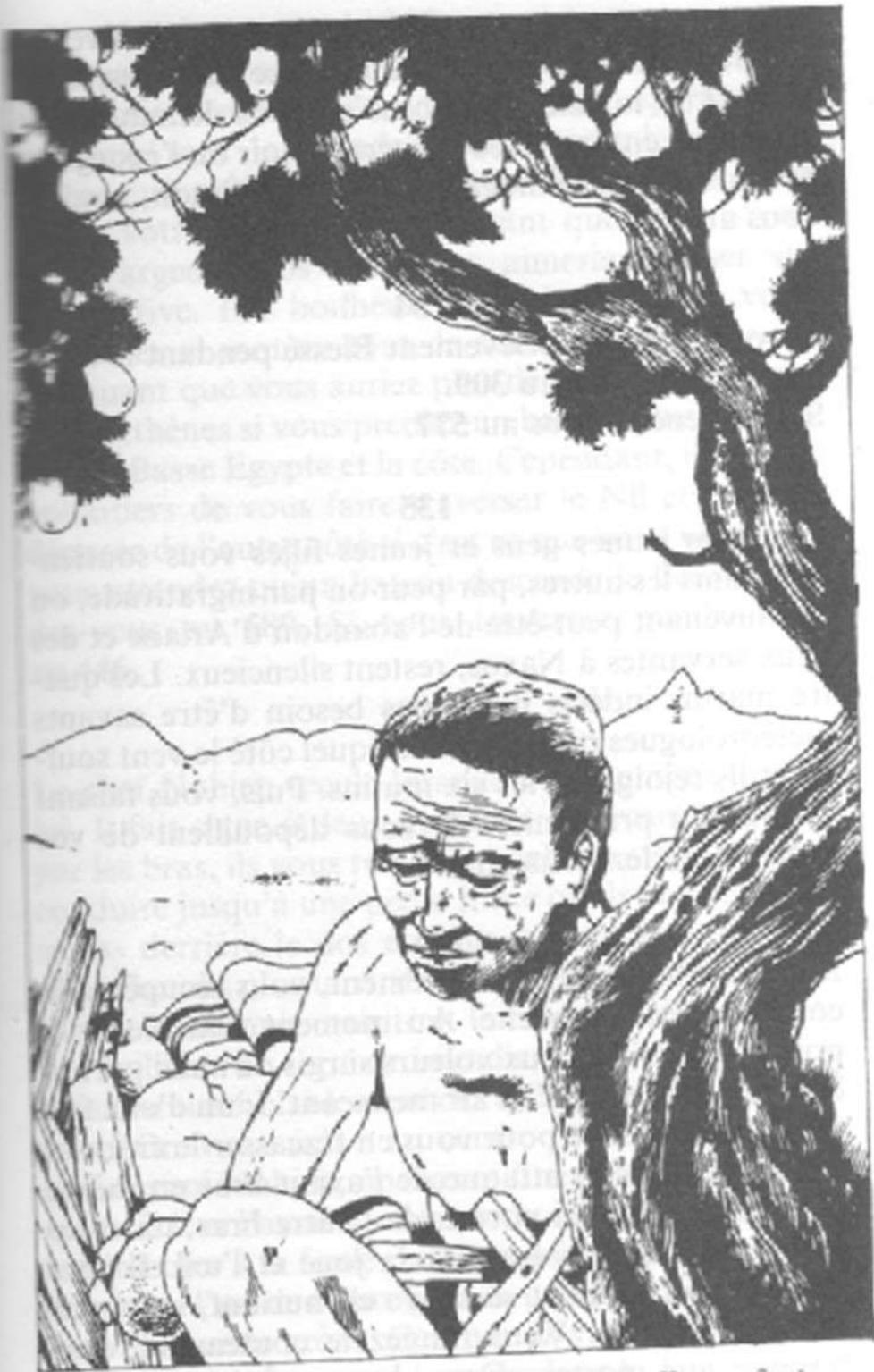
Vous êtes encore à proximité du port lorsque vous apercevez à l'horizon qu'une énorme tempête se prépare. Le capitaine et l'équipage s'en inquiètent et tentent aussitôt de retourner sur la côte. Malgré tous leurs efforts, le navire est rapidement détourné de sa route et, bientôt, les marins ne parviennent même plus à le contrôler, tant le vent, le courant et les dagues écumantes sont puissants. Après quelques heures, vous entendez un énorme craquement dans les profondeurs du navire et une lame énorme vous précipite à la mer. Apercevant une île à proximité, vous nagez vers elle avec l'énergie du désespoir. Enfin épuisé, vous vous traînez sur la grève, maudissant tout bas le sort qui s'acharne contre vous et **vous** empêche de poursuivre tranquillement voire route. En vous retournant, vous remarquez, un peu soulagé, que quelques autres membres de l'équipage ont pu également rallier la côte. Rendez-vous au [186](#).

131

Vous longez la côte ligure, vous éloignant de votre destination. Au cours d'une nouvelle tempête, vos compagnons sont emportés par-dessus bord et, malgré vos tentatives, vous ne parvenez pas à les sauver. Le bateau se brise sur des rochers au lieu de s'échouer sur la plage et vous devez vous éloigner très vite du lieu du naufrage et courir comme un lièvre pour éviter d'être blessé par des morceaux de l'épave. Sur la grève, quelques indigènes observent la scène. Vous approchez-vous d'eux en prenant un air amical (rendez-vous au [31](#)) ou courez-vous au contraire à l'opposé (rendez-vous au [48](#)).

132

Vous vous approchez d'un homme qui, allongé contre un tas de vêtements, semble empiler des morceaux de branchages pour construire quelque maquette d'édifice. De temps en temps, il se



132 *De temps en temps, l'homme cueille un fruit couleur de soleil.*

retourne nonchalamment et cueille un fruit sur une des branches épineuses de l'arbre au-dessus de lui, sans se soucier des égratignures. Le fruit a la couleur du soleil et ressemble beaucoup à une mandarine. Parvenu à la hauteur de l'homme, vous tentez de détourner son attention mais en vain, il mange un autre de ces succulents fruits. Lorsque finalement il vous en offre un, acceptez-vous de le manger (rendez-vous au [53](#)) ou refusez-vous (rendez-vous au [143](#)).

133

Le champion jette sa lance et comprime la plaie sur sa jambe droite d'où le sang jaillit comme d'une fontaine. Lorsque vous vous approchez pour lui porter le coup fatal de cette lance délicatement sculptée, maintenant tachée du sang du Nubien, il lève les yeux et son regard implorant se fixe sur vous, vous retenez un instant votre bras en vous demandant si vous allez en finir avec le guerrier noir ou l'épargner. Si vous le tuez, rendez-vous au [273](#). Sinon, rendez-vous au [593](#).

134

Si vous avez été Grièvement Blessé pendant le combat, rendez-vous au [309](#). Sinon, rendez-vous au [577](#).

135

Quelques jeunes gens et jeunes filles vous soutiennent mais les autres, par peur ou par ingratitude, ou se souvenant peut-être de l'abandon d'Ariane et des deux servantes à Naxos, restent silencieux. Les quatre marins indécis n'ont pas besoin d'être savants météorologues pour savoir de quel côté le vent souffle et ils rejoignent les six mutins. Puis, vous faisant à nouveau prisonnier, ils vous dépouillent de vos armes. Rendez-vous au [175](#).

136

Avant d'abandonner le vêtement, vous récupérez le couteau dans la poche. Au moment d'arriver aux portes de la ville, deux voleurs surgis de nulle part se dirigent vers vous d'un air menaçant. L'un d'eux fait tourner sa massue pour vous en fracasser le crâne et vous bloquez son attaque de l'avant-bras en même temps que vous lui portez, de l'autre bras, un coup de couteau qui lui traverse la joue et l'œil. Il jette aussitôt son arme et se sauve en hurlant, suivi par son compagnon. Vous rangez le couteau et vous frappez aux portes. Deux hommes-oiseaux vous ouvrent. Rendez-vous au [193](#).

137

Vous sautez à bas du cheval et vous tendez les rênes au dernier cavalier du groupe puis, après avoir remercié tout le monde, vous descendez vers le fleuve qu'une felouque s'apprête à traverser. Vous tentez votre chance en expliquant que vous n'avez pas d'argent mais que vous aimeriez passer sur autre rive. Par bonheur, le capitaine parle votre Langue et se montre tout de suite aimable en vous indiquant que vous auriez plus de chance de retourner à Athènes si vous preniez un bateau plus en aval, vers la Basse Egypte et la côte. Cependant, il accepte volontiers de vous faire traverser le Nil et de vous déposer de l'autre côté si c'est ce que vous voulez. Si vous attendez qu'un bateau descende le fleuve, rendez-vous au [589](#). Si vous traversez, rendez-vous au [446](#)

138

Le chef Nubien recule lorsque vous tombez devant lui. Il fait signe à deux guerriers qui vous attrapent par les bras, ils vous remettent debout avant de vous conduire jusqu'à une petite hutte où ils vous lient les mains derrière le dos et vous y abandonnent. Plusieurs heures plus tard, ils reviennent pour vous faire sortir. Il fait nuit mais tout le camp est illuminé par des milliers de torches brandies par des guerriers, venus vraisemblablement des

différentes tribus alentour. On vous mène au centre d'un périmètre où trône le roi Nubien, une lance finement sculptée à la main. Il lève l'arme au-dessus de sa tête comme pour la présenter à la foule puis il vous la tend. Au même moment, l'un des plus grands guerriers entre à son tour dans cette arène. Combattez-vous (rendez-vous au [171](#)) ou refusez-vous en rendant la lance au roi (rendez-vous au [468](#)) ?

139

Abandonnant le couteau là où il est, vous encerclez la jambe de l'homme de vos deux bras, vos liens accrochés à l'une de ses griffes. L'homme secoue la jambe frénétiquement en essayant de vous faire lâcher. Mais son autre serre se prend dans une fente du plancher et il bascule soudain en arrière, vous entraînant dans sa chute à l'autre bout de la pièce, tandis que la corde qui vous maintenait prisonnier se coupe sur le bord aiguisé de ses griffes. Vous faites un bond en arrière. L'homme s'est apparemment brisé la cheville. Il titube maladroitement dans toute la pièce, se cogne violemment aux murs où il s'appuie pour conserver son équilibre sur sa jambe valide avant de retomber par terre avec un cri de douleur. Entre-temps, vous en avez profité pour finir d'ôter vos liens et vous vous approchez maintenant prudemment de l'homme pour lui enlever son masque. Vous découvrez alors un visage atrocement tuméfié par la chute et le choc subi contre le mur. Vous lui soulevez la tête puis vous retirez précipitamment votre main de sa nuque, en la voyant couverte de sang mêlé à un espèce de liquide jaune laiteux. Le crâne de l'homme s'est ouvert, brisé comme une coquille de noix : telle était la force de sa volonté suicidaire. Il lève les yeux vers vous d'un air incrédule :

— Mais, je suis Cyron le marchand, dit-il avant de mourir.

Vous avez été dépouillé de tout ce que vous possédiez mais, en cherchant bien partout, vous retrouvez le couteau par terre, dans un coin où il a dû glisser pendant le combat. Vous le passez dans votre ceinture. Fuyez-vous cet endroit aussi vite que vous le

pouvez (rendez-vous au [505](#)) ou regardez-vous d'abord dehors (rendez-vous au [456](#)) ?

140

Vous lui prenez la coupe des mains et vous commencez à boire, bien que le breuvage ait un étrange goût de moisi. Puis, vous êtes pris d'étranges sensations animales. soudain lourd et appréciant étrangement le parfum des remugles. Vous vous mettez alors à tousser, la coupe se brise par terre et vous tombez dans parvenir à vous relever. De courts poils durs et -aides poussent sur vos bras et vos jambes qui raccourcissent tandis que vos doigts se soudent, que vos oreilles amollies s'allongent en pointe et que votre nez grandit. Vous essayez de protester mais vous ne parvenez qu'à crier et à grogner, métamorphosé par Circé en cochon. Votre dernière pensée d'humain ne vous reconforte guère, lorsque vous vous voyez ainsi vautré dans la soue.

141

Immonde tricheur! crient-ils, très mécontents que vous abandonniez, maintenant que vous gagnez.

Vous tentez en vain de leur faire admettre vos raisons. Markos s'approche : — Mes amis, dit-il, ne vous querellez pas. Moi. je vais jouer aux dés contre Althéos, avec les règles phéniciennes. D'accord ?

Les Phthiotidiens semblent alors s'apaiser quelque peu. Acceptez-vous de jouer cette partie (rendez-vous au [106](#)) ou refusez-vous (rendez-vous au [502](#))?

142

Vous prenez rapidement les rouleaux de parchemin mais n'en comprenez que des bribes : ce sont des lettres destinées à Agnostes. L'une vient du roi d'Ethiopie, acceptant qu'une cargaison de grenades soit importée à Troie, un bien dangereux voyage, er fait ! Les autres concernent Paris, et vous comprenez

vaguement qu'il devrait être l'arbitre d'un concours de beauté divine entre Héra. Athéna et Aphrodite Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte et la déesse Eris, qui aurait préféré que tout cela reste secret, vous est Défavorable. Vous vous retirez dans votre chambre. Rendez-vous au [245](#).

143

Vous continuez votre promenade sur la plage, zigzaguant sans cesse pour éviter les corps allongés sur le sable dispersés tout le long du rivage. Aucun de ceux que vous interrogez ne semble capable ou désireux de vous parler. Ici, un homme creuse un grand trou dans le sable, là une femme construit une pyramide de fruits. Finalement, vous apercevez quelqu'un qui vous fait signe. En vous en approchant, vous reconnaissez l'homme : Markos, le marchand phénicien. Rendez-vous au [202](#).

144

Vous redescendez vers la grotte de Chiron, et vous faites tomber au passage la lance en sautant devant l'entrée de la demeure du centaure. Vous broyez rapidement les délicats pétales pour en frotter la plaie suppurante, causée par ce marchand inconnu. Mais le centaure se met brusquement à étouffer et, roulant des yeux blancs et vitreux, il pousse son dernier soupir. Vous avez pris la mauvaise plante. Chiron en est mort. Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte et vous partez, soit en emportant la lance du centaure, qui vous procure 2 points de Force (rendez-vous au [520](#)) soit sans armes (rendez-vous au [189](#)).

145

Vous faites le signe du Soleil, doigts écartés, et le chef met sa main dans la vôtre, son poing bloqué entre vos doigts. Toute la tribu vous acclame puis deux hommes robustes vous soulèvent sur leurs épaules pour vous porter en triomphe tout autour de la caverne. Puis toute la tribu vous fête en vous offrant de la nourriture et des bijoux. Vous leur faites comprendre, non sans peine, que vous devez maintenant repartir dans votre pays. Puis

vous allez dormir et. à votre réveil, vous constatez que vous êtes à nouveau sur la plage. Vous pensez avoir rêvé jusqu'à ce que vous découvriez que votre embarcation est remplie de provisions et qu'à votre ceinture se trouve un poignard de jade (1 point de Force). Vous gagnez 1 point d'Honneur. Vous décidez, qu'en souvenir de cette occasion, cette île s'appellera désormais Althénèsos. Peut-être un jour y fonderez-vous une colonie. Rendez-vous au [214](#).

146

Avant que vos adversaires n'aient le temps de réagir, vous repoussez leurs lances et vous vous précipitez vers la grève. Surpris d'abord, ils se ressaisissent bientôt et vous poursuivent aussi vite qu'ils le peuvent. Mais lorsqu'ils s'aperçoivent que vous avez un bateau, ils s'arrêtent, se contentant de vous hurler des insultes dans une langue que vous ne comprenez pas. Vous êtes pénalisé de 2 points de Honte pour votre lâcheté. En partant, vous décidez de donner votre nom à cette île, Althénèsos. Rendez-vous au [214](#)

147

Possédez-vous une racine de moly ? Si oui. rendez-vous au [423](#). Sinon, retournez au [127](#).

148

Deux rivières torrentueuses dévalent des collines, mêlant violemment leurs eaux à leur confluent comme deux armées à l'aube se jettent dans la bataille. Au loin, dans les pâtures, les bergers veillent leurs troupeaux, attentifs et inquiets qu'un des agneaux nouveau-nés ne soit emporté par le torrent en crue. Vous, Althéos le Vengeur, vous vous baignez dans un trou d'eau, laissant ces eaux violentes et glacées cascader sur vos épaules pour vous laver à la fois le corps et l'esprit du souvenir de votre évasion de Crète et des sombres pensées qui vous étreignent au départ de ce nouveau voyage. Quelque peu rafraîchi et libéré, vous ressortez de l'eau, puis vous vous laissez sécher lentement



148 *Déchirant la robe diaphane, des ailes noires poussent dans le dos d'Ariane.*

au soleil, secouant vos cheveux dans le vent comme un chien, avant de vous rhabiller et de retourner au temple où le capitaine vous attend avec Ariane et le prêtre. Les quatorze jeunes Athéniens se sont rassemblés en demi-cercle avec, derrière eux, la plupart des marins de l'équipage dont seuls quelques-uns sont restés à bord pour garder le bateau. Vous avançant vers Ariane et le capitaine qui se tiennent près de la statue d'Artemis, vous prenez la main de la princesse dans la vôtre tandis que le prêtre entonne les chants de la célébration religieuse. Vous y prêtez peu d'attention, uniquement préoccupé d'Ariane et attendant avec impatience le moment où, après le « Oui » de consentement mutuel, la princesse sera vôtre.

— Je le veux dit Ariane en se retournant vers vous, un sourire délicieux de félicité aux lèvres. Après avoir affirmé vous aussi votre volonté, vous l'embrassez amoureusement en la serrant dans vos bras. C'est alors que, brusquement, la tendre scène se métamorphose en une vision d'horreur. Criant comme des millions de rais affamés lâchés dans les cales d'un navire chargé de grains, les invités se rassemblent en nuées de chauves-souris piaillant silencieusement dans le ciel orageux. Les beaux et longs cheveux d'Ariane ondulent et tombent tandis que des serpents sifflent sur sa tête. Vous la repoussez avec dégoût, et l'envoyez heurter violemment un pilier. Alors, déchirant sa longue robe de soie diaphane, des ailes de cuir noir lui poussent dans le dos, se raidissent puis commencent à battre l'air dans lequel elle s'élève. Vous vous penchez pour examiner les quelques mèches blondes d'Ariane qui sont à vos pieds mais vous vous immobilisez soudain lorsque vous vous apercevez que le capitaine et le prêtre se sont également transformés. Les trois Furies se rassemblent alors autour de vous sans que vous puissiez fuir, vous griffant douloureusement de leurs ongles crochus.

— Tu as tué ton frère. Althéos, siffle Alecto en vous crachant à la figure son acide et brûlante salive. Vous comprenez soudain que, ayant épousé Ariane, vous avez fait entrer dans votre maison les membres de la famille royale de Crète et, par conséquent, le Minotaure lui-même, assassin de Thésée, mais aussi votre

victime. Folie et supplices éternels sont le sort réservé par les Furies a ceux qui tuent leur propres parents.

Vous regardez autour de vous. Pendant un bref instant, chacun reprend son apparence humaine, Ariane et le capitaine vous fixent d'un air implorant, étonnés de votre soudaine attitude. Puis le rebord de la falaise sur lequel vous vous teniez s'écroule et vous tombez brusquement dans le vide avant de vous écraser en contrebas sur les rochers battus par les flots. Même Zeus ne pourrait sauver ceux qui se suicident.

149

Une fois encore, le paysage vacille et disparaît. Vous n'êtes plus devant le temple de Scione mais au centre d'une vaste étendue d'eau. Cet océan est calme et vous réalisez, très surpris, que vous flottez à près de six pieds au-dessus de la surface. A peine remis de cela, les eaux s'écartent et un homme gigantesque, constitué de vagues, émerge des sombres profondeurs liquides. Vous comprenez immédiatement qu'il s'agit d'une de ces créatures responsable de la famine à Scione. Vous devez combattre. Vous ne pouvez ni fuir ni vous rendre. Il s'agit de la seconde bête (notez-le). Elle a 5 points de Force et 11 de Protection. Notez-le ainsi que le total de vos points d'Honneur. Si vous mourez, rendez-vous au [68](#). Si vous triomphez de votre ennemi, rendez-vous au [558](#).

150

Savoir que Markos le commerçant phénicien a perdu un de ses navires pourrait vous reconforter, mais vous êtes également pénalisé de 1 point de Honte. Rendez-vous au [186](#).

151

Le garde accepte votre casque rouillé et l'examine d'un air surpris. Finalement, il semble avoir une idée et vous fait signe de le suivre, vous acceptez. Rendez-vous au [160](#)

152

Devant le roi pris de panique, vous jetez la lance à ses pieds. Il redevient pourtant vite maître de la situation et aboie un ordre à un grand guerrier chauve qui s'avance aussitôt vers vous. Bien qu'il ait l'air trop faible pour être vraiment un combattant, les autres membres de la tribu semblent lui témoigner beaucoup de respect, à en juger par la façon dont ils s'écartent. En fait, il s'agit de l'interprète royal qui va pouvoir traduire vos paroles du grec en nubien. Rendez-vous au [330](#).

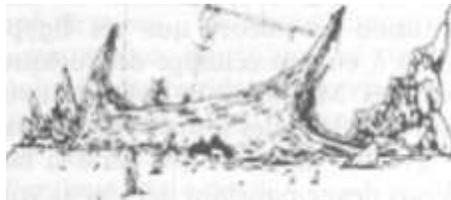
153

La terreur vous gagne au souvenir de l'année de captivité que vous venez de subir. Vous ne savez pas bien pourquoi vous devriez craindre les Nubiens, alors que vous êtes maintenant en sûreté à bord d'un navire de commerce égyptien. Sans doute avez-vous peur qu'ils ne vous reconnaissent et demandent votre restitution ou encore que ces Egyptiens ne vous vendent à eux en échange de quelques peaux supplémentaires. Mais n'est-ce pas plutôt votre imagination qui vous joue des tours ? N'êtes-vous pas en sûreté ici, avec ce capitaine qui parle si bien votre langue ? Vous devez pourtant décider si vous restez à bord au risque de rencontrer les Nubiens (rendez-vous au [490](#)) ou si vous allez confier votre vie au Nil en sautant dans ses eaux turbulentes avant la cataracte (rendez-vous au [595](#)).

154

Vous regardez la scène et tout est comme avant : un cercle de silhouettes grises. Puis vous clignez des yeux et tout devient d'un jaune uniforme, sans ombre ni texture particulière : un mur jaune. Vous vous frottez les yeux et de ces murs jaunes commence à sourdre un liquide brun qui s'écoule goutte à goutte en mince filet. Vous refermez les paupières et lorsque vous les rouvrez, aussitôt un torrent d'images défile devant vos yeux, chacune ne dure pas plus d'une seconde, à peine le temps pour que vous vous en souveniez : Votre père et votre mère à votre

naissance... Une goutte de sueur sur le front de votre père, grossie des centaines de fois... Une fleur, se fanant, se desséchant, se flétrissant et tombant... Le cou d'un poulet égorgé par un paysan... Un crâne... Une feuille qui tournoie dans sa chute... Un guerrier barbare qui joue de son long glaive incurvé... Un ru souterrain charriant des immondices, puis se jetant dans l'océan en les dispersant... Le visage d'un petit garçon hurlant de douleur sous les coups de son père ivre... Le corps ensanglanté d'Ariane, allongée au sommet d'une colline de Naxos, morte en couches... Markos le Phénicien en Afrique du Nord, la gorge tranchée, reposant sur un lit trempé de sueur... Le Minotaure, premier et dernier de son espèce, mort dans les ruines de Knossos... Des milliers de rides à une vitesse prodigieuse sur le front de votre mère... Une ville, passée entièrement par les armes... Des cavaliers incendiant la hutte d'un paysan du nord. Vous comprenez soudain le lien qui existe entre toutes ces visions. La mort est la seule réalité ; la vie n'est qu'un temple d'illusions où tout, finalement, se retrouve poussière et où tous nous pourrissons, pauvres et riches, sages et fous. Le monde appartient aux vers ! Même les vastes royaumes de l'Hadès sont un mensonge que racontent les poètes pour tranquilliser les hommes. Après la mort, il n'y a plus rien ! Vous vous sentez transporté à travers l'espace obscur et, à mi-chemin de l'infini, votre vie s'éteint dans un cri de terreur, aussi aisément que l'on mouche une chandelle à la fin du repas. Les Phytalides vous voient chanceler en dehors du cercle et rester immobile sur le sol. Et votre mort les attriste.



155

La chaleur intenable du soleil vous épuise rapidement et vous commencez à marcher difficilement. Les charognards effectuent patiemment des cercles qui se rapprochent de vous. Nulle part vous ne voyez d'eau. Alors, trop fatigué pour poursuivre de jour, vous vous allongez sur l'herbe en attendant la fraîcheur de la nuit. Mais il n'est que midi et le soleil est au zénith. Vous commencez à délirer alors que vous voyez les vautours descendre lentement, même les yeux fermés. Puis vous sombrez progressivement dans l'inconscience pour n'en plus ressortir. Zeus ne sauve pas ceux qui se laissent ainsi mourir.

156

Zeus soigne vos blessures et ralentit suffisamment le marin pour que vous ayez le temps de bondir sur vos pieds. Vous devez continuer. Si vous vous soumettez, rendez-vous au [249](#). Si vous Blessez Grièvement le mutin, rendez-vous au [94](#).

157

Vous vous promenez dans la ville, où tous les habitants semblent aller dans la même direction. Alors vous vous laissez emporter par la foule et vous découvrez ainsi de grandes demeures à moitié écroulées et des temples en ruine. Tout ceux que vous croisez semblent atteints d'une sorte de vérole qui les défigure, vous essayez, sans y parvenir, de quitter cette atmosphère malade. Enfin vous réussissez à vous libérer et à vous réfugier à l'entrée d'une petite maison dont la porte est ornée d'un épi de blé.

Essayez-vous d'y pénétrer (rendez-vous au [560](#)) ou restez-vous sur le seuil, risquant d'être entraîné à nouveau (rendez-vous au [322](#)) ?



157 Tous les habitants de la ville semblent défigurés par la vérole.

158

Votre *Feuille d'Aventure* doit ressembler à celle-ci : Force 5 Honneur 20

Protection 11 Honte 7

Vous n'avez pas de points d'Intelligence.

Hache : Force 5. Protection 3 Plastron : Force 0. Protection 2

Héra : Défavorable Furies : Défavorables Athéna : Favorable
Autres : Neutres

Notez qu'en tant que protégé d'Apollon, vous n'avez pas à subir de pénalités de Honte ou d'Honneur lorsque vous Consultez l'Oracle. Vous avez 5 points de Force au lieu de 4 et 11 points de Protection au lieu de 10 en raison de l'expérience acquise pendant votre combat victorieux contre le Minotaure. Rendez-vous au [354](#).

159

Vous examinez le corps. Les griffes de fer forgé sont simplement attachées aux pieds par des lanières, augmentant du coup sa taille de quelques pouces supplémentaires. Vous échappez-vous maintenant (rendez-vous au [505](#)) ou inspectez-vous d'abord l'extérieur (rendez-vous au [522](#)) ?

160

On vous fait passer par une suite de couloirs dont les murs retracent les différents exploits des Troyens dans le passé et, bien sûr, l'épisode de la construction de ses murs par Poséidon. Dans une salle, des ouvriers préparent les murs en les peignant de blanc, vous aimeriez bien connaître le sujet des prochaines fresques qui y seront peintes. Finalement, le garde vous introduit dans une pièce meublée exclusivement d'une chaise, et il claque la porte en la refermant derrière vous. Lorsque vous tentez de

l'ouvrir vous vous apercevez que le verrou est mis. Rendez-vous au [124](#).

161

Markos est trop habile pour vous. Vous perdez un des objets gagné pendant la première partie et vous retournez au [106](#) pour rejouer. Si vous n'avez pas d'objet, vous perdez une obole et vous vous rendez au [106](#). Si vous n'avez plus de pièces, rendez-vous au [91](#).

162

A mesure que vous approchez des rochers, les chants deviennent plus extatiques et captivants qu'auparavant. Enfin le bateau s'échoue sur la plage mais soudain une puissante vague l'emporte et le projette contre une falaise. Vous passez par-dessus bord et vos jambes se brisent sur les rochers. Mais les chants continuent. Les souffrances que vous causent vos blessures sont rendues plus supportables par le son ravissant. La mer prend une belle teinte de prairie verte où vous aimeriez vous promener si vous pouviez encore marcher et, un peu plus loin, des lumières orangées commencent à scintiller en dansant sur l'eau. La symphonie céleste et envoûtante se confond en vous avec une sensation de grattement et votre dernier souvenir conscient est celui des griffes des sirènes qui vous mettent en pièces.

163

Avec tristesse, à mesure que vous vous éloignez des rivages d'Athènes, vous songez au Pirée, ce port d'habitude d'une activité fébrile devenu étrangement calme et en pleine décadence. Les cales de la plupart des navires sont vides car la perspective de bouleversements politiques incite les négociants à la prudence et le commerce avec Athènes a virtuellement cessé. Mais en fait cela ne vous préoccupe guère, à l'instar de l'homme parvenu au sommet de la montagne qui se soucie peu des pestiférés de la vallée. Vous éprouvez plutôt de la peine pour votre père et des

larmes vous emplissent les yeux en regardant les maudites voiles noires. Rendez-vous au [73](#).

164

Passant devant les huttes du village, on vous emmène au centre d'une sorte d'esplanade. Là, un homme vêtu d'une étrange parure de plumage vous fait respirer un parfum à l'odeur d'orange qui vous rend soudain somnolent jusqu'au moment où, toujours escorté par deux indigènes, vous reprenez brutalement conscience. Des lances vous traversent les deux bras et vos ravisseurs, vous soulevant au moyen de ces perches improvisées sans se préoccuper de vos cris et de vos coups de pied, vous portent jusqu'à un grand feu allumé au centre du village où ils les reposent sur deux fourches. Alors que vous rôtissez lentement, la peau éclatant de boursouflures, vous maudissez et injuriez les dieux qui vous punissent ainsi de leur avoir désobéi. Avant de vous évanouir complètement sous ces cuisants tourments et de plonger dans les profondeurs de l'Hadès, vous souhaitez un instant que votre chair satisfasse leur estomac.

165

Dans une robe arc-en-ciel aux couleurs diaphanes, Iris apparaît soudain devant vous sur le bateau. Elle prend une profonde inspiration et commence :

— Je suis Iris et donc une femme très importante puisque je suis la messagère d'Héra qui m'a demandé de t'apporter un message, lui aussi d'ailleurs très important car il concerne ton avenir — dont nous nous préoccupons beaucoup à l'Olympe

— nous n'aimerions pas que ton aventure se termine ici tant nous nous sentons concernés et captivés — et je peux même te dire que cela a arrêté pour un temps la décadence divine ce qui fait que si cette aventure finit prématurément nous en serions extrêmement déçus, d'autant que nous n'aimons pas beaucoup Circé parce qu'elle n'est qu'une sorcière intrigante et méchante — ce qui est très bien naturellement si tu aimes ce genre-là ! — et

que la plupart d'entre nous la trouvent trop insolente, il est difficilement supportable aux dieux d'être ainsi défiés, même si nous avons des manières douces, quoi-qu'aient pu te raconter tes professeurs — j'ai entendu dire qu'ils n'étaient pas si bons que cela à Trézène tu sais bien que lorsque nous sommes en colère les éclairs fusent et que tout le monde s'énerve, ce qui fait que je dois te donner ce message. Elle s'arrête presque, se souvient de quelque chose puis sort une racine bizarre de sa poche.

— Voici du moly ; manges-en et tu seras sauf, pourquoi je ne le sais pas mais Héra pense que c'est très important, et si c'est important pour elle, il est évident que...

Iris est brusquement interrompue et disparaît sans avoir vraiment terminé son obscur discours. Quelque peu ahuri de cette logorrhée, vous mettez la racine de moly dans votre poche et vos compagnons rament vigoureusement vers le rivage. Rendez-vous au [461](#).

166

Passant près de la créature inanimée, vous prenez la lance et vous entamez aussitôt la difficile ascension pour retourner vers la côte. La silhouette torturée du centaure disparaît à votre vue mais vous l'entendez hurler :

— Que la malédiction éternelle d'Asclépios soit sur toi et puisses-tu ne jamais revoir les lumières de ta maison à ton retour à Trézène. Asclépios vous est maintenant Défavorable et vous vous trouvez en permanence Blessé à moins que vous ne soyez prêt à lui consacrer 4 points d'Honneur en guise de sacrifice. La lance vous procure 2 points de Force et aucun de Protection. Rendez-vous au [189](#).

167

Vous ouvrez les yeux et vous vous frottez pour enlever le sel. Ce n'est pas dans l'Hadès mais dans un pays civilisé que vous avez échoué. Une foule s'est rassemblée autour d'un navire qui transporte des figes. Ces gens peuvent peut-être vous aider, vous pourrez peut-être obtenir quelque emploi héroïque pour gagner votre passage vers les contrées où vous devez vous rendre pour expier la mon d'Agnostes. Vous remarquez cependant, un peu écœuré, que les figes se putréfient. Alors vous observez plus soigneusement le port et vous avez un choc, comme si une pellicule était tombée de vos yeux, lorsque vous vous apercevez que les navires sont à moitié pourris et que, par les fissures des murs, les mauvaises herbes envahissent les maisons. De plus, tous marchent le dos voûté et des montagnes d'ordures s'accumulent sur le quai. Vous pouvez demander de l'aide à quelqu'un (rendez-vous au [43](#)) ou essayer de trouver un endroit du port plus prospère (rendez-vous au [89](#)).

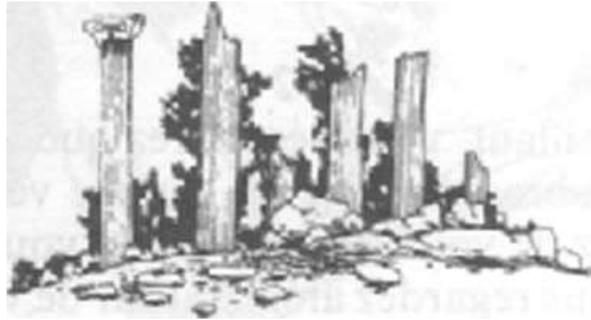
168

Vous êtes épuisé et tout à fait pitoyable tandis que votre bateau, poussé par de violentes rafales de vent, longe l'aride côte italienne qui semble avoir été le théâtre de quelque conflit cosmique entre les dieux tant il est désolé, noirci et raviné. Droit devant, apercevant quelques îles vous ordonnez à vos compagnons d'en faire le tour. Juste à cet instant, il vous semble entendre quelque chose sur l'une d'elles. Vous décidez de vous approcher plus près. Rendez-vous au [303](#).

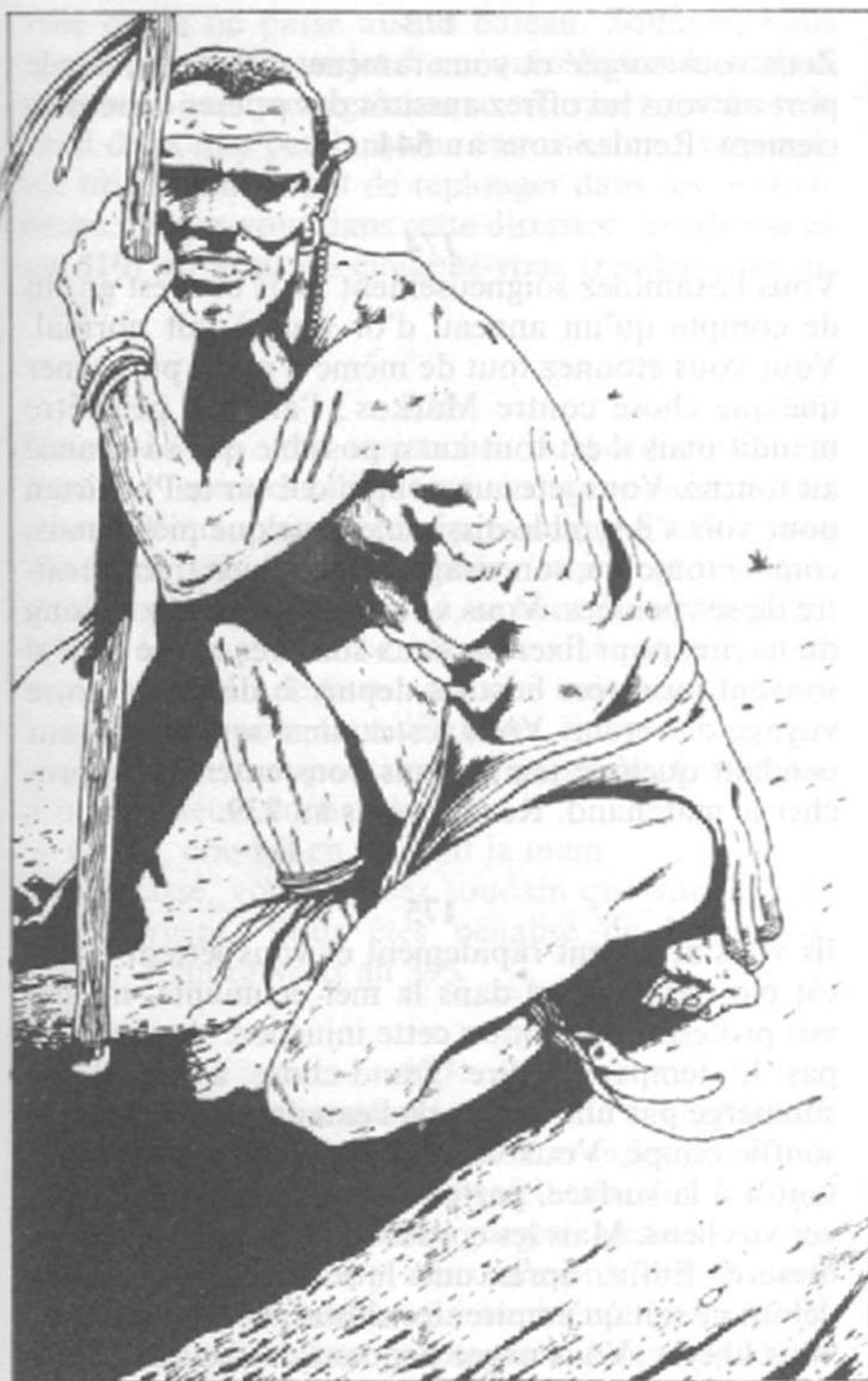
169

Si vous avez un nombre pair de points de Honte, rendez-vous au [130](#). Si vous avez un nombre impair de points de Honte, rendez-vous au [16](#).

Vous suivez à la lettre les instructions du centaure et vous trouvez le buisson exactement à l'endroit indiqué. Vous hésitez un instant avant de prendre l'une ou l'autre des fleurs car elles sont de types variés et la mauvaise espèce pourrait ne pas être aussi efficace. Prenez-vous celles avec deux pétales (rendez-vous au [144](#)), quatre pétales (rendez-vous au [205](#)) ou six pétales (rendez-vous au [93](#)) ?



Vous saisissez fermement la lance et vous vous préparez à combattre le Nubien tandis que le cercle de la tribu se resserre pour mieux profiter du spectacle. Votre adversaire s'accroupit alors lentement, une main au sol pour s'équilibrer et les yeux fixés sur vous. Un peu dérouté, vous l'imitiez et, brusquement, dans un cri sauvage, le champion saute sur vous. Le combat commence. Vous vous affrontez selon les règles habituelles. Il a 4 points de Force et 12 de Protection. Vous possédez tous les deux des lances (2 points de Force) mais pas de cuirasse. Si vous fuyez, rendez-vous au [57](#). Si vous vous rendez, allez au [331](#). Si vous le Blessez Grièvement, rendez-vous au [133](#). Si vous mourez et que Zeus vous sauve, rendez-vous au [566](#).



171 *Votre adversaire nubien s'accroupit
lentement, les yeux fixés sur vous.*

172

En vous réveillant, vous découvrez que vous avez la tête dans les bras d'une jeune femme vêtue de gris. Vous essayez de vous lever mais elle vous retient en souriant. Vous regardez alors autour de vous et vous vous apercevez que vous êtes sous une tente, allongé sur une couverture. Plus tard, une vieille femme et un homme entrent, également vêtus de gris.

Nous sommes les vieillards, dit la femme. Nous connaissons la raison de ta venue. Tu désires être lavé de ton crime et nous pouvons le faire : la cérémonie peut avoir lieu. L'homme prend à son tour la parole : — Mais fais attention, jeune héros. Nous ne pouvons sauver que ceux qui n'ont pas honte d'eux-mêmes. Réfléchis bien et assure-toi que c'est ce que tu désires vraiment.

Puis ils se retirent tous les trois et vous restez seul. Rendez-vous au [519](#).

173

Zeus vous soigne et vous ramène en Egypte, sur le port où vous lui offrez aussitôt des prières de remerciement. Rendez-vous au [544](#)

174

Vous l'examinez soigneusement mais ce n'est en fin de compte qu'un anneau d'or tout à fait normal. Vous vous étonnez tout de même d'avoir pu gagner quelque chose contre Markos ; l'anneau peut être maudit mais il est tout aussi possible que sa chance ait tourné. Vous jetez un coup d'oeil sur le Phénicien pour voir s'il semble dissimuler quelque piège mais, comme toujours, son visage ne laisse rien transparaître de ses pensées. Vous vous levez et partez le long du navire, pour fixer ces eaux sombres qui se sont si souvent montrées hostiles depuis le début de votre voyage de retour. Vous restez ainsi seul et songeur pendant quelque temps, puis vous entendez approcher le marchand. Rendez-vous au [239](#).

175

lis vous attachent rapidement et vous jettent aussitôt par-dessus bord dans la mer écumante. malgré vos protestations contre cette injustice. Vous n'avez pas le temps de dire grand-chose avant d'être submergé par une vague, de l'eau dans les yeux et le souffle coupé. Vous vous efforcez maladroitement, tantôt à la surface, parfois entre deux eaux, d'enlever vos liens. Mais les cordes semblent se resserrer à mesure. Enfin, après une lutte acharnée qui, au début, ne fait qu'empirer les choses, vous parvenez à vous libérer. Vous nagez pendant des heures puis le temps s'améliore. Vous êtes complètement seul sur cet océan infini au-dessus duquel aucun oiseau ne vole et où ne passe aucun bateau. Soudain, vous apercevez au loin un jet d'eau qui s'élève à la surface comme si quelque gigantesque créature, restée sur le fond de la mer pendant une éternité, revenait respirer brièvement avant de replonger dans ses profondeurs. Nagez-vous dans cette direction (rendez-vous au [410](#)) ou vous en éloignez-vous (rendez-vous au [255](#)) ?

176

Dès que vous vous approchez du bord du fleuve, tous les spectres s'écartent en reconnaissant un vivant. Vous avancez plus près sur une vieille jetée branlante où d'autres ombres attendent, patiemment et pleines d'espoir. Là, se tient un vieil homme sale, à la longue barbe blanche mal peignée et un vague morceau de tissu accroché tant bien que mal à son épaule pour tout vêtement. Il conduit sa barque vers la rive en poussant sur sa perche. C'est Charon le passeur, nocher du Styx. — Obole, crie-t-il en tendant la main. Embarrassé, vous réalisez soudain que vous n'avez pas d'argent. Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte. Rendez-vous au [395](#).

177

Les deux hommes passent tout près de vous. Allongé dans l'herbe, vous restez invisible et muet jusqu'à ce qu'ils soient hors

de vue. Le soleil tape dur car c'est encore l'après-midi et votre gorge se dessèche. Vous n'avez pas d'eau et il y a peu d'espoir d'en trouver dans cette plaine herbue qui semble s'étendre à l'infini. Vous priez votre protecteur d'envoyer de la pluie ou de faire jaillir une source. Mais votre prière reste sans réponse. Les dieux n'aident pas ceux qui rejettent l'aide des autres hommes. Pris de fortes fièvres dues à la chaleur intense, vous commencez à délirer et à avoir des visions. Le visage de votre mère, tout d'abord, qui se métamorphose ensuite en léopard, puis de léopard se transforme en Minotaure. Et c'est l'esprit hanté de ces visages que vous mourez enfin, belle proie pour les vautours...

178

Les hommes, d'abord surpris par votre soudaine attaque, se ressaisissent bientôt et tirent rapidement leurs dagues. Ils possèdent chacun 3 points de Force et 10 points de Protection et les dagues leur procurent 1 point de Force. Si vous fuyez, rendez-vous au [511](#) ; si vous vous rendez, allez au [308](#) : si vous les Blessez Grièvement tous les deux, rendez-vous au [415](#) ; si vous mourez et êtes sauvé par Zeus, rendez-vous au [173](#).

179

Vous examinez le livre saint. Intitulé *Le champ de bataille des Oiseaux*, il est censé avoir été écrit par le chef des hommes-oiseaux, qui se nomme lui-même le Busard. Sous la forme d'un poème épique, ce n'est en fait qu'un mauvais pastiche de chefs-d'œuvre athéniens et vous vous en fatiguez rapidement. Si les Thébains ont toujours été inhospitaliers, ils sont maintenant devenus idiots. Jetant le livre dans un égout, vous vous dirigez vers la sortie de la ville. Alors que vous en atteignez les portes, vous entendez soudain quelqu'un dire : — Les Phytalides. Ils sont à quelque trente lieues au nord.

Vous en frémissez ; enfin, vous allez toucher au but. Rendez-vous au [551](#).

180

Vous jetez violemment le tabouret contre la porte. L'un des pieds se brise et vous ne pouvez même plus reposer vos jambes fatiguées. Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte pour avoir détruit le mobilier d'un hôte, même si celui-ci n'a pas de très bonnes manières. Rendez-vous au [124](#)

181

Vous voyant sortir votre glaive, le garde pense que vous allez l'attaquer. Rendez-vous au [362](#).

182

Vous mourez presque de faim lorsque vous arrivez en Sardaigne. L'estomac comme lardé d'atroces coups de lances. Les prêtres d'Arés vous attendent sur le quai, vêtus de robes rouge sang et ils savent déjà la raison de votre venue. Etrange, songez-vous, que tous ceux que vous rencontrez aient d'horribles marques sur le visage. Rendez-vous au [290](#)

183

— Je ne vais pas discuter avec toi, dit-il en recrachant son lotus, mais je suis sûr que tu serais déjà plus heureux si tu avais accepté mon cadeau. Je t'offrirais bien de venir sur ma trirème mais je crains d'aller dans la direction opposée à Trezène.

Puis il vous quitte, se dirigeant vers la plage, une poignée de fruits de lotus dans les mains. Rendez-vous au [405](#).

184

La prêtresse, debout devant la porte ouverte, lève la main pour apaiser le peuple et reprend la parole, apparemment redevenue elle-même.

— Citoyens de Scione, fidèles de Déméter, selon la volonté de la déesse, c'est à l'un d'entre vous d'accomplir les rites de printemps du blé, de l'eau et du feu, symboles de la renaissance. Qu'ils nous soient aujourd'hui propices car, ces cinq dernières années, la déesse ne nous a pas souri et les récoltes ont été maigres. Que la cérémonie commence ! Puis elle se tourne vers vous. Vous ne pouvez plus faire autrement que d'officier. Vous occupez-vous d'abord du blé (rendez-vous au [44](#)), de l'eau (rendez-vous au [149](#)) ou du feu (rendez-vous au [107](#)) ?

185

Vous devez perdre entre 1 et 6 points d'Honneur (déterminés par le dé) pour obtenir l'aide d'Héra. depuis que vous avez provoqué sa colère. Si vous choisissez cette solution, rendez-vous au [165](#). Sinon, vous perdez 1 point d'Honneur et vous vous rendez au [461](#).

186

Encore choqué, vous faites quelques pas sur la plage et vous êtes encore plus surpris de découvrir des hommes et des femmes qui jouent gaiement entre les arbres. S'apercevant qu'un navire a fait naufrage, l'un d'eux se dirige vers une cabane, située un peu plus loin dans une clairière. Une femme en sort peu après et son visage s'éclaire en vous voyant. A en juger par son apparence, ce n'est pas une mortelle mais une nymphe, ainsi vêtue d'une miroitante robe verte et d'un collier de coquillages.

Je suis Calypso, dit-elle, et voici mon île d'Ogygie. Tu es le bienvenu et tu peux rester ici aussi longtemps que tu le désires.

Avec l'impression étrange que vous ne pouvez pas refuser, vous vous promenez lentement au milieu des hommes et des femmes. Bientôt, vous vous sentez vous aussi le cœur empli de joie et de plaisir, guettant chaque mouvement de Calypso avec attention pour pouvoir mieux devancer ses désirs, comme un esclave attend les ordres de son maître, revenu de dix ans de guerre. Rendez-vous au [306](#).

187

L'homme vous regarde de travers tandis que vous vous efforcez de vous faire comprendre. Il éponge rapidement la sueur qui coule sur son front, durement éprouvé par la chaleur sous sa cuirasse.

— Agnostes ? finit-il par dire.

Vous hochez la tête et l'homme montre alors du doigt une demeure au portique sculpté dont le toit est supporté par des atlantes. Remerciant le soldat, vous approchez de la demeure devant laquelle un garde se tient également en faction. Il vous en défend aussitôt l'entrée de sa longue lance. Lui annoncez-vous que vous êtes Althéos (rendez-vous au [81](#))? Mentionnez-vous le nom d'Agnostes (rendez-vous au [460](#)) ? Essayez-vous de lui offrir quelque chose pour qu'il vous laisse passer (rendez-vous au [305](#)) ou le bousculez-vous tout simplement (rendez-vous au [47](#))?

188

Vous vous agenouillez près de lui pour tenter de reconforter la grande créature. Ouvrant les yeux, le centaure grimace puis se met à parler.

— Je vais mourir, hoquette Chiron, sauf si tu laves mes blessures avec le jus d'une plante particulière. Pour la trouver, va un peu plus haut dans la montagne jusqu'à un buisson à fleurs blanches. Ne cueille surtout que les fleurs aux... q...

Une fois encore l'homme-cheval s'évanouit. Il reste inanimé un long moment puis sa respiration reprend doucement. Suivez-vous les instructions du centaure (rendez-vous au [170](#)) ou préférez-vous le quitter tout de suite (rendez-vous au [80](#))?

189

Vous poursuivez votre descente jusqu'au pied de la montagne et vous constatez que rien ne s'est amélioré dans le paysage : plantes flétries et fanées, arbres défoliés, troupeaux malades et apathiques... Un peu plus loin, alors que vous suivez le sentier qui mène jusqu'au bac de Demétrias — d'où vous parviendrez en Phthiotide et de là, à Trézène — vous remarquez par terre un petit sac. Inventoriez-vous son contenu (rendez-vous au [6](#)) ou le laissez-vous (rendez-vous au [311](#)) ?

190

Vous restez allongé dans la hutte pendant deux jours, votre terrible blessure à la jambe vous empêchant de bouger. La plaie s'est infectée, elle a enflé et elle a maintenant pris une vilaine teinte noire. Pendant deux jours vous subissez de violents accès de fièvre et vous délirez atrocement. Bien que les Nubiens ne vous donnent pas beaucoup à manger, sans doute pour vous empêcher de reprendre des forces, vous finissez par récupérer mais votre jambe reste douloureuse. Vous faites des exercices de rééducation tous les jours et vous avez bientôt la satisfaction de pouvoir à nouveau marcher. Mais, comme vous ne pouvez toujours pas courir, vous n'avez aucune possibilité de vous échapper avec quelque chance de succès et vous devez ainsi mener pendant des mois une vie d'esclave au service du roi. Enfin, vous retrouvez vos pleines capacités et vous songez à nouveau à la liberté, attendant patiemment votre heure Rendez-vous au [591](#)

191

Vous avez de la chance : il fait nuit et l'air est encore relativement frais bien que vous ayez encore chaud. Vous décidez d'avancer le plus possible maintenant et de vous mettre à l'ombre aux premières chaleurs de la matinée jusqu'au début d'après-midi. Vous n'avez pas de chaussures et vos pieds nus sur le sol dur commencent à vous faire mal. Mais ce n'est qu'après le crépuscule que vous découvrez un groupe d'arbres dont le feuillage épais conserve un peu de fraîcheur. Vos blessures vous élancent lorsque vous vous allongez dans les hautes herbes mais, trop heureux d'avoir échappé aux Nubiens, vous sombrez dans un sommeil réparateur et longtemps espéré. Rendez-vous au [327](#).

192

Vous priez le tout-puissant Zeus, père des dieux. Si vous l'avez déjà prié, rendez-vous au [291](#) Sinon, rendez-vous au [497](#).

193

Les hommes-oiseaux ne semblent pas vous reconnaître lorsque vous les croisez dans la cité dont les rues, vides, paraissent plus propres qu'à votre précédent passage, sept ans et demi plus tôt. Petit à petit, les habitants sortent de chez eux et les rues grouillent bientôt de gens auxquels vous vous mêlez sur la place du marché. Vous vous asseyez alors sur la margelle d'une fontaine pour vous délasser en regardant passer la foule. Parmi les Thébains, vous reconnaissez facilement les hommes-oiseaux qui les dépassent de la tête et des épaules grâce à leurs griffes attachées aux pieds. Ils ont le visage masqué et le regard en perpétuel mouvement à l'affût de tout incident. Un employé de la ville vient s'asseoir près de vous.

— Etranger ? demande-t-il.

Lui parlez-vous de votre rencontre avec les hommes-oiseaux (rendez-vous au [495](#)) ou non (rendez-vous au [545](#))?

194

C'est, évidemment, un anneau d'or parfaitement normal, ni maudit ni béni. La chance de Markos l'a quitté comme pourrait le faire bientôt la vôtre. Vous êtes d'ailleurs déjà pénalisé de 1 point de Honte et vous retournez au [174](#).

195

Quand vous vous relevez enfin, vous vous brossez, toujours déterminé en face de la mauvaise volonté des dieux à vous laisser rentrer chez vous. A nouveau naufragé, vous jurez de trouver un autre bateau pour affronter une fois encore la mer et réussir, ou n'abandonner que mort. L'adversité vous endurecit et vous décidez tout d'abord d'explorer les environs pour choisir le bois et les autres matériaux dont vous aurez besoin afin de construire une embarcation solide capable de traverser les mers et de supporter l'assaut du vent et des vagues. Allez-vous vers l'intérieur des terres (rendez-vous au [39](#)) ou restez-vous sur la côte (rendez-vous au [533](#)) ?

196

Vous avez peut-être une obole. Si oui, vous n'êtes pas pénalisé de 1 point de Honte mais vous vous rendez au [270](#) Si vous n'en avez pas, vous perdez 1 point d'Honneur et vous êtes pénalisé du point de Honte du précédent paragraphe avant de vous rendre au [395](#).

197

Il fait très froid dans ce tunnel qui semble se prolonger aussi loin que vous pouvez voir. Au début, large et cylindrique aux murs lisses, il se rétrécit et ses murs deviennent plus rugueux à mesure que vous y progressez. Vous constatez également qu'il descend et vous vous retrouvez bientôt presque en train de courir. Ralentissant l'allure, vous avancez plus lentement et avec précaution. Le sol devient glissant et, regardant à vos pieds, vous vous apercevez qu'il s'agit de marbre poli. La pente augmente encore et se fait si raide que vous devez faire de plus en plus

attention à ne pas tomber. Vous parvenez ainsi à avancer encore de quelques pas en vous appuyant sur les murs. Un peu plus loin sur votre gauche vous apercevez une ouverture. Allez-vous continuer tout droit (rendez-vous au [535](#)) ou tournez à gauche (rendez-vous au [567](#))?



198

Ariane sort de la grotte, exactement semblable à votre souvenir.

— Bien, tu peux entrer maintenant que je suis habillée, vous dit-elle de mauvaise grâce. Votre guide et vous pénétrez à sa suite dans la petite pièce nue. Vous n'avez rien à dire.

J'ai fait en sorte que cela ait l'air bien, se risque Ariane en montrant la grotte. Vous ne dites toujours rien.

— Alors, et toi Althéos, que fais-tu ?

— J'essaie de rentrer chez moi.

— Oh. je vois. Et celui-là (elle montre votre guide) a insisté pour que tu viennes me voir, comme un... une sorte de pénitence. Je vois.

Vous vous souvenez, sept ans après, de la raison qui vous a fait abandonner Ariane à Naxos. Mais elle poursuit.

— Ainsi, tu rentres chez toi pour être accueilli en héros par ta famille reconnaissante et tes amis ? As-tu des amis, Althéos ?

— Je suis heureux de voir que tu n'as pas perdu ton vieux charme minoen !...

Son visage se ferme.

— Sors d'ici. Althéos. Va-t'en.

Votre guide vous reconduit. Revenu sur le chemin, vous croisez une femme qui sort du bain mais elle ne vous reconnaît pas. Rendez-vous au [279](#).

199

Le fermier titube vers l'avant de la carriole et vous parvenez à lui faire un croche-pied. Il tombe alors sous les roues où il reste accroché à l'un des essieux, raclant pendant un moment la poussière de la route avant de lâcher prise et de rester immobile, probablement mort. Dans la descente de la colline, sans que vous puissiez reprendre les rênes qui traînent par terre, le cheval accélère l'allure, le mors aux dents, et il galope à perdre haleine sur le chemin sinueux. Vous parvenez à rester sur la plateforme cahotante au prix de grands efforts. Plusieurs possibilités se présentent : vous pouvez rester sur le tombereau et tenter d'en reprendre le contrôle (rendez-vous au [494](#)), sauter maintenant (rendez-vous au [356](#)) ou tenter de détacher le cheval (rendez-vous au [445](#)).

200

Les plaques de bois se brisent sur le sol avec un grand bruit, la foule des fidèles restant immobile et intensément silencieuse. Mais rien ne se produit. Alors, la rage fait place à l'étonnement.

— Lapidez-le. crie une vieille matrone à la main déformée.

— Rhapsadinosis ! hurle une autre.

— Coupez-lui la tête ! Noyez-le ! Brûlez-le !

La litanie des suggestions, toutes plus horribles les unes que les autres, semble devoir durer des heures et les supplices promis se font aussi de plus en plus précis et détaillés, la population de la ville étant renommée pour son goût de la torture. Pourtant, personne ne bouge. Seul un jet de pierre touche le temple, et brise un nouveau morceau de corniche. Vous saisissez votre chance et vous vous précipitez à travers la foule découragée. Vous perdez 3 points d'Honneur et, si Déméter vous était Favorable, elle est désormais Neutre à votre égard ; si elle était déjà Neutre, elle vous est maintenant Défavorable ; et si elle vous était Défavorable, vous êtes alors pénalisé de 1 point de Honte. Rendez-vous au **3**.

201

Lorsque vous vous réveillez, vous êtes fort étonné de vous retrouver dans une petite pièce aux murs peints de couleurs gaies, une sorte d'antichambre décorée de scènes de la vie d'Aphrodite, déesse de la beauté, une jeune esclave tient un coquelicot sous votre nez pour vous aider à reprendre connaissance mais vous l'écartez rapidement d'un revers de bras.

— Où suis-je ? demandez-vous.

— Dans le temple d'Aphrodite, à Paphos. murmure-t-elle. Tu as été désigné comme acolyte. Si tu sers bien la déesse, tu pourras devenir un de ses prêtres. Vous cherchez vos armes mais vous vous apercevez qu'elles ont été subtilisées et remplacées par des imitations dans un matériau tendre et élastique qui les rend désormais inutilisables. Rendez-vous au **550**.

202

— Salut Althéos, crie-t-il en vous tapant dans le dos avec une familiarité particulièrement agaçante. C'est bien le dernier endroit où j'aurais pensé te voir. Je suis venu ici pour tenter de vendre quelques grenades mais tous ces gens ne s'intéressent qu'aux lotus. Ils ne mangent rien d'autre. Tiens, essaie, c'est vraiment bon.

Tout en disant cela, il se précipite agilement sur l'indigène la plus proche, lui prend le fruit qu'elle tenait à la main plus un autre d'un tas à ses pieds et vous en offre un. Comme vous semblez hésiter, il enfourne l'autre dans sa bouche et commence à mastiquer. Prenez-vous l'autre fruit (rendez-vous au [266](#)) ou refusez-vous (rendez-vous au [183](#)) ?

203

Vous vous mettez alors à courir pour vous éloigner de la fontaine, aussitôt poursuivi par les brigands.

Que soient maudits les jours qu'il te reste à vivre ! crie l'un d'eux en agitant son glaive dans votre direction.

Les Achéens, et plus particulièrement Orésander, rient de votre gêne lorsque vous remontez enfin à bord. Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte. Ignorant les injures des habitants de Lemnos, les rameurs reprennent leurs efforts au rythme du tambour et le bateau appareille. Rendez-vous au [10](#).

204

Bien joué, s'écrient les Achéens. Les Trézénites ne sont finalement pas si mauvais que cela. Tu peux revenir en Phthiotide quand tu veux ! Si vous avez gagné un objet, rendez-vous au [400](#). Sinon, rendez-vous au [45](#).

205

Vous redescendez précipitamment vers l'endroit où dt le centaure, de peur d'arriver trop tard. Puis vous broyez les pétales entre vos mains et vous appliquez cette bouillie sur la blessure. Bientôt, à votre grande surprise, la créature reprend ses esprits et peut à nouveau remuer.

— Je te remercie, Althéos le Vengeur, souffle-t-il

— et vous vous demandez bien comment il peut connaître votre nom. Tu dois repartir car je suis maintenant capable de me soigner seul. Emporte avec toi les restes de cette fleur blanche car ils pourront te servir si tu es blessé. Va, tu as la bénédiction d'Asclépios, et puisses-tu être à jamais prospère. Vous dites adieu à Chiron avant de redescendre les pentes arides du Pélion, curieux de savoir quelle catastrophe a pu ainsi dessécher l'endroit. Si vous mâchez ces pétales au début d'un combat, il faudra désormais que vous soyez touché trois fois pour passer de Grièvement Blessé à Mort (au lieu d'une fois habituellement). Notez bien que cela ne peut vous servir qu'une seule fois et que vous ne devrez pas porter le premier coup. Rendez-vous au [189](#).

206

Rendez-vous au [132](#).

207

Vous vous éloignez à la rame, heureux d'être délivré de ce crime qui pèse sur votre conscience depuis ces fatidiques et lointains jeux à Troie, et d'avoir échappé à la rusée sorcière. Mais votre euphorie se teinte cependant d'une légère tristesse en songeant que vos compagnons de si longues semaines vont sans aucun doute mourir bientôt pour être mangés à la table de Circé. Toujours est-il que les dieux semblent continuer de vous protéger. Perdu dans vos pensées, vous remarquez à peine que vous avez laissé toutes vos armes et votre cuirasse sur la plage et, lorsque vous vous en apercevez, vous n'avez pas vraiment envie de revenir en arrière pour les réclamer. Vous êtes pénalisé de I point de Honte. Rendez-vous au [344](#).

208

Markos semble dépité et il jette les dés dans un coin.

Je jouerai une autre fois ! dit-il avec un évident manque d'élégance.

Les Achèens, étonnés que vous n'ayez rien perdu, vous regardent comme celui qui aurait survécu aux mortelles blessures infligées par un sanglier furieux. Mais, vous sentant soudain fatigué, vous allez vous allonger contre un arbre où vous vous endormez aussitôt. Rendez-vous au [440](#)

209

Le démon faiblit sous vos coups frénétiques et s'évanouit de nouveau dans les flammes. Vous commencez à ressentir la chaleur du brasier et votre peau se met à se boursoufler. Vous hurlez de douleur, car il s'agit sûrement des feux d'Hadés. et vous mourez. Mais, aussi soudainement que le phénomène était apparu, ce pays de peur disparaît et vous vous retrouvez dans l'obscurité de la cité de Scione, abandonnée des dieux. Dans vos mains, vous tenez une plaque de bois sur laquelle est gravé le symbole du feu. S'il s'agit du troisième adversaire que vous détruisez, rendez-vous au [346](#) Sinon, vous devez vous occuper du blé (rendez-vous au [44](#)) ou de l'eau i rendez-vous au [149](#)).

210

L'Egyptien est aimable et il maîtrise très bien votre langue. Il vous explique qu'il vient de remonter le Nil jusque chez les Nubiens avec lesquels il a échangé des pierres précieuses et des armes contre des peaux d'animaux. Au nom de cette tribu vous frissonnez involontairement et vous devez alors raconter votre fuite après une année de captivité.

C'est aussi bien que tu ne sois pas venu avec nous auparavant ! Ils auraient pu te réclamer ! dit-il en plaisantant.

Mais ce n'est pas un sujet qui vous fait vraiment beaucoup rire ! Le capitaine vous explique ensuite que les peaux valent beaucoup plus cher en Basse Egypte et qu'il fait voile pour descendre le Nil sur toute sa longueur. Rendez-vous au [579](#).

211

Des vautours planent lentement au-dessus de vous mais vous préférez vous éloigner de ces oiseaux de mauvais augure. Le soleil tape dur mais vous trouvez en vous des ressources exceptionnelles pour continuer. Vous êtes soulagé en voyant ces rapaces s'éloigner à la recherche d'un repas moins improbable. Encouragé, vous vous asseyez dans les hautes herbes pour vous reposer de l'intense chaleur du jour. Heureusement, une légère brise fait voler vos cheveux, rafraîchissant votre front en sueur, et elle joue sur les herbes, les ridant comme des vagues sur un lac turbulent, traçant même un sillage qui se dirige vers vous. C'est avec une soudaine terreur que vous réalisez qu'il ne s'agit pas du vent mais bien d'un léopard. Restez-vous assis sans bouger en espérant qu'il vous laissera tranquille (rendez-vous au [512](#)), vous mettez-vous à courir (rendez-vous au [390](#)) ou vous préparez-vous à combattre (rendez-vous au [472](#))?

212

Vous entrez dans les bois en cherchant à échapper à la poursuite qui s'organise derrière vous mais, plus vous avancez, moins vous y voyez, et vous marchez bientôt à l'aveuglette. Soudain, vous vous prenez dans un filet tendu entre deux arbres et dont les mailles étroites se resserrent à mesure que vous vous débattiez pour en sortir. Les hommes-oiseaux arrivent peu de temps après : aussitôt, l'un d'entre eux pose délicatement une de ses serres sur votre tête, il appuie de tout son poids et tourne. Les griffes aiguisées entrent dans les chairs et les os, et vous mourez en hurlant de douleur, le crâne ouvert sur votre cervelle.

213

Les hommes ont chacun 4 points de Force, 11 de Protection et leurs couteaux leur procurent 1 point de Force. Rappelez-vous les règles concernant les adversaires multiples. Si vous fuyez, rendez-vous au [568](#). Si vous vous rendez, allez au [555](#). Si vous mourez et que Zeus vous sauve, rendez-vous au [391](#). Si vous les Blessez Grièvement tous les trois, rendez-vous au [462](#).

214

Vous ramez furieusement pour vous éloigner d'Athénésos. 11 n'y a pas un souffle de vent et, lorsque la nuit tombe, même la lune, ce soir pourtant pleine et ronde, n'éclaire rien. Vous songez à l'aventure qui vous a conduit dans ces parages, vous laissant maintenant épuisé et à moitié affamé. Mais bientôt tout cela sera terminé et vous pourrez à nouveau entendre le galop rapide des chevaux de Trézéne et admirer les casques et les cuirasses rutilants des troupes de votre père. Tout à vos rêveries, vous perdez une rame et, comme malgré vos efforts vous ne parvenez pas à la récupérer, vous vous mettez à dériver à la merci des courants du royaume de Poséidon. Vous entendez alors un bruit d'ailes. Vous recevez un douloureux coup de fouet sur la tempe et vous levez les yeux pour apercevoir, dans l'obscur et sombre nuit, tournoyant autour de votre barque, les trois Furies, ces femmes ailées dont les cheveux Nerpentaires sifflent furieusement. Armées de fouets et de torches, elles commencent à vous agresser de bon cœur profitant de ce que, trop loin du rivage, vous n'avez aucune chance de fuir.

— Je suis Tisiphone, croasse l'une d'elles, et nous. Furies, justicières divines, nous t'accusons, toi, Œdipe, d'avoir épousé ta mère.

— Je ne suis pas Œdipe ! hurlez-vous. Je suis Althéos le Vengeur, fils d'Egée, et Aethra est ma mère. Je ne l'ai jamais épousée !



214 *Armées de fouets et de torches, les Furies se jettent sur vous de bon cœur.*

Peu importe, misérable ! siffle une autre. Alecto ne peut se tromper. Althéos, nous t'accusons d'avoir épousé ta mère. Les tourments que nous allons t'infliger seront longs et douloureux.

Je n'ai pas épousé ma mère ! insistez-vous.

— Quelqu'un l'a fait, non ? hurle la troisième en vous frappant de son fouet. Moi, Mégère, je l'ai vu !

Mais c'est mon père Egée qui a épousé ma mère ! protestez-vous encore. Vous le faites exprès !

— Au contraire, petit misérable, nous sommes très correctes ! renifle Tisiphone, sur un ton assez gai.

— Nous sommes les agents de la justice divine, hurlent-elles toutes trois ensemble en un calamiteux canon. Nous sommes les Furies et nous faisons tout ce qui plaît à l'Hadès.

Sur une dernière volée de coups de fouets, les terribles Furies repartent enfin, vous laissant en sang et vaincu. Mais leur vengeance pour avoir échappé à leur malédiction ne s'arrête pas là : Alecto empoigne soudain votre embarcation et la retourne brusquement. Vous tombez à l'eau. Rendez-vous au [50](#).

215

Vous vous affaissez sur une chaise pendant que le général donne des ordres péremptoires à ses subordonnés. Lorsqu'il revient, il vous pose des questions sur ce que vous avez appris en Crète. Répondant aussi complètement que vous le pouvez, vous gagnez 2 points d'Honneur pour chaque point d'Intelligence obtenu précédemment en Crète (si vous avez lu *A la Cour du roi Minos*). Quand enfin tout est prêt, on vous escorte, déguisé à la hâte, hors du palais jusqu'au Pirée où un navire vous attend. Rendez-vous au [449](#).

216

Sautant du tombereau, vous atterrissez mal et vous vous foulez la cheville. Vous avez cependant à peine le temps de voir le cheval, le chariot et le fermier plonger par-dessus la falaise. Seul un morceau de fromage, le couteau du fermier encore planté dedans, témoigne que vous n'avez pas rêvé ce qui vient d'arriver. Vous passez le couteau dans votre ceinture et vous laissez le fromage de côté après en avoir mangé un morceau. Vous repartez en boitant vers Thèbes Rendez-vous au [259](#).

217

Vous vous tenez un peu à l'abri sur le pont battu par les vents lorsque Aphrodite, la déesse aux bras blancs, votre protectrice, émerge des eaux, irradiant la jeunesse et la beauté. Elle se perche face à vous sur la lisse de bois qui entoure le navire.

Althéos, roucoule-t-elle, cela fait bien longtemps que nous ne nous sommes pas rencontrés mais cette petite escapade en Crète m'a plu. Tu dois maintenant retourner voir ta mère et ton pauvre père qui, à Athènes, attend tous les jours l'arrivée de ton navire. Il l'espère entoilé de blanc, gage de ton succès, mais il s'inquiète énormément de n'apercevoir que des voiles noires. Je dois me dépêcher maintenant, mais j'aimerais revenir un peu plus tard pour que tu me racontes tes exploits. Sur ces mots, la déesse disparaît, ne laissant qu'un vague effluve d'eau de fleur d'oranger. Rendez-vous au [252](#)

218

Le matelot barbu tombe à genoux en signe de soumission et il jette son arme au loin. Vous vous tenez au-dessus de lui avec la torche, respirant difficilement, et vous gagnez 1 point d'Honneur. L'épargnez-vous maintenant qu'il s'est rendu (rendez-vous au [366](#)) ou le tuez-vous (rendez-vous au [509](#))?

219

Il est malaisé de conserver votre équilibre sur la carriole brinquebalante mais vous y parvenez tant bien que mal jusqu'au moment de sauter sur le dos du cheval. Une fois sur l'animal, vous serrez les genoux et vous mettez vos mains en œillères sur ses yeux. Il s'arrête presque aussitôt. Reprenant les rênes, vous sautez à terre et vous allez dételer le chariot, puis vous remontez sur le cheval en l'encourageant à descendre prudemment la colline vers Thèbes. Rendez-vous au [537](#).

220

Ares donne à vos membres une force furieuse. Vous vous frappez à coups redoublés, le sang dégouline dans votre dos et sur votre torse en longues rigoles rouges puis vous chanceliez, prêt à tomber, vous punissant de la mort d'Agnostes. Cependant, vous ne mourez ni ne faiblissez encore. Vous lancez deux dés, bien que vous soyez Grièvement Blessé. Si vous mourez, et si vous priez Zeus, rendez-vous au [382](#). Si vous mourez et si vous ne pouvez pas prier Zeus. rendez-vous au [125](#) Après quatre coups (ou trois seulement pour ceux dont Arès est le protecteur), rendez-vous au [66](#).

221

Vous entendez un doux murmure à votre oreille :

— Suis la course de l'aigle et tu y parviendras. Devant vous, vous apercevez effectivement un aigle gigantesque qui vole au-dessus des rochers.

— Tu vois ce rapace ? criez-vous à Vizhazid. Dis au barreur de le suivre.

Le capitaine hausse les épaules avec indifférence mais il fait ce que vous demandez. Les écueils menaçants se rapprochent et vous entendez des grincements et des craquements inquiétants, comme à l'approche de Talos. le robot de bronze Crétois, terreur

des marins et des navigateurs. Vous observez le spectacle de ces falaises mouvantes avec angoisse, tandis que la terre tremble et qu'une énorme vague déferle sur le navire. Mais le capitaine reste calme et attentif, corrigeant d'un mot la route du barreur, les yeux fixés sur l'aigle qui vous guide. Au moment de passer entre les roches Cyanées, vous êtes pris d'une terreur panique et vous vous évanouissez. Lorsque vous reprenez conscience, vous découvrez que vous avez franchi sain et sauf les fameuses Symplegades. Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte pour n'avoir pas assisté à un si grand exploit. Rendez-vous au [112](#)

222

Le lotus rend véritablement dépendant. Si vous en mangez, vous deviendrez comme tous les autres habitants de cette île : une épave. Vous prenez le lotus des mains de Markos et vous le mettez dans votre bouche mais, profitant de ce qu'il s'est éloigné un instant, vous le recrachez aussitôt. Le goût sucré est écœurant mais vous avez presque failli succomber. Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte pour votre façon de manger et vous vous rendez au [345](#).

223

Circé se met à rire.

— Tu pensais m'avoir battue. Idiot, je suis invincible.

Circé est Indemne grâce à la puissance de ses mystiques enchantements. Retournez au [41](#) et continuez le combat.

224

Vous vous approchez de la fontaine, impatient de parler à quelqu'un sauf à l'un de ces abrutis d'Achéens. A ce moment-là l'un des hommes vous saisit le bras et vous retient fermement sans que vous puissiez vous en défaire. Ils sont trois, tous barbus, et revêtus de tuniques sombres.

Tu vas le faire toi ! dit l'un d'eux en vous tendant un seau de fer rempli d'eau. Jette ça sur le feu ! poursuit-il en montrant un âtre de pierre à proximité duquel se trouve une petite statuette humaine à la tête cassée.

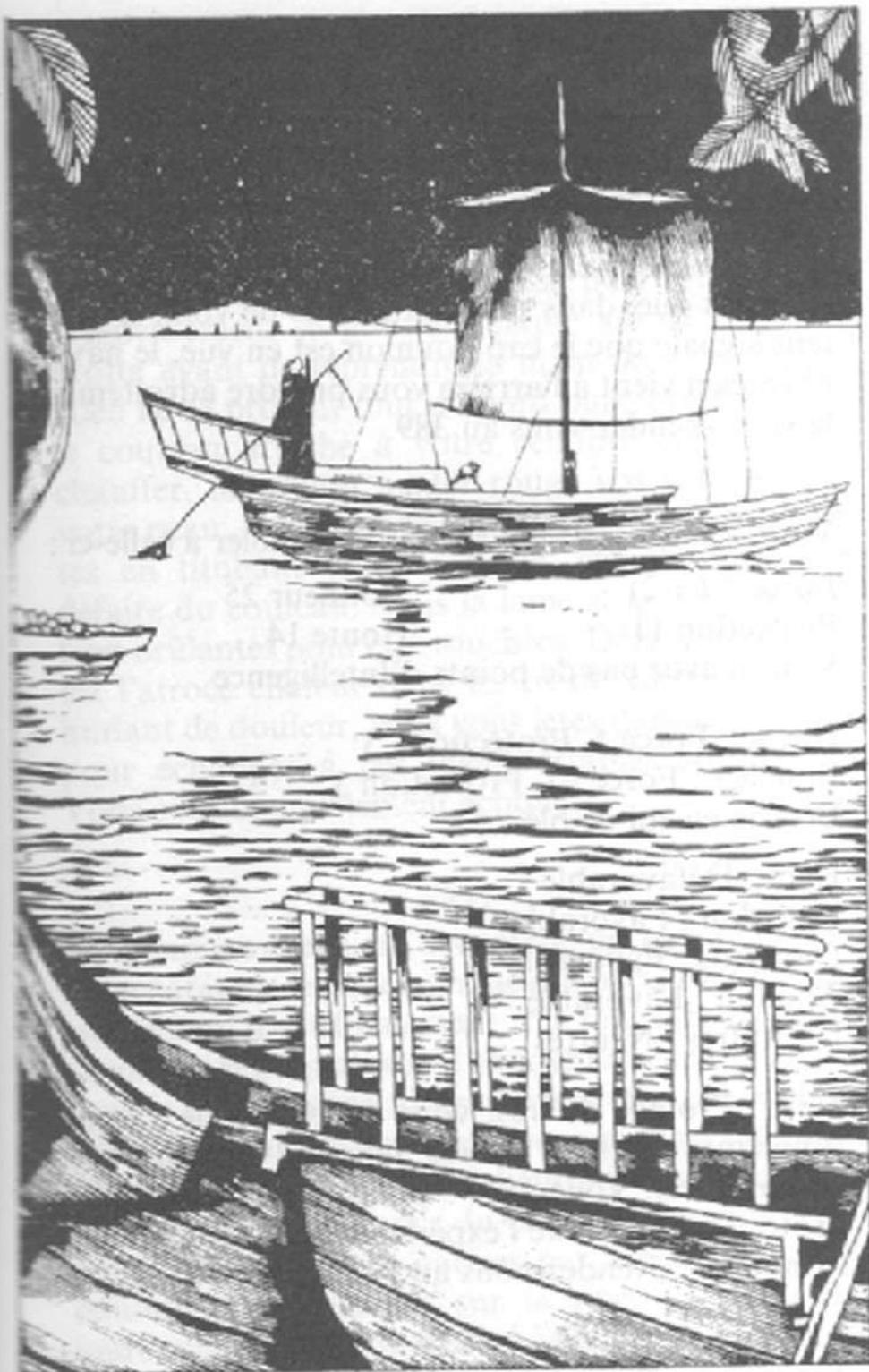
Vous vous demandez bien ce que cela signifie et ce qu'ils veulent. Allez-vous faire ce qu'ils demandent rendez-vous au [40](#)) ou refusez-vous (rendez-vous au [381](#))?

225

Zeus vous redonne la vie mais, privé de toute force, a l'exemple du roseau brisé qui s'abandonne au vent, vous êtes obligé de vous rendre au garde. Rendez-vous au [160](#).

226

Pendant dix jours, vous voyagez à cheval avec les hommes, ne vous arrêtant que quelques heures pour dormir, lorsque vous atteignez finalement le bord d'un grand fleuve, si large qu'il n'a pas été possible d'y construire un pont ou d'y passer à gué. De petites embarcations passent d'une rive à l'autre pour transporter hommes, grains, chevaux ou autres marchandises diverses, sans parler des poteries, du papyrus ou des grenades tandis que de plus grands navires remontent ou descendent le fleuve pour faire du commerce avec les nombreuses villes ou agglomérations des régions traversées. Les cavaliers suivent le courant en galopant sur le chemin, le long de la rive. Restez-vous avec eux (rendez-vous au [95](#)) ou essayez-vous de trouver un bateau (rendez-vous au [137](#)) ?



226 *De petites embarcations chargées d'hommes
ou de marchandises traversent le large fleuve.*

227

Le port est étrangement silencieux et le navire de Vizhazid est pratiquement le seul à avoir accosté aujourd'hui. Vous vous promenez tranquillement le long du quai lorsque, soudain, vous recevez une orange en pleine poitrine, jetée probablement d'un tas situé quelques coudées plus loin. Ignorez-vous l'affront (rendez-vous au [122](#)), relancez-vous l'orange (rendez-vous au [281](#)) ou vous précipitez-vous vers le tas d'oranges pour attraper le garnement (rendez-vous au [60](#)) ?

228

Vous remettez bientôt à la voile. A l'aube du lendemain, lorsque vous remontez sur le pont pour saluer le matin, vous apercevez au loin un navire, chargé de toute sa toile, qui avance très rapidement. A mesure que le temps passe, distrait seulement de la monotonie de l'immensité bleue par la vision lointaine de quelques petites îles, vous vous apercevez que l'autre vaisseau gagne sur vous. Le capitaine s'approche pour discuter et vous lui montrez le poursuivant.

— Des pirates ? demandez-vous.

Il regarde dans la direction indiquée, une main devant l'œil gauche pour se protéger du soleil.

— Non ! juge-t-il enfin. C'est un navire marchand, je pense. Phénicien même, d'après ses formes. Mais vous n'êtes pas convaincu et vous continuez à surveiller attentivement l'autre navire. Lorsqu'il s'est rapproché, vous pouvez distinguer, à la poupe, le gouvernail caractéristique à deux rames. Le capitaine revient.

— Pourquoi va-t-il si vite ?

— Mieux conçu ! répond-il brièvement.

— Non, je voulais dire dans quel but ?

— Il peut transporter des marchandises périssables. En fait, il doit probablement penser que c'est aussi notre cas et c'est pourquoi il nous poursuit. Regarde !

Au même moment, deux événements se produisent : le temps que, dans un bruit confus de voix, le guetteur signale que le cap Sounion est en vue, le navire phénicien vient à l'arrière vous prendre adroitement le vent. Rendez-vous au [389](#)

229

Votre *Feuille d'Aventure* doit ressembler à celle-ci :

Force 5 (+ 2) Honneur 25

Protection 11 Honte 14

Vous n'avez pas de points d'Intelligence

Hache : Force 5. Protection -3 Bouclier : Force -1, Protection 3
Broche en épi de blé

Héra : Défavorable Poséidon : Favorable Dionysos : Favorable
Apollon : Favorable Les autres : Neutres

Note : Protégé d'Arès, vous bénéficiez de 2 points supplémentaires de Force (comme indiqué entre parenthèses). Vous avez 5 points de Force et 11 de Protection du fait de l'expérience acquise en tuant le Minotaure. Rendez-vous au [532](#).

230

Trois jours durant vous travaillez en plein soleil, amenant des troncs d'arbres jusqu'à la plage pour construire votre navire. Le travail est dur mais vous êtes trop pressé de le voir terminé et de quitter Pharos. Lorsque, finalement, l'embarcation est prête, vous la mettez à l'eau. Rendez vous au [351](#).

231

Vous buvez avidement la boisson puis vous reposez soigneusement le gobelet sculpté sur le sol de la grotte avant de reprendre la main de votre voisin. Rien ne se produit tout d'abord puis, brusquement, le couteau attaché à votre ceinture commence à chauffer, marquant au fer rouge vos vêtements et votre peau. Vous rompez alors le cercle et vous sortez en titubant dans la neige, cherchant à vous défaire du couteau. Mais la lame et la poignée sont trop brûlantes pour être touchées. Déjà, vous en sentez l'atroce chaleur dans les os de votre jambe et, hurlant de douleur, vous vous jetez dans le précipice pour échapper à ces insupportables souffrances. Vous avez complètement échoué.

232

La première étape est accomplie en bateau et vous vous habituez vite au manque d'espace. En fait, vous trouvez qu'il est finalement très reposant de passer sa vie sur le pont au soleil pendant que le navire descend le fleuve calme, alors que le prêtre, plus habitué à la vie sédentaire, trouve ce voyage assez fatigant. Vous regardez pendant des heures les eaux vertes du Nil glisser sur les flancs du bateau, leur tranquillité uniquement troublée parfois par les crocodiles qui remontent lourdement sur la rive. Le quatrième jour, vous êtes presque arrivé à Hermopolis, où vous devez faire escale, lorsqu'un fort vent d'est se met à souffler dans la panique générale, faisant tourbillonner violemment le sable autour de vous et désesparant quelque peu le navire, visiblement trop chargé en toile.

— Nous allons nous échouer sur la rive, crie désespérément le capitaine en vous tendant un couteau. Vite, mon garçon, coupe la drisse principale. Amène la voile !

Vous vous précipitez pour cisailer le cordage et, bientôt, la voilure se déchire avec un bruit sec. Toile et haubans s'écrasent sur le pont près de vous et vous tombez à l'eau. Immédiatement, un crocodile se glisse de la rive proche dans le fleuve et nage

rapidement vers vous. Serrant fermement le couteau dans votre main, vous vous préparez à l'attaque. Le crocodile a 4 points de Force et 13 de Protection et vous avez le couteau (qui vous procure 1 point de Force). Si vous mourez et que Zeus vous sauve, rendez-vous au [574](#). Si vous tuez le crocodile, rendez-vous au [527](#).

233

Le marchand phénicien lève lentement les deux mains au-dessus de la table. Avec étonnement et joie, vous constatez que l'anneau et le morceau de jade étaient tous deux sous sa main gauche. Il les fait glisser vers vous de fort mauvaise grâce et vous vous en emparez vivement. Vous remettez le morceau de jade dans votre poche mais vous observez attentivement l'anneau d'or. Lancez un dé. Si vous faites 1, rendez-vous au [569](#) Si vous faites 2 ou 3, rendez-vous au [174](#) Si vous faites 4, 5 ou 6, rendez-vous au [475](#).

234

Au moment de descendre, un énorme rugissement trouble le silence. Vous vous retournez brusquement et vous vous trouvez face à face avec un lion des montagnes. Effrayé, vous vous immobilisez, comme le font les amants surpris par un étranger qu'ils n'ont pas entendu approcher. Aussi discret, le lion a rampé derrière vous et il se prépare maintenant à vous sauter dessus, les babines retroussées sur ses longs crocs jaunes, prêt à vous dévorer. Il possède 6 points de Force et 13 de Protection et, comme il vous a surpris, il bénéficie de la première attaque. Si vous le tuez, rendez-vous au [298](#) S'il vous tue, mais que Zeus intervienne, rendez-vous au [590](#).

235

Le berger, assis de dos, ne semble pas vous avoir entendu approcher. Maintenant que vous êtes plus près, vous vous apercevez qu'il est en train de boire à la régalade, et qu'il tient un morceau de pain dans sa main libre.

— Dans quel pays sommes-nous ici, mon ami ? dites-vous doucement pour ne pas l'alarmer.

— En Illyrie, mon garçon, répond-il en se retournant vers vous.

Ce n'est pas un jeune pâtre, mais une jeune femme blonde.

— Ah, Althéos. tu ne me reconnais plus ? Ze suis Athéna, déesse de la sagesse et protectrice de la cité sur laquelle tu règues de droit. On t'a déjà dit que tu devais te rendre dans le monde des enfers pour y apprendre le passé de la Grèce et un peu de son avenir. Alors, descend l'escalier et retourne au tunnel souterrain.

Puis, sur ces mots, la déesse s'éloigne avec ses moutons tandis que vous repartez vers le cercle marécageux au sommet de l'escalier. Vous êtes pénalisé de 2 points de Honte pour avoir obligé les dieux à vous rappeler votre destin. Rendez-vous au [530](#).

236

La nuit tombe vite et les Egyptiens se retirent maintenant chez eux, abandonnant les rues aux mendiants et aux sans-abris. Comme vous n'avez pas très envie de passer la nuit dehors à la merci des voleurs, vous vous dépêchez de rallier le centre de la ville pour y trouver refuge quelque part. Plusieurs idées vous viennent à l'esprit : vous pouvez vous annoncer au palais du pharaon en tant que roi d'Athènes (rendez-vous au [374](#)), vous pouvez aller au temple d'Amon (rendez-vous au [464](#)) ou encore chercher une taverne (rendez-vous au [552](#)).

237

Avant que vous n'avez le temps d'ouvrir la bouche pour demander dans quel pays vous êtes, l'un des hommes se met à crier :

— Etranger, que fais-tu ici ? Pourquoi viens-tu effrayer nos enfants et boire notre eau ? Vous répondez amicalement mais

cela ne semble pas amadouer l'homme, toujours en colère et hostile. D'autres le rejoignent et se joignent à lui.

C'est celui qu'on nous avait annoncé ! s'écrie l'un d'eux. Ils se consultent mutuellement du regard pour se conforter et ils avancent alors sur vous. Les attendez-vous de pied ferme (rendez-vous au [299](#)) ou vous mettez-vous à courir (rendez-vous au [316](#)) ?

238

Vous écartez la serpe de l'homme d'un rapide revers de bras et vous le bloquez contre le mur puis vous appelez le capitaine. Il arrive aussitôt dans la cale, accompagné des autres Athéniens, et il s'empare du marin pour le jeter dans l'océan en sacrifice à Poséidon. L'ordre est rétabli. Rendez-vous au [228](#).

239

La prochaine étape va te plaire : nous allons passer entre Charybde et Scylla, commence Markos tandis qu'un frisson de peur vous parcourt l'échine à l'énoncé de ces deux terribles dangers. Je vais moi-même prendre la barre pour les franchir. Il faut aller absolument tout droit sinon tu te fais prendre à coup sûr par l'un des deux. J'ai perdu six hommes les deux premières fois que je suis passé par là, mais le mois dernier je n'en ai perdu que deux. Le ton méprisant du Phénicien à l'égard de la vie de son équipage vous choque mais vous êtes beaucoup plus inquiet du péril que vous allez affronter. Markos prend la place du barreur et vous apercevez alors devant vous le tourbillon de Charybde. Elle engloutit les eaux dans un profond trou noir et les vomit ensuite, toute la mer bouillonne et retentit comme une marmite sur un grand feu. l'écume rejaillissant soudain jusqu'au plus haut du mât. Scylla, cependant, reste dissimulé dans l'ombre et vous pensez avec soulagement lui avoir échappé alors que Markos se maintient au large de Charybde. Mais le monstre à six têtes surgit alors de sa grotte au sommet de la falaise et se précipite sur vous. Si vous avez moins de 25 points de Honte,

rendez-vous au [388](#). Si vous avez plus de 25 points de Honte, rendez-vous au [418](#).

240

Vous avancez avec précaution dans les sous-bois jusqu'à ce que vous aperceviez un feu de camp autour duquel quelques personnes sont assises et jouent, vraisemblablement aux dés. Soudain, l'un d'eux se lève d'un air mécontent en grommelant : — Je vous aurai un jour ! avant de s'éloigner rapidement.

Juste avant que l'homme ne disparaisse, escorté d'une nuée diaphane de lucioles, vous avez la surprise de reconnaître Hermès, dieu de la chance. Un autre homme se lève alors et se tourne vers vous. Ce sourire atroce est inoubliable : c'est celui de Markos, le marchand phénicien !

— Tiens, Althéos, s'exclame-t-il. quelle bonne surprise ! Viens jouer avec nous.

Acceptez-vous (rendez-vous au [246](#)) ou refusez-vous pour chercher une plus agréable compagnie (rendez-vous au [459](#)) ?

241

Zeus lui-même mettrait des mois entiers à recomposer votre corps déchiqueté. Il a vraiment autre chose à faire pour ne pas y perdre son temps. Vous passerez le reste de l'éternité au royaume d'Hadès.

242

A mesure que vous vous rapprochez de l'île, les chants semblent plus doux et mélodieux, vous procurant plus de joies que vous n'en avez jamais connu. Votre corps devient léger et vous avez l'impression que vous pourriez flotter sur les eaux pour rejoindre ces déesses cantatrices. La beauté de ces créatures doit probablement surpasser celle de toutes les autres femmes et vous

êtes impatient de les rencontrer et, peut-être, d'avoir la chance de vous unir à elles dans leur hymne éternel à la vie.

— Althéos ! vous appellent-elles encore et encore. Cependant, quelque chose dans les profondeurs de votre esprit, vous fait résister car vous savez qu'il s'agit de ces sirènes de légende qui attirent les hommes par la seule magie de leurs chants pour mieux les dévorer plus tard. Rendez-vous au [480](#).

243

Lancez deux dés. Vos pertes sont fonction du résultat obtenu. Entre 2 et 4 : vous êtes pénalisé de 1 point de Honte pour la façon discourtoise et peu héroïque dont vous avez triché. Pour 5 : vous perdez un anneau de cuivre. Pour 6 : vous perdez un petit morceau de jade. Pour 7 : vous perdez un petit saphir. Pour 8 : vous perdez un peigne d'ambre. Pour 9 : vous perdez un crapaud d'ivoire sculpté. Entre 10 et 12 : vous perdez 1 point d'Honneur pour attitude de mauvais perdant, ayant déjà oublié les conseils que votre mère Aethra vous avait donnés. Si vous tirez entre 5 et 9 et que vous ne possédiez pas l'objet correspondant, relancez les dés. Rendez-vous au [401](#).

244

Vous priez votre protecteur pour qu'il vous aide (vous perdez 1 point d'Honneur). Vous êtes alors empli d'une force divine et, grâce à ce pouvoir surnaturel, vous parvenez à échapper à l'homme. Vous le frappez violemment puis vous courez à perdre haleine vers le bateau, poursuivi de près par la troupe des bandits. Vous atteignez enfin le navire et Orésander met aussitôt à la voile. Rendez-vous au [10](#).

245

Agnostes vous réveille tôt. Il est vêtu d'une splendide tunique courte bleu-ciel qui laisse ses jambes nues.

— Viens vite, Athéos ! dit-il. C'était un petit peu juste, mais j'ai réussi à t'inscrire pour la régata et le lancer du disque.

Vous vous habillez rapidement et vous suivez votre enthousiaste cousin dans les rues de Troie. Il vous semble que la cité est vide mais vous comprenez rapidement pourquoi lorsque vous arrivez sur une grande esplanade, située à l'extérieur des murs de la ville : tous les citoyens sont rassemblés sur les gradins d'un vaste hémicycle au centre duquel quelques Troyens sont déjà en train de concourir. L'épreuve qui se déroule actuellement est celle du javelot. Sous les acclamations et les applaudissements frénétiques de la foule, vous voyez un homme robuste et puissant, vêtu uniquement d'un pagne blanc, lancer son engin deux fois plus loin que le précédent compétiteur.

— Je pourrais faire mieux moi-même... avec de l'entraînement ! bougonne Agnostes. Mais viens par là, on va donner le départ de la régata.

Avant que vous ne puissiez arguer de votre inexpérience, votre cousin vous présente déjà à l'équipage.

— Voici Althéos, votre barreur, et un bon !

On vous aide à monter à bord et vous commencez à inspecter le bateau. Rendez-vous au [435](#).

246

Viens manger avec nous ! vous invite Markos. Il a toujours ce sourire grimaçant de la hyène s'adressant à son prochain repas et il vous tend une poignée d'une substance gluante et verte que vous acceptez.

— Ce sont des vers de terre à la phénicienne, vous confie-t-il, une spécialité de mon pays î

Markos range les dés dans sa tunique et s'enquiert de votre destination.

C'est une chance, s'exclame-t-il. Le capitaine Vizhazid doit également se rendre à Trézéne. Je suis sûr qu'il consentira à te prendre à son bord. Un homme maigre se lève et vous tend la main. Vous ne la lui serrez pas, vous méfiant des mœurs phéniciennes et vous restez là, debout tous les deux, vous fixer l'un l'autre un peu gênés, avant que Vizhazid ne baisse à nouveau le bras.

Bien, dit Markos, marché conclu ! Le bateau part demain.

Combien ? demandez-vous alors. Oh, rien du tout, murmure Markos en clignant de l'œil sans s'adresser à quelqu'un en particulier. Rendez-vous au [12](#).

247

Vous patientez. Lorsqu'une autre orange est lancée, vous l'attrapez adroitement au vol et vous commencez à la peler.

Mille mercis au peuple de Scione ! vous écriez-vous. Cela faisait longtemps que je n'avais pas goûté un fruit aussi succulent ! Althéos le Vengeur vous complimente.

Vous gagnez 1 point d'Honneur et vous vous rendez au [3](#).

248

Votre guide vous conduit à travers l'épais brouillard jusqu'à ce que vous tombiez sur un groupe de spectres où vous remarquez particulièrement un homme, pieds et poings liés par des serpents à une gigantesque roue qui tourne sans relâche dans un sens puis dans l'autre.

— C'est Ixion, explique votre guide. Il a tenté de séduire Héra et Zeus l'a puni de cette façon. Il semble impatient et vous presse d'avancer. Un instant, il vous semble apercevoir votre père mais Dean, déjà loin devant, ne s'arrête pas. Vous appelez, mais le spectre de votre père a déjà disparu au milieu de tous les autres. Rendez-vous au [279](#).

249

Le mutin vous frappe violemment au moment où vous tombez à genoux et son pied vous atteint en pleine figure. Vous avez à peine le temps d'entendre le bruit sec que font vos os brisés que vous recevez un autre coup sur la tempe. Perdant aussitôt conscience, vous ne vous rendez même pas compte que l'on vous transporte sur le pont et que l'on vous jette en pleine mer où vous flottez parmi les débris qui souillent la Méditerranée. Venus à votre aide, les dauphins découvrent alors avec tristesse que vous êtes mort.

250

Vous priez Poséidon juste avant d'appareiller et il se montre favorable en vous envoyant une bonne petite brise de sud-est. Rendez-vous au [254](#)

251

Vous frappez le serpent du poing et le serrez dans votre main. Il noircit et, surpris, vous vous apercevez que vous tenez la patte d'une panthère noire. Le félin se dégage alors brusquement. Vous devez poursuivre le combat contre la panthère (5 points de Force et 13 de Protection) qui bénéficie du premier assaut, avec deux dés, tandis que vos blessures restent sans soins. Si vous mourez et que Zeus vous sauve, rendez-vous au [557](#). Si vous blessez la panthère, rendez-vous au [450](#).

252

Un vent soutenu gonfle les voiles noires et le bateau semble planer au-dessus des eaux, tant il va vite. Levant les yeux vers la lune hostile, vous frissonnez tandis que vous entendez des rumeurs de mutinerie parmi l'équipage rassemblé à l'arrière du navire. Le vent forcé en tempête en même temps que de lourds nuages gris passent dans le ciel, semblables à des suaires sur les tombes glacées. La proue du navire s'enfonce durement dans les vagues et les paquets d'embruns salés qui vous éclaboussent vous

tirent de votre rêverie. Vous vous levez et vous descendez dans l'entrepont vous mettre à l'abri de la tempête. Rendez-vous au [361](#).

253

Vous entrez jusqu'à la taille dans les eaux troubles et vaseuses et vous avancez vers l'autre rive. La barque de Charon s'écarte alors de la jetée et le vieil homme barbu se dirige vers vous en poussant sur sa perche. Vous êtes déjà à mi-chemin du fleuve et vous vous demandez bien pourquoi les spectres s'ennuient à attendre la passeur. A ce moment, alors que la barque passe près de vous, Charon fait tourner sa lourde perche et vous frappe violemment sur la nuque. Sous le choc, vous tombez dans l'eau sale tandis qu'un épais cordage vous drague sur les fonds rocheux. C'est la punition réservée à ceux qui ne paient pas le nocher des Enfers !

254

Après douze jours de mer. vous vous réjouissez d'apercevoir enfin la terre : c'est Cythère la boisée, . île d'Aphrodite. Vous avez survécu aux tempêtes et vous en remerciez le dieu des océans. Cependant, les courants vous emportent au-delà de l'île et vous débarquez plusieurs heures plus tard sur le cap Ténare, le point le plus méridional de la Grèce continentale. Vous entendez alors une vieille femme, peute et brune, vous interpeller en grec et vous avez un soudain coup au coeur en réalisant que c'est la première fois depuis longtemps que vous ne vous trouvez pas dans une contrée étrangère ou le royaume salé de Poséidon.

— Althéos, dit-elle, nous t'attendons depuis deux jours. Qu'est-ce qui t'a retardé ?

Vous levez les yeux et vous apercevez à côté d'elle une petite fille de cinq ou six ans. Vous grimpez sur les rochers pour les rejoindre. Rendez-vous au [422](#).



*255 Markos le marchand vous regarde
attentivement monter à son bord.*

Vous nagez dans la direction opposée au jet d'eau, qui cesse d'ailleurs quelque temps après, et vous restez à flotter ainsi pendant des heures, seul avec vos pensées. Brusquement, vous apercevez une voile à l'horizon. Vous mettez tant d'énergie à hurler en faisant des signes frénétiques que vous vous enrouez et, à plusieurs reprises, vous buvez la tasse. Pourtant, très lentement à ce qu'il vous semble, le vaisseau se dirige finalement vers vous. De plus près, vous pouvez apercevoir à sa proue une sculpture arabe richement travaillée qui représente un génie sortant d'une bouteille. Un filet vous est lancé et, vous y accrochant, vous vous laissez remonter à bord où, épuisé, vous vous allongez sur le pont sous le regard attentif du capitaine.

Je suis Markos le marchand, de Phénicie. se présente-t-il. Je vais à Athènes.

— C'est là aussi que je désire aller, répondez-vous. Bien. Cela te coûtera... ton pagne ! dit-il. Rien

n'est donné en ce bas monde ! N'ayant pas d'autre solution que d'accepter, vous vous déshabillez et vous tendez le vêtement au Phénicien qui s'empresse de le jeter par-dessus bord.

— J'adore faire cela, vous sourit-il alors que vous le regardez d'un air étonné. Cela surprend toujours. Le voyage vers Athènes ne prend que quelques heures et la vue de votre cité vous émeut. Les reins

ceints d'un vêtement de fortune, vous abandonnez le port sans aucun regret de quitter Markos. et vous courez vers la cité. Rendez-vous au [538](#).

De frustration, vous donnez un coup de pied dans le sable puis vous longez le bord de l'eau et vous passez votre colère en faisant ricocher des galets de vague en vague. A quelque cent pieds de là,

la marée montante commence à lécher les cendres de votre bateau et elle emporte en se retirant de petits morceaux de poutres brûlées qui seront plus tard rejetés sur quelque autre côte lointaine. Vous détournez les yeux tristement et c'est alors que vous remarquez des phoques qui se chauffent au soleil, un vieil homme barbu parmi eux. Allez-vous parler au vieil homme (rendez-vous au [453](#)), l'attraper (rendez-vous au [542](#)) ou l'attaquer (rendez-vous au [510](#)) ?

257

Vous réalisez qu'il y a un malentendu et que ces hommes vous prennent pour quelqu'un d'autre. Vous tentez de leur expliquer mais ils semblent encore douter. Si Aphrodite est votre protectrice ou si elle vous est Favorable, rendez-vous au [349](#). Si elle est Neutre à votre égard, rendez-vous au [549](#). Si elle vous est Défavorable, rendez-vous au [371](#).

258

— Ces gens ne semblent ni vraiment débauchés, ni même jouisseurs ! dites-vous à Dean.

Pardonne-moi. Les libertins et les gourmands ont été changés pendant les travaux. C'est très ennuyeux : des groupes entiers ont été replacés dans des endroits temporaires.

Devant vous, un scribe assis à un bureau écrit furieusement. Vous tournez vers votre guide un regard interrogateur.

— Il vient de chez les barbares. Chaque fois qu'il finit d'écrire la dernière page du livre, il en découvre lieux nouvelles encore vierges.

- Mais qui est-ce ? demandez-vous.

Toi-même ! répond Dean d'une manière brusque. Vous, ne regarde pas! ajoute-t-il précipitamment lorsque vous faites mine de vous approcher du scribe. Nous ne voulons pas te voir pris

dans ta propre contradiction, n'est-ce-pas? Vous poursuivez, très étonné. Rendez-vous au [279](#).

259

Vous arrivez enfin à la cité de Thèbes et vous frappez aux portes. Deux hommes aux masques d'oiseaux vous ouvrent. Plus grands que vous, ils sont des sortes de griffes, comme des serres, attachées aux pieds. Etonné et perplexe, vous entrez dans la cité. Les rues sont plus propres que vous n'en aviez conservé le souvenir, sept ans et demi auparavant. Vous arrivez enfin sur la place du marché et vous vous asseyez près de la fontaine. Vous observez un certain temps les allées et venues des Thébains au milieu desquels d'autres hommes-oiseaux, semblables à ceux des portes, déambulent lentement. Un employé de la ville s'approche et s'assoit près de vous.

— Etranger ? demande-t-il. Rendez-vous au [545](#).

260

L'apparition d'Hermès, alors qu'il avait promis de ne plus revenir, vous surprend-elle à ce point ? Si même le dieu des tricheurs ne peut plus reprendre sa parole... Vous perdez 1 point d'Honneur et vous êtes pénalisé de 1 point de Honte. Retournez au [240](#)

261

Vous gagnez 5 points d'Honneur pour avoir vaincu le monstre Scylla qui vous relâche et vous laisse plonger dans les flots bouillonnants à proximité de Charybde. Heureusement le maëlstrom vous rejette vers le navire phénicien. L'équipage vous hisse rapidement à bord où vous restez étendu, épuisé. Cependant, vous récupérez bientôt vos forces et, lorsque vous arrivez au port, vous vous sentez suffisamment bien pour accompagner le marchand en ville. Rendez-vous au [302](#).

262

La femme vous agrippe soudain, comme l'aigle se saisit du mulot dans les champs de blé, et elle vous emmène malgré vous à l'intérieur. Il fait très sombre : vous distinguez à peine une petite table au pied cassé sur lequel est posée une urne, un bol de blé et un brasero qui brûle d'une belle flamme bleue. Vous remarquez aussi, alors que vous vous demandez ce que le sort vous réserve, que les murs sont salpêtrés de mousse fluorescente. Les portes s'ouvrent brusquement. Rendez-vous au [184](#).

263

Vous réalisez que ces chants mielleux sont émis par des mortels car il ne s'agit pas de sirènes, ces créatures mauvaises qui conduisent les hommes à la mort sur leurs dangereux récifs et les dévorent. Personne ne peut résister à leurs chants. Vous ordonnez à l'équipage de se boucher rapidement les oreilles avec la cire d'abeille tandis que vous vous faites attacher au pied du mât. Prévenus du danger, ils obéissent immédiatement à vos ordres et vous vous rendez au [480](#).

264

Que pouvez-vous demander de plus aux dieux ? Désirez-vous vraiment connaître les secrets du dieu du feu ? Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte pour votre présomption et vous retournez au [244](#),





265 *Des fourmis de bronze avancent vers vous en faisant claquer leurs mandibules.*

265

Soudain, un bruit inhabituel distrait votre attention indiscreète. Vous vous retournez, tous vos sens guerriers en alerte. Un instant, vous croyez votre vision troublée par la brume de chaleur mais vous réalisez bientôt que ce n'est que la réalité : une colonne de gigantesques fourmis de bronze, leurs mandibules claquant horriblement en lançant des étincelles, avance vers vous.

Les fourmis de feu ! crie l'un des spectateurs, saisi aussitôt d'une épouvantable terreur, il entraîne à sa suite, rapide comme le vent, les habitants de Lemnos qui fuient, éperdus, les créatures d'Hèphaïstos. Vous devez combattre les fourmis ; elles sont huit en tout. Chacune possède 8 points de Force et 10 de Protection. En raison de leur nature mécanique, elles combattent l'une après l'autre et ne tirent aucun parti de leur nombre. Lorsqu'une d'elles est touchée, elle cesse de fonctionner. Si vous fuyez, rendez-vous au 11 ; si vous mourez et en priant Zeus. rendez-vous au [126](#). Lorsque vous avez touché quatre créatures, rendez-vous au [83](#)

266

Prenant le fruit, vous mordez dedans. Le goût en est un peu trop doux mais pas déplaisant. Puis vous révisez votre première opinion : en fait, c'est le meilleur fruit que vous ayez jamais mangé ! Markos s'étant légèrement déplacé, vous vous retournez vers lui mais alors tout semble étrangement bizarre. Ses cheveux sont devenus safran et ses dents, que laisse apparaître son sourire carnassier, sont orange. A ses pieds, vous apercevez le reste d'un lotus qu'il a recraché : trouvant que c'est un terrible gâchis, vous admirez le chatoiement de la mer qui passe imperceptiblement du vert au pourpre. Saisi d'extase, vous vous détournez de Markos pour regarder le paysage : des arbres partout, plus que vous n'en pouvez compter, portant chacun au moins une centaine de ces gros et juteux fruits orangés du lotus. Vous allez lentement pour en cueillir quelques autres. Comment, vous demandez-vous, avez-vous pu si longtemps songer à autre

chose? Tout cet héroïsme, ces guerres éternelles, ces luttes incessantes, vous vous souvenez à peine de leur motifs et tout vous semble maintenant idiot. Une énorme abeille striée d'orange bourdonne paresseusement près de vous et vous tentez vaguement de la saisir. Peu importe, au fond, si vous attrapez une branche à la place ! Vous la coupez et commencez à compter le nombre d'éléments qui la composent et vous vous apercevez que chaque morceau peut encore être divisé en d'autres plus petits, et ce, presque à l'infini, certaines transformées en milliers, milliers en milliards. Jamais auparavant vous n'aviez réalisé vraiment la grandeur d'une branche. Seule cette vérité essentielle compte désormais pour vous, cela et le lotus. Vous n'avez plus ni points de Honte ni points d'Honneur, mais cela n'a vraiment plus aucune importance.

267

Vous attendez des heures et des heures. La nuit tombe et le bac est parti depuis longtemps. Vous parvenez à allumer un petit feu mais vous êtes presque mort de froid lorsque le bateau revient le lendemain matin. Vous êtes trop heureux maintenant de donner une obole pour quitter ces lieux. Vous perdez 1 point d'Honneur et vous vous rendez au [17](#).

268

Votre *Feuille d'Aventure* doit ressembler à ceci : Force 5 Honneur 25

Protection 11 (+ 1) Honte 10

Vous n'avez pas de points d'Intelligence.

Glaive : Force 3, Protection 0
Plastron : Force 0, Protection 2
Broche en épi de blé

Asclépios : Favorable Déméter : Favorable Héra : Favorable
Furies : Défavorables Tous les autres : Neutres

Note : Protégé d'Athéna. vous bénéficiez de 1 point de Protection supplémentaire (indiqué entre parenthèses) et vous n'avez pas à subir de pénalités en points d'Honneur lorsque vous Consultez l'Oracle (mais vous subissez quand même les pénalités de Honte). Vous commencez avec 5 points de Force, au lieu de 4. et 11 points de Protection au lieu de 10 en raison de l'expérience acquise par votre victoire sur le Minotaure. Rendez-vous au [58](#)

269

Zeus vous soigne, mais les Nubiens vous font aussitôt prisonnier et vous attachent étroitement les mains derrière le dos. Rendez-vous au [424](#).

270

Vous donnez votre obole puis vous montez à bord du fragile esquif. Avant que le vieil homme n'ait pu déhaler le bateau de la rive, une silhouette familière se précipite et monte rapidement à bord, faisant aussitôt tanguer le bateau et manquant renverser les passagers dans le Styx. Il s'agit une fois de plus de Markos le marchand qui s'empresse avec un grand sourire de donner son obole à Charon, une fois le bateau un peu stabilisé. Remarquant qu'il porte un grand sac de grenades, vous vous rendez compte immédiatement que Markos est bien vivant et non un spectre. Rendez-vous au [437](#).

271

Si Athéna est votre protectrice ou si elle vous est Favorable, rendez-vous au [588](#). Sinon, rendez-vous au [329](#).

272

Auriez-vous peur d'un orage d'été, Althéos ? Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte et vous vous rendez au [361](#).

273

Sans vous soucier de la morale de vos ancêtres, vous enfoncez votre lance dans la poitrine du guerrier et vous tournez cruellement le fer dans la plaie. L'homme hurle un instant puis il se tait et reste immobile. Quatre indigènes de la tribu s'avancent alors et emportent le corps à travers la foule puis, tandis que les guerriers s'écartent, on amène une cage d'osier à l'intérieur de laquelle un lion des montagnes marche de long en large en feulant, excité déjà par l'odeur du sang du vaincu. Vous frissonnez à la pensée que c'est vous qui auriez servi de nourriture au lion si vous aviez été tué. Vous êtes pénalisé de 2 points de Honte pour avoir tué un adversaire qui s'était rendu. Rendez-vous au [152](#)

274

La nuit tombe et aucun bateau descendant le fleuve n'est encore venu s'amarrer sur la rive. Vous avez bien aperçu de plus gros cargos allant dans cette direction mais aucun ne s'est arrêté pour vous emmener au nord. Vous regrettez maintenant amèrement de n'avoir pas pris le premier quart, au moins, vous seriez en ce moment en compagnie d'autres hommes au lieu de vous trouver tout seul sur les bords du Nil. Finalement, malgré la fraîcheur de la nuit et la dureté du sol, vous parvenez à vous endormir. Le lendemain matin, vous êtes réveillé au bruit des sabots de quatre cavaliers qui passent à proximité. Les appelez-vous (rendez-vous au [504](#)) ou attendez-vous un nouveau bateau (rendez-vous au [411](#))?

275

Après dix jours de navigation sans problèmes, vous arrivez en vue du Pirée. Personne à bord ne semble le moins du monde troublé par l'absence de Markos ; en fait, tout le monde se félicite de ne pas avoir à subir l'œil critique du maître. Vous songez que vous n'oserez pas réclamer le trône sans aide militaire et, par

conséquent, que vous devez vous tenir tranquille à Athènes avant de retourner à Trézène voir votre mère. Rendez-vous au [19](#).

276

Vous acceptez les conditions du roi nubien et vous vous engagez sur l'honneur à le servir comme esclave, tout en conservant cependant dans votre for intérieur l'espoir de vous échapper. Des semaines durant, vous attendez le moment opportun pour vous évader mais vous êtes surveillé en permanence. Enfin, après deux mois de durs travaux au service du roi, on vous envoie tirer de l'eau à la fontaine proche du camp. Comme vous n'êtes pas observé, vous vous mettez soudain à courir vers les prairies qui marquent la limite des territoires interdits. Mais les Nubiens vous attrapent deux heures plus tard et vous ramènent au camp. Là, comme l'on fait aux oiseaux en leur rognant les plumes pour les empêcher de s'envoler, le roi vous coupe les tendons de la cuisse pour vous empêcher de vous enfuir à nouveau. Rendez-vous au [190](#).

277

Croyant que vous êtes le grand Héraklés, revenu aux enfers pour le ramener à la surface, le chien recule et se tapit dans sa tanière. Vous passez rapidement, le chien ne dit rien et il ne se risque pas à sortir. Vous gagnez 2 points d'Honneur pour inspirer autant de crainte à un si terrible animal. Vous pouvez aller à gauche (rendez-vous au [419](#)), à droite (rendez-vous au [447](#)) ou tout droit (rendez-vous au [561](#)).

278

Vous vous retournez brusquement en entendant le cri, ne vous souvenant que trop tard de l'avertissement de Dean, et vous voyez le spectre de votre frère Thésée s'évanouir dans le brouillard malgré vos appels désespérés. Vous avez désobéi aux instructions et votre frère ne reverra jamais plus le monde supérieur et ne goûtera plus aux joies de la vie terrestre. Vous êtes pénalisé de 2 points de Honte pour avoir causé un tel

malheur à votre frère. Tout à coup, vous vous rappelez que vous devez aussi découvrir comment expier votre faute. Hurlant dans les ténèbres, vous demandez anxieusement à votre frère :

— Et mon crime ?

— Les Phytalides ! répond-il lugubrement avant de disparaître définitivement dans les profondeurs. Un autre appel déchire alors le silence et vous voyez Markos grimper la colline, son sac à la main, et bientôt il vous rejoint. Rendez-vous au [455](#).

279

Vous marchez silencieusement à côté de Dean lorsqu'il se retourne vers vous.

— Ton frère se trouve aux champs Elysées.

Vous êtes surpris car vous êtes encore au milieu du brouillard et vous ne voyez nulle part ces champs légendaires aux vertes prairies où poussent des milliers de fleurs ravissantes.

— Pas tout à fait ce que tu avais espéré, hein ? continue votre guide en même temps que. d'un mouvement de la main, il disperse le brouillard.

Vous voyez alors le paysage tel que l'a décrit la tradition, bucolique à souhait.

— Comme je te le disais, rien de ceci n'est réel mais tu peux très bien voir ce que tu veux croire. Viens, allons retrouver ton frère.

Thésée, à moitié allongé dans un herbage ensoleillé, surveille des spectres destinés à revenir dans le monde supérieur. Dès qu'il vous aperçoit, il saute de joie.

— Althéos, mon frère, tu es enfin venu ! J'avais peur que les tempêtes, les dangers affrontés ou le charme de la puissante Afrique ne t'aient fait du mal. mais je suis rassuré maintenant

que je te vois sain et sauf. J'ai un message pour toi de la part des dieux quant au moyen d'expié ton crime, mais cela peut attendre encore un peu. Allons d'abord voir les héros qui glorifieront de leurs actes la civilisation grecque des années futures.

Rendez-vous au [513](#).

280

— Bien Althéos. commence Circé. Tu es plus rusé que je ne le pensais mais pas assez pourtant pour ne pas avoir besoin de l'aide divine.

Au mot divine, sa bouche se tord dans un rictus de sourire.

— Va-t'en maintenant et quitte mon île. Demandez-vous que vos amis reprennent leur apparence humaine, maintenant que vous avez expié la mort d'Agnostes (rendez-vous au 86) ou repartez-vous immédiatement sur votre bateau comme elle le suggère (rendez-vous au [207](#)) ?

281

Vous prenez l'orange pourrie et vous la relancez violemment en direction de ceux qui ont voulu vous humilier. Les moqueries se transforment en murmures et la foule, rassemblée pour rire aux dépens d'un étranger, se disperse. Vous vous asseyez alors contre le panier de fruits et vous en prenez un de temps en temps. Rendez-vous au [3](#).

282

Le mât s'abîme dans la mer avec un épouvantable craquement, une partie importante reposant sur votre épaule immobilisée, vos bras pendent le long de votre corps, sans que vous puissiez les remuer. Puis, une nouvelle vague vous précipite dans les flots et le maître des océans lui-même se manifeste. Saisissant d'une



282 Neptune brandit le tronçon du mât comme un javelot.

main le reste du mât, il le lance sur vous comme un javelot en murmurant : — Pas la moitié d'un homme...

283

Zeus vous insuffle la vie une fois de plus et vous pouvez ainsi poursuivre le combat. Comme ces hommes sont des profanateurs et que vous accomplissez une mission divine, vous gagnez 3 points d'Honneur (c'est-à-dire que vous n'avez aucun point de Honte et 4 points d'Honneur). Si vous fuyez, rendez-vous au [203](#) ; si vous Blessez Grièvement les trois hommes. rendez-vous au [55](#).

284

Vous glissez. Vous avez le choix entre perdre 1 point d'Honneur et vous rendre au [27](#), ou vous rendre au [100](#).

285

C'est une idée véritablement digne d'un héros mais vous avez peu de chances de réussir, ainsi entouré par ces étrangers qui ne vous offrent aucune aide. Vous gagnez 1 point d'Honneur et vous vous rendez au [380](#).

286

Vous devez perdre entre 1 et 6 points d'Honneur (en lançant un dé) pour obtenir l'aide de votre protecteur, et vous rendre au [332](#). Sinon, vous perdez 1 point d'Honneur et vous vous rendez au [123](#).

287

Vous parvenez à attraper le bras de l'un des hommes et vous le lui tordez. Votre victime se met à hurler mais vous êtes libre et vous pouvez attaquer. Rendez-vous au [20](#).

288

Refaisant surface dans un trou d'eau calme derrière la cataracte, vous grimpez à l'abri sur des rochers pour reprendre votre souffle. Vous restez là quelque temps à récupérer en espérant que les Egyptiens ne vous ont pas remarqué. Ils sont en train de marchander des gemmes et des armes avec les Nubiens en échange de peaux de léopard et de lion. Enfin, ils remettent à la voile et s'éloignent le long du fleuve. Les Nubiens passent à proximité de vous mais, par chance, sans vous voir. C'est avec un vif soulagement que vous partez à votre tour vers Syene que vous vous rappelez n'être qu'à une dizaine de stades en aval. Arrivant à la ville assez tard dans la soirée, vous vous dirigez immédiatement vers la petite jetée où sont amarrés quelques felouques et autres navires. Vous avez de la chance : une galère part pour Thèbes le lendemain matin de bonne heure. Vous montez à bord et vous sombrez rapidement dans le sommeil, allongé sur un tas de voiles. Lorsque vous vous réveillez, vous naviguez depuis deux jours déjà vers la capitale égyptienne. Rendez-vous au [56](#).

289

Le chef vous saisit par le cou et vous colle contre le mur. vous gardant ainsi cloué, les pieds à un glaive au-dessus du sol.

— Il y a deux royaumes spirituels en ce monde, dit l'homme. Le royaume des oiseaux et le royaume des hommes-rats.

Vous êtes fous ! hurlez-vous.

— Si tu ne fais pas partie du royaume des oiseaux, alors tu ne peux appartenir qu'au royaume des rats ! La chouette hulule un peu plus fort. Si tu n'es pas avec nous, alors tu es contre nous !

Il vous presse un peu plus fort et vos yeux rentrent douloureusement dans vos orbites.

— Tu dois être sur..., s'écrie le chef tandis que les bourdonnements dans vos oreilles augmentent et que les hululements de la chouette et les cris de l'homme-oiseau se confondent en une diabolique harmonie, un péan pour la fin du monde. Car sans certitude tu es perdu !

Sur ces mots, il vous appuie encore plus fort contre le mur jusqu'à briser votre nuque. Vous ne vous voyez heureusement pas mourir et vous ne sentez pas les becs acérés des hommes-oiseaux vous picorer lentement en gloussant.

290

Vous êtes conduit au temple du dieu, un espace dégagé et en plein air qui ressemble plutôt à une arène et dans lequel s'entraînent des gladiateurs. Un vieil homme à l'air soucieux, la barbe blanche teinte en rouge, s'approche de vous.

— Je suis Hiatokon, prêtre d'Ares à Olbia. Tu dois expier toi-même par la douleur et par le sang car seulement ainsi tu seras délivré.

Il vous tend un fouet, une méchante lanière de cuir terminée par des clous de fer puis, vous regardant droit dans les yeux, il ordonne :

— Flagelle-toi !

Si vous refusez de vous flageller, rendez-vous au [34](#). Si, obéissant, vous prenez le fouet, rendez-vous au [341](#).



290 *Hiatokon, le prêtre d'Arès, vous tend un fouet et vous enjoint de vous flageller.*

291

L'atmosphère est pleine de fureur et de bruit et vous allez regarder à l'extérieur de la tente. Un éclair de l'Olympe zèbre le ciel puis, foudroyant un arbre, le fait s'abattre sur vous. Les dieux ne vous ont pas trouvé assez bien...

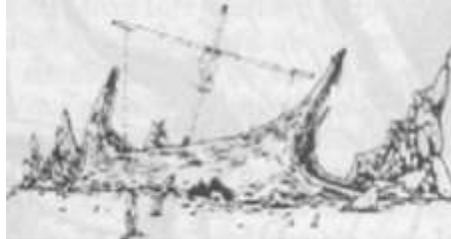
292

Le chien n'est pas si facile à tuer : même Héraklès s'est contenté de l'emmener. Pourtant, s'apercevant que vous êtes trop fort. Cerbère se précipite dans sa tanière, l'oreille basse et la queue entre les pattes, geignant simultanément de ses trois gueules, enfin soumis. Vous gagnez 7 points d'Honneur pour avoir vaincu le chien du Tartare. Le brouillard est particulièrement épais et lourd mais vous commencez à vous accoutumer à ces paysages mornes, monotones et inintéressants. Cela vous semble bien tentant de vous laisser porter par cette hypnose mais votre cœur se met à battre plus vite à la pensée de revoir votre frère. Les spectres, vous découvrant mortel, se rassemblent autour de vous exactement comme les pauvres autour d'un étranger richement vêtu pour quêter un peu d'argent. Les spectres vous pressent de questions au sujet de la vie d'en haut mais vous passez outre et vous poursuivez votre chemin dans l'obscurité. Vous remarquez bientôt que le sentier se divise en trois. Allez-vous tout droit (rendez-vous au [561](#)), à droite (rendez-vous au [447](#)) ou à gauche (rendez-vous au [419](#))?

293

Vous êtes réveillé par de furieuses secousses et, lorsque vos yeux s'accoutument à l'obscurité, vous voyez deux guerriers noirs penchés sur vous. Levant la tête, vous tentez de vous mettre debout mais vous hurlez de douleur dès que vous remuez la jambe droite. Le léopard, maintenant mon, le corps transpercé par une sagaie, vous a largement entaillé la cuisse et vous ne pouvez marcher qu'en boitant appuyé sur les deux guerriers. Vous ne pensez à rien d'autre qu'à votre mal et ce n'est que

lorsque vous apercevez un village familial que vous vous rendez compte que les Nubiens vous ont repris. Ils vous jettent dans une hutte et laissent un garde à la porte. Rendez-vous au [190](#).



294

Tu dois construire un bateau avec les arbres tombés et ne pas oublier, à la fin de ton travail, d'offrir des prières à Poséidon, maître des océans. Il protégera ton frêle esquif contre les tempêtes et les vagues jusqu'à ton arrivée en Grèce. Là-bas, va chercher ton frère Thésée.

— Mais, mon frère est mort ! protestez-vous. Mais le vieil homme s'est transformé en rivière et coule vers la mer. Affamé, vous préférez manger avant d'entamer la construction du bateau. Vous allez au milieu de l'île où vous découvrez un buisson de baies rouges et de baies blanches. Mangez-vous les baies rouges (rendez-vous au [559](#)), les baies blanches (rendez-vous au [379](#)) ou les deux (rendez-vous au [439](#))?

295

Vous feignez l'inconscience. L'homme vous saisit d'une main et vous jette sur son épaule avec la force d'un géant ou d'un fou. sans se soucier pour autant que vous ayez changé de position. Vous passez par le grenier puis vous descendez un escalier de bois. Après avoir traversé rapidement une cour formée de plusieurs bâtiments, vous arrivez dans une immense grange où l'homme vous jette sur le sol sans cérémonies et coupe vos liens. Vous ouvrez les yeux une fraction de seconde, suffisamment longtemps en tout cas pour voir une vingtaine d'hommes réunis, portant tous des masques d'oiseaux. Tentez-vous de vous

échapper maintenant (rendez-vous au [528](#)) ou attendez-vous votre heure (rendez-vous au [436](#)) ?

296

— Seigneur Eaque, vous écriez-vous, donne-moi un guide pour que je puisse traverser les vastes contrées souterraines sans craindre les âmes tourmentées qui y résident.

Le maigre vieillard jette son fouet en soufflant.

— J'ai perdu la main ! explique-t-il. L'homme qui se laissait fouetter cesse de casser ses cailloux et s'étire. Tu veux un guide? dit Eaque d'un air indiffèrent. Toi ! dit-il en désignant un des spectres, va me chercher Dean. J'ai quelqu'un de très bien, ajoute-t-il en

tournant vers vous. Par-dessus votre épaule, vous voyez Markos le marchand s'approcher avec son sac de grenades. Puis le spectre revient accompagné d'un homme en tunique, apparemment votre futur guide, qui possède à l'oreille une petite croix d'argent qui pendouille doucement. Tous deux se mettent à côté d'Eaque.

Dean, commande Eaque, emmène ce mortel par les Enfers, garde-le de tout mal et montre-lui les mystères de ces lieux.

— Très bien î Allons-y ! dit Dean en vous précédant à travers le brouillard.

En partant, vous remarquez que Markos s'est rapproché du groupe et cogne à son tour sur les cailloux et lorsque la brume retombe sur la scène, vous entendez

— Poussière, poussière. Rendez-vous au [548](#).



297

Vous obtenez 7 points d'Honneur pour avoir maintenu Protée pendant ses terribles transformations. Rendez-vous au [572](#)

298

Le lion s'affaisse sur le sol lorsque vous lui brisez la nuque. Vous enfoncez le glaive dans sa carcasse une fois encore pour vous assurer de sa mort puis vous essuyez la lame ensanglantée sur des herbes à proximité. Enfin vous la remettez au fourreau, prêt à retourner dans le monde souterrain. Rendez-vous au [546](#)

299

L'homme s'empare de vous et vous conduit au village. Là, il vous enlève votre pagne et vous pousse brutalement, d'un coup sur la tête, dans la demeure d'un vieillard. Puis on vous jette du crottin de cheval sur le corps, on vous couvre d'injures, on enlève votre bâillon et, maintenu par quatre hommes, un cinquième entreprend de vous tailler les cheveux avec une lame rouillée. Vous avez mal mais l'homme ne s'arrête pas avant de vous avoir complètement rasé la tête. Votre crâne entaillé profondément par endroits, du sang coulant dans vos yeux, les hommes vous reconduisent à la sortie du village, vous enjoignant de filer avant qu'ils ne vous défigurent plus sérieusement. Vous êtes pénalisé de 2 points de Honte pour cette expérience humiliante. Rendez-vous au [316](#).



300 *L'homme-oiseau réagit aussitôt et vous plante sa serre dans la main.*



300

Bien que vos mains soient attachées, vous parvenez à atteindre le couteau, mais l'homme vous voit, il réagit rapidement et vous plante l'une de ses serres dans la main gauche, la clouant au sol. Vous hurlez de douleur tandis que l'homme se met à chanter comme un coq lorsqu'il parvient à emprisonner votre tête sous son autre griffe. En tournant, il vous lord atrocement et inexorablement le cou et bien que vous tentiez de libérer votre main, rien n'y fait. Puis, d'un dernier effort, il parvient à vous arracher la tête des épaules et vous mourez dans des flots de sang. Dans ces circonstances, il est peu probable que Zeus vous sauve.

301

Vous choisissez soigneusement vos prises et vous grimpez sur les rochers. La montée n'est pas aussi difficile que vous l'aviez imaginé mais si vous tombez, la chute sera certainement mortelle. Jetez un dé : si vous obtenez entre 1 et 3, rendez-vous au [284](#) ; si vous obtenez entre 4 et 6, rendez-vous au [27](#).

302

Markos vous précède par des rues étroites et des allées sombres jusqu'à une petite maison au cœur de la cité. Il se retourne vers vous, sourit puis vous fait entrer dans une grande salle où, bien qu'elle soit faiblement éclairée, vous n'avez pas de mal à vous représenter la scène : de tous côtés, de jeunes Africaines, allongées, languides, sur de profonds coussins, discutent aimablement avec des hommes d'âge et de race différents. Dans un coin, un comptoir où semble guetter, tel un rapace, un grand homme de type arabe. Vous vous dirigez vers lui et vous commandez à boire. Vous trouvez la consommation un peu chère

mais, ne désirant ni faire d'esclandre ni discuter avec un homme si agressif, vous le payez non sans mauvaise grâce. Comme Markos est parti dans son coin, vous en profitez pour boire et discuter avec les autres clients. Le vin et la chaleur qui régne vous donnent quelque peu mal au cœur alors que le Phénicien, en pleine forme, est dans ses coussins, entouré d'Africaines admiratives. Il est allé un peu trop loin pour que vous puissiez le rattraper et vous savez que vous devez partir maintenant ou ne jamais vous en sortir ni pouvoir revenir dans la lointaine patrie de votre mère, à Trézène. Vous quittez rapidement la maison et vous retournez sur le navire de Markos où vous informez le capitaine que son maître lui ordonne de mettre à la voile et de partir pour Athènes sans l'attendre. Lorsque les lumières de la côte Africaine se sont un peu éloignées, vous ressentez à la fois un sentiment de peine et de liberté. Vous avez fini par vous attacher au marchand au cours de toutes ces rencontres des sept dernières années. Peut-être le rencontrerez-vous encore. Rendez-vous au [275](#).

303

De plus près, il vous semble reconnaître des voix de jeunes filles. Allez-vous voir (rendez-vous au [242](#)) ou ordonnez-vous à vos compagnons de poursuivre (rendez-vous au [32](#))?

304

Vous perdez l'un des objets gagné au cours de la première partie et vous retournez au [106](#) pour rejouer. Si vous n'avez rien, vous perdez une obole et vous retournez au [106](#). Si vous n'avez pas d'oboles, rendez-vous au [91](#).

305

Vous pouvez lui offrir un crapaud sculpté dans l'ivoire (rendez-vous au [364](#)), une aigrette verte en crin (rendez-vous au [383](#)), un glaive (rendez-vous au [181](#)) ou un casque (rendez-vous au [151](#)). Si vous ne possédez rien de tout cela, ou que vous ne désiriez pas vous en séparer, rendez-vous au [580](#).

306

Quelque quatre années et demie plus tard, votre euphorie du début n'a pas varié. Le reste de l'équipage et vous, vous êtes habitués au mode de vie idyllique d'Ogygie : ne se préoccuper que de manger, dormir et jouer dans la forêt. Comment, vous demandez-vous parfois, avez-vous pu vivre autrement jusqu'à présent ? Si Héra est votre protectrice, rendez-vous au [463](#). Sinon, rendez-vous au [29](#).

307

Le visage du chef se plisse d'un large sourire qui révèle ses dents d'une blancheur d'ivoire. Il se met à rire à gorge déployée puis dit quelques mots que vous ne comprenez pas et il vous fixe implacablement en attendant votre réponse. Sans savoir ce qu'il «père, vous marmonnez en grec que vous ne lui voulez aucun mal. Après un instant de surprise, son visage s'assombrit et il se met à hurler en gesticulant sauvagement Derrière vous, les guerriers qui vous ont capturé, mal à l'aise, dansent d'un pied sur l'autre. Il semble souhaitable que vous fassiez quelque chose pour apaiser le roi. Tombez-vous à ses pieds en signe de supplication (rendez-vous au [138](#)) ou entez-vous de communiquer avec lui par gestes rendez-vous au [78](#)) ?

308

Vous levez les bras en tombant à genoux devant eux et, sans hésiter, les deux hommes vous enfoncent alors leurs couteaux dans la poitrine. Si Zeus peut vous sauver, implorez-le maintenant et rendez-vous du [173](#).

309

La lance du sauvage est empoisonnée et vous tombez sans connaissance sur le sol. Après une lutte acharnée, les Nubiens parviennent à repousser l'embuscade et ils vous ramènent, toujours inconscient, j leur camp, dans votre hutte où ils vous étendent. Rendez-vous au [190](#).

310

Le lion pousse un puissant rugissement qui se transforme en sifflement lorsque, à sa place, apparaît un serpent dont la langue fourchue palpe votre bras avant d'essayer d'enfoncer ses crochets dans votre chair. Vous devez poursuivre le combat contre ce serpent (3 points de Force et 14 de Protection). Le serpent a droit de lancer deux dés car il est encore Indemne tandis que vos blessures reçues lors du précédent combat restent non soignées. Si vous mourez et que Zeus vous sauve, rendez-vous au [557](#) Si vous Blessez le serpent, rendez-vous au [251](#).

311

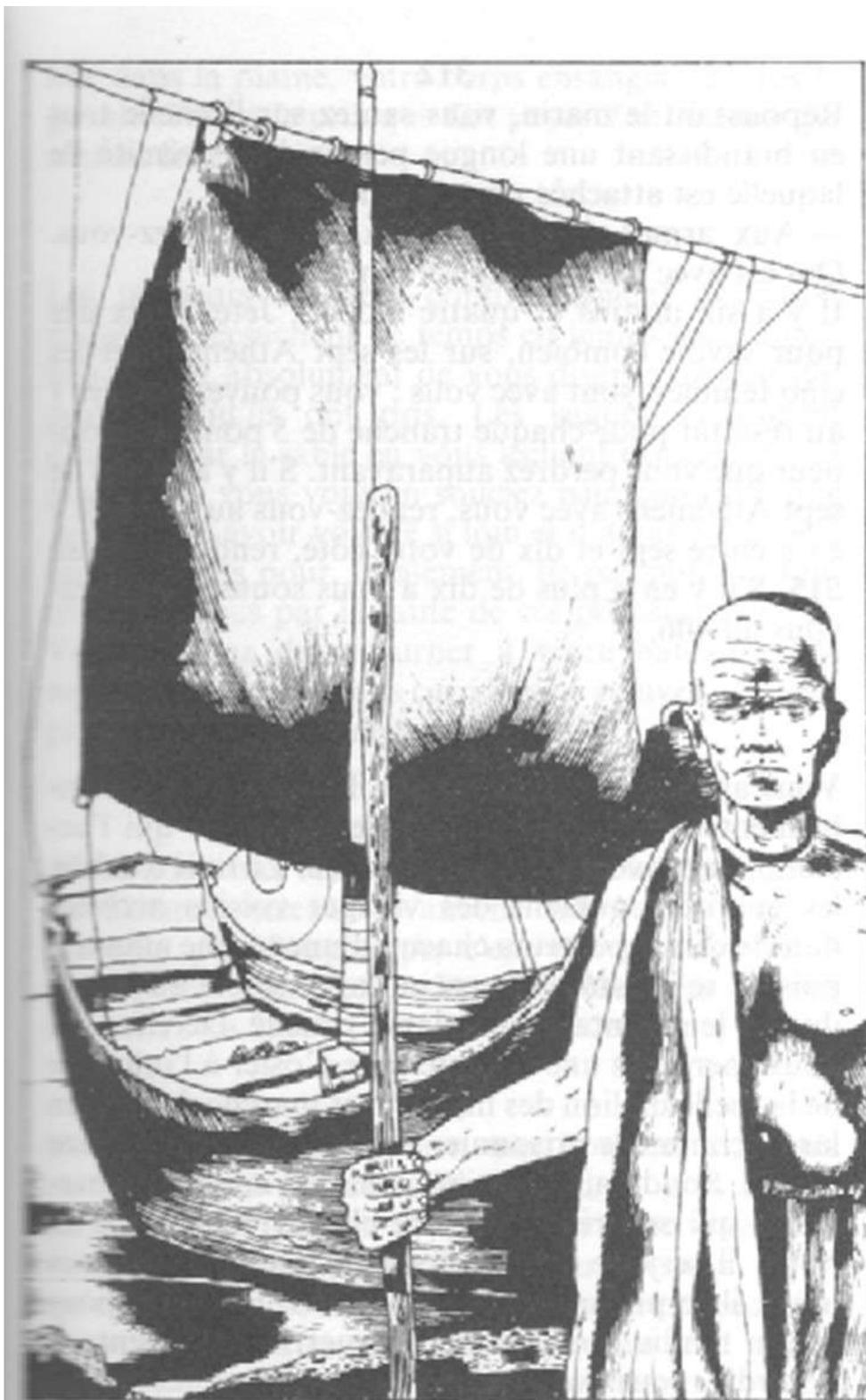
Vous poursuivez votre chemin au milieu des champs jaunis par le soleil et la sécheresse, presque incrédule en voyant les changements que les mois passés ont produit en Grèce. Les dieux doivent être offensés pour avoir ainsi envoyé leurs foudres brûlantes en punition des incroyants. Enfin, vous parvenez au village de Démétrias où vous trouvez le bac pour la Phthiotide. Le bateau semble faire eau de toutes parts et être à peine fiable, mais vous n'avez pas le choix. Le passeur, l'air maussade, vous demande une obole pour la traversée.

— Ce n'est pourtant pas le Styx, la rivière des Enfers ? protestez-vous.

Presque, depuis que les Phéniciens y sont, jeune homme, répond-il sans sourire.

— Je ne suis pas jeune mais Althéos le Vengeur ! vous écriez-vous sans que personne y fasse d'ailleurs attention.

Payez-vous l'obole demandée (rendez-vous au [17](#)) ou attendez-vous un autre bateau (rendez-vous au [267](#)) ?



311 *L'air maussade, le passeur vous demande une obole pour la traversée.*

312

Repoussant le marin, vous sautez sur l'échelle tout en brandissant une longue perche à l'extrémité de laquelle est attachée une serpe recourbée. — Aux armes Athéniens, aux armes ! criez-vous. Qui est avec moi. et qui est contre moi ? Il y a six mutins et quatre indécis. Jetez deux dés pour savoir combien, sur les sept Athéniens et les cinq femmes, sont avec vous ; vous pouvez ajouter 1 au résultat pour chaque tranche de 5 points d'Honneur que vous perdrez auparavant. S'il y a moins de sept Athéniens avec vous, rendez-vous au [135](#). S'il y en a entre sept et dix de votre côté, rendez-vous au [515](#). S'il y en a plus de dix à vous soutenir, rendez-vous au [406](#)

313

Vous apprenez alors que c'est l'époque du rassemblement tribal annuel et que les festivités qui l'accompagnent vont bientôt avoir lieu. La nuit tombée, les guerriers nubiens des villages voisins arrivent dans le camp, porteurs chacun d'une torche allumée, puis ils se rassemblent en un large cercle au centre duquel le roi entame une danse rituelle. Derrière lui, vous apercevez une robuste cage d'osier à l'intérieur de laquelle un lion des montagnes marche de long en large, comme le prisonnier compte ses pas dans une cellule. Soudain, le lion se précipite contre les barreaux qui se brisent sous le choc violent et, d'un bond, il se jette dans la foule. A jeun depuis trois jours, il se précipite vers vous et, trop surpris pour réagir tandis que les autres guerriers reculent en désordre, vous avez à peine le temps d'apercevoir les énormes crocs jaunâtres sous ses babines écumantes que le lion les enfonce dans votre cou avant de s'enfuir dans la plaine, votre corps ensanglanté dans la gueule. Tel est le prix que fait payer Zeus à ceux qui renient leur patrie.

314

Les pêcheurs mâchent continuellement des baies rouges et recrachent de temps en temps les graines, refusent absolument de vous donner un peu des poissons qu'ils ont pris. Les vagues s'allongent d'écume sur le sable en vous léchant doucement les pieds mais vous vous en souciez peu, contrarié que vous êtes d'avoir voyagé si loin et d'avoir échappé à tant de périls pour, finalement, ne pas pouvoir rentrer chez vous par la faute de ces pêcheurs ignares. Vous décidez de retourner à votre bateau et de partir sans provisions car vous ne pouvez attendre r.us longtemps. Rendez-vous au [525](#).

315

Alors que vous restez immobile, allongé par terre, les hommes-oiseaux avancent sur vous. Si vous attendez plus longtemps, c'est eux qui agiront à votre place. Vous perdez 1 point d'Honneur et vous tournez au [295](#).

316

Vous échappez rapidement aux hommes et. après avoir couru à perdre haleine pendant près de dix 7 minutes. vous jetez un coup d'œil derrière vous pour vous assurer que personne ne vous a suivi. Lorsqu'enfin vous vous sentez à nouveau en sécurité, vous ralentissez et vous pénétrez dans une grasse Drairie. Au loin, vous apercevez un berger dont les -nouions paissent tranquillement sans qu'il semble s'occuper d'eux. Rendez-vous au [235](#).

317

Vous affirmez que vous ne désirez pas aller consulter l'oracle, ce qui fait aussitôt froncer les sourcils du prêtre. Soudain pris de convulsions, le dieu Arés vous parle par sa bouche.

— Zeus est en colère. Lorsqu'il dit d'aller voir l'oracle, tu obéis ! Expie donc ce crime ridicule et qu'on n'en parle plus ! Ta dernière chance ! Pas d'autre dérobade ! Bonne chance !

Vous êtes pénalisé de 2 points de Honte pour avoir désobéi au commandement de Zeus et vous vous rendez au [232](#).

318

Avant de redescendre, vous dépouillez le lion et vous en revêtez la peau, songeant un instant qu'ainsi vous ressemblez à Héraklés. Rendez-vous au [546](#).

319

L'homme semble désolé que vous ayez refusé son hospitalité mais il ne dit rien. Un silence pesant et gêné s'ensuit, ponctué uniquement par les bruits de cuisine que fait sa femme en préparant le repas derrière le rideau. Quelques minutes plus tard, elle vous apporte un bol de soupe fumante que vous buvez avec plaisir. Le liquide épais est très chaud mais vous avez trop faim pour attendre qu'il refroidisse. Lorsque vous avez terminé, elle reprend le bol et, écartant une autre tenture, montre la baignoire que sa fille vient de remplir d'eau bouillante. Une fois seul dans cette salle de bain, la fille retournée auprès de ses parents dans la pièce principale, vous vous déshabillez et vous vous lavez consciencieusement à l'abri du rideau. Lorsque vous ressortez, votre hôte est en grande conversation avec un autre villageois et vous décidez de ne pas le déranger plus longtemps. L'ayant remercié, vous quittez le village et, songeant à ce qui vous attend aux Enfers, vous retournez vers les marais et l'entrée du tunnel. Rendez-vous au [530](#).

320

Tandis que vous vous éloignez du rivage. Agnostes, sans faire aucun commentaire, vous conduit simplement vers le stade où il vous tend un disque en disant seulement :

Tu n'as pas le temps de t'entraîner car tu es le premier concurrent.

Votre première tentative échoue lamentablement : le disque de bronze ne franchit que quelques pieds avant de retomber. Au second essai, vous parvenez à bien tourner sur vous-même pour donner de l'élan à votre disque et le troisième jet se révèle passable. La foule fait cependant plus attention à ses propres athlètes qu'à vous. Seuls quelques amis d'Agnostes vous félicitent. Enfin, vous vous préparez à effectuer votre quatrième et dernier essai. Vous faites un tour, rois deux mais, au moment de lâcher le disque, il vous glisse des mains et s'envole vers la foule. Les doigts profondément coupés, ce n'est qu'après quelques secondes que vous vous retournez enfin. Un petit groupe s'est rassemblé et vous pensez que votre disque a blessé un spectateur. Vous vous rapprochez et vous réalisez qu'il s'agit de votre propre cousin Agnostes. Rendez-vous au [103](#)

321

Vous tentez de faire comprendre que vous venez en ami et que vous ne voulez aucun mal. mais les deux guerriers ne semblent comprendre ni le grec ni même d'ailleurs vos gestes frénétiques. Ils secouent la tête avec perplexité puis, leur décision prise, ils s'avancent vers vous et vous prennent rudement par les bras. Trop occupé à gesticuler vos explications, vous n'avez pas le temps de vous défendre immédiatement. Vous pouvez cependant essayer de vous libérer (rendez-vous au [287](#).) ou les suivre (rendez-vous au [110](#)).

322

Vous essayez, de fuir dans la foule mais, n'y parvenant pas. vous restez face à elle. C'est alors qu'une femme, vêtue d'une vaporeuse robe noire, se précipite hors du temple, accompagnée des chants de la foule qui hurle.

Anssia. Arissia ! Déméter. Dèméter ! La femme semble possédée par quelque esprit, vraisemblablement celui de Déméter dont la foule scande le nom, ses cheveux semblent s'embraser tandis que son regard étincelle. Rendez-vous au [262](#).

323

Avez-vous de la cire d'abeille et de la corde ? Si oui, rendez-vous au [263](#). Sinon, retournez au [303](#).

324

En reculant, vous tombez directement dans les bras d'un autre garde du palais troyen. — Chien d'Achéen ! grogne-t-il en vous crachant au visage.

Vous perdez 1 point d'Honneur alors qu'on vous emmène au palais à la pointe de la lance. Rendez-vous au [160](#).

325

Pendant votre interminable chute, vous remarquez que l'atmosphère s'épaissit progressivement de nuages, d'abord un peu de brume, comme celle qui s'élève à la surface d'un lac à l'aube, puis bientôt plus dense, maintenant cotonneux brouillard qui vous empêche de voir plus loin que quelques coudées. Vous avez, en même temps, la sensation d'être soutenu si bien que vous ne tombez plus aussi vite mais que vous vous mettez à flotter comme sur des coussins impalpables. Passant à travers, vous touchez enfin le sol. Le brouillard devient plus consistant et sale. Il fait lourd et vous songez qu'il doit être insupportable de vivre tout le temps dans de telles conditions. Vous respirez



325 *A travers l'air fuligineux, vous apercevez le bac qui fait la traversée du Styx.*

difficilement cet air fuligineux et votre souffle devient sifflant. Entendant aboyer des chiens dans le lointain, vous avancez à travers les nuages denses en direction du bruit. Lorsque enfin le brouillard se lève, vous voyez soudain apparaître le Styx, infranchissable à tout spectre sans sépulture à moins qu'il n'ait erré déjà des siècles sur ses rives. Un peu plus loin, un bateau de cuir cousu fait la traversée d'une rive à l'autre, transportant de l'autre côté du fleuve les ombres du royaume d'Hadès. Vous dirigez-vous vers ce bac (rendez-vous au [176](#)) ou vous promenez-vous encore quelque temps sur la rive (rendez-vous au [575](#)) ?



326

Le dieu de la guerre intervient une fois de plus, une masse d'armes menaçante à la main.

Prise sur le champ de bataille ! Tes prouesses au combat sont grandes ! Seras bientôt absous ! Sois sans crainte !

Sur ces mots, le dieu se métamorphose en aigle et envole en glatissant. Rendez-vous au [25](#), en vous rappelant que, là où vous devez frapper quatre fois, n'avez besoin que de trois coups.

327

Vous êtes éveillé par le bruit de voix étranges et vous craignez un instant d'avoir été repris par les Nubiens. Mais il s'agit d'une autre tribu, montée sur de petits chevaux, aux traits plus anguleux, à la peau soignée sombre que celle des Nubiens et parlant une langue plus lente et plus posée que ce charabia - forme et rapide qui caractérise la langue nubienne. Es vous présentent un poney et vous font signe de non ter, ce que vous faites avec quelque hésitation. A Trézène. vous n'avez jamais pu

apprendre à faire du cheval car ce n'était pas permis même si certains disent que votre frère Thésée était devenu un cavalier expérimenté avant son départ pour la Crète, c'est donc pratiquement sans expérience que vous partez à travers la plaine dans le désert tandis qu'à votre gauche le soleil commence à décliner sur l'horizon. Vous n'avez aucune idée de qui sont ces indigènes ni de l'endroit où ils vont, mais vous avez malgré tout l'impression d'être au milieu d'amis. Rendez-vous au [226](#).

328

Vous marchez prudemment, sans grand espoir de vous y retrouver dans ce brouillard et, comme il fait de plus en plus froid, vous serrez étroitement les bras sur votre poitrine, vos armes cachées sous vos vêtements. Sur le côté de la route, vous distinguez, sa tunique verte se détachant clairement dans la brume, un homme à peine sorti de l'adolescence qui avance dans votre direction. Lorsque vous le croisez, vous vous arrêtez un instant pour l'observer. Il s'immobilise à son tour, sans pourtant se soucier de votre présence, tire une outre de vin de sa ceinture et tente de boire à la régalade. Le vin, gelé par le froid pénétrant, coule en morceaux glacés de rouge qui s'éparpillent sur le sol en millions de fragments, comme du cristal brisé. Le jeune homme fronce alors les sourcils, range sa gourde puis repart dans le brouillard où son pas régulier résonne et diminue graduellement. Il fait maintenant plus chaud et la brume commence à se lever. Vous apercevez un vague personnage en train de casser des cailloux qui se laisse fouetter en même temps par un homme maigre qui ne semble pas un spectre. Vous approchez-vous d'eux (rendez-vous au [431](#)) ou les observez-vous de loin (rendez-vous au [543](#)) ?

329

Tandis que vous vous éloignez, la déesse Athéna apparaît brusquement devant vous, vêtue d'une longue robe vaporeuse du plus pur blanc, et elle vous sourit.

Althéos. il ne faut pas désespérer. Cette île s'appelle Pharos, domaine de Protée, le vieil homme de la mer. Serse-le sur la plaze et il te dira comment retourner sez toi. maintenant que tu es naufragé. Elle indique du doigt la fumée et vous réalisez que c'est votre navire qui brûle. Lorsque vous vous retournez, la déesse a disparu. Vous vous dirigez alors tristement vers la plage. Rendez-vous au [256](#)

330

Le roi explique clairement que vous devez combattre avec ses guerriers et vous montrer leur égal à moins que vous ne préféreriez devenir esclave. Vous comprenez et vous retournez dans votre hutte afin de vous préparer à l'expédition du lendemain. Tôt le matin, vous partez à cinq chercher du gibier et. l'après-midi. vous avez déjà montré votre habileté à la lance *en* ayant deux victimes à votre tableau de chasse ; chacun des autres en a trois mais vous êtes content Je n'avoir pas été trop maladroit. Vous songez à tout ce temps passé à Trézène à la chasse au cochon sauvage où vous vous efforciez de suivre les plus vieux et les plus expérimentés chasseurs. Un cri soudain vous ramène au présent. Quatre sauvages attaquent votre groupe et vous devez combattre l'un Jeux. Il possède 6 points de Force et 11 points de Protection et sa courte sagaie lui procure 1 point de Force. Votre sarisse vous procure, elle, 2 points de Force. Vous ne pouvez ni vous enfuir ni vous rendre. Si vous le tuez, rendez-vous au [134](#). Si vous mourez et que Zeus vous sauve, rendez-vous au [309](#).

331

Vous rejetez votre lance et, avec un panache extravagant, vous étendez largement les bras en montrant que vous admettez votre défaite. Vous lisez une imperceptible hésitation dans le regard du champion niais, dieu merci, il accepte finalement votre soumission et, prenant votre lance, il la brise en deux puis en montre les morceaux à la foule en délire. Le roi Nubien revient au centre de l'arène où. aidé par le champion, il vous attrape bras et jambes et vous emporte. Ce n'est que quelque temps après que

vous comprenez son intention. Devant vous se dresse une grosse cage d'osier à l'intérieur de laquelle est enfermé un lion de montagne affamé que l'odeur de votre chair fraîche excite. La porte ouverte brusquement, vous êtes précipité dans la cage. Vous devez combattre le lion, sans toutefois avoir récupéré des blessures reçues du précédent combat. Il possède 6 points de Force et 12 de Protection. Si vous le tuez, rendez-vous au [565](#). Si vous mourez et que Zeus vous sauve, rendez-vous au [477](#).

332

Vous maudissez amèrement l'injuste sort mais, au moment de perdre tout espoir, vous apercevez au loin, bien que difficilement en raison du sel qui obscurcit votre vue, la côte qui se rapproche. Vous vous reprenez rapidement avant de vous briser contre les écueils, puis vous titubez sur le rivage, sauf. Vous n'avez bientôt plus que la force de ramper lorsque vous entendez des cris et des appels dans votre propre langue. Allez-vous y voir (rendez-vous au [240](#)) ou restez-vous allongé où vous êtes pour vous reposer (rendez-vous au [500](#)) ?

333

Retournez au [106](#) et rejouez.

334

Le garde revient, accompagné d'un homme gros et gras, vêtu d'une tunique de fin tissu et paré de riches bracelets, celui-ci vous tape dans le dos et s'adresse à vous en grec :

— Althéos le Vengeur, ta réputation vient de loin car tes actes sont véritablement héroïques. Je suis Ramses, Pharaon de Haute et Basse Egypte. Viens avec moi te reposer.

Il vous conduit dans une pièce d'apparat où l'on vous sert aussitôt un copieux repas de riches mets arrosés d'un vin puissant et tandis que de belles captives dansent devant vous, vous relatez vos aventures à Ramsès. sans oublier votre récente

évasion de chez les Nubiens. Ce n'est que tard dans la nuit que votre hôte vous abandonne et, vous souhaitant une bonne nuit, il ajoute :

Demain, tu m'accompagneras à l'oracle de l'oasis : Amon et là nous saurons ce qu'il en sera de ton retour en Grèce.

Vous vous enfoncez plus confortablement dans les tutueux coussins pour mieux apprécier les évolutions des ravissantes danseuses puis vous sombrez dans un sommeil bienfaisant et réconfortant. Rendez-vous au [408](#).

335

Lorsque le chariot est à portée de voix, vous appelez fermier en lui demandant de vous prendre. Mais il vous donne un coup de fouet, entaillant profondément votre visage.

Pas question ! Tu ne m'auras plus ! crie-t-il en lançant son cheval au trot.

Courez-vous derrière lui pour l'attaquer (rendez-vous au [529](#)) ou poursuivez-vous votre route (rendez-vous au [414](#)) ?

336

Vous passez deux jours à explorer l'île en tous sens à la recherche de nourriture mais vous ne voyez nulle trace de vie sauvage. Vous vous affaiblissez si bien que, lorsque vous découvrez un buisson de baies blanches, vous les cueillez et les avalez goulûment sans méfiance. Leur poison fait son œuvre lentement et vous êtes bientôt pris d'intolérables douleurs. Seul Zeus pourrait vous sauver. Si vous ne l'avez pas encore imploré, faites-le maintenant et rendez-vous au [557](#).

337

Rassemblés sur les bords du Léthé, vous voyez les ames promises au retour sur terre boire et se tremper dans ses eaux afin d'oublier leurs souffrances passées et tout souvenir des Enfers. Vous passez/ rapidement devant elles pour entamer l'ascension du sentier rocailleux et pentu qui disparaît dans le brouillard. Vous vous concentrez bientôt uniquement sur l'escalade car, sous vos pieds, le sol meuble glisse à chaque pas, de petits cailloux se détachent et dévalent la colline. Derrière, le pas rassurant de votre frère commence à faiblir mais vous ne vous arrêtez pas. Soudain, vous entendez un appel :

— Althéos, Althéos !

Et vous commencez à vous retourner pour répondre.

Rendez-vous au [278](#).

338

Sautant sur le chef, vous l'immobilisez en lui retirant le couteau de la main que vous lui placez sur la gorge.

Ecoutez-moi bien vous autres, lancez-vous à l'assistance médusée, si l'un de vous comprend une langue civilisée. Allongez-vous tous par terre, les mains sur la tête. Je vais partir avec votre chef mais si je m'aperçois que l'un d'entre vous me suit, il mourra. Personne ne bouge. Pour appuyer votre menace, vous enfoncez un peu plus la pointe du couteau et le chef retire aussitôt la tête en arrière avec une grimace de peur. Du coup, ses acolytes vous obéissent. Gardant toujours le couteau sur la gorge de l'homme, vous reculez lentement pour sortir de la grange, puis de la cour. Là, vous lui arrachez son masque pour découvrir un visage cadavérique au crâne dégarni.

— Quel est le chemin qui conduit à la ville? lui demandez-vous.

il ne dit rien et se contente de cligner de l'œil en montrant une route sur la gauche. Vous riez :

— Je vois !

Vous lui tranchez alors la gorge et vous abandonnez son cadavre dans les buissons avant de prendre la direction qu'il vous a indiquée. Vous n'entendez aucun bruit de poursuite et vous remettez le couteau dans votre ceinture. Après quelques minutes de marche, la forêt s'éclaircit et vous voyez mieux la route. Vous pressez le pas et vous ne voyez pas un fil tendu en travers du chemin, et vous tombez brutalement. Vous vous relevez et vous vous apprêtez à passer par-dessus, lorsqu'une sentinelle jaillit du couvert et vous brise la nuque.

339

Vous attendez encore lorsque la nuit tombe Affamé et fatigué, vous vous asseyez puis, comme il ne semble n'y avoir aucun espoir d'être nourri, vous en prônez pour dormir. Si bien que vous êtes doublement surpris lorsqu'un homme vous réveille en vous parlant grec.

Je... parle ta... langue, commence-t-il en hésitant sur les mots.

Vous regardez attentivement votre interlocuteur tandis qu'il tourne devant vous : il semble particulièrement grand pour un Nubien mais sans être menaçant car peu musclé.

Tes... actions de cet après-midi ont ennuyé mon... **son...** (il bute sur les mots)... mon roi. Il croit que... tu lui as jeté un sort.

Sa maîtrise de votre langue est loin d'être parfaite mais vous en comprenez immédiatement le sens.

— Cela est vrai, d'une certaine manière ! répondez-vous d'un air mystérieux en jouant sur les mots. Désormais, tu vas me servir d'interprète auprès de ton roi, ajoutez-vous, soulignant ce dernier terme avec mépris. Rendez-vous au [465](#).

340

Vous attendez près d'une heure et aucun navire ne passe. De dépit, vous lancez une pierre qui, rebondissant contre un arbre, vous retombe douloureusement sur le pied. La douleur brusque est si forte que vous devez vous asseoir. Finalement, vous vous relevez et, malgré votre mal, vous vous résignez à entamer l'escalade. Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte et vous vous rendez au [15](#).

341

Si Arès est votre protecteur, rendez-vous au [326](#). Sinon, rendez-vous au [25](#).

342

Vous pouvez obtenir la Neutralité de Poséidon en lui offrant entre 1 et 6 points d'Honneur. Si vous faites cela, rendez-vous au [206](#). Sinon, rendez-vous au [132](#).

343

Votre protecteur de l'Olympe ne vous aidera pas car vous avez désobéi à l'ordre divin qui vous commandait de faire pénitence. La récompense de la fierté et de l'arrogance reste la même. Rendez-vous au [164](#).

344

Vous repartez à la voile, vous réjouissant de ce que votre faute ait été effacée et. voguant vers le large, vous espérez atteindre l'Afrique du Nord pour, de là, effectuer la longue traversée jusqu'au Péloponèse. Tandis que vous regardez le soleil descendre sur l'horizon, une autre silhouette apparaît près de vous sur le bateau.

Je suis Iris, commence la femme, et j'ai été désirée par les dieux et les déesses de l'Olympe pour : avertir que, quoique tu sois

entièrement absous de "-on crime et que tu puisses maintenant retourner chez toi à Trézène voir ta mère Aethra, tu portes encore la triste responsabilité de la mort de ton père Egée et, même si cela peut te sembler dur et injuste, nais évidemment tu n'as pas la connaissance du futur que permet la déité — mais, crois-moi, cela implique bien d'autres sacrifices, comme de passer éternité à courir après les mortels lorsqu'ils mélangent tout, ce que naturellement ils font tout le temps je n'en veux pour preuve que cette lamentable affaire troyenne — et si je ne devais pas observer cette guerre, c'est un autre siège ou des troubles à Thèbes dont je devrais m'occuper — si bien que, par contraste, tes propres problèmes sont bien minces qu'ils demandent une disponibilité considérable et inhabituelle dont on n'obtiendra aucune gratitude car !es hommes n'ont pas été éduqués comme il le faut et, je peux te dire que si Héra avait le pouvoir de les contrôler, les choses seraient stables et nettes et naturellement équilibrées, ce que nous désirons tout spécialement...

Sur ces mots, Iris s'interrompt sans finir sa phrase. Rendez-vous au [128](#).

345

Markos revient, il voit le lotus par terre, grimace méchamment et recrache également le sien.

— Bon pour eux seuls, vraiment ! commence-t-il, quoique, s'ils se vendent bien, je pourrais revenir en prendre plus.

C montre son équipage en train de rassembler des paniers pleins de ce fruit et qui vient juste rejoindre le capitaine.

Désolé, mais je ne peux plus l'emmener à Trézène car nous sommes déjà trop chargés. Il crie à ses hommes de se préparer à l'appareillage et il vous quitte presque aussitôt. Rendez-vous au [405](#).

346

Votre victoire contre ces créatures des mondes souterrains est complète et, une fois encore, vous retrouvez le temple en ruine de Déméter. Maintenant, la véritable cérémonie peut commencer. Vous tenez dans vos mains les plaques symboliques que vous avez récupérées de l'étrange monde onirique des éléments. Vous devez les associer de telle sorte que la famine cesse à Scione en en jetant deux et n'en garder qu'une. Jetez-vous les symboles de l'eau et du blé (rendez-vous au [200](#)), de l'eau et du feu (rendez-vous au [120](#)) ou du feu et de la terre (rendez-vous au [466](#)?).

347

Vous tombez bientôt du petit cheval et, vous débattant dans la poussière au milieu des rires, vous tentez de vous remettre debout. Vous perdez 1 point d'Honneur. Après de longs efforts, les hommes parviennent à vous hisser sur votre monture où vous vous maintenez désespérément. Rendez-vous au [226](#)

348

Les marins survivants sont encerclés par les Athéniens.

Leur chef s'est enfui, explique le capitaine. Il est en bas dans la cale.

Vous devez retrouver le chef des mutins. Rendez-vous au [119](#).

349

La déesse Aphrodite vous enveloppe d'une aura divine et les hommes se font amicaux. Ils remettent leur glaive au fourreau et l'homme du premier rang, apparemment leur chef, reprend la parole : — Ami, nous ne te voulons aucun mal mais nous devons être prudents : il y a de drôles de gens ! ajoute-t-il mystérieusement. Viens dans notre village pour te laver et manger car tu sembles avoir voyagé longtemps sans recevoir l'hospitalité. Il vous conduit au village et vous fait entrer dans

une liaison bâtie en pierre. A l'intérieur, une grosse femme est en train de discuter avec une jeune fille mais elles se taisent immédiatement dès votre arrivée. L'homme leur parle sèchement et elles disparaissent aussitôt derrière un rideau.

Ma femme va te préparer un repas et ma fille un bain chaud
Trinquons !

Il vous offre un gobelet rempli d'un vin d'une belle couleur rubis. Buvez-vous avec lui (rendez-vous au [487](#)) ou refusez-vous (rendez-vous au [319](#)) ?

350

La fumée commence à se dissiper lorsque vous arrivez au sommet de la falaise. De là, vous contemplez tristement le spectacle qui s'offre à vos yeux : votre bateau n'est plus qu'un amas confus de cendres et de braises dont vous ne pourrez plus rien tirer. Vous maudissez silencieusement les dieux de vous avoir conduit à une telle infortune et vous vous en détournez amèrement. Ils vous ont empêché presque délibérément de revenir dans votre maison de Trézène mais vous êtes pénalisé de 1 point de Honte pour avoir laissé brûler le bateau. Vous marchez d'un air provocant le long de la plage, laissant l'épave derrière vous. Rendez-vous au [256](#).

351

Vous dérivez sur voire bateau pendant six jours puis le vent d'ouest se renforce progressivement et vous commencez à craindre pour votre sécurité. La mer se forme en lames courtes et vicieuses et vous planez dangereusement sur la forte houle qui vous pousse, agrippé au mât, sans que votre gouvernail artisanal vous soit d'une grande utilité, plus souvent hors de l'eau que dedans. Si Poséidon est votre protecteur, rendez-vous au [254](#). Sinon, rendez-vous au [586](#).

352

Déprimé et déconcerté par l'avertissement divin, vous rassemblez les membres de l'équipage pour leur annoncer que vous devez partir. Ils sont eux aussi fatigués et surmenés mais ils acceptent, bien que doutant encore de la sagesse de cette décision. Après une journée de travail, vous avez construit un petit bateau au mât duquel vous fixez, comme voile, une tunique volée à une des servantes de Calypso. Dans la soirée, vous parvenez à subtiliser quelques provisions que vous embarquez et vous prenez la mer aussitôt. Aucun de vous ne se soucie plus guère des appels et des prières du petit groupe rassemblé sur la plage. Lorsque vous expliquez enfin à vos compagnons que vous devez aller sur la côte italienne, ils se mutinent presque mais, comme les vents portent vers le nord et l'ouest puis vers l'est, ils ne peuvent pas faire grand-chose. Deux semaines passent et vos provisions s'épuisent : tout ce qui vous reste est un peu de cordage et un pot de cire d'abeille. Rendez-vous au [168](#)

353

Les règles de *L'Odyssee d'Althéos*, le Troisième Livre des Chroniques Cretoises, sont exactement les mêmes que dans les deux premiers livres de la série. Cependant, votre Force et votre Protection sont respectivement de 5 et 11 points (plus, naturellement, tous les points supplémentaires obtenus grâce à votre protecteur), en raison de l'expérience acquise en tuant le Minotaure. Si Poséidon vous est Défavorable, jetez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, il vous est toujours Défavorable ; si vous obtenez entre 3 et 5, il est Neutre à votre égard ; si vous obtenez 6, le dieu des océans vous devient Favorable. Maintenant, rendez-vous au paragraphe correspondant au protecteur que vous vous êtes choisi : si votre protecteur est Aphrodite, rendez-vous au [217](#) ; Apollon, rendez-vous au [354](#) ; Arès, rendez-vous au [532](#) ; Athéna. rendez-vous au [58](#) ; Héra. rendez-vous au [486](#) ; Poséidon, rendez-vous au [117](#).

354

Toujours allongé dans l'entrepont, vous priez alors votre protecteur et vous l'entendez bientôt vous appeler.

— Althéos, tu as bien fait. Tout ce qu'il te reste à accomplir maintenant est de retourner à Athènes où ton père t'attend à tout instant. Je dois partir maintenant mais je suis sûr que j'avais autre chose à te dire. Mais quoi ? Ah. oui ! Les voiles. Tu sais, noires pour ta mort et blanches pour ton succès. Je suis très en retard, je dois me dépêcher. Bonne chance ! Pendant un moment, tout reste silencieux puis vous entendez le vent et les vagues sur le pont. Vous vous levez et vous remontez à Pair frais. Rendez-vous au [252](#).

355

Le sol au sommet des marches est mou et vaseux et vous avancez précautionneusement, assurant chacun de vos pas. Vous apercevez alors un terrain plus ferme, à une vingtaine de pieds devant vous, où se trouvent des arbres et des buissons. En effet, vous êtes dans un marais entouré de tous côtés par une épaisse végétation. Derrière vous, la colline s'élève doucement et vous décidez d'y monter pour avoir une vue d'ensemble de la région. Une fois de plus, vous arrivez épuisé au sommet où vous vous allongez par terre. Quelques secondes plus tard, vous êtes endormi. Rendez-vous au [547](#).

356

Vous êtes projeté hors de la carriole qui poursuit sa course folle et vous restez allongé dans l'herbe à vous écoutez les hennissements affolés des chevaux qui décroissent puis cessent brusquement. Vous vous relevez alors et vous descendez la colline vers Thèbes. Sur le bas-côté de la route, vous remarquez un couteau cassé, abandonné ou perdu par quelque voyageur, et vous le glissez à votre ceinture. Rendez-vous au [259](#).

357

Vous vous souvenez de l'avertissement de Dean et vous vous retenez brusquement de vous retourner. Les appels continuent, puis deviennent de plus en plus lointains et cessent enfin. Resté seul, vous poursuivez l'ascension de la colline jusqu'à émerger à la lumière du jour. Votre frère n'est plus avec vous et vous vous demandez comment vous allez pouvoir désormais expier votre crime. C'est alors que vous entendez appeler une fois encore. — Althéos !

Votre coeur fait un bond. Votre frère a réussi, malgré tout. Mais ce n'est pas votre frère qui grimpe le sentier et vous appelle. C'est le Phénicien Markos, portant toujours son sac. Il parvient bientôt à votre côté.

— J'ai un message pour toi de la part de ton frère. Je l'ai croisé en remontant. Il dit que tu dois chercher les Phytalides, quelles qu'elles soient. Rendez-vous au [455](#)

358

Vous mordez dans le fruit et vous en appréciez le coût sucré. Vous avez l'impression qu'il y a une éternité que vous n'avez pas mangé, quoiqu'il soit difficile d'évaluer le temps dans ce monde souterrain. Vous pourriez y être aussi bien depuis des heures, des minutes ou même des jours. Les aboiements du chien résonnent à nouveau et vous vous dirigez dans fur direction. Rendez-vous au [85](#).

359

Beaucoup se sont demandé comment ce jeune Nubien pouvait connaître le Grec. Quelques-uns affirment que c'est un don d'Apollon, d'autres qu'un marchand prisonnier le lui a enseigné avant qu'il ne meure et d'autres encore maintiennent que des parchemins, échoués sur la grève puis emmenés à l'intérieur des terres par des nomades, sont le secret de cette connaissance.

Vous êtes pénalisé de : point de Honte pour avoir tenté de percer de tels mystères et vous retournez au [339](#).

360

La colère du dieu des océans s'est levée. La mer se creuse aux abords du navire et, dans un bruit de craquement démentiel, le mât se brise. Vous pouvez soit perdre entre 1 et 6 points d'Honneur et nager vers la côte (rendez-vous au [320](#)) soit affronter la colère de Poséidon (rendez-vous au [282](#)).

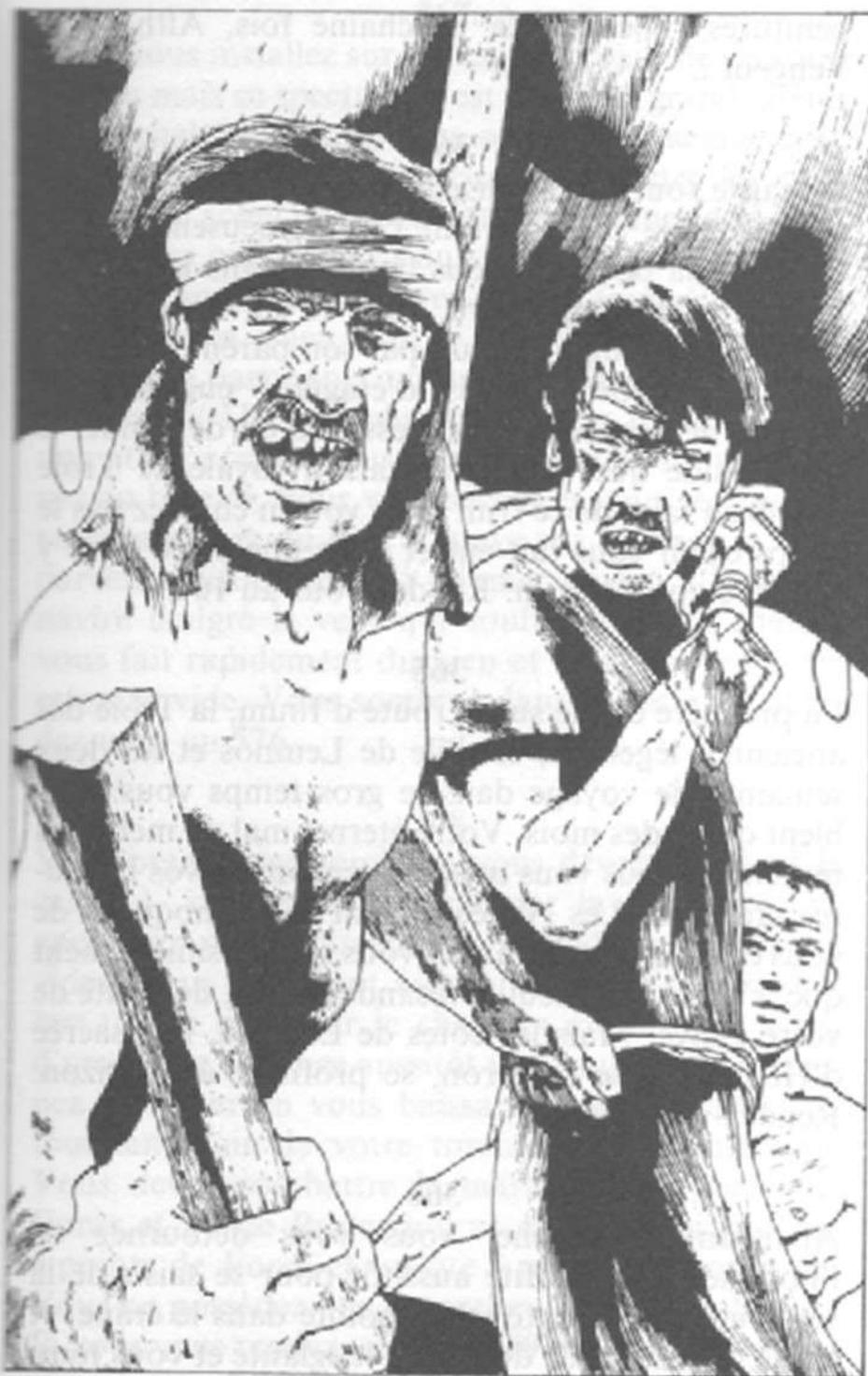
361

Les marins vous attendaient là et, dès que vous apparaissez, ils se jettent sur vous avec violence. Décontenancé, vous regardez le capitaine qui vous fixe d'un air impuissant, tandis que les sept jeunes gens et les cinq Athéniennes qui restent, troublés, ne savent avec qui se mettre alors que, sous vos pieds, le navire tangue et roule comme un fou bord sur bord.

— C'est lui, qui est responsable de notre malheur, hurle un des marins ! Les dieux nous punissent de sa trahison !

— Le seul moyen de les apaiser est de le leur sacrifier, renchérit un autre prouvant, s'il en était besoin, que c'est une attaque concertée.

Vous soumettez-vous (rendez-vous au [175](#)) ou combattez-vous (rendez-vous au [312](#)) ?



361 *Dès que vous apparaissez, les marins se jettent sur vous avec rudesse.*

362

Vous secouez la tête mais le garde se méprend sur le sens de vos gestes désordonnés de la main. Troublé, sa colère monte et, malgré vos paroles conciliantes qu'il ne comprend pas dans sa fureur, vous devez vous défendre. Il possède 5 points de Force et 12 de Protection mais aussi une lance (2 points de Force) et un grand bouclier (-1 point de Force et 4 de Protection). Si vous vous rendez, allez au [71](#). Si vous mourez et si vous priez Zeus, rendez-vous au [225](#) Si vous fuyez, rendez-vous au [324](#). Si vous Blessez Grièvement le garde, rendez-vous au [421](#)

363

Vous tendez le poing fermé et toute l'assemblée sursaute en voyant votre signe sacrilège. Vous ne résistez pas longtemps à la grêle de lances qu'ils vous jettent aussitôt furieusement. Faites plus attention aux peintures rupestres, la prochaine fois, Althéos le Vengeur...

364

Le garde sourit d'un air entendu, il devient aussitôt plus aimable puis, sortant cérémonieusement une obole de sa poche, il vous la glisse dans la paume Feignant de comprendre, vous le suivez, confiant comme un aveugle conduit par son parent, dans des couloirs sombres garnis d'étagères chargées de paniers de grenades. Vous essayez de demander à votre guide quel usage la maison royale de Troie peut bien faire de ce fruit mais vous n'en avez pas le temps car il vous fait entrer dans une pièce pour y attendre votre cousin. Rendez-vous au [104](#)

365

La première escale sur la route d'Uium. la Troie des anciennes légendes, est l'île de Lemnos et les deux semaines de voyage dans le gros temps vous semblent durer des mois. Votre éternel mal de mer vous reprend et vous vous ressentez encore de vos blessures crétoises. Les Achéens rient et se moquent de vous comme d'un

enfant et vous songez sinistrement que, s'il avait été seul, Orésander aurait déjà tâté de votre glaive. Mais les côtes de Lemnos, l'île sacrée d'Héphaïstos le forgeron, se profilent à l'horizon. Rendez-vous au [384](#).

366

Abaissant la torche, vous vous détournez de l'homme. Il en profite aussitôt pour se saisir de la serpe et vous en enfonce la pointe dans le crâne. A peine un instant de douleur aveuglante et vous tombez mort. Zeus ne sauve pas les naïfs même si c'est eux qui ont le plus besoin de lui.

367

Vous vous installez sur la plage à proximité de votre bateau mais ce spectacle n'est pas d'un grand intérêt la chaleur aidant, vous somnolez quelque peu. **Vous** fermez même les yeux pour éviter les durs **rayons** du soleil qui se reflètent sur la mer d'huile et vous vous endormez. Vous ne vous réveillez qu'en début de soirée et vous avez froid et faim. Vous vous **fabriquez un épieu** avec le bois du bateau et vous essayez de harponner un poisson dans les eaux peu profondes. Un peu plus tard, vous n'avez encore **rien** attrapé, mais vous êtes en sueur et vous **retournez** au bateau. Pour vous sécher et vous réchauffer, vous ramassez du bois d'épave sur la plage et vous parvenez difficilement à allumer un feu à l'abri du navire malgré le vent qui souffle fort. La chaleur vous fait rapidement du bien et vous oubliez votre estomac vide. Vous sombrez dans le sommeil. Rendez-vous au [576](#).

368

Vous prenez une torche et vous descendez dans la :ale où. vaguement éclairés par la flamme, vous apercevez des entassements formidables de jarres vides. Vous déplaçant avec précautions, vous tombez tout à coup sur le chef des mutins qui, armé d'une serpe, la lance aussitôt vers vous. Vous parvenez à l'éviter en vous baissant brusquement et en fouettant l'air de

vosre torche dans sa direction. Vous devez combattre le marin. Il a 4 points de Force et 11 de Protection et sa serpe lui procure 3 points de Force et lui ôte 1 point de Protection. Vous ne possédez que la torche (2 points de Force). Si vous vous rendez, allez au [249](#) ; si vous mourez et que Zeus vous sauve, rendez-vous au [425](#) ; si le marin est Grièvement Blessé, rendez-vous au [218](#)

369

La caravane avance pendant onze jours sur la piste du désert et vous vous fatiguez à force d'être sur le chameau, le moyen de transport le plus inconfortable et le plus déplaisant que vous ayez jamais connu. Enfin, l'îlot fertile de l'oasis apparaît au milieu de l'océan des sables à la grande joie de tous les voyageurs. Le prêtre vous donne alors un petit morceau de jade qui, dit-il, est une amulette porte-bonheur puis il se rend au temple pour y accomplir son service. Vous le suivez après une dernière prière à Zeus. Rendez-vous au [506](#).

370

Injurier les dieux est toujours moins efficace que de se les concilier par des sacrifices. Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte et vous retournez, au [350](#).

371

- Oui. c'est bien lui ! s'écrie un homme dans la foule.

A ces paroles, tous se précipitent et, avant que vous ne puissiez vous échapper, deux hommes se jettent sur vous et vous font tomber durement sur le sol. Vous luttez pour vous échapper mais, une fois libéré de ceux-là, deux autres sont déjà sur vous. Rendez-vous au [299](#).

372

Demandez-vous à cette femme qui porte une jarre de farine sur la tête (rendez-vous au [26](#)) ou vous approchez-vous du garde armé d'une lance et d'un bouclier (rendez-vous au [187](#)) ?

373

Humilié par ces deux vieillards, vous, Althéos le Vengeur, vous tombez à genoux, pénalisé de 2 points de Honte. Vous vous rendez alors compte qu'ils sont prêts à vous tuer et qu'ils n'auront aucune pitié. Cependant, comme ils sont âgés, vous hésitez jusqu'au dernier moment. Le combat continue. Si vous Blessez Grièvement les deux hommes, rendez-vous au [482](#) : si vous fuyez, rendez-vous au [18](#) : si vous mourez et que Zeus vous sauve, rendez-vous au [33](#).

374

Vous frappez à la porte du palais et un garde vous ouvre.

Je suis Althéos le Vengeur, roi d'Athènes ! déclarez-vous d'un ton impérieux, mais l'Egyptien ne vous comprend pas.

Un autre homme arrive et dit un mot au garde qui vous fait alors signe d'entrer. Le palais, magnifique, vient d'être reconstruit récemment et les murs sont décorés à neuf de fines mosaïques. Vous en admirez les thèmes pendant que le garde part chercher quelqu'un. Si vous possédez plus de 50 points d'Honneur, rendez-vous au [334](#). Sinon, rendez-vous au [392](#).

375

— La colombe, idiot, relâche la colombe ! hurle Vizhazid en vous secouant violemment tandis que vous comprenez soudain ce qu'il veut dire. Vous libérez l'oiseau qui s'envole aussitôt, comme inspiré par les dieux, directement vers les rochers. Vous souvenant des paroles d'Arissia, vous savez qu'en le suivant, vous aurez la voie libre. Les rameurs poussent désespérément sur

leurs avirons, le rythme du tambour devient frénétique et l'atmosphère est tendue comme lorsqu'on lit de mauvais présages à l'autel des immortels et qu'un jeune homme doit en payer le prix de sa vie. Vous serrez fortement la lisse sans vous soucier des échardes qui vous percent les doigts. Vous êtes maintenant au cœur même du détroit. Le vent saute brusquement mais les eaux sont moins agitées puis, dans d'épouvantables grincements et craquements, les rochers eux-mêmes semblent grogner et gronder. Les falaises vacillent : les Symplégades se réveillent tandis que les brisants se rapprochent comme les serres de milliers d'aigles se rapprochent de leur proie. Mais ces forces obscures diminuent et, parvenant à passer sans dommages les roches Cyanées, vous atteignez la pleine mer et vous vous dirigez vers Chalcédoine. Tout l'équipage applaudit en hurlant de joie. Rendez-vous au [112](#).

376

Le dos brisé, le léopard meurt enfin après s'être convulsé de spasmes. Remerciant les dieux, vous vous allongez sur le dos, épuisé par l'effort fourni au combat. Il fait très chaud et vous remarquez que la peau de vos bras commence à peler mais c'est votre estomac qui vous inquiète le plus. Alors, malgré une certaine répugnance, vous déchirez la chair encore chaude du léopard avec vos dents. La viande crue a un goût désagréable mais vous êtes trop affamé pour faire le difficile. Des mouches tourbillonnent autour de la carcasse et les vautours reviennent, s'approchant timidement à pas comptés. Lorsque vous êtes enfin rassasié, vous abandonnez la carcasse à ces charognards et vous repartez dans les hautes herbes en boitant de la jambe droite blessée par les griffes du léopard. Vous n'avez aucune idée de la direction du salut mais vous apercevez soudain deux silhouettes à l'horizon, portant des lances. De plus près, vous réalisez qu'il s'agit de guerriers noirs. Appelez-Vous à l'aide (rendez-vous au [444](#)) ou vous cachez-vous au cas où ils seraient hostiles (rendez-vous au [177](#))?

377

Le marchand lève la main gauche et, voyant aussitôt Tonneau, vous pensez un instant avoir gagné lorsque vous apercevez le jade. Markos balaie de la main les deux objets et les remet dans sa poche avant de s'en aller pour parler au timonier. Vous vous levez pour vous accouder à la lisse, un peu à l'écart, et vous abîmer dans la contemplation de la mer, si tranquille et freine désormais autant que capable de fureur. Vous n'êtes là que depuis peu de temps quand Markos revient vers vous. Rendez-vous au [239](#).

378

Le poing du fermier vous touche en pleine mâchoire. Déséquilibré par les mouvements du chariot sur la route en lacets et ce coup violent, vous trébuchez et vous tombez par terre, roulant sur vous-même longtemps comme une poupée de chiffon, avant de vous immobiliser, les membres tordus et cassés, mort.

379

Deux minutes à peine se passent avant que vous ne soyez pris d'horribles convulsions douloureuses. Vous tremblez atrocement de tous vos membres et vous vous mettez à transpirer abondamment à mesure que le poison se diffuse dans votre sang. Quelle pitoyable fin pour Althéos le Vengeur, vainqueur de Talos le géant de bronze crétois et destructeur du Minotaure. Les Amazones, les Crétois et les Nubiens n'ont pu réussir à vous vaincre mais la nature, elle, y est enfin parvenue. Si vous pouvez encore prier Zeus, rendez-vous au [557](#).

380

Vous tenez ferme votre position devant tous ces hommes solidement bâtis qui s'approchent, lorsqu'une soudaine panique vous étreint, vous vous retournez brusquement, de peur d'être attaqué par derrière. Mais il est déjà trop tard et, dans un

effroyable bruit de craquement, vous recevez un coup formidable. Rendez-vous au [201](#).

381

— Jamais ! hurlez-vous en parvenant à échapper à vos adversaires.

Mais, voyant bien qu'ils ne vous laisseront jamais sortir vivant de Lemnos, vous saisissez une barre rougie au feu de l'âtre (3 points de Force) et vous passez à l'attaque. Chaque homme a 5 points de Force et 9 de Protection et possède un glaive (2 points de Force, -1 de Protection) et un plastron (2 points de Protection). Souvenez-vous des régies pour les combats multiples. Si vous fuyez, rendez-vous au [203](#). Si vous mourez et si vous priez Zeus, rendez-vous au [283](#). Si vous Blessez Grièvement les trois hommes, rendez-vous au [55](#). Vous ne pouvez pas vous rendre.

382

Zeus s'étonne que quelqu'un qui se frappe lui-même à mort lui demande son aide. Il rejette votre demande avec le mépris qu'elle mérite. Rendez-vous au [125](#).

383

Vous offrez l'aigrette verte au garde dont le visage s'empourpre soudain, vous regardant de l'air d'un homme insulté en public devant ses amis.

— Porc phthiotidien ! crie-t-il en passant à l'attaque.

Vous devez le combattre et il a le bénéfice du premier assaut. Il possède 5 points de Force et 12 de Protection ainsi qu'une lance (2 points de Force) et bouclier (-1 de Force et 5 points de Protection). S: vous vous rendez, allez au [71](#). Si vous mourez et que Zeus vous sauve, rendez-vous au [225](#). Si vous fuyez, rendez-vous au [324](#). Si vous le Blessez Grièvement, rendez-vous au [421](#).

384

Vous débarquez à Lemnos, impatient de sentir à nouveau la terre ferme sous vos pieds. Les quais ne sont pas très actifs et seules quelques personnes se promènent nonchalamment au soleil de midi. A quelques stades du rivage, vous apercevez une fontaine autour de laquelle discutent de façon animée et en gesticulant un groupe d'hommes dont vous vous approchez.

—... plus de grenades, Vizhazid. je n'en veux plus...

... et il les a jetés dans le jardin du maître... —... peu m'importe si c'est sacré... Si Héphaïstos vous est Favorable, ou s'il est Neutre à votre égard, rendez-vous au [224](#). S'il vous est Défavorable, rendez-vous au [265](#).

385

Vous vous laissez charrier au loin par les eaux pendant quelque temps, emporté comme un tronc d'arbre sur la mer écumante. puis vous parvenez à vous agripper à une planche du bateau et à vous y maintenir, priant les dieux de vous épargner. Finalement, vous vous rapprochez du rivage. Quand vous accostez enfin sur la plage en rampant, levant les yeux au ciel, vous reconnaissez le mont Pélion à la couleur verte de ses pentes couvertes de plantes médicinales, surveillant la côte tel un Titan qui regarde avec condescendance ses adversaires affaiblis à ses pieds. Vous vous écroulez soudain, inconscient, à moitié dans l'eau. Rendez-vous au [105](#).

386

Vous gagnez 10 points d'Honneur pour avoir tué ces hommes. Vous prenez une lance et vous poursuivez vos recherches mais en vous décidant finalement à aller dans l'intérieur des terres car vous commencez à avoir grand-faim et qu'il semble ne rien y avoir à manger par ici. Rendez-vous au [39](#).

387

Avez-vous si peur de devoir parler aux villageois ? Vous êtes pénalisé de 2 points de Honte et vous vous rendez au [316](#).

388

Le monstre saisit l'un des hommes resté debout sur le pont et l'emporte, hurlant atrocement, dans une de ses gueules avant de retourner dans sa tanière. Vous suivez l'horrible scène sans que ni vous ni qui que ce soit d'autre sur le bateau puisse faire quelque chose pour sauver l'infortuné. Markos gouverne fermement tout droit, sans se laisser distraire et il parvient à passer sans autres dommages. Puis, redonnant la barre au timonier, il vient vous rejoindre en disant :

— La prochaine fois, il n'y aura plus qu'un ou deux blessés. En tout cas, oublie tout cela et viens avec moi quand nous serons au port ; je te montrerai la vue.

Quelques jours plus tard, vous parvenez aux rivages annoncés. Vous êtes impatient de poursuivre le voyage mais Markos insiste pour que vous alliez avec lui et vous finissez, à contrecœur, par accepter s r. offre. Rendez-vous au [302](#).

389

Ni le capitaine ni vous, ne pouvez rien faire d'autre que de regarder, impuissants mais très en colère, autre navire s'approcher à tribord, au mépris du langer, et vous couper tranquillement la route, les deux navires près de s'aborder. Le capitaine furieux montre le poing à un personnage vêtu de riches robes aux couleurs criardes en accompagnant son «este d'injures inconnues de vous mais apprises pendant de longues années de mer. L'autre, apparemment l'armateur phénicien, sourit ironiquement en faisant des signes amicaux. Enfin le bateau marchand vous dépasse lentement mais, lorsque le vent gonfle à nouveau vos voiles, le Phénicien prend une longue perche au bout de laquelle est attachée -ne faux et, avant que vous ne

puissiez faire quoi que ce soit, il s'en sert pour couper la drisse principale. Aussitôt, la grande voile noire s'abat sur le pont avec fracas tandis que l'autre profite de votre désarroi pour s'éloigner rapidement. Son capitaine, levant l'index, vous lance :

— Lorsqu'à Athènes, on vous demandera qui vous a fait cela, dites-leur que vous avez été battus par Markos le marchand, hurle-t-il. Compétition et intégrité.

Quand le navire disparaît au loin, vous voyez à la poupe le mot *Djinn* inscrit en lettres d'or. Mais l'équipage est déjà en train de hisser la toile à nouveau et vous vous rendez au [38](#).

390

Vous bondissez immédiatement sur vos pieds et vous courez aussi vite que vos jambes fatiguées vous le permettent mais, évidemment, en vain. Même si vous le pouviez vraiment, vous ne sauriez échapper à un léopard. En quelques sauts gracieux, l'anima! est sur vos talons et il vous aplatit au sol, ses puissantes griffes plantées dans votre dos. Dans votre chute, il vous semble apercevoir deux silhouettes à l'horizon. Vous les appelez à l'aide. Mais votre cri se transforme en un horrible gargouillement d'agonie au moment où le léopard vous arrache la jambe. Si vous n'avez pas encore prié Zeus, faites-le maintenant et rendez-vous au [293](#). Si vous l'avez déjà fait, dites-vous que vous avez la chance de mourir rapidement au lieu de l'horrible et lente agonie que vous auriez endurée dans le désert par la chaleur et la soif.

391

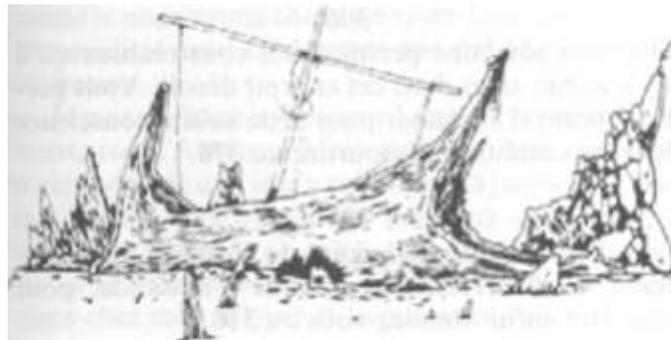
Zeus vous transporte à Cythère où il vous allonge dans les sous-bois et vous guérit avant de vous reconduire à l'île de Pharos, loin des pêcheurs hostiles. Rendez-vous au [588](#).

Quelques secondes plus tard, le garde est de retour, accompagné d'un fonctionnaire à l'air sévère qui se présente lui-même, en grec, comme le valet du roi.

— Tu dis que tu es le roi d'Athènes, n'est-ce pas ? Il vous toise de haut en bas et vous réalisez que vous n'avez pas du tout l'air royal.

— Eh bien, lave-toi et reviens l'année prochaine. Nous te croirons peut-être, alors.

Puis il vous presse de quitter le palais et vous conseille d'essayer le temple où les prêtres sont plus accueillants envers les esclaves étrangers. Vous suivez son conseil et vous partez à la recherche du temple d'Amon. Rendez-vous au [464](#)



Vous acceptez la peau de léopard avec reconnaissance et vous demandez sur le port s'il n'y a pas un navire en partance pour le delta. Il semble qu'aucun ne doive appareiller avant deux jours. Mais vous apprenez qu'un petit bateau se dirige vers la Phéni-oe. Vous négociez avec le capitaine pour qu'il vous emmène au moins jusqu'à l'embouchure du Nil. Les deux jours passent et vous êtes trop heureux de quitter Memphis et de poursuivre votre périple. Le voyage dure encore trois jours avant d'arriver à la mer. mais vous n'en profitez pas. car vous restez dans l'entrepont tout le temps, à nouveau pris par «es fièvres

contractées en Nubie. Dans votre délire, vous rêvez de votre protecteur discutant violemment avec le Minotaure puis vous retrouvez vos esprits. Le commerçant phénicien vous dépose dans une petite ville à l'embouchure est du Nil où vous trouvez bientôt un petit bateau à acheter pour revenir à la voile en Grèce en longeant la côte africaine avant de remonter au nord vers le Péloponnèse. Vous naviguez ainsi pendant deux jours avant d'atteindre Pharos, à l'embouchure ouest du Nil, où vous décidez de vous reposer. Mais, tandis que vous vous approchez de l'île, vous vous endormez soudain. Rendez-vous au [507](#).

394

Vous vous précipitez vers la porte mais deux des hommes vous prennent par les bras et vous donnent des coups dans les jambes. Puis ils vous obligent à vous agenouiller devant le chef des hommes-oiseaux, superbement majestueux dans sa robe de plumes dorées. Rendez-vous au [289](#).

395

Une voix familière se fait entendre derrière vous et vous vous retournez pour voir Markos, mortel et non spectre, portant un grand sac.

— Ça ne va pas, Althéos mon ami. Il ne te laissera pas passer si tu ne lui donnes pas une obole. Pas de monnaie, pas de passage — c'est son refrain et il est inutile de discuter.

— Mais où puis-je en avoir ?

— Tu aurais dû en apporter une avec toi. Je peux t'en donner une mais contre... (il vous toise de haut en bas et fait son offre)... contre ton glaive. Voyant votre moue, il poursuit :

— Et j'ajoute le sac de grenades !

Il ouvre son sac pour vous montrer qu'il est plein. Acceptez-vous (rendez-vous au [493](#)) ou essayez-vous de trouver un autre passage au Styx (rendez-vous au [582](#))?

396

Avec une soudaine perspicacité, vous réalisez qu'il n'y a aucun salut dans cet endroit désolé. Vous perdez 1 point d'Honneur pour cette subite conscience de votre condition. Retournez au [376](#).

397

Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte et vous perdez 1 point d'Honneur, comme d'habitude, pour vous être enfui. Rendez-vous au [316](#).

398

Vous apercevez soudain un mince rai de lumière, contournant alors la caisse, vous recevez en plein visage la flamme d'une torche qui vous brûle sévèrement tandis que le mutin bondit et vous attaque. Il possède 4 points de Force et 10 de Protection et la torche lui ajoute 2 points de Force. Vous êtes sans aine et déjà Blessé. Si vous le Blessez Grièvement, rendez-vous au [94](#). Si vous vous rendez, allez au [249](#) Si vous mourez et que Zeus vous sauve, rendez-vous au [156](#).

399

Le village est beaucoup plus important que vous ne le pensiez. Les maisons de pierre semblent solides et bien bâties. Ceux qui vivent ici doivent être des gens civilisés et non pas des barbares, pensez-vous avec plus d'espoir que de certitude. Vous vous promenez par les ruelles en détaillant les façades des maisons et vous ne remarquez pas qu'un homme s'est glissé derrière vous. Vous poussez un cri de surprise lorsqu'il vous adresse la parole.

— Etranger, ne fouine pas dans notre village comme un chien ou un espion mais dis-moi plutôt ton nom et celui de ta ville natale pour que nous, Illyriens, puissions sans crainte t'accorder l'hospitalité. Car, même si nous avons choisi de vivre dans une paisible tranquillité, nous ne sommes pas des primitifs sans éducation.

— Je suis Althéos le Vengeur ! annoncez-vous fièrement. roi d'Athènes. Mais j'ai peur que les dieux n'aient décidé que je n'y retournerais jamais car cela fait bientôt sept ans que je parcours ce monde en long et en large.

— Tu es ici chez des anus, Althéos ! Et maintenant, viens chez moi te laver et te restaurer.

Il vous fait entrer dans une des plus grandes maisons du village et vous saluez civilement sa femme et sa fille. L'homme leur demande de vous préparer un bain et un repas et elles s'empressent aussitôt de se retirer derrière un rideau qui sépare la pièce de séjour des parties domestiques.

— Et maintenant, trinquons ! dit le maître de maison en vous tendant un gobelet de vin. Acceptez-vous (rendez-vous au [487](#)) ou refusez-vous (rendez-vous au [319](#)) ?

400

Markos s'approche en souriant.

— Pas mal, Althéos. dit-il. Joue encore mais, cette fois-ci, contre moi et avec les règles phéniciennes, d'accord ?

Acceptez-vous (rendez-vous au [106](#)) ou refusez-vous (rendez-vous au [502](#)) ?

401

La toison d'or se joue par manches. A chaque manche. vous devez miser une obole. Vous lancez un dé pour vous-même et

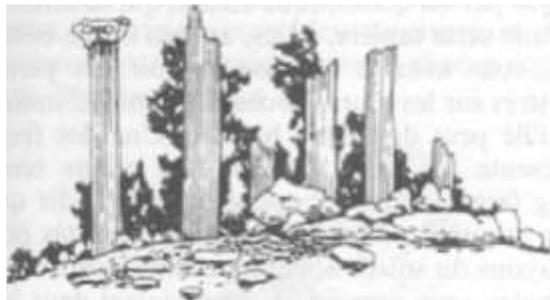
pour votre adversaire. Vous soustrayez ensuite le résultat de l'adversaire du vôtre et vous suivez les instructions suivantes : +5, +4, +3 : rendez-vous au 14; +2 : récupérer la mise + 1 obole ; + 1 : récupérer la mise : -5, -4, -3 : rendez-vous au [243](#) ; -2, -1, 0 : mise perdue. S'il vous reste des oboles, vous pouvez poursuivre le jeu. Si vous n'en avez plus, vous devez vous retirer et vous rendre au [204](#). Si vous abandonnez alors qu'il vous reste des oboles, rendez-vous au [141](#).

402

Votre sommeil est paisible et vous vous reposez bien, sans doute pour la première fois depuis des mois. Vous gagnez 1 point d'Honneur et vous vous rendez au [245](#).

403

Apparemment, l'aigrette verte est le symbole des Achéens, une race que les Troyens n'aiment pas vraiment. Faites attention aux Phéniciens, même lorsqu'ils offrent un cadeau. Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte et vous retournez au [383](#).



404

Serais-tu un lâche ? crie l'un des guerriers Achéens.

— Peut-être est-il élevé à la manière troyenne ? ajoute un autre.

— Trézène ne nous sera pas d'une grande utilité si nous avons à combattre. Laissons-le et occupons-nous de nous.

Sur ces mots, ils s'éloignent de quelques pas et s'assoient en cercle, ils discutent de manière animée et jouent aux dés. Quelques instants plus tard, abattu, vous vous endormez. Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte et vous vous rendez au [440](#)

405

Vous repartez à la voile du pays des lotophages, les mangeurs de lotus, heureux d'avoir quitté cet endroit, et vous sentant soudain fatigué, vous vous mettez à sommeiller. A votre réveil, vous avez la surprise de constater que votre bateau s'est échoué sur une côte inconnue. Vous tirez votre esquif un peu plus haut sur la plage et vous partez péniblement à l'intérieur du pays dans l'espoir de trouver de la nourriture. Quelque temps après, vous parvenez à l'entrée d'une grotte noyée dans l'ombre et vous vous en approchez avec précaution de peur d'être attaqué par un quelconque animal qui se serait réfugié dans cette tanière. Mais, au lieu d'une bête sauvage, vous avez la surprise de voir des peintures rupestres sur les murs proches de l'entrée, indiquant que l'île peut donc être habitée. Une des fresques représente un jeune homme, les mains tendues, poing fermé, à qui on coupe la tête tandis qu'une autre montre une femme, les doigts écartés comme les rayons du soleil. Soudain, encore penché sur ces symboles, vous recevez un coup violent dans le dos. Vous vous retournez et vous vous trouvez face à deux indigènes aux cheveux tressés de fleurs et à la peau marquée d'étranges ondulations. Ils vous menacent de lances grossières et primitives. Vous mettez-vous à courir (rendez-vous au [146](#)). tentez-vous de discuter (rendez-vous au [321](#)) ou attaquez-vous les indigènes (rendez-vous au [20](#)).

406

C'est presque sans hésiter que vos compatriotes accordent leur soutien à Althéos le Vengeur. Les quatre marins indécis sentent alors d'où vient le vent et ils se rallient également à votre cause tandis que le capitaine fait un pas en avant. — Nous n'avons pas

le droit de tuer nos passagers, hurle-t-il. Laissez tomber les armes. Vous sautez a bas de l'échelle.

Vous aurez la vie sauve, promettez-vous. Restez avec moi et nous affronterons ensemble cette tempete Abandonnez votre plan et tout ceci sera oublié comme un mauvais cauchemar. Mais si vous maintenez votre traîtrise, vous devrez encourir le courroux d'un protégé des dieux ! ces mots, un éclair de lumière illumine brusquement la pièce. Puis cette clarté surnaturelle persiste et, levant les yeux, vous apercevez une lueur Seue courant le long du mât et des voiles. Un signe ! regrets, les marins cessent leur mutinerie et, sur le navire secoué par la houle et le vent, chacun reprend -a place. Rendez-vous au [228](#).



407

Vous parvenez à vous écarter de la foule et vous pariez seul vous promener tristement sur le rivage. Un peu plus loin, vous apercevez une grotte creusée dans la falaise d'où surgit soudain une vieille femme courbée par les ans et dont les cheveux sont aussi blancs que les neiges de montagne. — Althéos ! s'écrie-t-elle, tu as besoin de consolation. Viens là que je lise ton avenir. Sur ces mots, elle prend une poignée de feuilles séchées au soleil et les jette sur le seuil de la caverne. Le vent marin les disperse aussitôt dans toutes les directions tandis que la Sybille se précipite derrière elles comme un enfant à la recherche de son jouet.

La Svbille troyenne est malheureusement folle et vous devrez obtenir un conseil divin au temple. Rendez-vous au [28](#).



407 *La Sybille se précipite derrière les feuilles
que dispersent le vent marin.*

408

Le lendemain matin juste après l'aube, le roi vient vous secouer pour vous tirer du sommeil.

Nous devons partir tôt, explique-t-il, pour arriver au Nil avant que les autres ne se réveillent. Si nous rations plus tard, toute la ville sera au bord du fleuve pour nous observer et nous y resterons bloqués des heures.

Vous vous levez et vous le suivez tout en vous demandant pourquoi les rois sont toujours agacés d'être populaires. Au port, vous embarquez sur le navire royal, un splendide vaisseau décoré d'or et de pierres précieuses dont les voiles sont teintées en rouge tyrien. Cependant, malgré l'heure matinale et les efforts des gardes pour la repousser, la population s'est rassemblée en foule autour du bâtiment, curieuse d'en détailler l'intérieur. Puis le navire dehale en se frayant difficilement un passage au milieu de la flottille de petits bateaux qui l'escortent du plus près qu'ils le peuvent. Vous passez d'abord six jours sur le fleuve puis, pendant deux autres semaines, vous traversez le désert de Lybie dans un magnifique palanquin porté par six esclaves. Enfin, vous arrivez à l'oasis où vous patientez le temps que la litière du roi le dépose au temple. Il revient bientôt. à pied, l'air très ennuyé.

— Je dois retourner à Thèbes immédiatement, commence-t-il. Prends ces cadeaux en témoignage de notre amitié et d'alliance entre nos nations.

Il vous tend un bracelet précieux et un petit morceau de jade. Vous descendez de la litière et vous pénétrez à votre tour dans le temple. Rendez-vous au [506](#).

409

Vous vous rappelez les paroles de votre père, prononcées il y a si longtemps :

— Voyage sous voiles noires. Si tu réussis, met tes voiles blanches et je saurai alors si mon fils me revient.

Comme vous insistez, le capitaine va dans le coffre chercher des voiles blanches que l'équipage et les Athéniens hissent joyeusement. Un fort vent pousse le bateau et vous atteignez le Pirée plus tôt que prévu. Une assez grande foule se bouscule sur les quais et, lorsqu'elle vous aperçoit à la proue du navire les bras levés, les jeunes gens et jeunes filles alignés sur le pont, elle éclate en applaudissements frénétiques. Egée, votre père, est le premier à venir vous féliciter lorsque vous descendez de la passerelles ; il vous serre sur sa poitrine en pleurant.

— Althéos, mon fils, mon fils !

Puis il vous écarte et, lorsqu'il veut se retourner vers la populace, un spasme de douleur crispe ses traits.

— L'heure est venue, hoquète-t-il en se comprimant le cœur. Atropos fait déjà jouer ses ciseaux. Viens avec moi au palais que je meure enfin en paix. Vous suivez votre père Egée que des gardes emportent tandis que la foule se disperse en murmurant, commentant ce présage. Rendez-vous au [61](#).

410

Vous nagez vers le jet d'eau et, arrivé à proximité, vous vous apercevez qu'une grande baleine en est la cause. Vous redoublez d'efforts pour atteindre la créature, espérant vous abriter dans le ventre de l'animal mais, dès que le cétacé commence à plonger, vous êtes puissamment attiré par les remous et aussitôt aspiré dans sa gueule béante. Lorsque les eaux se referment sur vous, votre tunique se coince malencontreusement dans un des fanons du mammifère et, en vous débattant pour vous libérer, vous blessez l'animal qui, de douleur, referme brusquement la bouche et vous coupe en deux. Zeus intervient rarement au royaume de son frère.

411

Le jour se lève et, à nouveau, les seuls bateaux qui s'arrêtent se dirigent en amont. Six ou sept accostent rapidement, font de l'eau et repartent aussitôt vers le sud. Le soir, très irrité, vous décidez presque de prendre un navire qui va dans la mauvaise direction ne serait-ce que pour quitter cet endroit maudit. Mais vous réfléchissez et la sagesse l'emporte. La nuit tombe et vous passez une nouvelle nuit au bord du Nil. Au petit matin, un navire accoste, venant du sud, et vous avez grand espoir de pouvoir enfin descendre le fleuve. Mais vous vous apercevez soudain avec embarras qu'il s'agit de celui-là même qui remontait le fleuve deux jours auparavant. Le capitaine se penche sur la lisse et vous appelle.

— Encore là ? Tu aurais mieux fait de venir avec nous ! Allez, monte maintenant que nous allons dans ta direction !

Vous acceptez son offre avec gratitude et rejoignez l'équipage à l'arrière. Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte et vous vous rendez au [210](#).

412

Peu de temps après avoir quitté le palais, vous vous retrouvez complètement perdu dans la ville. Vous errez un long moment dans les rues pour revenir finalement à l'endroit d'où vous étiez parti. Vous demandez alors au garde du palais la direction du temple. En riant, il vous indique le chemin. Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte et vous vous rendez au [464](#).

413

Votre *Feuille d'Aventure* doit ressembler à celle-ci : Force 5 Honneur 22

Protection 11 Honte 11

Vous n'avez pas de points d'Intelligence

Glaive : Force 3, Protection 0
Plastron : Force 0, Protection 2
Broche de la reine Antiope

Asclépios : Défavorable
Poséidon : Défavorable
Athéna : Favorable
Dionysos : Favorable
Héphaïstos : Défavorable
Tous les autres : Neutres

Note : Protégé d'Héra, vous avez la possibilité de prier Zeus une fois supplémentaire. Vous commencez l'aventure avec 5 points de Force, au lieu de 4, et 11 de Protection, au lieu de 10, en raison de l'expérience que vous avez acquise en tuant le Minotaure. Rendez-vous au [486](#).

414

Vous repartez, en haussant les épaules tandis que le chariot disparaît au loin. Puis le sentier commence à descendre une colline abrupte et vous apercevez Thèbes juste devant vous. Vous vous mettez à dévaler la pente lorsque vous entendez un bruit provenant de fourrés, à droite de la route. Vous vous arrêtez et vous recevez alors un coup violent sur la nuque qui vous plonge dans le néant. Rendez-vous au [99](#)

415

Les deux hommes jettent précipitamment leurs dagues et s'enfuient en hurlant. Vous gagnez 3 points d'Honneur et vous prenez les dagues puis vous vous dirigez vers le port. En chemin, vous rencontrez une jeune femme qui revient du lavoir avec un panier de lessive et vous lui demandez le nom de -a ville. Elle ne comprend pas mais vous parvenez à saisir que ce fleuve est le Nil. Vous savez donc que vous êtes en Egypte. Vous parvenez bientôt sur les quais. Rendez-vous au [544](#).

416

Ainsi, en rase campagne, sans ombre, la chaleur du soleil au zénith est insupportable. Vous transpirez abondamment et vous commencez à mourir de soif sans voir le moindre puits ou rivière

où vous rafraîchir. Le sentier passe sur une petite colline d'où vous apercevez la mer, de l'autre côté de l'île. A vos pieds, s'étale un village de paillotes, étrangement silencieux et, sur la mer, vous découvrez plusieurs bateaux de pêche qui se balancent doucement sur la houle. Dévalant rapidement du sommet, vous arrivez bientôt dans le village déserté. L'une des barques de pêche est rentrée et les hommes sont en train de la haler sur la plage. Allez-vous leur parler (rendez-vous au [314](#)) ou vous cachez-vous dans une des huttes (rendez-vous au [563](#)) ?

417

Vous marchez depuis quelque temps dans un silence gêné, toujours flanqué de votre guide, et vous arrivez devant un gigantesque théâtre en plein air où des milliers de spectres jouent, très embarrassés, leur propre rôle.

— Ce sont les fonctionnaires corrompus des cours, dit Dean. Chacun a la punition correspondant à son crime. Prends celui-là, par exemple... (Il montre un homme entouré de miroirs qui reste sans bouger devant ses propres reflets.)... Il était le serviteur attitré d'un puissant monarque mais il se croyait plus important. Il donnait ses propres ordres et commençait même à se faire appeler roi. Une simple plaisanterie était sanctionnée par de violentes insultes. La démesure dans le narcissisme est maintenant son tourment éternel.

Vous laissez une fois de plus les volutes de brouillard envelopper la scène. Rendez-vous au [279](#)

418

Alors que Markos maintient la barre entre le tourbillon et le monstre, vous vous accoudez à la lisse pour observer Scylla de plus près, impressionnante avec ses six têtes. Horrifié, vous réalisez soudain qu'elle vous a vu et qu'une de ses gueules se précipite sur vous. Happé en une seconde, vous avez beau lutter pour vous libérer, vous ne pouvez l'empêcher de rentrer dans sa tanière. Vous devez combattre la bête (7 points de Force et 14 de

Protection). Si vous mourez et que Zeus vous sauve, rendez-vous au [479](#). Si vous la Blessez Grièvement, rendez-vous au [261](#).

419

Vous avancez rapidement dans le brouillard, certain que ce chemin conduit à Thésée. Mais c'est quelqu'un d'autre que vous rencontrez : un petit homme, assis sur une chaise de bois, les yeux constamment fixés sur un rocher en équilibre précaire sur une saillie de granit noir qui le surplombe. Prés de glisser à chaque instant, en fait, il tombe déjà. L'homme vous regarde une brève seconde mais il relève aussitôt les yeux, à nouveau attentif. Laissant l'homme et le rocher en perpétuelle attente et, sans vous attarder, vous reprenez à la recherche de votre frère. Le sentier conduit à un carrefour. Allez-vous à gauche (rendez-VOUS au [447](#)), à droite (rendez-vous au [328](#)) ou tout droit (rendez-vous au [561](#)) ?

420

Ce n'est peut-être pas une très bonne idée que de jouer contre un homme que la mort elle-même semble épargner au milieu des plus grands dangers. Ne voulant pas tenter le diable outre mesure, vous déclinez poliment l'invitation en prétextant que vous devez prier votre protecteur. Markos vous regarde d'un air dubitatif mais il ne dit rien car il voit que votre piété impressionne ses partenaires. Vous faites donc semblant de prier, à l'instar du héros blessé sur le champ de bataille qui mime la mort de peur que son ennemi ne le tue. Quelques minutes plus tard, ayant rempli vos prétendus devoirs, vous vous allongez confortablement pour dormir. Rendez-vous au [440](#)

421

Le garde tombe à genoux en pleurnichant :

— Pense à ce que deviendront mon père que j'honore et à ma mère que j'aime, si tu les prives de leur fils, et épargne-moi. N'envoie pas mon âme au pays du Léthé, le royaume d'Hadès.

Surpris par ce discours, vous vous contentez alors de lui prendre sa lance. Vous gagnez 2 points d'Honneur. Mais, juste à ce moment-là, quelqu'un sort de la maison en s'inquiétant du tapage : c'est Agnostes.

— Althéos, s'exclame-t-il, cousin ! Tu m'as manqué dans ce pays troyen. Personne à qui parler. Apercevant derrière lui une suite de quatre servantes, vous doutez un peu de la véracité de ses dires mais vous le saluez de bon cœur.

— Conduisez cet homme aux médecins, ordonne-t-il Agnostes à une des servantes puis, s'adressant à vous : nous avons beaucoup de choses à nous raconter.

Rendez-vous au [4](#).

422

— Tu es venu voir ton frère, commence-t-elle en marchant près de vous sur le sentier rocailleux qui surplombe la mer.

Mais mon frère est mort ! répondez-vous. Je sais. Tu vas aller dans l'autre monde pour le reconstruire, dit-elle d'un ton sans réplique. Elle vous tend un glaive (2 points de Force) et un plastron (2 points de Protection) que vous ajoutez.

— Tu pourrais en avoir besoin contre le chien, ajoute-t-elle et il est clair, à l'entendre, que l'animal est dangereux. Oh, au fait, je suis la Sybille !

Elle n'en dit pas plus et, lorsque vous vous préparez à lui demander qui est la petite fille, celle-ci a disparu. Vous continuez donc en silence, un pas derrière la Sybille. Rendez-vous au [514](#).



422 *La Sybille vous tend un glaive : « Tu en auras besoin contre le chien ! »*

423

Vous retournez dans la maison avec la sorcière où, certain que les dieux vous protègent, vous buvez une bonne rasade du breuvage offert. Une étrange sensation de picotement vous envahit mais rien d'autre ne se passe. Vous ne sentez pas de différence. Circé vous observe un long moment puis elle dit :

— Il n'était pas assez fort. Tu vas en reprendre. Elle retourne rapidement dans sa cuisine encombrée où elle met discrètement ses herbes dans une coupe et y verse un peu d'eau chaude avant de laisser infuser et de transvaser le liquide coloré dans un nouveau récipient qu'elle vous offre à son retour. Acceptez-vous à nouveau de boire (rendez-vous au [64](#)) ou refusez-vous, de peur que la racine n'ait perdu de son efficacité (rendez-vous au [280](#))?

424

Après vous avoir dépouillé de vos armes et de tous vos vêtements, excepté un petit pagne, les Nubiens vous escortent à travers la plaine qui, bientôt se transforme en savane puis en désert. Vous marchez pendant des jours vers le sud, les mains libres désormais car les Nubiens savent bien que vous ne pourriez survivre au milieu des sables. Ils ne semblent pas affectés par la chaleur tandis que vous supportez de plus en plus mal les brûlants rayons du soleil. Bientôt, perdant toute notion du temps, vous ne savez même plus depuis combien de jours vous êtes prisonnier. Mais c'est à peu près trois semaines plus tard que vous quittez le désert pour pénétrer à nouveau dans la savane et, le lendemain, vous atteignez le village nubien où vous êtes jeté aux pieds du roi tandis que les guerriers lui expliquent les choses dans leur étrange langue heurtée. Rendez-vous au [307](#).

425

Zeus vous ressuscite et soigne vos blessures. Vous devez continuer le combat, mais Indemne. Si vous vous rendez, allez au [249](#). Si le marin est Grièvement Blessé, rendez-vous au [218](#).

426

Au moment où vous allez saisir la torche, le mutin vous repousse de toutes ses forces et vous tombez lourdement sur le sol. Il s'en empare alors et en approche la flamme de vos vêtements qui se consomment immédiatement. Et, malgré vos efforts pour tenter de les arracher de vos mains ensanglantées, vous ne parvenez pas à les décoller de votre peau. Zeus ne vous aidera pas car vous êtes trop profondément brûlé.

427

Markos lève rapidement la main droite : il n'y a rien. — Pas de chance, Althèos ! Il met le morceau de jade dans sa poche et glisse l'anneau d'or à son doigt. Tu joues encore ? demande-t-il. Comme vous n'avez aucune envie de perdre vos autres possessions, vous vous éloignez un peu pour vous accouder sur la lisse, regrettant déjà d'avoir accepté de voyager avec le Phénicien. Le regard fixé sur la mer, vous vous demandez si vous allez jamais revoir Athènes ou si les dieux ont l'intention de vous promener ainsi le reste de votre vie sur les océans. Vous êtes tiré de vos pensées par le marchand qui s'approche. Rendez-vous au [239](#).

428

Vous vous précipitez sur le sentier de droite en courant, poursuivi par une meute hurlante. Un peu plus tard, vous parvenez à l'endroit où le sentier rejoint la route de Thèbes. La forêt se fait moins épaisse. Le jour se lève lorsque vous entrez dans la cité. Rendez-vous au [193](#).

429

Il est bien évident que les voiles n'ont pas besoin d'être d'un blanc immaculé. D'après Simonidès qui, bien qu'il vous ait confondu avec Thésée, a retracé ces événements, le signal devait être une voile teinte d'écarlate par le suc des fleurs du chêne vert. Cependant, à bien y regarder, ces voiles sont indubitablement

blanches. Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte et vous perdez 1 point d'Honneur. Rendez-vous au [61](#).

430

Pénalisé de 2 points de Honte, vous vous rendez au [199](#).

431

Le vieil homme accélère le rythme des coups de fouet et, du même élan, le casseur de cailloux augmente sa cadence. Vous vous approchez d'eux.

Je cherche mon frère, le héros Thésée, commencez-vous.

— Tu es sans doute Althéos. Je suis Eaque, juge des morts, répond l'homme sans lever les yeux ni cesser de frapper.

— Où puis-je trouver mon frère ? insistez-vous.

— Oh, il doit être quelque part dans les Champs Elysées. Va donc y faire un tour, tu le trouveras bien un jour ou l'autre.

Vous vous demandez si une approche plus directe, ne serait pas plus efficace. Rendez-vous au [296](#).

432

Vous descendez de la montagne pour la première fois de votre vie et vous marchez rapidement sur la route de Trézène, la joie au cœur.

— Bon voyage, mon jeune ami, vous a dit le vieillard lorsque vous êtes parti. Nous sommes contents pour toi mais n'oublie pas que tous les hommes ne raisonnent pas comme les Phyalides.

Ces paroles encore à la mémoire, vous traversez l'isthme et vous parvenez enfin aux collines qui entourent Trézène. De minces colonnes de fumée montent dans le ciel nuageux, issues probablement des cheminées dans lesquelles se prépare le repas,

et vous vous mettez à courir à travers la pluie fine jusqu'à la crête de la colline, rendez-vous au [600](#)

433

Vous poursuivez péniblement dans le tunnel, un peu effrayé de descendre aux Enfers et, en même temps désireux de ne pas vous mettre en retard. Plongé dans vos réflexions, vous remarquez à peine le paysage autour de vous lorsque, soudain, vous vous sentez brusquement tomber dans le vide. Vous battez furieusement des bras pour essayer de vous retenir mais il n'y a rien que le vide d'un gouffre sans fond où vous tombez de plus en plus vite. Rendez-vous au [325](#).

434

En fait, vous venez d'être attaqué par les hommes-oiseaux de Thèbes, comme vous le découvrirez bientôt. Vous perdez 1 point d'Honneur pour n'avoir pas vu vos agresseurs. Rendez-vous au [99](#)

435

Au cours de cette régates, vous barrez un bateau à voile tandis que votre adversaire est sur une trière. Ce navire avance d'une case à chaque tour, le long de la ligne pointillés indiquée sur la carte, aussi longtemps que vous n'êtes pas déjà sur sa case de destination. En revanche, vous ne pouvez aller que là où le vent vous pousse et vous ne pouvez évidemment pas marcher contre lui. Si vous naviguez à 45° du vent (par exemple navigation nord ou ouest si le vent est au nord-ouest ; ou navigation sud-est ou sud-ouest si le vent est sud), vous avancez d'une case dans cette direction. Si vous vous dirigez selon un autre angle, vous pouvez (mais sans y être obligé) avancer de deux cases en ligne droite. Ainsi, lorsque le vent souffle du nord, vous pouvez avancer de deux cases vers l'ouest, le sud-ouest, le sud, le sud-est ou l'est. Cependant, vous ne pouvez pas aller, ni vous trouver, sur la même case que l'autre bateau. Chaque tour se déroule de cette façon : a) La trière avance d'une case le long de sa ligne.

b) Vous choisissez votre cap puis vous lancez un dé pour déterminer la direction du vent :

1 : peu de vent, le courant vous entraîne d'une case à l'ouest ;

2 : le vent tourne de 45° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre ;

3 : pas de changement dans la direction du vent ;

4 : pas de changement dans la direction du vent ;

5 : pas de changement dans la direction du vent ;

6 : le vent tourne de 45° dans le sens des aiguilles d'une montre.

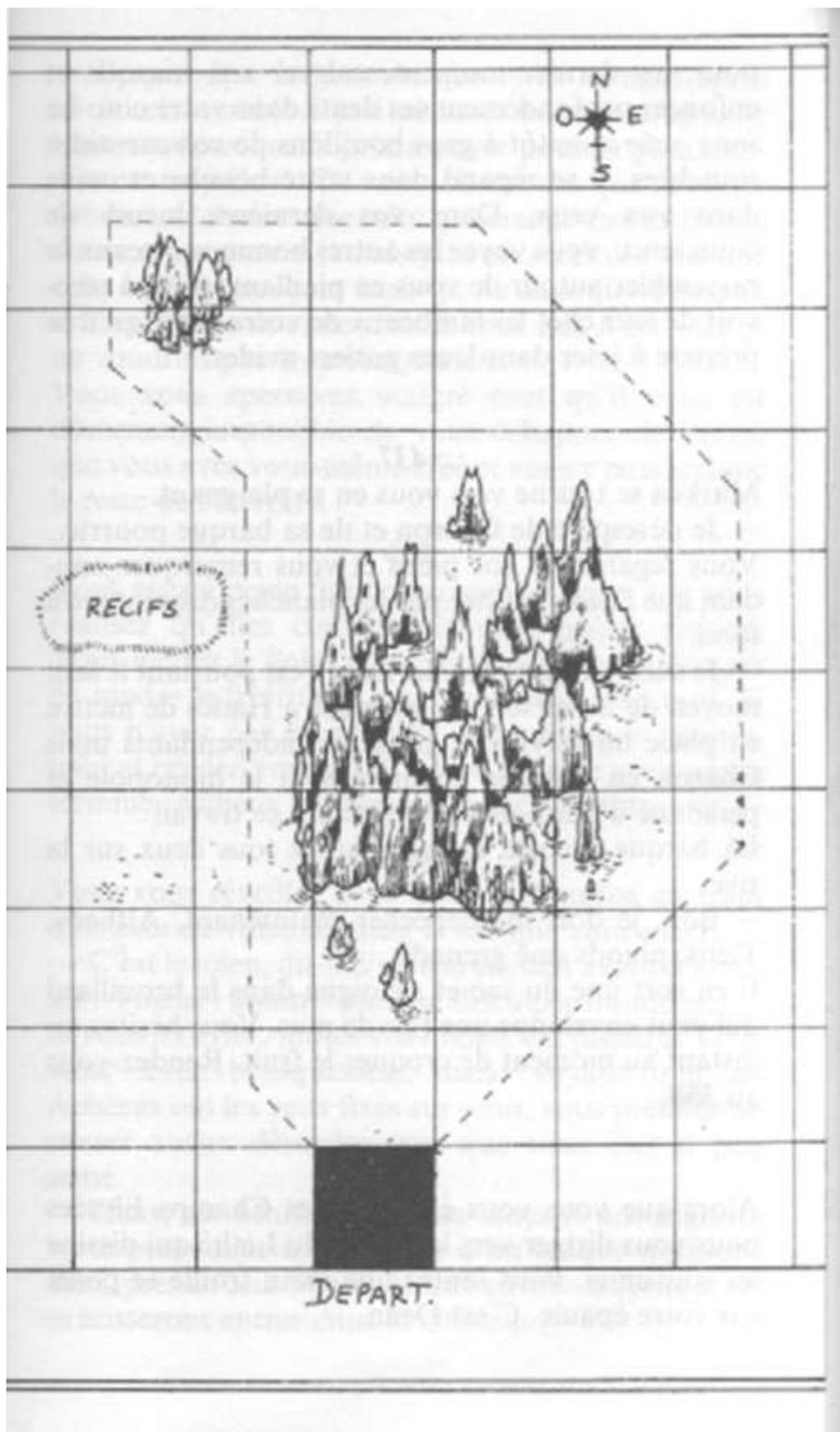
Si vous le désirez, et avant de lancer le dé, vous pouvez choisir de perdre 1 point d'Honneur ce qui vous *oblige* alors à ajouter 1 au résultat du dé. Si vous faites 7 (6 + 1), le résultat est alors 6.

c) Vous vous déplacez du nombre de cases indiqué par la nouvelle direction du vent (ou du courant si vous avez fait 1).

Le gagnant est celui dont le bateau a franchi le premier la ligne de départ, ayant fait le tour des roches noires par la droite. Vous pouvez passer de n'importe quel côté des récifs blancs mais pas à travers. Enfin, au départ, le vent souffle du nord-est. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [581](#). Si vous perdez, rendez-vous au [485](#). Si vous vous écrasez contre les rochers ou les récifs, rendez-vous au [562](#).

436

Des cordes sont passées autour de vos poignets et de vos chevilles et vous vous retrouvez allongé sur le sol du grenier, attaché à des pieux. Lorsque vous commencez à vous débattre, il est déjà trop tard. Le chef des hommes-oiseaux s'agenouille à califourchon sur vous et, vous griffant le cuir chevelu de l'ongle de sa main gauche, il affermit soudain sa prise et vous rejette la



tête en arrière. Puis il s'incline lentement pour, au dernier moment, enlever son masque et enfoncer profondément ses dents dans votre cou. Le sang gicle aussitôt à gros bouillons de vos carotides tranchées, il se répand dans votre bouche et coule dans vos yeux. Dans vos dernières lueurs de conscience, vous voyez les autres hommes-oiseaux se rassembler autour de vous en piaillant, prêts à recevoir de leur chef les lambeaux de votre chair qu'il se prépare à jeter dans leurs gosiers avides.

437

Markos se tourne vers vous en se plaignant.

Je désespère de Charon et de sa barque pourrie. Vous regardez à vos pieds et vous remarquez soudain que l'eau s'infiltré par les planches disjointes du fond.

— Je suis vraiment désolé, mais c'est pourtant le seul moyen de traverser. J'ai proposé à Hadès de mettre en place un service de passeurs indépendants mais Charon en possède apparemment le monopole et personne d'autre ne veut effectuer ce travail. La barque accoste et vous sautez tous deux sur la rive.

Bon, je dois me dépêcher maintenant, Althéos. Tiens, prends une grenade.

Il en sort une du sac et s'éloigne dans le brouillard qui vous enveloppe une fois de plus. Vous hésitez un instant au moment de croquer le fruit. Rendez-vous au [358](#).

438

Alors que vous vous éloignez des Champs Elysées pour vous diriger vers la rivière du Léthè qui dissipe les souvenirs, vous sentez une main froide se poser sur votre épaule. C'est Dean.

J'espère que la grenade que tu as mangée après avoir retraversé le Styx était assez bonne et que tu ne trouveras pas que le prix à payer pour ta gourmandise est trop élevé. Tu vois, ici, une des

quatre règles fondamentales est que celui qui mange aux Enfers ne devra ni ne pourra jamais plus en sortir. Je sais que cela semble mesquin mais je ne fais qu'obéir aux ordres. Enfin, comme rien de tout cela n'est vrai, je ne voudrais pas trop t'inquiéter. Vous vous apercevez malgré tout qu'il vous est désormais impossible de vous échapper de l'enfer que vous avez vous-même créé et vous y passez donc le reste de l'éternité.

439

Vous avez à peine fini de manger les baies que vous réalisez qu'elles contiennent un puissant poison. Vous mettez le doigt dans votre gorge pour essayer de rendre le fruit fatal mais il est déjà trop tard. Si vous n'avez pas encore prié Zeus, faites-le maintenant et rendez-vous au [557](#). Sinon, votre aventure se termine, Althéos le Vengeur, si près de votre but.

440

Vous vous réveillez pour trouver Markos en train d'enlever de votre ceinture le sac que vous aviez.

— C'est le mien, dit-il d'un ton cassant avant d'ajouter : Voleur ! comme pour se disculper lui-même.

Si vous en aviez, toutes vos oboles ont disparu. Vous vous levez brusquement mais, voyant que les Achéens ont les yeux fixés sur vous, vous prêterez ne causer aucun désordre tant que vous êtes si peu armé.

— Tiens» dit Markos en vous lançant une aigrette verte provenant à l'évidence d'un casque phthiotidien, prends cela ! Offre-la aux gardes troyens et ils te laisseront entrer dans la citadelle.

Mais je ne vais pas à Troie, je vais à Trézène, protestez-vous.

Ah non ! vous contredit Markos, le bateau ne passe qu'au *retour* à Trézène. Tu ne vas pas rentrer chez toi à pied tout de même, j'ai

entendu dire que la Béotie était en pleine guerre civile. A contrecœur, vous passez l'aigrette à votre ceinture. Vous avez l'étrange impression qu'un gouffre s'ouvre sous vos pieds mais vous acceptez l'offre de Markos de vous emmener. Vous descendez tous vers le rivage où se trouve le vaisseau à haute proue des Achéens, orné d'une statue de Poséidon. Markos rebrousse alors chemin et vous tentez de l'arrêter mais il vous échappe et remonte vers l'intérieur des terres en disant.

— Orésander s'occupera de toi ! Rendez-vous au [365](#).

441

Vous êtes pénalisé de 4 points de Honte. Vous devez absolument expier votre crime contre Agnostes. Retournez au [469](#).

442

En vous éloignant, vous jetez un dernier coup d'œil au vieux cynique qui s'éloigne, un peu déçu que vous n'ayez pas accepté de discuter avec lui plus longtemps. Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte pour votre manque d'égards. Rendez-vous au [176](#).

443

Le soleil au zénith jette ses rayons brûlants sur la terre épuisée quand vous montez à bord de la trirème de Vizhazid. Le grand navire tangue bord sur bord, malmené par la houle et secoué par le vent comme, aux bises hivernales, peut plier un arbre pourtant robuste. Vous commencez à vous sentir malade et vous devez vous allonger un instant. Lorsque enfin votre estomac cesse de vous tourmenter, accoudé à la lisse, vous apercevez Markos toujours sur la plage en train de faire des signes enthousiastes.

— Prochain arrêt Scione ! dit Vizhazid de son rude accent arménien.

Mais, dites-vous, c'est sur la route de Troie et non pas de Trèzene !

— Exact ! répond Vizhazid. l'air surpris de votre étonnement. Andros, Scione. Chalcédoine, Troie et Trézéne — c'est la route. Markos ne t'a-t-il pas dit que nous ne ferions escale à Trézéne qu'au retour de Troie ?

— Pas vraiment ! répondez-vous ironiquement. Pendant les quelques jours suivants, vous sacrez contre le mauvais sort qui place toujours Markos sur votre chemin. D'autant que la « croisière » n'est pas gratuite : vous êtes astreint à laver le pont et le quartier des équipages, de basses besognes vraiment indignes d'un roi ! Passé Scyros, Icos et Polyægog, vous arrivez bientôt en vue d'une des presqu'îles de Chalcidique, Palléne, et vous accostez peu après à Scione. Restez-vous sur le quai (rendez-vous au [227](#)) ou explorez-vous la ville (rendez-vous au [157](#))?

444

Les guerriers semblent contents de vous voir et discutent entre eux avec animation en vous rejoignant à travers les hautes herbes. Ce n'est que lorsqu'ils sont tout près de vous que vous réalisez qu'il s'agit encore des Nubiens. Vous pestez intérieurement, mais vous pourriez aussi bien le faire à voix haute car ils ne comprennent pas un mot de ce que vous dites. Ils vous offrent d'abord de l'eau puis ils vous lient les mains avant de vous reconduire au camp. Le trajet est assez long et il fait presque nuit lorsque vous arrivez enfin. Là, vous êtes jeté dans une hutte, un garde à rentrée. Rendez-vous au [190](#).

445

Vous prenez un couteau, découvert parmi d'autres affaires au fond du chariot, et vous commencez à cisailer le harnais. Mais ce couteau ne doit pas servir à autre chose qu'à couper des pommes cuites et il vous faut une éternité avant de parvenir à couper les premières lanières. Juste à ce moment, une des roues bute violemment contre une grosse pierre et le chariot se renverse. Si vous n'avez pas encore prié Zeus. faites-le maintenant et rendez-vous au [356](#). Sinon, écrasé par la course folle de la carriole,

broyé sous les roues, vous gisez sans sépulture sur le bas-côté de la route.

446

La félouque vous fait passer de l'autre côté du Nil avant de poursuivre sa route en amont. Vous n'avez pas à attendre très longtemps avant qu'un bateau se dirigeant vers Thèbes n'accoste à son tour. Le capitaine parle bien le grec et il vous explique qu'il amène des peaux à Memphis, et fait de nombreuses escales auparavant dans les ports. Vous acceptez avec plaisir son offre et, bientôt, vous bénéficiez d'une bonne brise qui vous fait descendre rapidement le fleuve. Rendez-vous au [579](#).

447

Le sentier traverse une colline et vous grimpez lentement. Le brouillard vous bouche toute vue et c'est avec stupeur que, dans les ténèbres cotonneuses, vous voyez dévaler devant vous un énorme rocher que vous évitez de justesse en faisant un rapide saut de côté. Ce saut réveille votre vieille blessure, souvenir de Nubie. Le rocher roule encore quelque temps puis s'arrête sur un méplat en contrebas et, peu après, un homme musclé dévale la pente à sa poursuite. Il respire difficilement et semble épuisé. De la sueur coule abondamment sur son front et ses bras musculeux. Mais, malgré cette force apparente, ce n'est qu'un spectre, de même que le rocher est. à bien y regarder, immatériel.

Je suis Sisyphe, vous dit l'homme. Je ne peux pas parler maintenant mais accompagne-moi et nous pourrons alors discuter dans une minute. Je dois juste replacer ce roc au sommet de la colline ; j'y suis déjà presque arrivé.

Il s'arc-boute derrière le rocher et pousse. La pierre s'ébranle doucement et commence à remonter la pente. Toujours enveloppé de brouillard, vous marchez en silence à côté de Sisyphe qui grogne sous l'effort. Finalement, vous apercevez le sommet. Sisyphe également et il rassemble alors toute son énergie. Mais il est épuisé et le rocher lui échappe et redescend

rapidement la pente. Vous patientez le temps qu'il aille le récupérer et, quelques minutes plus tard, vous le voyez réapparaître derrière l'énorme bloc, à nouveau soufflant et transpirant. Vous comprenez alors que son tourment est de remonter le rocher qui, inévitablement, lui échappe quand il arrive au sommet. L'aidez-vous, car la pierre ne pèse rien pour vous (rendez-vous au [597](#)) ou continuez-vous l'ascension de la colline (rendez-vous au [328](#))?

448

Peu de voyageurs ont pu échapper aux griffes des hommes-oiseaux de Thèbes. Hermès aux pieds ailés est ravi de votre exploit et vous accorde 1 point d'Honneur. Retournez au [428](#).

449

Votre navire s'éloigne à nouveau du Pirée. Vous jetez un coup d'œil en arrière aux lumières scintillantes d'Athènes d'où, arrivé en héros, vous repartez honteusement chassé. Où aller maintenant ? Vous devez expier votre crime avant de retourner dans votre patrie de Trézène et prendre votre place de roi d'Athènes. Pour l'instant en tout cas, vous êtes dans la main des dieux sans même savoir s'ils s'occupent de vous. Alors vous vous rappelez votre père, retrouvé puis rapidement perdu à jamais, et vous pleurez. Rendez-vous au [163](#).

450

Vous avez blessé la panthère mais le vieil homme s'est maintenant transformé en sanglier sauvage aux puissantes défenses. Vous devez poursuivre le combat contre le sanglier (4 points de Force et 10 de Protection) mais vos blessures ne sont pas guéries et le sanglier a l'avantage de la première attaque, avec deux dés. Si vous mourez et que Zeus vous sauve, rendez-vous au [557](#). Si vous Blessez l'animal, rendez-vous au [297](#)

451

Le châtement du spectre est de réduire les cailloux en poussière. Les autres doivent attendre et leur punition est de le regarder éternellement échouer. Retournez au [431](#).

452

Vous explorez le village avec l'air furtif d'un chacal ou même d'un criminel. Cette attitude indigne d'un héros vous pénalise de 1 point de Honte. Trois pêcheurs, qui viennent de vous apercevoir, se précipitent sur vous en brandissant de petits couteaux et en vociférant. Ils hurlent si fort que vous craignez que tout le village ne sorte pour voir ce qui se passe. Attaquez-vous les trois hommes (rendez-vous au [213](#)) ou tentez-vous de fuir (rendez-vous au [568](#)) ?

453

Vous appelez le vieil homme qui se transforme alors presque instantanément en aigle géant et, prenant aussitôt son essor, il se met à planer au-dessus de vous. Les phoques, dérangés ou apeurés par le bruit, se précipitent maladroitement vers la mer pour s'y réfugier. Attaquez-vous un des phoques pour sa viande (rendez-vous au [58](#)) ou les laissez-vous s'échapper (rendez-vous au [336](#)) ?

454

A chaque tour, vous et le fermier lancez deux dés pour vous frapper mutuellement. Si 11 ou 12 est tiré, le coup porte. Avec 9 ou 10, l'adversaire tombe de la carriole tandis que celui qui fait 2 tombe lui-même du chariot. Si vous tombez, rendez-vous au [517](#). Si le fermier tombe ou est assommé, rendez-vous au [199](#). Si vous êtes assommé, rendez-vous au [378](#). Après cinq assauts, si les deux adversaires sont encore conscients, rendez-vous au [79](#).

— Viens, mon bateau est ici. Je peux t'emmener à Athènes, propose le marchand.

Vous vous demandez si vous allez ou non accepter mais le Phénicien décide pour vous.

Bien, ce sera plus agréable d'avoir un peu de compagnie.

Vous ressortez ensemble du tunnel.

— Je vois que tu as encore le sac de grenades.

— Non, répond-il, il est maintenant plein d'oboles.

Tu sais qu'ils ont énormément d'argent aux Enfers grâce à toutes ces oboles que Charon reçoit des spectres. Le passeur paie sa patente et les taxes à Hadès mais cela ne fait que s'empiler, ils n'arrivent même pas à s'en débarrasser ! Toujours est-il que, comme la nourriture est plutôt rare ici-bas, je leur vends des fruits et je ramène les oboles à la surface. L'argent circule et tout cela fonctionne très bien ! Les problèmes du marchand ne vous préoccupent guère, en revanche, le paysage que vous découvrez vous inquiète.

Nous ne sommes pas à Taenarum, d'où je suis venu.

— Non, bien sur que non ! L'entrée est là-bas mais on ressort toujours par Cumès. C'est le travail de la Sybille de s'assurer que personne n'est perdu. A ce moment, la Sybille elle-même arrive, essoufflée.

Oh, je vois que tu es en de bonnes mains ! dit-elle en repartant aussitôt. Rendez-vous au [59](#).

456

Vous marchez avec précaution dans cette cour qui semble déserte. Vous entendez quelques bruits, sortes de longs hululements de chouettes, provenant d'une grande grange qui, contrairement au grenier soutenu par d'épais poteaux au-dessus du sol, est construite à même la terre. Vous vous en approchez doucement. Vous jetez un coup d'ail par le trou de la serrure et vous voyez près d'une vingtaine d'hommes-oiseaux réunis comme pour une cérémonie religieuse autour de leur chef, reconnaissable à sa plus grande stature, à son vêtement de plumes dorées et au masque d'aigle. Mais, sans que vous l'ayez remarqué, un homme-oiseau s'est approché de vous et il vous pousse soudain à l'intérieur du bâtiment.

Vous titubez au centre de la pièce et vous tombez à genoux. Rendez-vous au [289](#).

457

Vous vous rappelez que, dans le royaume d'Hadés, celui qui mange ne peut repartir et vous maudissez tout bas Markos avant de pénétrer à nouveau dans le brouillard. Les aboiements des chiens sont plus forts de ce côté du Styx et vous vous dirigez vers eux, vous éloignant de la rivière. Rendez-vous au [85](#).

458

Vous expédiez le dernier homme avec votre glaive avant que la foule du village ne vous atteigne mais vous êtes cependant rapidement encerclé. Un homme s'avance vers vous, la main levée en signe de paix.

— Nous ne savons pas qui tu es mais nous voyons bien que tu es un prodigieux combattant car tu as tué notre meilleur bretteur. Maintenant que nous sommes plus nombreux que toi, nous pourrions aisément te tuer. Mais nous ne voulons plus de sang, alors quitte notre village.

La foule se disperse et, réalisant vous aussi la sagesse de ces paroles, vous repartez de votre côté. Vous retournez dans les marais vers l'escalier qui conduit aux mondes souterrains et vous vous préparez une fois de plus à y descendre. Vous gagnez 6 points d'Honneur pour avoir vaincu vos adversaires et vous vous rendez au [530](#).

459

Vous perdez 1 point d'Honneur. Vous passez une nuit particulièrement inconfortable. Vous devez même grimper dans un arbre pour éviter les prédateurs qui chassent leurs proies dans l'obscurité. Vous dormez peu. chaque grognement, chaque cri vous faisant sursauter. Finalement, l'aurore aux doigts de rose apparaît et ses couleurs délicates vous redonnent courage et bonne humeur, aussitôt tempérée par un accroc que vous faites à votre tunique, déjà tachée, en descendant de l'arbre Lorsque vous arrivez sur la plage, vous y trouvez Markos, accompagné d'un homme mince au regard perdu, discutant tous deux à côté d'une magnifique trirème tyrienne.

— Ho, Althéos ! crie Markos. Voilà ton moyen de transport pour Trézène. Le capitaine Vizhazid. il est Arménien, est d'accord pour t'emmener. gratuitement.

Le clin d'œil de Markos ne vous échappe pas. Rendez-vous au [12](#).

460

L'attitude du garde change tout à coup.

— Ton cousin... Agnostes ?

Il sourit. Apparemment Agnostes est aimé ici, à Troie. Le garde vous précède alors dans des couloirs compliqués et sinueux. Un instant, vous vous souvenez du labyrinthe, un frisson glacé vous glisse le long de l'échiné, puis vous redevenez Althéos le Vengeur, lier et courageux. Vous pénétrez enfin dans une petite pièce, où brûle un feu de cheminée, et vous y découvrez Agnostes assis, en

train de méditer. Il se retourne brusquement, l'air fâché de l'intrusion mais il se met aussitôt à sourire dès qu'il vous reconnaît.

— Qu'est-ce qui t'amène par ici, Althéos ? Je suis sûr que tu as une histoire à me raconter. Rendez-vous au [4](#).

461

L'équipage fuit, aussitôt débarqué, tandis que vous pensez à amarrer le navire pour pouvoir ainsi éventuellement vous échapper. Vous avez beau les rappeler, personne ne vous répond. Un étrange sentiment de lassitude vous envahit et vous ne faites rien pendant une demi-heure. Puis, paniqué à la pensée que quelque chose de fâcheux peut se produire, vous vous précipitez vers la source de fumée. Rendez-vous au [469](#)

462

Les trois hommes reculent, par crainte d'un coup mortel, mais vous retenez votre bras. D'ailleurs, cinq autres villageois arrivent en brandissant des couteaux et vous pensez qu'il vaut mieux partir avant qu'ils ne soient sur vous. Vous gagnez 4 points d'Honneur pour avoir vaincu les pêcheurs. Vous échappez à leurs compagnons et vous repartez à l'intérieur de l'île. Une colonne de fumée s'élève de l'autre côté de l'île, à proximité de la falaise que vous aviez escaladée un peu plus tôt, et elle s'épaissit de plus en plus. Rendez-vous au [350](#).

463

Dans un éclair de lumière, Héra, la déesse aux bras blancs, reine des dieux, se tient devant vous. — Bien Althéos, murmure-t-elle. Je n'aurais vraiment pas attendu cela de ta part. Ta mère Aethra serait choquée. Si tu n'expies pas ta faute, les dieux ne te pardonneront jamais. Va maintenant, construis un bateau et quitte cet odieux endroit. Puis la déesse s'en retourne à ses coussins satinés de l'Olympe. Rendez-vous au [352](#).

464

Vous trouvez bientôt le temple et le prêtre est heureux de vous y accueillir. Comme vous craignez un peu que Zeus ne s'offense de ce que vous entrez dans le temple du dieu païen Amon. vous offrez quelques prières à l'Olympe et vous pénétrez dans le vaste sanctuaire troglodyte à la recherche d'un endroit où dormir. Vous trouvez bientôt un coin que le courant d'air froid qui semble traverser toute la construction n'atteint pas, et vous sombrez aussitôt dans un sommeil difficile. Vos rêves sont troublés par une vision de la déesse Héra.

— Althéos, cher idiot, ne t'en fais pas ! Bien sûr que Zeus ne s'offensera pas que tu dormes dans le temple d'Amon. Il est Amon ! Simplement, ces Egyptiens ne peuvent prononcer son nom correctement. Toujours est-il que demain tu devras partir vers l'oasis d'Amon c'est là, au milieu du désert, qu'est l'oracle. Seuls les dieux savent pourquoi il est là mais je suppose que c'est un lieu agréable. Maintenant, repose-toi bien ; tu as un long voyage à faire.

Elle fronce les sourcils, comme si elle était très ennuyée, puis elle disparaît. Le matin, vous repartez de Thèbes, accompagné par le prêtre du temple. Rendez-vous au [232](#).

465

Vous balayez les protestations du maigre Nubien d'un geste de votre arme et il vous suit, docilement mais de loin, vers l'endroit où vous aviez parlé au roi. Celui-ci n'y est pas et vous restez planté là. sans savoir que faire, tandis que le jeune vous rattrape. 11 vous conduit jusqu'à une hutte au centre du camp et, après un moment d'hésitation, il vous montre l'intérieur. Le roi lève les yeux, irrité, mais l'interprète lui parle brièvement, expliquant, pensez-vous, la raison de votre brusque intrusion. Le roi se calme et dit quelques mots rapides qui vous sont immédiatement traduits.

— Il demande ce que tu veux.

Je veux ma liberté, répondez-vous. L'interprète traduit aussitôt le message au roi qui se met à grommeler songeusement. Puis il se tourne vers vous.

— Tu es libre de vivre comme un de mes guerriers ou un de mes serviteurs, dit-il par l'intermédiaire de l'indigène. Tu as la liberté... du choix ! Choisissez-vous de combattre pour les Nubiens (rendez-vous au [330](#)), devenez-vous domestique (rendez-vous au [276](#)) ou refusez-vous l'accord en le menaçant d'un autre sortilège (rendez-vous au [516](#)) ?

466

Vous laissez tomber les plaques qui s'écrasent au sol et se brisent en milliers de morceaux. Vous vous baissez pour essayer de rassembler les fragments mais c'est aussi vain que de compter les grains de sable de la plage. Un instant héberluée par votre acte, la foule, en colère maintenant, commence à avancer sur vous mais Arissia la contient.

— Pars maintenant, étranger, vous dit-elle, et puisses-tu ne jamais trouver le repos de ton lit, sachant ce que tu as fait aujourd'hui.

Abattu, vous fuyez vers le bateau aussi vite que vos membres épuisés vous le permettent. Vous perdez 3 points d'Honneur et, si Déméter vous était Favorable, elle est maintenant Neutre à votre égard ; si elle était Neutre, elle vous est désormais Défavorable ; et si elle vous était déjà Défavorable, vous êtes pénalisé de 1 point de Honte. Rendez-vous au [3](#).

467

— J'aimerais voir Ariane, lui dites-vous. Dean hausse les épaules.

— Tu es le client. Comme de toute façon rien de tout cela n'est vrai...

Il vous guide par un couloir où tourbillonne le brouillard mais, après quelques dizaines de coudées, vous vous repérez et vous avancez tout droit, laissant votre guide à la traîne. Vous arrivez devant l'entrée d'une cave au-dessus de laquelle un panneau indique « Ariane ». Vous entrez doucement.

— Elle n'est pas là, vous plaignez-vous.

— Je sais, dit votre guide. Si tu me laissais expliquer. Ariane arrive alors dans la grotte et elle vous trouve tous les deux. Ses cheveux sont mouillés et elle est enveloppée d'une serviette humide. Ressortant aussitôt, vous vous tournez furieux vers votre guide.

— C'est sa punition, explique-t-il. Elle doit passer l'éternité à revenir du bain.

— A revenir... ?

— Oui. C'est une chance que son père soit un des juges des Enfers. La première sentence était qu'elle passe l'éternité à partir se baigner.

Si vous repartez, rendez-vous au [518](#). Si vous restez, rendez-vous au [198](#)

468

Le roi reprend alors la lance et fait un signe à quatre hommes. Sortant de l'assemblée, ils vous emmènent à travers la foule vers une massive cage d'osier à l'intérieur de laquelle un lion des montagnes tourne sans arrêt en feulant doucement. Il n'est pas besoin d'être un génie pour comprendre ce qui va se passer et vous savez instinctivement que le lion est à jeun depuis quelques jours. Le roi nubien ouvre la porte de la cage et vous pousse brutalement à l'intérieur. Vous réagissez rapidement mais la porte est déjà soigneusement refermée. Votre seul espoir est de vaincre le lion à mains nues. Les dieux vous aideront peut-être. Le lion possède 6 points de Force et 12 de Protection. Si vous le

tuez, rendez-vous au [565](#). Si vous priez Zeus en mourant, rendez-vous au [477](#).

469

Vous avancez plus profondément dans la forêt et vous découvrez soudain devant vous une petite maison de pierre, nichée paisiblement au milieu d'une oliveraie. Vous vous approchez prudemment et vous apercevez sur le seuil une femme d'âge mûr, vêtue d'une robe grise.

— Je suis Circé et je sais pourquoi tu es venu, dit-elle en vous faisant entrer dans la maison.

La pièce principale est décorée de centaines de souvenirs : des crapauds sculptés dans l'ivoire sur le manteau de la cheminée, des cornes de licorne accrochées au mur et un pot avec un portrait de Persée sur la table.

— Signé ! Souffle Circé en indiquant ce dernier. Vous essuyez vos pieds sur un paillason de poils de porc et, tandis qu'elle s'affaire à la cuisine, vous avez à peine le temps de recenser tous les bibelots, juste celui d'examiner un rouleau de parchemin, fait d'un excellent papier, et qui est un ouvrage intitulé « La faux affûtée ». Circé revient bientôt, tenant une fragile coupe dans laquelle bouillonne un sombre liquide.

— Bois ceci, dit-elle, et ta faute sera pardonnée. Refusez-vous (rendez-vous au [441](#)) ou acceptez-vous (rendez-vous au [140](#)).

470

A votre approche, les enfants se mettent à hurler en courant vers le village. Dans sa fuite, l'un d'eux lâche sa balle qui rebondit doucement sur l'eau, emportée aussitôt par la rivière. Désireux de ne pas les effrayer davantage, vous les laissez partir et vous vous arrêtez pour boire l'eau froide et rafraîchissante du torrent. Lorsque vous levez les yeux, les enfants se sont frayé un passage à travers les broussailles et ils sont presque arrivés au village.

Vous avancez lentement dans cette direction, espérant découvrir où vous êtes. Lorsque vous n'êtes plus qu'à quelques coudées des premières maisons du village, deux hommes râblés portant des glaives se précipitent sur vous. Leur parlez-vous (rendez-vous au [237](#)), vous préparez-vous à les combattre (rendez-vous au [583](#)) ou vous mettez-vous à courir avant qu'ils ne vous tombent dessus (rendez-vous au [387](#)) ?

471

Vous entamez l'ascension à grandes enjambées, impatient d'apercevoir la vue depuis le sommet. Cependant, la montée vous fatigue vite et vous devez bientôt vous reposer. Comme l'escalier se prolonge encore plus haut sans paraître jamais finir, vous décidez de vous débarrasser de votre cuirasse et de laisser toutes vos affaires, sauf votre glaive, sur une des marches afin de parvenir, ainsi délesté, plus facilement au sommet. Vous montez encore et encore et vous apercevez au loin une petite lueur qui grandit progressivement. C'est avec une nouvelle vigueur que vous gravissez les marches qui restent jusqu'à ce que vous retrouviez enfin la fraîcheur de la nuit. Vous êtes un instant surpris en découvrant alors une colline boisée qui, apparemment, ne conduit pas aux Enfers. Redescendez-vous les marches (rendez-vous au [234](#)) ou renoncez-vous à votre expédition pour inspecter les lieux (rendez-vous au [355](#)) ?

472

Vous vous accroupissez dans l'herbe et, lorsque le léopard est à votre portée, vous sautez sur lui avant qu'il ne vous ait aperçu. Il courbe l'échiné sous votre poids en rejetant la tête en arrière lorsque vous commencez à l'étrangler. Mais vous avez beau affermir votre prise et serrer avec vigueur, il est trop fort et trop agile pour vous et il vous désarçonne d'un brusque écart. Vous devez le combattre : il possède 5 points de Force et 10 de Protection mais vous avez déjà réussi à le Blessé dans votre tentative d'étranglement. Quant à vous, quelque peu épuisé par vos efforts, vous ne lancez plus qu'un seul dé. Si vous le tuez,

rendez-vous au [376](#). Si vous fuyez, rendez-vous au [390](#). Si vous mourez et que Zeus vous sauve, rendez-vous au [293](#).

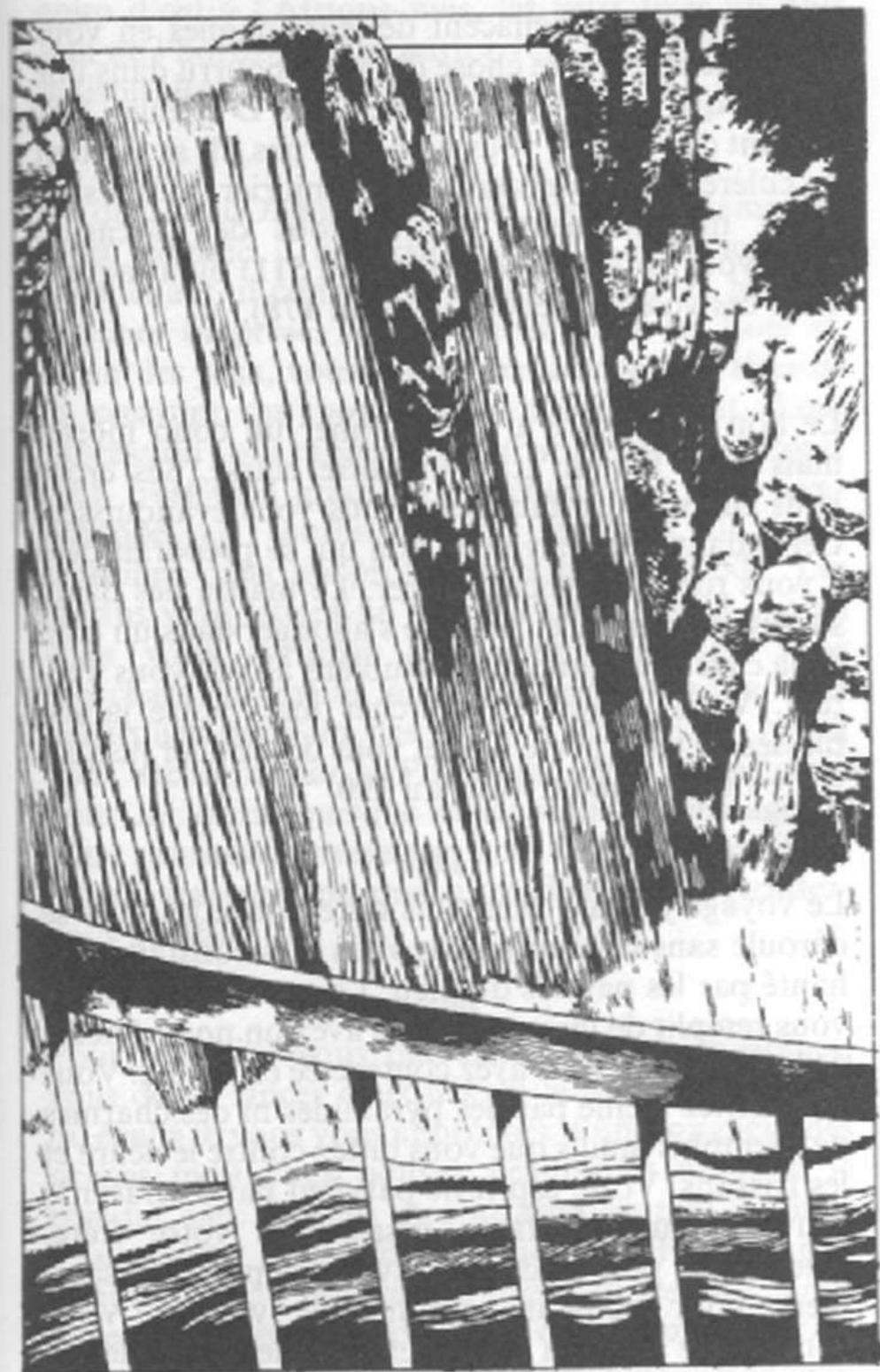


473

Vous vous mettez à bavarder sur le pont avec l'un des marins et il vous explique que ce navire remonte le Nil deux fois par an depuis Memphis jusqu'à la première cataracte pour y prendre des peaux. Ces peaux sont ensuite vendues aux Egyptiens tout le long du trajet de retour en Basse Egypte où le reste éventuel est vendu aux marchands phéniciens, crétois ou grecs du delta. Vous vous réjouissez de cette nouvelle car, si vous pouviez embarquer sur un navire grec en partance pour la Méditerranée, vous pourriez être rapidement de retour à Athènes avant de retrouver votre mère aimée à Trézène. Le bateau navigue aussi de nuit et, au matin, vous passez Syene, dernière ville d'Egypte puis, quelques heures plus tard vous arrivez à la première cataracte du Nil, extraordinaire et assourdissante chute dont les eaux écumantes font planer sur l'endroit des nuages d'embruns. Le vacarme est tel que vous entendez à peine le capitaine lorsqu'il se penche vers vous.

— C'est ici que nous prenons les peaux, hurle-t-il.

— Qui vous les apporte ? demandez-vous alors. Vous devinez déjà la réponse mais vous la souhaiteriez autre : « les Nubiens ». Rendez-vous au [153](#).



473 *Après avoir passé Syène, le bateau arrive à la première cataracte du Nil.*

474

Dès que vous frappez le vieil homme, il se transforme en un lion effrayant qui se précipite sur vous. Vous devez poursuivre le combat contre le lion Indemne ; les blessures que vous auriez reçues ne sont pas guéries. C'est au lion d'attaquer et il jette deux dés. Le lion possède 6 points de Force et 12 de Protection. Si vous mourez et que Zeus vous sauve, rendez-vous au [557](#). Si vous Blessez le lion, rendez-vous au [310](#).

475

L'anneau est en fait un objet de grande valeur forgé par le dieu Héphaïstos dans son atelier des profondeurs de Théra et il vous permet d'en appeler à Zeus une fois supplémentaire. Cependant, comme vous ne l'avez pas obtenu directement du dieu mais qu'il fut d'abord offert à un autre Athénien qui a eu la malchance de le perdre contre Markos, quand vous voudrez vous en servir, vous devrez invoquer le dieu du feu. Lorsque vous en aurez besoin, lancez un dé. Si vous faites 6, il refusera de transmettre votre message à Zeus. Rendez-vous au [239](#).

476

Alors que vous suivez tranquillement le chemin vers le fleuve, deux hommes surgissent de derrière une maison et vous menacent de leurs dagues en vous demandant quelque chose d'un ton bourru dans une langue que vous ne comprenez pas. D'ailleurs, s'ils veulent de l'argent, vous n'en avez pas. Ils se mettent en colère et commencent à vous injurier, puis à s'injurier mutuellement. Profitez-vous de l'occasion pour vous enfuir (rendez-vous au [511](#)) ou attaquez-vous ces voleurs (rendez-vous au [178](#)).

477

Le lion se prépare à vous donner un coup mortel mais il ne fait qu'attraper votre cuisse. Ses crocs vous entament le muscle et vous vous évanouissez. Cependant, Zeus arrête le lion qui se

préparait déjà à vous tuer et à vous dévorer. Le maître des dieux subjugué l'animal et l'envoie s'allonger dans un coin de la cage pendant que les Nubiens ahuris vous libèrent. Vous essayez de marcher mais votre jambe blessée ne vous porte plus et vous devez aller jusqu'à votre hutte. Rendez-vous au [190](#).

478

Le voyage jusqu'à Memphis dure douze jours et se déroule sans incidents mais vous êtes constamment hanté par les paroles du dieu. La pensée des Enfers vous remplit de terreur et vous avez un nouvel accès de la fièvre que vous avez contractée en Nubie. Vous ne profitez même pas des pyramides ni des charmes de Memphis tandis que vous luttez contre le délire et les frissons. Votre esprit ne parvient pas à effacer le souvenir du Minotaure assassinant votre frère. Deux jours plus tard, vous avez récupéré suffisamment pour pouvoir continuer le voyage. Vous construisez alors un bateau et vous descendez le Nil à la voile jusqu'à la Méditerranée. Sans regret et presque avec soulagement, vous jetez un dernier coup d'œil à l'Afrique puis, les yeux fixés au plus loin de l'horizon, vous partez vers la Grèce et votre maison. Rendez-vous au [351](#)

479

Le dieu de l'Olympe voit que Scylla vous emporte mais, comme il ne désire pas que vous mouriez maintenant, il commande au monstre à six têtes de relâcher sa proie. Vous tombez dans les flots et, levant les yeux, vous distinguez chacune des têtes de la créature qui vous sourit méchamment. Leur expression vous rappelle le sourire de Markos. Pourtant, c'est bien grâce au marchand que vous avez échappé au tourbillon qui menaçait de vous entraîner dans les profondeurs de Charybde. Les marins vous jettent un filet par-dessus bord auquel vous vous agrippez tant bien que mal, vous écorchant les mains aux cordages. Lorsque vous débarquez dans un des ports d'Afrique du Nord, vous accompagnez le Phénicien sur la terre ferme pour lui offrir quelque cadeau en témoignage de votre gratitude envers son acte

de pitié inhabituel. Mais il semble avoir une autre idée en tête. Rendez-vous au [302](#).

480

Pour savoir si vous parvenez à éviter les sirènes, vous devez lancer deux dés. Si le total est inférieur ou égal à 9, vous vous approchez d'une longueur des sirènes mais vous pouvez néanmoins modifier le résultat car : si vous êtes attaché au mât, ajoutez 4 au résultat; pour chaque point d'Honneur que vous perdez à l'avance, ajoutez 1 au résultat. Vous devez lancer les dés 6 fois avant de pouvoir passer. Si vous vous êtes approché de 6 longueurs des sirènes, rendez-vous au [111](#) Si vous avez lancé 6 fois le dé sans vous être approché de plus de 3 longueurs des sirènes, rendez-vous au [501](#).

481

Pourquoi craignez-vous tant de vous reposer un peu ? Vous perdez 2 points d'Honneur et vous vous rendez au [469](#).

482

Les deux hommes se jettent à genoux.

Epargne-nous, disent-ils le souffle court, car nous sommes des acolytes du temple. Vous acceptez et vous prenez une de leurs lances (de 2 points de Force) et un plastron (2 points de Protection) et vous obtenez 4 points d'Honneur pour votre victoire. La prêtresse Arissia dit alors d'une voix étrangement enfantine et plus douce.

Tu es visiblement chéri par Déméter. Tu dois conduire la cérémonie. Si tu échoues devant le peuple, tu seras sans aucun doute pendu et ton corps servira à nourrir une partie de la cité. Ouvrez les portes.

Vous n'avez pas d'autre choix que d'accomplir les rites. Rendez-vous au [184](#).

483

— Tu dois aller chercher ton frère Thésée aux Enfers et il te dira comment expier. Sur ces mots, le vieil homme plonge à nouveau dans les eaux agitées de l'océan et vous restez seul pour affronter la redoutable tâche de voyager dans les mondes souterrains. Vous ne savez pas quelle direction prendre mais vous priez Zeus dans l'espoir qu'il vous guidera vers l'entrée du royaume d'Hadés. Vous sentez tout à coup que vous avez faim et vous décidez de manger avant de construire une barque pour quitter Pharos. Vous vous enfoncez au centre de nie où vous découvrez un buisson portant à la fois des baies rouges et des baies blanches. Mangez-vous les baies rouges (rendez-vous au [559](#)), les blanches (rendez-vous au [379](#)) ou un mélange des deux (rendez-vous au [439](#)) ?

484

Vous portez le récipient à vos lèvres et vous buvez goulûment le chaud liquide avant de replacer le bol sur le sol poussiéreux de la grotte. Soudain, tout semble se rapprocher. Vous saisissez fermement la main de vos voisins et ils serrent la vôtre de manière rassurante. Si vous avez au moins 1 point de Honte, rendez-vous au [154](#). Sinon, rendez-vous au [587](#)

485

Vous franchissez la ligne d'arrivée plusieurs minutes après l'autre navire. Votre équipage est déçu et les marins tirent silencieusement le bateau sur le sable et, tandis que la foule acclame l'autre capitaine, chacun vous oublie. Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte. Triste et déprimé, vous allez vers Agnostes. Rendez-vous au [320](#).

486

Vous restez sur le pont à regarder la mer, heureux de vivre, tandis qu'un vent froid se lève. Soudain, la déesse Héra, épouse du grand Zeus, vous apparaît — Tu vas attraper la mort à rester

dans le froid, Althéos, et tu devrais mettre également des vêtements propres. Bien, toujours est-il que tu t'es assez bien débrouillé en Crète mais qu'il est vraiment dommage d'avoir dû abandonner Ariane à Naxos. (Elle sourit tristement.) Tu dois maintenant retourner à Athènes où ton père est dans l'angoisse à la pensée d'apercevoir au mât de ton navire les voiles noires d'un funeste destin ; les blanches seraient plus réconfortantes, tu ne crois pas ? Dans une envolée de robe et jetant une petite statuette en bois, Héra disparaît une fois encore tandis que la pluie se met à tomber. Vous interrogeant sur le sens de cette apparition, vous descendez vous abriter de la tempête. Rendez-vous au [252](#).

487

Vous acceptez l'offre de votre hôte et vous sirotez lentement le vin. Il vous pose des questions concernant vos voyages et vous lui parlez des épreuves que vous avez endurées. Sa femme revient bientôt avec un bol de soupe chaude que vous buvez avidement. Quelques instants plus tard, vous rendez le bol vide en la complimentant sur sa cuisine vraiment excellente. Elle vous conduit derrière le rideau où sa fille a rempli une baignoire d'eau chaude. Elle entreprend de laver et de soigner votre corps endolori, vous passe de l'huile d'olive douce sur la peau puis elle vous vêt d'un fin vêtement coupé dans une peau de lion. Ainsi rafraîchi et resplendissant, vous retournez dans la grande pièce où vous saluez votre hôte une nouvelle fois.

— Tu as fait preuve d'une grande hospitalité et je t'en remercie.

— Ce n'est rien de plus que ce que nous enseigne Zeus. J'aurais seulement souhaité t'offrir mieux que cette peau de lion.

— Ami, si jamais tu t'aventures à Athènes, tu seras le bienvenu dans ma maison mais je dois maintenant poursuivre mon voyage.

Vous le serrez amicalement dans vos bras, vous embrassez sa fille et sa femme puis vous repartez, l'esprit préoccupé de votre

mission, vers ces marais où un escalier descend aux mondes souterrains. Rendez-vous au [530](#).

488

Les dieux ne vous aideront pas. Ils pensent sans doute que vous auriez dû affronter le champion nubien au lieu de reculer comme un lâche. Vous perdez 1 point d'Honneur et vous retournez au [468](#).

489

— Montre-moi d'abord mes compagnons avant que je ne boive demandez-vous sans que Circé semble en être autrement étonnée.

Elle vous fait faire le tour de la maison et vous montre une porcherie où, mangeant avec joie leur pâtée dans l'auge sale, se trouvent cinq porcs plutôt maigres.

Voilà, dit-elle en souriant, ton équipage. Attaquez-vous Circé (rendez-vous au [41](#)) ou lui demandez-vous de redonner forme humaine à vos marins (rendez-vous au [127](#)) ?

490

Le navire s'approche de la rive et l'un des marins saute à terre avec un cordage pour amarrer le bateau. Les Nubiens ne sont pas encore là et vous vous demandez maintenant pourquoi vous avez eu un instant l'idée ridicule de sauter par-dessus bord dans les eaux bouillonnantes du Nil. Le capitaine discute avec vous de sa maison en Basse Egypte et vous vous sentez plus détendu. Soudain, un des manns annonce que les indigènes arrivent et le capitaine, tirant brusquement un couteau de sa ceinture, vous le met sur l'estomac en vous expliquant qu'il vous a vendu comme esclave. Peu après, les Nubiens vous emmènent, avec en plus, des pierres précieuses et des lances, qu'ils ont échangé contre deux paniers de peaux. Vous regardez le navire de ces perfides égyptiens redescendre le Nil puis vous partez à travers le désert

jusqu'au camp des Nubiens. Vous mettez plus d'une semaine et. dès votre arrivée, le roi vous coupe les jarrets pour s'assurer que vous ne vous échapperez plus jamais.

491

Alors que vous contemplez le clair de lune, vous êtes soudain dérangé par un bruissement qui provient de buissons à votre gauche. Vous jetez un rapide regard dans cette direction et vous avez la désagréable surprise de découvrir qu'un lion des montagnes vous fixe. Tirant aussitôt votre glaive, vous vous retournez pour attaquer l'animal qui possède 6 points de Force et 13 de Protection. Si vous le tuez, rendez-vous au [298](#) S'il vous tue et si Zeus intervient, rendez-vous au [590](#).

492

Vous remerciez le capitaine et vous partez vous promener dans le centre de Memphis, beaucoup plus sale que Thèbes, la capitale égyptienne. Une puanteur atroce se dégage partout sans que les habitants semblent en être affectés outre mesure. L'air est chaud et humide et vous êtes obligé de vous reposer tous les stades ou presque pour récupérer votre souffle et lutter contre votre nausée. Vous pensiez ne rester qu'une seule nuit mais les fièvres contractées en Nubie reviennent. Vous passez quatre jours et quatre nuits à délirer et à lutter entre la vie et la mort. Des visions du Minotaure et du roi nubien se mêlent horriblement. Finalement, vous récupérez suffisamment pour songer à repartir et vous travaillez pendant deux semaines au soleil pour reprendre des forces et gagner assez d'argent pour acheter une petite barque. C'est par ce moyen que vous descendez le Nil jusqu'à son embouchure ouest où vous êtes heureux de revoir la Méditerranée. L'île de Fharos n'étant qu'à une journée de voile de la côte, vous décidez d'en faire la première escale de votre voyage de retour en Grèce. Mais dès que le soleil plonge à l'ouest, vous vous endormez doucement à la barre. Rendez-vous au [507](#).

493

— Très bien, mais si tu jettes ce glaive dans l'eau, moi je t'y jette ensuite ! ajoutez-vous pour décharger votre colère.

Markos se tourne vers l'un des spectres proche, enlève l'obole de sa bouche et vous la tend.

— Mais... il va maintenant devoir errer sur cette rive pendant des siècles ! protestez-vous.

— Ce n'est pas mon problème. Tu voulais une obole ? En voilà une !

Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte pour être cause d'une telle punition pour l'infortuné spectre. Vous montez tous deux dans le fragile esquif et vous vous asseyez sur le banc étroit dès que Charon enfonce sa perche dans l'eau trouble. Rendez-vous au [437](#).

494

Vous vous penchez en avant pour essayer de saisir les rênes mais, dans le même temps, le cheval prend trop rapidement un virage serré et il fait basculer la roue arrière du chariot du bord de la route dans le vide. Pendant un moment angoissant, la carriole reste suspendue entre ciel et terre, le cheval essayant de rester sur la route, puis le chariot l'entraîne et tout bascule par-dessus bord, vous envoyant dévaler la pente. Si vous n'avez pas encore fait appel à Zeus, faites-le maintenant et rendez-vous au [356](#). Sinon, avec cheval et chariot, vous allez finir au pied de la montagne dans un enchevêtrement horrible de membres disloqués et de bois brisé.

495

Vous commencez à raconter à l'employé votre rencontre avec les hommes oiseaux mais il vous coupe aussitôt la parole.

— N'en dis pas plus, implore-t-il. Ça ne peut être vrai : les oiseaux sont nos amis. Ils protègent notre cité de ceux qui voudraient nous faire du mal : ils nous protègent des hommes-rats.

— Qui sont-ils ?

— Ce sont nos ennemis. Vous êtes étonné.

— Mais qui sont-ils ? Je n'en ai jamais vu un seul !

— Moi non plus ! vous dit l'homme. Mais les oiseaux nous en protègent. Tiens, tu devrais lire ceci. Il fouille dans une poche de son vêtement et en retire un épais rouleau.

— Voici notre livre sacré. Il te dira tout ce que tu dois savoir. Non, garde-le.

Et il s'éloigne précipitamment, heureux d'avoir accompli une bonne action. Rendez-vous au [179](#).

496

Vous courez aveuglément le long du sentier, cherchant à mettre le plus de distance possible entre vous et les hommes-oiseaux. Bientôt vous entendez des grattements et des cris aigus puis le bruit d'une poursuite. Vous courez plus vite encore. Devant vous un buisson s'agite et une compagnie d'oiseaux s'envole affolée en piaillant dans la nuit. Vous courez encore plus vite. Pantelant, vous arrivez à l'orée de la forêt où le sentier rejoint la route. Vous ralentissez, respirez profondément puis vous marchez. A cet instant, vous ressentez une violente douleur à la poitrine où une longue flèche vient de se planter profondément et, tandis que de partout surgissent maintenant les hommes-oiseaux, vous tombez sur le sol, mort.

497

A mesure que vous récitez vos prières, vous sentez la lumière et la paix descendre en vous tandis que les mauvais souvenirs s'effacent de votre esprit. Et si votre mémoire en conserve encore quelques images, vous n'êtes plus que le spectateur et vous ne vous sentez plus autant responsable. Les fièvres contractées en Afrique et qui vous ont repris dans la montagne vous abandonnent également sans que vous puissiez dire si Zeus ou les Phyalides en sont la cause. Vous n'avez maintenant plus de points de Honte et seulement 1 point d'Honneur. Rendez-vous au [519](#).

498

Vous n'oubliez pas d'offrir des prières à Poséidon, le maître des séismes, seigneur de l'océan, et il gonfle aussitôt vos voiles d'une gentille brise de sud-est. La mer est calme et vous commencez maintenant à espérer rentrer en Grèce. Rendez-vous au [254](#)

499

Les hommes ne se rendront pas. D'ailleurs, d'autres villageois arrivent en renfort. Vous pouvez fuir (rendez-vous au [397](#)) ou continuer à combattre (rendez-vous au [96](#)).

500

Il fait de plus en plus chaud et les rayons implacables du soleil commencent à vous brûler la peau qui rougit et pèle par plaques douloureuses. Vous vous déshydratez progressivement mais vous savez que vous ne devez pas boire l'eau salée de la mer. Lorsque vous appelez à l'aide, la gorge sèche, vos cris ressemblent aux gargouillis d'un mourant. Puis le ciel s'empourpre et la mer semble se figer et un homme vêtu d'une longue tunique s'approche de vous en glissant sur les vagues gelées. C'est Hadès ! Zeus ne sauve pas ceux qui n'assurent pas leur propre sécurité.

501

Les voix qui étaient célestes deviennent rauques et les doux chants sont maintenant des malédictions. Vous avez échappé aux sirènes et elles se vengent en vous lançant des obscénités blasphématoires. Mais aucun d'entre vous n'ose se retourner pour les apercevoir, de peur d'être piégé par ces cruelles et diaboliques créatures. Vous gagnez 3 points d'Honneur pour leur avoir résisté. Rendez-vous au [46](#).

502

— Dommage, dit Markos, que ce gamin soit aussi un lâche.

Vous êtes trop en colère pour ne pas réagir à son affront mais l'attitude des Achéens, armés jusqu'aux dents, vous retient. Vous êtes pénalisé de 2 points de Honte et vous vous endormez pour le reste de la nuit. Rendez-vous au [440](#).

503

Que t'est-il arrivé? Et la Crète? lui demandez-vous.

— C'est une histoire très compliquée, répond Dipthis en entamant son récit. Lorsque tu t'es échappé. Ariane a également disparu et Opris a pensé qu'elle était avec toi, dit-il en haussant les sourcils d'un air interrogateur puis, comme vous ne répondez pas. il poursuit : Comme elle était la dernière de la famille de Minos et que Minos avait été tué dans le tremblement de terre, le pouvoir était vacant. Opris en a alors profité pour présenter l'anneau de Minos. déclarant que le vieux roi le lui avait donné avant de mourir et, bien que personne ne l'ait cru, nous n'avons pu faire autrement que de le laisser gouverner. Ca n'a pas duré bien longtemps car les Thraces ont organisé un coup d'Etat et ils ont rapidement repris le contrôle de la situation en tentant d'assassiner Opris qui a dû fuir. D'après ce que l'on a entendu dire, il partait pour Athènes pour obtenir ton aide. Mais je suppose que tu es au courant ! Pendant ce temps, les Thraces installaient Miktros au pouvoir, dont ils étaient surs et ils

éliminaient les autres prétendants. Comme j'étais un peu encombrant, j'ai également dû m'exiler. Voilà ! Maintenant, tu devrais y aller si tu veux prendre le dernier bac. Le vieux Charon repart tôt en soirée et ne repasse pas avant le lendemain matin. Tu as besoin d'une obole.

Puis Dipthis s'éloigne et se perd dans la foule des spectres. Quant à vous, vous approchez du Styx et vous n'avez toujours pas d'obole. Rendez-vous au [395](#)

504

Les quatre hommes font demi-tour à votre appel et l'un d'eux vous invite à monter derrière lui. Vous les remerciez de leur gentillesse et vous apprenez qu'ils se rendent à Thèbes, la capitale égyptienne qu'ils espèrent atteindre à la tombée de la nuit. Le voyage est assez inconfortable mais vous êtes trop heureux d'aller vers le nord et, par conséquent, de vous rapprocher ainsi de la Grèce, bien qu'elle soit encore à plusieurs milliers de stades. Vous arrivez juste avant le lever du soleil et vous êtes surpris par l'importance de la cité. L'un des cavaliers vous dit fièrement que chacune des cent portes est suffisamment large pour que deux chars de guerre puissent y passer de front telle est la force et la puissance de la capitale égyptienne. Vous descendez de cheval et vous remerciez une fois de plus les hommes avant d'entrer à pied dans la ville. Rendez-vous au [236](#).

505

Sitôt la porte franchie, vous vous retrouvez au milieu de la forêt d'où partent deux sentiers, vaguement éclairés par la lune. Vous pouvez partir vers la gauche (rendez-vous au [496](#)) ou vers la droite (rendez-vous au [428](#)) mais vous pouvez aussi passer à travers les bois (rendez-vous au [212](#)). Par ailleurs, vous pouvez également revenir du côté des bâtiments, le plus proche étant le grenier dont vous venez justement de vous échapper (rendez-vous au [456](#)).



506 *Dissimulé par un rideau, un homme écrit fébrilement sur un morceau de papyrus.*

L'intérieur du temple est sombre et austère et vous cherchez autour de vous l'endroit où doit se trouver l'oracle lorsqu'un Arabe, vraisemblablement le prêtre, s'avance vers vous.

— Je suis Omar, prêtre d'Amon, commence-t-il. Que veux-tu ?

— Je suis venu consulter l'oracle, répondez-vous.

Il vous conduit alors dans le fond du bâtiment et vous montre une petite pièce dissimulée derrière un rideau où vous apercevez un homme, assis devant un bureau, qui écrit fébrilement sur un morceau de papyrus. Vous avancez précautionneusement jus-

qu'à la table, prenant garde de ne pas marcher sur l'un des nombreux rouleaux qui jonchent déjà le sol. L'homme, lève brusquement la tête et renverse son encre.

— Athéos, tu m'as surpris !

Vous reconnaissez aussitôt Apollon et vous vous confondez en excuses, mais il vous interrompt d'un geste.

— L'immortalité rend nerveux ! Bien, quel est le motif de ta visite ? Ah, oui, c'est vrai, ton crime. Tu dois aller voir les Phy... les, euh Phy...

Il se penche sur le manuscrit et le tourne dans tous les sens pour tenter d'en déchiffrer les caractères.

— Je suis absolument désolé mais je n'arrive plus à me relire. Tu peux essayer ?

Il vous tend le papier sur lequel vous ne voyez qu'un gribouillis informe de lettres et de signes.

— Bon, de toute façon, c'est quelque chose comme « Phydippides » mais je ne me souviens pas exactement. Je sais ce qu'il faut

faire. Va voir Thésée aux Enfers, il saura te dire. Maintenant, je dois faire vite. Désolé.

Sur ces mots, le dieu disparaît ainsi que tous les rouleaux et les manuscrits. Vous quittez le temple, stupéfait. Rendez-vous au [478](#).

507

Il fait encore nuit mais une lueur orangée sur l'horizon annonce déjà l'aube. Encore étendu, vous tournez lentement la tête pour observer les lieux : une plage sablonneuse, surmontée par des falaises escarpées au pied desquelles la marée haute a déposé votre bateau, assez loin du bord de l'eau. Vous frissonnez un peu à la brise fraîche mais vous vous réchauffez rapidement, à mesure que le soleil monte au-dessus de l'horizon. Vous apercevez alors qu'un sentier grimpe le long de la falaise et conduit vers l'intérieur de l'île. Restez-vous près de votre bateau (rendez-vous au [367](#)) ou explorez-vous les lieux (rendez-vous au [77](#))

508

Votre *Feuille d'Aventure* doit ressembler à celle-ci : Force 5 Honneur 24

Protection 11 Honte 14

Vous n'avez pas de points d'Intelligence.

Glaive : Force 3 Casque : Protection 2

Héra : Défavorable Athéna : Défavorable

Notez que vous possédez 5 points de Force au lieu de 4 et 11 points de Protection au lieu de 10 en raison de l'expérience acquise contre le Minotaure. Rendez-vous au [117](#).

509

Pas de pitié pour les mutins ! hurlez-vous en frappant l'homme de votre torche. Aveuglé par la flamme vive, ses cheveux s'embrasent soudain tandis qu'il lutte en vain pour éteindre ce feu qui lui brûle atrocement le visage. Vous détournez le regard lorsqu'il s'écroule enfin, mort. Vous êtes pénalisé de 2 points de Honte et vous vous rendez au [228](#).

510

Vous vous précipitez sur le vieil homme pour l'attaquer avant qu'il ne puisse vous échapper. Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte pour cet acte méprisable. Le vieillard possède 2 points de Force et 9 de Protection. Si vous fuyez, rendez-vous au [453](#) Si vous vous rendez, allez au [98](#) Si vous mourez et que Zeus vous sauve, rendez-vous au [557](#). Si vous Blessez Grièvement l'homme, rendez-vous au [474](#)

511

Vous vous précipitez dans une rue latérale et vous semez rapidement les malandrins maladroits. Vous boitez de votre jambe blessée en Nubie et vous devez vous appuyer contre un mur pour récupérer. A cette heure, les rues commencent à s'animer et les habitants s'activent autour de vous sans vous prêter attention. Vous arrêtez un passant pour lui demander dans quelle ville vous êtes mais, comme il ne comprend pas, vous vous expliquez par gestes. Il parvient enfin à saisir.

— Latopolis, lance-t-il brièvement avant de s'éloigner.

Ce nom ne vous éclaire pas quant au pays dans lequel vous êtes mais, en questionnant d'autres personnes, vous finissez par découvrir que le fleuve est le Nil. Vous en déduisez donc fort pertinemment que vous êtes en Egypte. Vous allez à nouveau vers le port. Rendez-vous au [544](#)

512

Terrorisé, le cœur battant à se rompre, vous regardez le léopard s'approcher lentement de sa démarche souple et coulée, il observe attentivement les alentours de ses yeux verts à peine fendus de la ligne mince de ses prunelles. Il semble poussé par une force invisible et vous réalisez tout à coup qu'il est tout à fait conscient de votre présence. Soudain, il passe à l'attaque et bondit sur vous. Il possède 5 points de Force et 10 de Protection et bénéficie du premier assaut. Comme la chaleur vous a fatigué, vous ne lancez qu'un seul dé. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [376](#). Si vous mourez et que Zeus vous sauve, rendez-vous au [293](#). Si vous fuyez, rendez-vous au [390](#).

513

Thésée vous guide dans les champs ensoleillés, vous nommant au passage les héros que vous croisez.

— Regarde par ici : voici Agamemnon.

Il montre un grand homme robuste en train de parler à un groupe de spectres.

— Il deviendra roi de Mycènes et sera le chef de l'expédition grecque pendant la guerre de Troie, explique votre frère. Aucun glaive ne pourra l'abattre mais sa femme le trahira lorsqu'il reviendra victorieux. Et voilà le plus brave d'entre les Grecs. (Il montre un jeune homme à la merveilleuse beauté assis tristement à l'écart.) Le héros parfait : courageux, fort et beau, fier et impatient d'obéir aux dieux. Quelle tristesse que tu doives mourir si jeune, brave Achille.

Votre frère ne peut que vous présenter quelques-unes de ces gloires futures de la Grèce. Vous apercevez Ménélas et Ulysse, vainqueurs à Troie, et le brave Léonidas, héros des Thermopyles. Vous entendez parler des grandes victoires sur les Perses à Marathon et Salamine, vous vous émerveillez de la sagesse de ces grands philosophes dont la Grèce va s'enorgueillir pendant des



513 *Votre frère vous désigne Agamemnon, trahi par sa femme, et Achille, mort si jeune...*

siècles après leur mort. Vous plaignez Alcibiade, qui promis tant qu'il ne put tenir tous ses engagements et vous vibrez au récit de la vie d'Alexandre... Vous devez pourtant quitter l'Hadès et, vous tournant vers votre frère, vous lui demandez enfin :

— Dis-moi maintenant comment je peux expier ce crime qui pèse sur ma conscience.

- Althéos, je ne vais pas seulement te le dire, je vais te montrer moi-même la tribu qui peut l'aider. Nous allons repartir maintenant.

Vous dites adieu à Dean qui vous explique que, pour conduire votre frère en dehors de l'Hadès, vous devez avancer sans jamais regarder en arrière jusqu'à retrouver la lumière du jour. Ces recommandations à l'esprit, vous vous dirigez vers la rivière du Léthé. Avez-vous mangé la grenade offerte par Markos sur le Styx ? Si oui, rendez-vous au [438](#). Sinon, rendez-vous au [337](#).

514

La vieille femme vous conduit devant une grande ouverture dans le rocher et vous indique d'une main tremblante un tunnel qui s'enfonce dans l'obscurité. Sa voix est peu assurée et elle semble être terrorisée. — Je ne peux pas aller plus loin. Je dois repartir. Elle s'enfuit en courant maladroitement puis, après quelques pas, elle se retourne vers vous en murmurant doucement « Bonne chance ». Puis sa silhouette disparaît et vous n'apercevez bientôt plus que la faible lueur de sa torche qui s'amenuise progressivement pour s'éteindre tout à fait. Vous retrouvant seul dans la grotte, vous attendez un instant que vos yeux s'accoutument au manque de lumière puis, avec une détermination forcée, vous pénétrez dans le tunnel. Rendez-vous au [197](#).

515

La plupart des Athéniens sont de votre côté mais quelques-uns restent encore indécis. Sentant leur hésitation, les marins neutres se joignent aux mutins et un combat confus s'engage alors dans l'entrepont. Vous vous baissez juste à temps pour éviter une lanterne qui s'écrase contre le mur derrière vous et, prenant votre serpe d'une main ferme, vous entrez dans la mêlée. Soustrayez 10 du chiffre obtenu en lançant le dé (y compris les points d'Honneur). Si le résultat est 0, rendez-vous directement au [348](#). Sinon, ce chiffre vous indique le nombre de mutins que vous devez combattre, chacun possédant 4 points de Force et 10 points de Protection ; chacun est armé d'un couteau qui procure 1 point de Force. Si vous mourez et que Zeus vous sauve, rendez-vous au [74](#). S'ils sont tous Grièvement Blessés, rendez-vous au [348](#) Si vous vous rendez, allez au [249](#). Vous ne pouvez pas fuir.

516

Le roi se met à rire d'un air moqueur et ordonne à son interprète de vous emmener. L'homme tente de discuter mais il doit se soumettre et il vous pousse dehors et vous reconduit sans un mot dans votre hutte. Vous tombez épuisé sur le sol et vous dormez longtemps et profondément et, lorsque vous vous réveillez, il est presque midi et vous avez faim. Mais les deux guerriers qui montent la garde à l'entrée ne vous laissent pas quitter votre case. Ce n'est qu'un peu plus tard qu'ils partent chercher de la nourriture. Rendez-vous au [113](#).

517

En cherchant à éviter le coup, vous perdez l'équilibre et vous basculez hors du chariot. Mais vous parvenez cependant à saisir une branche d'arbre qui surplombe la route et à vous y balancer tandis que la carriole poursuit son chemin, le paysan vous lançant des obscénités. Lorsqu'il a disparu, vous sautez à terre puis, haussant les épaules, vous descendez à votre tour la colline. Un peu plus loin, vous découvrez sur le bas-côté un couteau

cassé que vous glissez à votre ceinture. Bientôt, vous arrivez en vue de Thèbes. Rendez-vous au [259](#)

518

Vous êtes pénalisé de 2 points de Honte. Votre guide reste silencieux. Vous le regardez de biais.

— Tu désapprouves ? (Il hausse les épaules.) Allons, qu'est-ce qu'il y a ?

Il s'arrête.

— Pour toi, c'est juste un peu de temps perdu tandis que, pour elle, c'est peut-être la seule distraction qu'elle aura pu avoir de toute l'éternité.

— Elle ne m'a pas remercié !

— Ne fais-tu les choses que pour qu'on t'en remercie? Et même, peut-être n'est-elle pas reconnaissante maintenant, mais dans cent ans ? Deux cents ans ? De toutes façons, comme rien de tout cela n'est vrai...

Vous repartez en silence.

— L'enfer, remarque finalement votre guide, c'est l'absence des autres ! Rendez-vous au [279](#).

519

Les vieillards se retournent.

Veux-tu être purifié ? demande la femme. Vous hochez la tête.

— Je n'ai pas d'autre solution ! Elle sourit.

— Alors viens avec nous.

Ils vous conduisent hors de la tente le long d'un petit chemin et vous font entrer dans une grotte faiblement éclairée. Tous les Phytalides sont là, assis en rond, se tenant par la main, tous vêtus du même gris. Ils lèvent les yeux vers vous quand les vieillards s'intègrent au cercle. Imitant leurs gestes, vous vous accroupissez parmi eux en tenant les mains des deux jeunes personnes qui vous encadrent. L'homme a votre droite sort alors quelques champignons d'un sac et les jette dans un récipient plein d'un liquide brûlant avant de vous le présenter à boire. Rendez-vous au [231](#).

520

Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte pour cet acte indigne d'un héros tel que vous et vous vous rendez au [189](#).

521

Lorsque vous prenez le glaive d'un des hommes, vous voyez passer dans leurs yeux une lueur d'espoir car ils croient que cela vous suffira et que vous épargnerez leur vie. C'est alors que, d'un puissant revers de votre bras armé, vous leur tranchez la tête tandis qu'une femme se met à hurler. Vous êtes pénalisé comme d'habitude de 2 points de Honte pour avoir tué des adversaires qui s'étaient rendus. Le glaive que vous tenez semble soudain plus léger dans votre main et vous savez qu'Héphaïstos lui ayant donné une lame plus forte et un tranchant plus vif, il vous procure maintenant 3 points de Force. Vous pouvez prendre un plastron (2 points de Protection). Vous gagnez 4 points d'Honneur pour votre victoire. Vous retournez au bateau et Orésander, songeur, ordonne à l'équipage de hisser les voiles. Rendez-vous au [10](#).

522

Vous mettez les vêtements de l'homme et son masque. et vous attachez soigneusement les serres de fer à vos pieds avant de vous remettre debout, en équilibre instable. De l'autre côté de la porte, vous découvrez un escalier qui descend jusqu'au sol et



522 *Le chef des hommes-oiseaux est revêtu d'une robe de plumes dorées.*

vous vous rendez alors compte que tout le grenier est construit sur pilotis. La cour est formée de plusieurs bâtiments éparpillés et vous entendez du bruit en provenance du plus grand d'entre eux, une sorte de grange. Vous vous en approchez et vous regardez par un trou de la lourde double porte. La grange est pleine d'hommes-oiseaux. L'un d'eux, vraisemblablement leur chef, est revêtu d'une robe de plumes dorées, le visage dissimulé derrière un masque d'aigle. Vous ouvrez doucement et vous entrez subrepticement à l'intérieur. L'un des hommes vous aperçoit et vous dit quelques mots dans une langue étrangère. Vous lui répondez par une grimace mais les hommes-oiseaux vous encerclent aussitôt d'un air méfiant tandis que leur chef, d'un geste brusque, enlève le masque de votre visage. Il découvre que vous n'êtes pas des leurs et il rejette la tête en arrière en caquetant bizarrement.

— Je m'en doutais, siffle-t-il, l'ennemi est dans nos murs.

Vous devez agir rapidement. Tentez-vous de fuir avant qu'ils ne réagissent (rendez-vous au [394](#)) ou prenez-vous un otage (rendez-vous au [116](#) ?



523

Si vous possédez une obole que vous auriez conservée depuis Troie pendant 6 ans. rendez-vous au [270](#). Sinon, vous perdez 1 point d'Honneur et vous vous rendez au [395](#).

524

Alors que vous rejoignez le fermier pour l'aider à récupérer les rênes, il sent que le moment est venu et il en profite pour vous déséquilibrer. Vous basculez et les roues du lourd chariot vous passent dessus.

525

Vous ressortez du sillage, vos pieds soulevant la poussière du chemin, maudissant ces gens inhospitaliers. Vous êtes rassuré de voir qu'ils ne vous suivent pas. Au loin, vous apercevez une épaisse fumée qui s'élève dans le ciel de l'autre côté de l'île, à proximité de la plage où vous avez laissé votre bateau. Rendez-vous au [350](#)

526

Avant que vous ne puissiez faire un mouvement, vous apercevez une brève lueur à l'intérieur de la caisse. Brusquement, le couvercle se soulève et le mutin jaillit, brandissant une torche. De surprise, vous faites un pas en arrière et l'homme en profite pour bondir hors de la caisse. Vous devez le combattre. Il possède 4 points de Force et 10 points de Protection et sa torche lui procure 2 points de Force. Si vous vous rendez, allez au 249. Si vous mourez et que Zeus vous sauve, rendez-vous au [156](#). Si le marin est Grièvement Blessé, rendez-vous au [94](#).

527

Vous gagnez 5 points d'Honneur pour avoir tué ce saurien. On vous remonte aussitôt à bord et vous débarquez peu de temps après à Hermopolis pour continuer la seconde partie de votre voyage à dos de chameau. Vous restez quelques heures à visiter la ville avant le départ de la caravane et le prêtre, qui semble plus aimable désormais, en profite pour vous dire son angoisse de repartir sur le fleuve, un trajet qu'il doit effectuer au moins quatre fois par an. Rendez-vous au [369](#).

528

Vous bondissez sur vos pieds, prenant les hommes-oiseaux par surprise. Vous échappez-vous mainte liant (rendez-vous au [394](#)) ou prenez-vous un otage (rendez-vous au [338](#)).

529

Vous vous mettez à courir derrière le chariot que vous rattrapez. Vous sautez d'un bond à l'arrière, vous prenez le fermier par surprise et tentez de l'étrangler. Mais il parvient à se libérer et tente de vous faire tomber. Le cheval qui trottait galope maintenant en dévalant la colline, le chariot brinquebalant derrière lui. C'est en fragile équilibre sur cette plate-forme mouvante que vous luttez avec le fermier. Rendez-vous au [454](#).

530

Vous vous retrouvez au sommet de l'escalier, très ému. et vous entamez la descente. Vous avez oublié combien les marches sont raides et vous trébuchez soudain avant de reprendre votre équilibre de justesse. A mi-chemin, vous cherchez votre cuirasse mais, ne la voyant pas là. vous poursuivez en songeant qu'après tout vous l'aviez peut-être laissée un peu plus loin. Mais, lorsque vous atteignez les dernières marches, vous ne l'avez toujours pas retrouvée. Rendez-vous au [433](#).

531

Le chien se précipite, il vous fixe intensément et presque haineusement de son triple regard. Vous devez combattre Cerbère qui possède 4 points de Force et 10 points de Protection. Vous attaquez le premier, et chacune de ses têtes attaque à son tour. Il bénéficie ainsi de trois coups lors du même assaut. Notez que ses trois gueules ne lui donnent pas de points supplémentaires comme dans le cas de plusieurs combattants et que les points d'Honneur dont vous augmentez votre Protection ne servent que contre une seule tête. Il vous suffit de Blesser Cerbère trois fois pour le tuer. Vous ne pouvez pas fuir. Si vous le tuez, rendez-vous au [292](#) mais si vous mourez, Zeus ne vous sauvera pas.

532

Arès apparaît soudain près de vous dans le vacarme épouvantable de milliers de trompettes de guerre. — Salut, Althéos, tueur de Minotaure ! Nouvel objectif: retour à la maison! Recevoir ta récompense ! Hisser les voiles blanches ! Signaler ton succès ! Marquer ces marins froussards ! C'est tout ! Bonne chance !

Le dieu s'évanouit sans laisser aucune trace de son passage. Vous restez dans l'entrepont quelque temps puis l'odeur nauséabonde de renfermé vous pousse à monter. Rendez-vous au [252](#).

533

Vous vous promenez tranquillement sur le rivage en cherchant des troncs d'arbre suffisamment gros lorsque vous vous trouvez soudain entouré par quatre guerriers noirs qui, sautant sur la plage, se ruent vers vous en brandissant de longues lances. Vous devez les combattre. Ils possèdent chacun 5 points de Force et 11 de Protection mais souvenez-vous des règles concernant les adversaires multiples. Leurs sagaies leur procurent 1 point de Force. Vous ne pouvez pas fuir. Si vous vous rendez, allez au [424](#). Si vous mourez et que Zeus vous sauve, rendez-vous au [269](#). Si vous les Blessez Grièvement tous les quatre, rendez-vous au [115](#).

534

Réalisant les dangers de votre voyage, vous priez votre protecteur qu'il vous vienne en aide. Pendant un long moment, c'est le silence complet, puis une voix se met à crier :

— De l'Olympe, nous ne pouvons pas t'aider. Tu dois te débrouiller seul aux Enfers. Vous gagnez 1 point d'Honneur pour votre prière. Rendez-vous au [197](#).

535

Il devient de plus en plus difficile d'avancer, même en vous accrochant aux parois ou en vous aidant des mains par terre. Perdant l'équilibre, vous glissez sur le marbre, incapable de vous ralentir, pour finalement tomber dans le vide sans pouvoir vous retenir à rien, tourbillonnant et gesticulant vainement dans les airs. Rendez-vous au [325](#).

536

Dés que les guerriers sont partis, vous vous glissez hors de votre hutte dans la savane qui entoure le camp. Comme le soir est tombé, il fait beaucoup plus frais que dans la journée et vous avancer rapidement. Personne ne semble avoir remarqué votre absence et aucun guerrier ne vous poursuit. Vous décidez malgré tout de marcher toute la nuit pour être sûr de ne pas vous faire reprendre. Il fait de plus en plus froid et vous commencez à être fatigué mais sans oser encore vous arrêter. Au petit jour, dès que le soleil se dessine sur l'horizon, l'air se réchauffe rapidement et la température devient caniculaire. Vous n'avez pas mangé depuis une journée et vous vous déshydratez rapidement. Vers la gauche, quelques vautours planent lentement. Allez-vous dans cette direction dans l'espoir d'y trouver de l'eau (rendez-vous au [155](#)) ou préférez-vous éviter ces créatures (rendez-vous au [211](#)) ?

537

Le cheval trotte prudemment sur la route inégale et vous devez vous pencher en arrière pour conserver votre assiette. Soudain, des hommes vêtus de plumes et le visage dissimulé par des masques d'oiseaux surgissent des buissons. Vous tirez brutalement sur les rênes pour faire demi-tour mais les hommes-oiseaux poussent d'effroyables cris et l'un d'eux vous décoche un trait de son arc. La flèche se fiche dans le cou du cheval qui se cabre sous la douleur, de la mousse de sang à la bouche, avant de s'effondrer foudroyé. Vous passez par-dessus sa tête et vous atterrissez lourdement sur le sol, assommé. Rendez-vous au [99](#).



538 *Le garde vous désigne du doigt au général Etékon.*

Dans les rues, les gens semblent déprimés et personne n'a l'air de vous reconnaître. Cette fois-ci, vous trouvez facilement le palais dont les toits se détachent sur le ciel nuageux. Confiant, vous frappez aux portes de bronze. Un garde vient ouvrir.

— Qui es-tu à frapper si fort à la maison du deuil ? demande-t-il.

— Je suis Althéos le Vengeur, fils d'Egée, roi d'Athènes.

A ces mots, le garde devient gris et il ferme la porte en hâte. Après un instant, pendant lequel vous êtes trop étonné pour réagir, la porte s'entrouve à nouveau sur le garde qui vous désigne du doigt en discutant fébrilement avec un homme que vous reconnaissez aussitôt pour être le général Etékon. Il vous attire à l'intérieur et les portes de bronze se referment derrière vous.

— Sais-tu ce que tu as fait? demande le général. Lorsque Egée a vu apparaître ton navire avec les voiles noires, il a cru avoir perdu un autre fils et il s'est jeté de la falaise dans la mer.

Vous restez anéanti.

— Donc je suis maintenant roi d'Athènes ? dites-vous après un long silence.

Etékon grogne.

— En droit, oui. Mais, en fait, les Athéniens ne t'accepteront jamais dans de telles circonstances à moins que tu ne sois purifié de ta faute. Comment ? Je ne le sais pas ! Mais j'ai un navire et un équipage tout prêt pour toi. Tu dois partir cette nuit ou je ne répons pas de l'humeur du peuple.

Vous êtes pénalisé de 8 points de Honte pour la mort de votre père. Rendez-vous au [215](#)

539

Vous souvenant du couteau accroché à votre ceinture, vous l'enlevez et vous le jetez au loin. Les Phytalides murmurent leur approbation.

— C'est bien, commente le plus âgé. Pour être guéri de la maladie intérieure, tu dois absolument renier toute violence et toute guerre. Maintenant, bois ! Rendez-vous au [484](#).

540

Vous implorez une place sur le bateau mais le capitaine du navire marchand comprend d'où vous venez à la couleur rose de votre tunique. Une fois encore, vous recevez un coup sur la tête et vous sombrez dans l'inconscience. Mais là, vous vous réveillez au royaume d'Hadés. Sans doute est-ce préférable car vous allez ainsi vous épargner beaucoup de peine.

541

Le second de vos adversaires tombe sur le sol en agonisant mais aucun d'entre eux ne semble malgré tout vouloir se rendre. Vous vous retournez et vous comprenez alors la raison de leur confiance car une dizaine d'indigènes, armés de lances comme les deux autres, viennent de surgir des profondeurs d'une grotte. Vous n'avez d'autre choix que de les suivre après avoir été désarmé. Vous gagnez cependant 4 points d'Honneur pour votre victoire, même relative. Rendez-vous au [110](#).

542

Vous saisissez le vieil homme et vous commencez à le secouer énergiquement. A votre grande surprise, il se transforme en lion et vous le relâchez aussitôt. Le lion profite alors de votre désarroi pour bondir sur vous. Vous devez le combattre. Il possède 6 points de Force et 12 points de Protection et il bénéficie du premier assaut car il vous a surpris. Vous ne pouvez fuir. Si vous

mourez et que Zeus vous sauve, rendez-vous au [557](#). Si vous Blessez le lion, rendez-vous au [310](#).

543

— Althéos. dit l'homme, je sais pourquoi tu es venu. Surpris qu'il vous ait aperçu de si loin, vous restez un instant sans mot dire avant de demander impoliment.

— Qui es-tu, toi ?

Eaque, naturellement, le juge des morts. Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte pour votre ignorance. Vous avancez vers lui tandis qu'il continue à fouetter le spectre qui, comme vous le découvrez bientôt, essaie de réduire des cailloux en poussière. Vos manières deviennent plus formalistes maintenant que vous savez que vous avez affaire à un personnage important. Rendez-vous au [28](#).

544

11 y a six bateaux amarrés sur le rivage lorsque vous arrivez sur le quai et vous avez la chance de trouver presque aussitôt un capitaine qui parle grec et qui vous explique que vous êtes à plus de trente stades au sud de Thèbes, la capitale égyptienne, vers laquelle il part le lendemain. Il vous offre de voyager avec lui et vous acceptez avec gratitude. Vous montez à bord et vous vous endormez sur le pont, heureux de vous reposer enfin. Au matin, lorsque vous vous réveillez, le navire a déjà levé l'ancre. Rendez-vous au [56](#).



545

— En effet, lui répondez-vous sur vos gardes. Qui sont... ces gens?

— Je pensais bien que tu l'ignoraies, dit-il, fier de sa perspicacité. Les hommes-oiseaux sont nos protecteurs. Mon propre fils, je suis heureux de le dire, a été autorisé à les rejoindre. Tiens, prends cela. (Il cherche dans une poche de son manteau et vous tend un épais rouleau.) C'est notre livre sacré. Il te dira tout ce que tu dois savoir. Non, garde-le. Et il s'éloigne rapidement, heureux d'avoir fait une bonne action. Rendez-vous au [179](#).

546

Vous commencez à descendre mais, comme les marches sont très raides, vous faites très attention à ne pas tomber car votre chute serait certainement mortelle. A mi-chemin, vous vous arrêtez pour reprendre la cuirasse que vous aviez laissée en montant. Puis, arrivé en bas, vous jetez un dernier coup d'œil à l'escalier sans fin et vous entrez dans le sombre tunnel. Rendez-vous au [433](#).

547

Lorsque vous vous réveillez, le soleil est déjà haut sur l'horizon. Un peu plus loin sur votre gauche, vous voyez un petit groupe d'enfants qui jouent à la balle près d'un petit ruisseau. Derrière, vous apercevez les toits d'un petit village, à moitié dissimulé dans les arbres. A votre droite, une prairie dans laquelle un berger garde ses blancs moutons. Vous vous levez et, tout en brossant l'herbe de vos habits, vous réfléchissez à ce que vous allez faire. Vous approchez-vous du berger (rendez-vous au [235](#)), vous dirigez-vous vers le groupes de garçons (rendez-vous au [470](#)) ou allez-vous au village (rendez-vous au [399](#))?

— Que veux-tu voir, alors ?

— Conduis-moi à mon frère, ordonnez-vous.

— Quel frère exactement ? demande-t-il.

Surpris, vous répondez :

— Thésée, naturellement !

— Oh, cela aurait pu être un des autres, répond-il d'un air mystérieux.

— Que veux-tu dire ?

— Loin de moi l'idée de colporter des ragots. Parles-en plutôt à ta mère lorsque tu rentreras chez toi. Donc, il s'agit de Thésée.

Il s'éloigne.

— Attends, je ne suis au courant de rien ! dites-vous. Il se retourne.

— Il y a beaucoup de choses que tu ne sais pas. En fait, tes parents ne te l'ont probablement jamais dit mais tu es aussi d'origine douteuse.

Surpris de ces révélations divines, vous vous précipitez derrière votre guide. Le couloir au brouillard tourbillonnant se divise en sept embranchements.

— Bien, dit votre guide, nous voici arrivés au moment crucial et symbolique du choix...

— Que veux-tu dire, symbolique ?

— Oh, rien de tout cela n'est vrai. On ne te l'a pas dit ? Ces notions de vie dans l'au-delà sont périmées. Toujours est-il que

par là se trouvent les courtisans et les employés corrompus, dit-il en montrant l'extrême-gauche. Celui-ci mène aux jouisseurs et aux débauchés. Cet autre conduit aux monarques et souverains héréditaires. Là, les désastres naturels. Celui-ci est en construction ; et je suppose que tu ne veux pas aller dans celui-là : au bout ce sont les Enfers.

— Et celui-ci ? demandez-vous en montrant la dernière issue.

Votre guide fouille dans ses poches et sort un petit calepin vert à la couverture illustrée d'un gros homme.

— Oh. hum, ce sont les princesses crétoises qui, abandonnées par leurs amants, sont mortes adolescentes.

— Il y en a beaucoup ?

— Juste une.

— Qui donc ? demandez-vous.

Mais en posant la question, vous devinez aussitôt la réponse, vous sentant soudain coupable. Allez-vous voir les courtisans corrompus (rendez-vous au [417](#)), les débauchés (rendez-vous au [258](#)), les autocrates (rendez-vous au [248](#)), les désastres naturels (rendez-vous au [573](#)) ou Ariane (rendez-vous au [467](#)) ?

549

Votre tentative de les calmer est vaine et vous réalisez brusquement qu'ils ne vous veulent pas de bien. Attendez-vous (rendez-vous au [299](#)) ou fuyez-vous (rendez-vous au [316](#)) ?

550

Cela fait maintenant près de cinq ans que vous êtes au service de la déesse. Ça n'a pas été une vie désagréable. songez-vous, au contraire, plutôt pleine de plaisirs. Vous avez accompli les cérémonies fidèlement : l'onction du cône par l'intermédiaire



550 *Revêtu des ornements d'Aphrodite, vous êtes conduit au pied du cône sacré.*

duquel on vénère Aphrodite à Paphos, les processions à travers les rues de la cité et les faux combats avec de faux glaives. Aujourd'hui, vous allez être admis à la première étape de la prêtrise et revêtu des vêtements ambrosiaques d'Aphrodite. Le moment venu, le prêtre de la déesse vient vous chercher pour vous conduire en passant devant la chapelle sacrée d'Aphrodite vers le sanctuaire principal où la déesse radieuse est vénérée. Le prêtre vous ordonne de vous agenouiller à côté du cône sacré et vous vous exécutez volontiers. Aphrodite est-elle votre protectrice ? Si oui, rendez-vous au [5](#). Sinon, rendez-vous au [129](#).

551

Tandis que vous marchez vers le nord, la neige commence à tomber et vous vous protégez tant bien que mal en vous enveloppant dans votre manteau. La vingtaine de stades qui vous sépare des Phyalides vous semble ne jamais finir. Vous continuez pourtant votre route au pied des collines mais, à mesure que vous progressez, la chute de neige devient une tempête accompagnée de blizzard. Vous trébuchez, aveuglé, sur le chemin à peine visible, maudissant le sort et le temps lorsque, soudain, vous tombez. Incapable de vous relever, épuisé de froid et de fatigue, vous vous évanouissez dans la congère. Le vent redouble de violence et la neige vous recouvre progressivement d'un épais et confortable manteau blanc.

552

Sans argent et ne connaissant pas l'Egyptien, vous ne parvenez pas à obtenir de quiconque un lit pour la nuit. Obligé de demeurer dans la rue, vous restez éveillé toute la nuit de peur que l'on ne vous tranche la gorge pendant votre sommeil. Vous perdez 1 point d'Honneur pour cette attitude outrageante à l'égard d'un peuple civilisé. Au matin, vous vous rendez au temple où le prêtre vous informe que vous l'accompagnez pour voir l'oracle de l'oasis d'Amon Le dieu, vous affirme-t-il, l'a

ordonné. Acceptez-vous (rendez-vous au [232](#)) ou refusez-vous (rendez-vous au [317](#)) ?

553

Une fois à l'ombre des arbres, vous vous reposez quelque temps car il fait maintenant très chaud. Le paysage semble complètement désertique et vous ne voyez ni oiseaux dans le ciel ni animaux dans cette plaine désolée et brûlée par le soleil. Tout en observant l'horizon à la recherche d'un signe de vie, vous apercevez soudain une mince colonne de fumée qui s'élève doucement de la plage que vous venez de quitter. Bientôt la fumée s'épaissit en formant un nuage noir. Retournez-vous sur la plage (rendez-vous au [350](#)) ou poursuivez-vous à l'intérieur de l'île (rendez-vous au [271](#)) ?

554

Après un long silence, la voix reprend : — Je ne peux pas t'aider au royaume d'Hadès mais souviens-toi bien que celui qui y mange ne peut plus en revenir. Maintenant, poursuis ton chemin. Rendez-vous au [197](#).

555

Vous vous agenouillez en baissant la tête et les pêcheurs acceptent votre soumission. Ils vous dépouillent de vos vêtements et vous jettent alors à l'eau. Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte. Vous vous débattrez dans les vagues puis vous remettez rapidement les vêtements qu'ils vous tendent enfin, semblant tous très amusés de l'épisode. Rendez-vous au [314](#).

556

Vous levez la main dans ce que vous pensez être un geste de conciliation mais cela excite encore plus la colère des indigènes qui se précipitent soudain sur vous et vous reconduisent sans ménagement à la surface en discutant furieusement. Alors que vous courez vers votre embarcation, une lance siffle à vos

oreilles. Vous mettez rapidement le bateau à l'eau et vous poussez sur les rames. Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte pour votre manque d'observation.

Vous décidez de donner votre nom à cette île : Alténésos. Rendez-vous au [214](#).

557

Le dieu suprême prend pitié de votre triste état et vous éloigne de Pharos. Puis il vous soigne et vous annonce que vous devez aller aux Enfers retrouver votre frère Thésée qui vous dira comment expier votre crime. Ensuite, il vous redépose sur l'Ile où vous découvrez, émerveillé, un bateau neuf. Vous offrez des prières à Poséidon puis vous mettez à l'eau votre nouveau navire. Rendez-vous au [254](#).

558

Le monstre aquatique semble se dissoudre dans les eaux du lac. Tout ce qui reste de la créature est une petite plaque de bois flottant à la surface. De la rive, vous étendez le bras au maximum pour la prendre mais, en même temps, vous glissez et vous vous enfoncez doucement dans l'eau. Lorsque vous parvenez finalement à rattraper la plaque, la tête sous l'eau, vous êtes pris de panique et vous commencez à suffoquer. Soudain, au moment où vous sentez ne plus pouvoir tenir très longtemps, vous êtes de retour à Scione. la plaque gravée de lignes sinueuses et symboliques de l'élément liquide toujours entre vos mains. Vous récupérez le nombre de points d'Honneur que vous aviez avant le combat. S'il s'agit de la troisième créature que vous avez combattu et vaincu, rendez-vous au [346](#). Sinon, vous devez vous occuper maintenant du blé (rendez-vous au [44](#)) ou du feu (rendez-vous au [107](#)).

559

Les baies sont bonnes et semblent apporter un regain d'énergie à vos membres fatigués. Vous en prenez deux pleines poignées en prévision du voyage et vous retournez sur la plage pour commencer la construction de la barque. Rendez-vous au [230](#).

560

Vous échappez à la foule qui pousse des cris étouffés derrière vous en vous voyant faire, et vous ouvrez la porte. Tout est allumé à l'intérieur et vous vous trouvez en face d'une femme en robe noire qui vous semble étrangement familière. A côté d'elle se trouve une table basse au pied cassé sur laquelle sont posés une urne de terre fendue par où s'écoule un petit filet d'eau, un bol de blé et un petit brasier où brûle une flamme bleu clair.

— Je suis Arissia, prêtresse de Déméter à Scione. Es-tu un fidèle de la mère de la terre ? Répondez-vous par l'affirmative (rendez-vous au 42) ou niez-vous tout lien avec ce culte (rendez-vous au [108](#))?

561

Le sentier disparaît une fois de plus dans le brouillard et vous marchez lentement, espérant enfin découvrir la voie qui mène à Thésée ou au seigneur Eaque, le juge des morts. Soudain, les nuages de brume se déchirent et vous découvrez une scène terrible. En effet, devant vous se tient Tantale, qui osa découper son propre fils pour le servir aux dieux, à moitié immergé dans une piscine d'eau pure dont la surface lisse et immobile reflète parfaitement son visage. Au-dessus de lui, un arbre miraculeux aux branches basses porte à la fois des pommes, des oranges, des pêches, des raisins et autres fruits. Chaque fois que Tantale veut en saisir un pour apaiser sa faim dévorante, la branche remonte. Dès qu'il croit enfin pouvoir s'en emparer, le fruit glisse entre ses doigts et, s'il se penche pour étancher sa soif, les eaux se retirent devant ses lèvres comme aspirées au fond de la piscine. Lorsqu'il se redresse, les eaux se rassemblent à nouveau pour le

tourmenter encore. Vous observez le pauvre Tantale puis vous repartez rapidement, incapable de supporter plus longtemps cette scène atroce, vers la gauche (rendez-vous au [447](#)) ou vers la droite (rendez-vous au [328](#))?

562

Au dernier moment, le vent tombe brutalement et le courant vous entraîne sur les écueils acérés. L'équipage horrifié reste figé puis, soudain, vous entendez le bruit du bois qui éclate et se déchire sur la roche, troublant le silence paisible comme le gong qui annonce l'arrivée de l'ennemi. De la grève les Troyens assistent impuissants à votre naufrage et vous détournez le regard, peu fier de votre performance. Vous êtes pénalisé de 3 points de Honte. Soudain le navire se disloque et sombre, vous projetant tous à l'eau dans une extraordinaire confusion de corps, de voiles et d'espars. Si Poséidon vous est Défavorable, rendez-vous au [360](#). Sinon, vous parvenez à revenir sur la côte où vous retrouvez votre cousin (rendez-vous au [320](#)).

563

Sans que les hommes vous aient vus, vous pénétrez dans une hutte vide où vous vous accroupissez sur le sol. Bientôt les pêcheurs reviennent, riant et plaisantant, leurs prises à la main. Comme vous ne comprenez pas ce qu'ils disent, vous pensez tout d'abord que c'est à cause de la distance puis vous réalisez qu'ils parlent dans une langue étrangère. Ils discutent quelque temps à proximité de votre cachette avant de s'éloigner vers leur cabanes respectives. Vous soupirez de soulagement en voyant qu'aucun d'eux ne se prépare à entrer dans la cabane où vous êtes. Il fait de plus en plus froid à mesure que le soir tombe et vous commencez à avoir faim. Vos craintes d'être remarqué diminuent et vous vous aventurez hors de la cabane. Essayez-vous de trouver à manger sans vous faire voir (rendez-vous au [452](#)) ou demandez-vous à quelqu'un (rendez-vous au [594](#))?

564

Il n'est pas si extraordinaire que cela d'avoir rencontré un capitaine parlant grec car différents documents d'archivé de l'Antiquité témoignent de l'existence de relations entre le roi Achéen, les Hittites et les Egyptiens. En revanche, il importe pour l'instant que le capitaine ne reconnaisse pas en vous le fils d'un haut dignitaire. Cela peut sans doute s'expliquer par le fait que vous avez été marqué par les tempêtes et le désert au cours de ces sept années. Il est même douteux que votre mère Aethra vous reconnaisse, malgré tout son amour ! Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte pour n'avoir pas prêté attention à votre apparence. Retournez au [544](#).

565

Dans un dernier effort, vous brisez le cou du lion qui s'écroule mort sur le sol de la cage (vous gagnez 4 points d'Honneur) puis, vous retournant vers les Nubiens, vous les appelez d'un air vainqueur. Lorsque la porte de la cage s'ouvre toute grande devant vous, vous vous approchez du roi qui recule d'un pas mais sans paraître outre mesure impressionné. En effet, derrière lui, s'avance la tribu comme pour vous signifier que vous n'auriez pas à combattre seulement le roi mais eux tous. Alors, levant les bras.

il se met à parler et, bien que vous ne compreniez pas sa langue, le sens de son discours est évident. Rendez-vous au [330](#).

566

La lance du champion s'enfonce dans votre cuisse droite et vous vous écroulez, apparemment mort. Mais Zeus ne vous laisse pas mourir si facilement et il redonne la vie à vos entrailles. Vous tentez de sauter sur vos pieds mais votre blessure est trop grave et vous ne pouvez rester debout. Cependant malgré la douleur cuisante, vous arrachez la sagaie et vous la relancez vers votre adversaire et elle retombe sans danger à ses pieds. Tous les Nubiens sont surpris de votre courage et c'est soutenu par deux

guerriers que vous retournez dans votre hutte. Rendez-vous au [190](#).

567

A gauche, le sol est plat et moins glissant et vous avancez par conséquent plus facilement et plus rapidement. Peu de temps après, vous arrivez au bout du tunnel devant un escalier de pierre. Parvenu au pied des marches, assez raides, vous regardez en l'air et vous vous apercevez qu'elles montent à des hauteurs vertigineuses, si loin que vous ne voyez pas où. Il vous faudra faire un grand effort pour en venir à bout. Retournez-vous dans le tunnel en pente (rendez-vous au [433](#)) ou montez-vous l'escalier (rendez-vous au [471](#)).

568

Vous distancez rapidement les trois pêcheurs. Vous vous estimez heureux car d'autres sont sortis de leur cabane, tous armés de couteaux et se lancent à votre poursuite. Leur façon d'accueillir les étrangers n'est pas digne de gens civilisés mais bien celle de barbares brutaux. Vous décidez de retourner à votre bateau et de quitter cette île abominable. Vous remontez au centre de l'île puis vous traversez rapidement la plaine. Une épaisse fumée monte derrière les falaises comme celle d'un incendie de forêt aux chaleurs de l'été. Rendez-vous au [350](#).

569

Vous observez soigneusement l'anneau mais, ne voyant aucun signe particulier, vous le glissez au troisième doigt de votre main gauche. A ce moment précis, vous constatez avec horreur que vous perdez toutes vos forces. Comprenant alors que l'anneau est ensorcelé, vous l'ôtez rapidement et vous le jetez à la mer. Mais il a déjà produit son effet ; vous devez réduire votre Force et votre Protection de 1 point pour le reste de l'aventure. Vous vous éloignez du marchand et, accoudé seul à la lisse, vous contemplez les eaux calmes et bleues. Bientôt, Markos vient vous rejoindre. Rendez-vous au [239](#).

570

Zeus vous communique de l'Olympe une divine inspiration et vous avez soudain l'intuition de la véritable nature de la cérémonie que vous allez subir. Saisissant alors le cône sacré, vous en enfoncez violemment la pointe dans la poitrine du grand prêtre. L'eunuque se met à hurler de douleur tandis que son sang jaillit à gros bouillons de la large blessure. Profitant du désarroi général, vous tentez votre chance et vous vous précipitez hors du temple, de nouveau libre. Lorsque vous vous retournez enfin, vous constatez que vous êtes suivi par une horde d'esclaves sacrés. Vous vous préparez à combattre, mais vous comprenez bientôt que ces hommes se sont également échappés et qu'ils vous considèrent maintenant comme leur chef. Rendez-vous au [84](#).

571

Vous sentez qu'on vous secoue et vous vous débattez. irrité qu'on ne vous laisse pas mourir en paix. Lorsque enfin vous ouvrez les yeux, vous découvrez deux hommes, vêtus de longs manteaux, debout devant vous.

— Tu es Althéos, dit l'un. Nous t'avons attendu. L'autre vous charge sur son épaule et vous commencez à vous évanouir.

— Nous sommes, dit l'autre homme, des Phytalides. Rendez-vous au [172](#).

572

Il reprend finalement sa forme originelle et dit :

— Dis-moi maintenant Althéos lequel des dieux t'a aidé et a conseillé de me capturer. Et pour quelle raison ?

— Vieil homme, répondez-vous, pas de tergiversations. Réponds à mes questions et à ce moment seulement je te relâche.

— Très bien, mais fais vite car cela me déplaît fort d'être ainsi prisonnier.

Demandez-vous au vieil homme de la mer comment vous pouvez rentrer chez vous (rendez-vous au [294](#)), comment expier votre crime (rendez-vous au [483](#)) ou comment trouver de la nourriture sur cette île déserte (rendez-vous au [599](#)) ?

573

— Je croyais que tu avais dit que ce chemin menait aux victimes de désastres naturels, dites-vous étonné.

— Non. ce sont des désastres naturels, réplique

Dean en montrant les spectres qui passent à droite et à gauche. Celui-ci. par exemple... (Il montre de la main un homme qui semble être sur le point de se noyer dans un vaste lac.) Il a tenté de séduire une reine en lui racontant qu'il pouvait influencer les dieux pour qu'ils la favorisent. Certes, il est difficile de comprendre comment la reine a pu croire qu'un mortel pouvait commander aux dieux mais elle était si désireuse de gagner l'immortalité qu'elle aurait cru n'importe qui. Lorsqu'elle a compris ce qu'elle avait fait, elle en fut désespérée. Quant à l'homme, il sent maintenant si bon que les plus belles nymphes ne peuvent se retenir. Mais en vain, car il se noie dans ce même parfum qui le met en valeur. — Cela semble un peu dur comme punition !

Rappelle-toi, Althéos. répond-il, que tout n'est que métaphore.

Rendu perplexe par cette déclaration, vous passez rapidement. Rendez-vous au [279](#).

574

Vous luttez pour échapper au crocodile que le tout puissant Zeus retient et le capitaine vous remonte à bord. Vous êtes trop heureux de vous retrouver, une heure plus tard, au sec à

Hermopolis. Le prêtre semble également ravi d'être loin du bateau et il devient presque bavard pendant votre voyage à dos de chameau. du fleuve à l'oasis. Rendez-vous au [369](#).

575

Les spectres se déplacent légèrement sur votre passage tandis que vous avancez parmi les morts qui attendent de franchir le Styx. Quelques-uns seulement possèdent une obole, qu'ils gardent dans leur bouche, mais beaucoup en sont dépourvus. Vous vous souvenez alors que ces derniers n'ont pas de sépulture et ne peuvent donc traverser. Vous reconnaissez soudain un visage et vous vous frayez un chemin jusqu'à lui. C'est Dipthis, le cynique de Crète, et vous remarquez tristement qu'il n'a pas de pièce non plus.

— Dipthis, Dipthis, appelez-vous pour qu'il se retourne.

Ah, Althéos. ils t'ont eu aussi, n'est-ce pas ? Il s'arrête mais, avant que vous ne puissiez demander qui « ils » sont, il ajoute.

— Mais pourquoi n'as-tu pas d'obole?

— C'est qu'en fait je ne suis pas mort.

— Maintenant que je te vois mieux, je constate effectivement que tu es un peu substantiel.

— Je suis venu pour sauver mon frère Thésée, expliquez-vous, sentant la question sur ses lèvres. Demandez-vous à Dipthis quel mauvais sort l'a conduit ici (rendez-vous au [503](#)) ou avancez-vous vers le passeur (rendez-vous au [442](#))?

576

Vous vous réveillez pour découvrir que votre petit feu s'est communiqué au navire qui est en train de brûler. Fébrilement, vous jetez de l'eau de mer sur les flammes mais vos efforts désespérés se révèlent vains devant l'incendie qui fait rage. Le

navire n'est bientôt plus qu'un tas de cendres et vous pleurez amèrement, à la fois sur votre négligence et sur le sort qui s'acharne contre vous, les dieux semblant ne pas vouloir vous laisser revoir votre mère à Trézène. Chaque fois que vous faites un pas en avant pour vous rapprocher de chez vous, vous reculez de deux pas à cause de quelque infortune ou de la colère d'un dieu. Vous êtes près d'abandonner maintenant, encore à quelque? milliers de stades de Trézène et d'Athènes. Rendez-vous au [256](#).

577

Vous tuez l'indigène et vous emmenez les autres avec l'aide des Nubiens. Sur le chemin du retour, vous avancez plus prudemment en guettant attentivement les pièges éventuels. Les guerriers vous félicitent et, après deux autres expéditions, vous êtes accepté par la tribu qui vous apprend ses techniques de combat. Grâce à cela, votre Force et votre Protection augmentent de 1 point. Vous êtes bientôt l'un des meilleurs guerriers et vous dirigez la chasse ou les raids punitifs contre d'autres tribus. Enfin, vous épousez la fille du roi, oubliant Athènes et Trézène à mesure que les mois passent. Un an plus tard, vous êtes toujours chez les Nubiens. Rendez-vous au [313](#).

578

Juste au moment où vous alliez mourir des mains des deux fermiers du village. Zeus vous enlève dans l'Olympe. Maintenant Indemne, vous êtes à nouveau transporté sur les lieux du combat où les villageois contemplent votre corps inerte. A votre réveil, quatre hommes s'avancent. Rendez-vous au [299](#).

579

Vous passez les deux semaines de votre descente du Nil à visiter l'Égypte. Pendant que le capitaine vend ses peaux, vous avez la possibilité de descendre sur le rivage quelques heures à chaque arrêt. Vous vous extasiez en particulier devant la cité de Thebes aux cent portes, consacrée à Amon. puis vous débarquez bientôt

à Coptos où arrivent gomme, épices et pierres précieuses en provenance d'Arabie et où s'échangent le jade et l'ivoire des Indes lointaines. Le capitaine troque deux peaux contre un sac de jade dont il vous offre un morceau. De Coptos à Memphis, le bateau ne s'arrête pas du tout et le capitaine vous laisse barrer et même effectuer les quelques manœuvres de voiles dans cette longue et monotone étape. Vous naviguez ainsi une semaine au milieu des terres en friche et désertes avant d'arriver devant les pyramides et Memphis. Vous avez à peine le temps d'admirer la majestueuse pyramide de Chéops que vous accostez au port de la deuxième ville d'Egypte. — Nous n'allons pas plus loin, déclare le capitaine, mais comme tu as été bon marin, j'aimerais t'offrir un cadeau.

Il vous montre une peau de lion et une peau de léopard. Prenez-vous la peau de lion (rendez-vous au [492](#)) ou la peau de léopard (rendez-vous au [393](#)) ?

580

Le soldat hésite un instant, regarde par-dessus son épaule et vous fait signe. Apparemment, il désire que vous le suiviez. Allez-vous avec lui (rendez-vous au [160](#)) ou refusez-vous (rendez-vous au [362](#)) ?

581

Vos voiles se gonflent majestueusement et vous doublez aisément l'autre bateau. Votre équipage se moque des rameurs qui peinent. Stimulés par vos lazzis, ils font un dernier effort mais sans parvenir à vous empêcher de passer la ligne d'arrivée le premier. Vous gagnez 5 points d'Honneur pour votre victoire. Vous sautez du bateau et vous levez les bras à l'adresse de la foule qui applaudit à tout rompre en vous couronnant de lauriers. Puis les acclamations cessent et vous partez à la recherche de votre cousin Agnostes. Rendez-vous au [320](#).

582

Le fleuve semble impossible à traverser à gué et vous n'apercevez aucune autre barque d'un côté ou de l'autre. Vous allez devoir nager ou retourner voir Markos et vous entendre avec lui. Si vous choisissez de nager, rendez-vous au [253](#). Si vous acceptez la proposition de Markos, vous perdez 1 point d'Honneur et vous vous rendez au [493](#).

583

Lorsque les deux hommes vous voient sortir votre glaive ils se précipitent sur vous. Ils possèdent chacun 6 points de Force et 12 points de Protection et leur glaive leur procure 1 point de Force. N'oubliez pas le point supplémentaire accordé au premier des deux. Si vous les Blessez tous deux Grièvement, rendez-vous au [499](#). Si vous vous rendez, allez au [299](#) Si vous fuyez, rendez-vous au [397](#). Si vous mourez et que Zeus vous sauve, rendez-vous au [578](#).

584

Le Phénicien sourit et lève très lentement sa main droite. Il n'y a rien. En riant, il vous montre que les deux objets, le jade et l'anneau, sont sous son autre main puis il glisse l'anneau à son doigt et remet le jade dans une poche de sa ceinture. Furieux, vous allez vous accouder sur la lisse où vous restez à contempler les eaux calmes et bleues. Peu après, le marchand vous rejoint. Rendez-vous au [239](#)

585

Juste avant de prendre la parole, le roi fait signe à l'un de ses guerriers qui disparaît alors hors de votre vue. Il revient un instant après, porteur de la peau du lion. Il semble que ce soit là votre récompense. Rendez-vous au [330](#).

586

Une grande vague emporte votre bateau sur les flots écumants où, roulé et secoué par d'autres lames, il est précipité avec d'horribles craquements de toutes ses membrures au creux d'une nouvelle vague. Entouré d'un mur liquide, la mer déchaînée submerge le navire et vous emporte dans ses flots écumants. Vous luttez en vain pour regagner votre esquif. Poséidon punit toujours ceux qui ne l'apaisent pas avant de se risquer en pleine mer.

587

Vous prenez conscience, bien que vous soyez accroupi de dos. des gouttes d'eau qui suintent d'un stalactite à l'entrée de la grotte et tombent sur le sol. Vous clignez des yeux et vous voyez passer une série d'images, chacune ne durant qu'une fraction de seconde : un nuage... les vastes océans... votre propre fœtus... un champ de blé... une fleur... un oiseau planant au-dessus de la montagne... un œil qui s'ouvre et se ferme... un homme et une femme appuyés contre un mur qui regardent la mer et discutent... un corps déposé au tombeau... une vieille femme assise près du feu... une chaîne de montagnes dont les pics se perdent dans les nuages... un récif de corail à l'horizon... Vous comprenez soudain le lien qui existe entre toutes ces choses. Les eaux montent de l'océan dans le ciel, forment des nuages, tombent en pluie sur les hautes montagnes, coulent dans la campagne pour nourrir les moissons et retournent enfin à la mer. Comme le cercle des croyants, ce cercle des mains autour de la grotte, ainsi pour le monde. En chaque fin se trouve le commencement, en chaque mort se lit la renaissance Vous êtes emporté dans un puits de lumière. Un instant terrorisé, vous souriez, et vous acceptez l'échéance, la considérant comme faisant partie de vous. Vous sentez encore que l'on vous prend les mains et, lorsque vous rouvrez les yeux, le cercle des Phytalides vous entoure.

— C'est fini. Je suis à nouveau moi, amis. Le tombeau m'a relâché. Et je vous remercie. Rendez-vous au [432](#).

588

La déesse Athéna vous donne de sages conseils.

— Althéos. ton bateau est réduit en cendres sur la plaze ; tu n'as pas de nourriture et les indizènes de l'île sont hostiles. Ecoute-moi et tu pourra retourner à Trézéne. Cette île est Pharos, la demeure du fameux prophète Protée. Serse-le et pose-lui tes questions car il répondra la vérité. Mais tu dois le piezer et le tenir fermement car il se débattrra et luttera en se transformant en toutes sortes de soses... La déesse vous explique ensuite comment, à midi, le vieil homme émerge de l'océan pour faire la sieste à l'abri d'une grotte. Toujours accompagné de phoques, avant de se coucher. Protée compte son troupeau. Athéna poursuit la description de son piège et disparaît. Vous vous retrouvez allongé sur la plage, couvert d'une peau de phoque comme elle l'a recommandé et. bientôt, le vieil homme sort de l'eau, compte son troupeau, vous y compris, puis il va s'étendre. Vous sautez immédiatement sur vos pieds et vous lui immobilisez les bras. Le vieux prophète ne se laisse pas prendre si facilement et il se transforme en lion rugissant, puis en serpent agile, mais, prévenu, vous le maintenez vigoureusement. Panthère, sanglier sauvage et torrent sont ses transformations suivantes pour vous faire lâcher prise. En vain. Rendez-vous au [572](#).

589

La felouque s'éloigne de la rive et le capitaine vous adresse un signe amical, vous souhaitant bonne chance. Vous patientez sur cette sorte de jetée, formée de quelques planches grossières attachées ensemble, et vous attendez le bateau suivant. Les heures passent et le soleil darde maintenant des rayons obliques. Finalement, un navire arrive et le capitaine, qui parle bien le grec, vous offre de monter à bord. Il doit d'abord remonter le

fleuve et ne redescend pas avant deux jours. Partez-vous quand même avec lui (rendez-vous au [473](#)) ou attendez-vous dans l'espoir qu'un autre bateau passe vers l'aval avant le retour de celui-ci (rendez-vous au [274](#))?

590

Le lion vous donne un violent coup de patte qui vous assomme et vous fait perdre toute notion et toute sensation disparaît dans vos membres. Votre esprit se vide. Lorsque vous revenez à vous, il fait jour. Le soleil est bien au-dessus de l'horizon et le lion est parti. Vous vous préparez une fois de plus à descendre aux Enfers. Rendez-vous au [530](#).

591

Vous êtes depuis près d'un an parmi les Nubiens lorsque vous apprenez que le festival annuel doit se tenir bientôt où toutes les tribus nubiennes de la région viennent des alentours pour rendre hommage au roi. La cérémonie doit avoir lieu cette nuit. Toute la journée, vous préparez l'événement : vous portez deux gros blocs de pierre au centre d'un cercle au milieu du camp pour y construire ensuite une estrade puis creuser une tranchée profonde tout autour du village. Le soir, complètement épuisé, vous appréciez le repos et un bon repas, car le roi a déclaré que, pour la circonstance, les esclaves seraient traités en hommes libres. Vous avez ainsi l'autorisation de regarder défiler les guerriers, chacun porteur d'une torche. Ils forment le cercle et le roi monte sur la plate-forme de pierre. Derrière lui, dans une solide cage d'osier, un lion des montagnes se promène de long en large comme celui qui attend d'être reçu. Soudain, le lion se jette de tout son poids contre les barreaux et brise sa cage. Il se précipite dans la foule, attaque un chef de tribu et s'en éloigne en bondissant gracieusement dans la savane. Dans la confusion qui s'ensuit, vous pensez que le moment est venu de vous libérer et vous vous glissez tranquillement hors du village. Rendez-vous au [191](#).

592

Demander conseil aux dieux pour savoir quelle question poser au vieil homme n'est vraiment pas digne d'un héros. Si les dieux peuvent répondre parfois à ce qui préoccupe les mortels, qu'ils travaillent à la ferme ou combattent sur les sanglants champs de bataille, il n'est pas pour autant souhaitable qu'ils enlèvent toutes les barrières entre humain et divin. Il serait préférable, par conséquent, que vous réfléchissiez par vous-même sans chercher à discuter toujours des décrets de Zeus et de son divin frère. Vous perdez 1 point d'Honneur et vous êtes prévenu. Retournez au [572](#).

593

Vous abaissez le bras en rejetant la lance à votre côté. Les Nubiens ne semblent ni apprécier ni vous être reconnaissants de votre acte de mansuétude. Quatre indigènes s'avancent pour emmener l'homme blessé et, bien qu'il hurle et se débâte sauvagement pour se libérer, ils le maintiennent fermement. Vous les suivez entre les rangs des spectateurs et vous comprenez maintenant la raison de la panique de l'homme. Devant vous se dresse une immense cage d'osier dans laquelle se pavane un lion des montagnes. Les quatre hommes jettent le blessé à l'intérieur et referment rapidement derrière lui. Il ne crie plus, au contraire, il se tait, brusquement paralysé de terreur. Vous comprenez que l'homme aurait préféré mourir de votre main qu'être épargné. Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte mais vous gagnez aussi 4 points d'Honneur pour l'avoir vaincu. Vous détournez le regard avant que le lion ne s'attaque à l'homme impuissant. Rendez-vous au [152](#)



593 *Sous vos yeux horrifiés, le lion se met à dévorer l'homme impuissant.*

594

Vous vous approchez de la hutte la plus proche et vous jetez un regard à l'intérieur : trois hommes sont rassemblés autour d'un feu où bout un chaudron de soupe de poissons et de baies rouges qui dégage un puissant arôme. Montrant la marmite, vous tentez de faire comprendre aux pêcheurs que vous avez faim. Ils comprennent fort bien mais se contentent d'éloigner le chaudron. Puis l'un d'eux tire un petit couteau de sa ceinture et vous fait signe que vous n'êtes pas le bienvenu. Les autres se rapprochent, également menaçants, et vous remarquez en ressortant qu'ils ont tous le couteau à la main. Les attaquez-vous (rendez-vous au [213](#)) ou partez-vous (rendez-vous au [525](#))?

595

Avec une rapide prière aux dieux, vous plongez sous la cataracte dans les eaux écumantes. Le courant vous aspire et vous buvez la tasse. Un des marins du vaisseau égyptien plonge à son tour pour vous sauver mais sans oser s'approcher des forts remous qui vous entraînent maintenant sous la chute. Vous devez prier votre protecteur (en perdant 4 points d'Honneur) ou être noyé. Si vous priez ou si vous êtes sauvé par Zeus, rendez-vous au [288](#).

596

Dès que vous avez frappé le phoque, les eaux s'entrouvrent et Poséidon, maître des océans, apparaît. Dans sa main il tient son trident aigu et des algues couvrent son corps salé. Sans dire un mot, il plonge le trident dans votre poitrine. Zeus ne sauve pas ceux qui offensent son frère.

597

Vous vous placez derrière le rocher et vous commencez à pousser avec Sisyphe. Mais, dès qu'il s'aperçoit que vous vous en chargez, il s'écarte.

— Grand merci, mon ami, dit-il. Je vais pouvoir me reposer.

Le rocher s'alourdit de plus en plus, à moins que ce ne soit vous qui faiblissiez.

— Je serai bientôt de retour, ajoute Sisyphe en disparaissant dans le brouillard malgré vos protestations.

Lentement, vous commencez à lâcher prise et le rocher vous échappe des mains et va dévaler la pente. Vous vous sentez alors obligé de courir derrière pour le remonter jusqu'à l'endroit où vous aviez abandonné, de telle sorte que Sisyphe le retrouve à sa place dès son retour. Mais il ne reviendra jamais.

598

Lorsque vous approchez des portes, deux voleurs surgissent de l'ombre et avancent sur vous d'un air menaçant. Vous cherchez à prendre votre couteau mais vous réalisez que vous l'avez laissé dans le costume de l'homme-oiseau sur le bas-côté de la route. L'un des voleurs menace votre crâne de sa massue et, lorsque vous parez de l'avant-bras, l'autre en profite pour vous frapper dans le dos avec un bâton.

Vous tombez aussitôt assommé. Ils fouillent vos poches, ne trouvent rien et ils s'acharnent sur vous de colère et déception, puis ils vous laissent mourir doucement.

599

— Sage question ! répond Protée. Mais quel besoin d'expier ta faute si tu meurs ici d'inanition à Pharos. Va d'abord au centre de l'île où tu trouveras un buisson de baies rouges et de baies blanches. Ne cueille que les rouges et emporte-les en mer avec toi. C'est tout ce dont tu as besoin pour t'éviter de faiblir.

Le vieil homme ayant parlé ordonne à ses phoques de repartir. Ils se glissent tous dans la mer et vous restez seul. Vous trouvez les baies qui, malgré leur goût aigre, vous nourrissent. Rendez-vous au [230](#).

Lorsque vous arrivez au sommet de la colline, vous pouvez voir qu'il s'agit de fumées d'incendie. Vous vous précipitez vers la ville. Elle a été détruite. Les rues sont vides, hormis les corps de quelques malheureux vieillards gisant sur leur seuil, morts. Plusieurs maisons ont été brûlées et sont maintenant complètement en ruine sous la pluie qui redouble. Vous découvrez, çà et là, des armes brisées aux étranges dessins compliqués. Quelques rats se promènent et fouillent allègrement les décombres. Vous trouvez Passés le prêtre dans les ruines du temple. Laissé pour mort, il respire encore un peu et lève les yeux sur vous sans vous reconnaître.

— Je suis Althéos, prêtre.

Il rit et commence à cracher du sang.

Ainsi donc le héros est de retour. Trop tard cependant pour sauver ta cité... Sa voix faiblit.

— Que s'est-il passé ?

— Un seul peuple peut avoir fait cela... les Troyens ! (Ses yeux commencent à devenir vitreux.) Dieux ! Où êtes-vous donc î

— Ma mère, prêtre ! Où est-elle ?

Mais l'homme est déjà mort Un orage éclate à proximité. Vous vous déshabillez et, debout au milieu des ruines, le torse nu sous la pluie, vous hurlez vers le ciel :

— Le Vagabond est de retour ! Qu'avez-vous à me dire maintenant, immortels ?

Mais les dieux restent silencieux et ne diront plus rien. Vous regardez la ville en ruine et la pluie continue de tomber tandis que les ténèbres vous enveloppent. Vous êtes chez vous.

Et, à quelques milliers de stades à l'est, votre fille attend son heure en aiguisant ses ciseaux.

