

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Défis de l'histoire/3

La Guerre de Troie aura-t-elle lieu?

Herbie Brennan

Falco
Junior

Herbie Brennan

La Guerre de Troie aura-t-elle lieu?

Défis de l'Histoire/3

Traduit de l'anglais par C. Degolf

Illustrations de Dominique Boll



Gallimard Jeunesse

**Graphisme : Aubin Leray Titre original : *Greek Quest* © Herbie Brennan, 2000,
pour le texte © Gallimard Jeunesse, 2000, pour les illustrations © Gallimard
Jeunesse, 2000, pour la traduction française**

IMPORTANT! COMMENCEZ PAR LIRE CECI

Le voyage organisé auquel vous participiez en compagnie de vos parents avait pourtant bien commencé. La Grèce est vraiment un pays accueillant où il y a tellement de choses à voir ! En plus, le ciel y est presque toujours d'un bleu si lumineux !

Mais cela, c'était avant d'arriver au pied du mont Olympe...

Aujourd'hui encore, vous avez peine à croire que tout ce qui vous est arrivé n'était pas le fruit d'un rêve extraordinaire : avez-vous vraiment partagé la vie rude des Spartiates de la Grèce Antique ? Avez-vous réellement participé à la bataille de Marathon ? Avez-vous failli perdre la raison en consultant l'oracle de Delphes ? Enfin, êtes-vous vraiment intervenu dans la guerre de Troie, aux côtés d'Achille, de Ménélas et de bien d'autres héros comme vous l'avait demandé Zeus ?

Vous ne pourrez pas vous contenter de lire ce livre. Il faudra en devenir le Héros.

Pour cela, vous aurez besoin d'un crayon, d'un papier et d'une paire de dés.

Vous devrez également prendre connaissance des règles du jeu.

Peut-être avez-vous déjà vécu une aventure de cette série. Dans ce cas, vous savez déjà ce que vous aurez à faire.

Mais si c'est la première fois que vous avez un tel livre entre les mains, commencez par lire les Règles du Jeu que vous trouverez à la page 11. Si vous connaissez déjà ces règles, tournez la page et lancez-vous sans attendre dans cette nouvelle aventure...

REGLES DU JEU

Voici ce que vous devrez savoir pour sortir vivant de cette aventure.

POINTS DE VIE

Pour savoir de combien de POINTS DE VIE VOUS disposerez au départ, lancez un dé et multipliez par dix le chiffre obtenu. Le total de vos POINTS DE VIE sera donc compris entre 10 et 60. Vous avez le droit de répéter l'opération trois fois et de choisir le meilleur score.

COMBATS

Premier assaut: Chaque fois que vous aurez à mener un combat, il faudra déterminer lequel des deux adversaires lancera le premier assaut. Pour le savoir, lancez un dé. Si vous obtenez 4, 5 ou 6, c'est vous qui attaquerez le premier. Si le dé vous donne 1, 2 ou 3, ce sera votre adversaire qui portera le premier coup.

Coupe portée: Chaque fois que vous tenterez de donner un coup, à mains nues ou avec une arme, vous devrez lancer deux dés. Si vous obtenez 2, 3 ou 4, vous aurez manqué votre coup. Tout autre chiffre indiquera que le coup aura porté. Votre adversaire perdra alors autant de POINTS DE VIE que le total obtenu. Lancez les dés de la même façon pour le compte de votre adversaire. S'il parvient à vous porter un coup, c'est *vous* qui perdrez autant de POINTS DE VIE que le chiffre obtenu.

Armes: Si vous (ou votre adversaire) disposez d'une arme, elle infligera une *blessure supplémentaire* à celui qui recevra le coup. Cette blessure entraînera une perte de points supplémentaires dont le total vous sera indiqué entre parenthèses. Par exemple, si vous découvrez une épée (+5), chaque fois que vous en frapperez un adversaire, celui-ci perdra 5 points de plus que le chiffre donné par les dés.

Munitions : Une arme à feu ne sert à rien si elle n'est pas chargée. Si vous en découvrez une, le nombre de balles qu'elle contient vous sera précisé. Lorsque vous aurez épuisé vos munitions, vous ne pourrez plus infliger de *blessure supplémentaire* avec cette arme.

GUÉRISON

Remèdes: Au cours de vos aventures, vous aurez l'occasion de trouver toutes sortes de remèdes. Lorsque vous en ferez usage, vous bénéficierez de POINTS DE VIE dont le total vous sera indiqué à chaque fois.

Repos: Si vous ne disposez pas de remèdes lorsque vous en aurez besoin, vous pourrez tenter de vous reposer. Il vous sera possible de le faire à tout moment et aussi souvent que vous le souhaiterez. Pour cela, lancez un dé. Si vous obtenez un 5 ou un 6, vous gagnerez autant de POINTS DE VIE. Mais si les dés vous donnent un 3 ou un 4, vous devrez diminuer d'autant le total de vos POINTS DE VIE car vous aurez été attaqué pendant votre sommeil. Enfin, si vous obtenez 1 ou 2, vous aurez pris un peu de repos sans vous faire attaquer, mais votre sommeil aura été si agité que vous ne gagnerez aucun point de vie.

MORT

Lorsque vous n'aurez plus aucun POINT DE VIE, cela voudra dire que vous êtes mort. Vous devrez alors recommencer votre aventure depuis le début. Tout adversaire dont vous aurez réduit les POINTS DE VIE à zéro sera également considéré comme mort.

ARGENT

Si, au cours de votre aventure, il vous arrive de trouver, de gagner ou de voler de l'argent, n'oubliez pas de le noter soigneusement. Il pourra vous être utile pour acheter des objets ou, à l'occasion, pour corrompre quelqu'un.

EXPÉRIENCE

Chaque fois que vous remporterez un combat (ainsi qu'en d'autres occasions qui vous seront indiquées), vous gagnerez 1 Point d'Expérience. Inscrivez-le aussitôt, car un total de 10 Points d'Expérience vous donnera un Point Spécial de Vie. Les Points Spéciaux s'ajoutent à vos POINTS DE VIE ordinaires et, tout comme ces derniers, peuvent être perdus au combat. Mais il existe des différences importantes entre les Points Spéciaux et les POINTS DE VIE ordinaires :

"v* Si vous êtes tué au cours d'une aventure, vous pourrez ajouter vos Points Spéciaux à votre total de POINTS DE VIE lorsque vous ferez une nouvelle tentative.

"v* Lorsque vous lancerez le dé pour calculer vos POINTS DE VIE, VOUS aurez le droit d'ajouter ces Points Spéciaux au total obtenu, même si celui-ci atteint le maximum de 60. Par exemple, si vous avez gagné 6 Points Spéciaux et que le dé vous donne un total de 60, vous bénéficierez en tout de 66 POINTS DE VIE.

N.B. Vos Points Spéciaux vous sont définitivement acquis. Vous pourrez en faire usage dans n'importe quel livre de cette série en les ajoutant à vos POINTS DE VIE ordinaires chaque fois que vous vous lancerez dans une aventure.

LE TOUT POUR LE TOUT

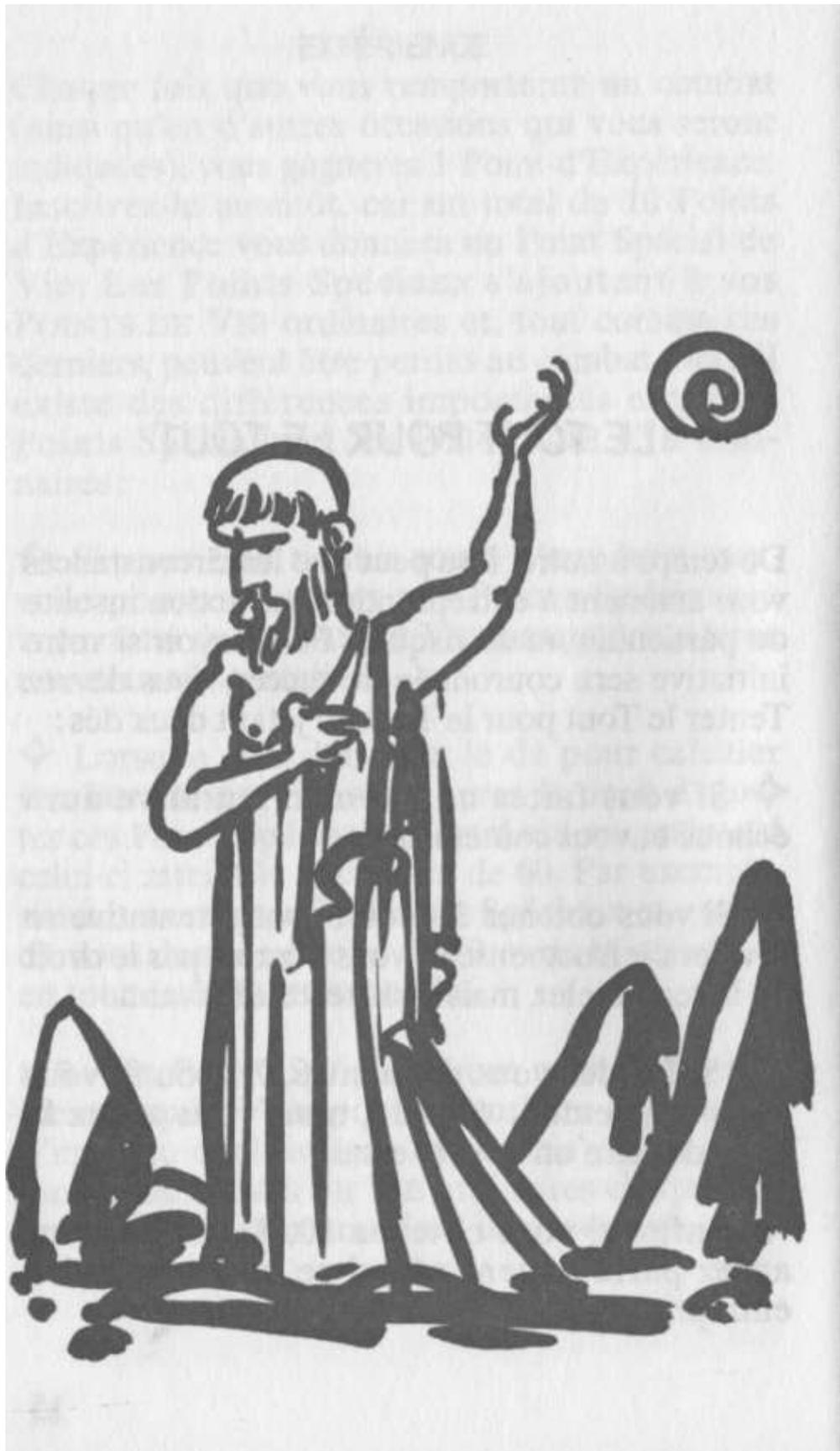
De temps à autre, il se peut que les circonstances vous amènent à entreprendre une action insolite ou particulièrement risquée. Pour savoir si votre initiative sera couronnée de succès, vous devrez Tenter le Tout pour le Tout en jetant deux dés :

Si vous faites un 2, votre tentative aura échoué et vous coûtera la vie.

Si vous obtenez 3, 4 ou 5, votre tentative se révélera infructueuse et vous n'aurez pas le droit de la renouveler, mais vous resterez vivant.

Si les dés vous donnent 6, 7, 8 ou 9, vous aurez également échoué, mais vous aurez le droit de faire un nouvel essai.

Enfin, si vous obtenez 10, 11 ou 12, vous aurez parfaitement réussi ce que vous aviez entrepris.



L'air assuré, votre guide tend la main vers le ciel assombri de lourds nuages noirs :

- Ne vous faites aucun souci, mes amis, dit-elle. Si l'on en croit Homère, il n'y a jamais eu la moindre tempête sur le mont Olympe.

Mais sans doute la météorologie n'était-elle pas la meilleure spécialité d'Homère, car au même moment un éclair illumine la plaine environnante, suivi d'un effroyable grondement de tonnerre, alors que des trombes d'eau s'abattent sur vous.

- Ne vous éloignez pas ! Restons ensemble, hurle-t-elle désespérément en vous voyant vous précipiter dans toutes les directions à la recherche d'un abri.

Sans lui prêter la moindre attention, vous courez vers un rocher en surplomb, bien décidé à vous protéger du désastre ambiant. Mais trempé jusqu'aux os, aveuglé par les rafales de pluie, c'est au jugé que vous vous dirigez. Et bientôt vous n'avez plus la moindre idée de l'endroit où vous vous trouvez.

C'est alors que la tempête cesse aussi soudainement qu'elle avait commencé. Les nuages s'éloignent, le soleil apparaît. Et il est si brûlant qu'une légère vapeur s'élève de vos vêtements qui sont bientôt complètement secs. Au comble de l'étonnement, vous regardez autour de vous pour constater que vous êtes au centre d'une petite aire sableuse, cernée d'une muraille de rochers de plus de six mètres de haut. Et si, à l'évidence, vous avez pu arriver jusqu'à ce lieu, vous ne distinguez pas la moindre issue qui pourrait vous permettre d'en sortir !

Néanmoins, vous vous mettez à longer l'étrange barrière à la recherche d'un passage. Mais vous ne faites que quelques pas avant de sursauter violemment. Non loin de vous, nonchalamment assis sur un petit rocher, se trouve un vieil homme à longue barbe et à l'accoutrement des plus bizarres :

chaussé de curieuses sandales de cuir, il est en effet vêtu d'une longue tunique blanche, alors que sur ses longs cheveux aussi blancs que sa barbe est posée une couronne de laurier. S'il donne l'impression de s'être échappé de l'asile de fous le plus proche, il doit certainement savoir comment quitter les lieux.

- Vous parlez français ? lui demandez-vous poliment, ne connaissant pas un traître mot de grec.

- Français, anglais, breton, allemand, italien, grec - ancien et moderne -, flamand, latin, corse, mandarin, hindi, quelques mots de sanskrit seulement, je dois l'avouer... entre autres, vous répond-il en fronçant les sourcils.

- Le français ira très bien, dites-vous rapidement craignant qu'il ne reprenne sa liste. Je me demandais si vous pourriez m'indiquer le moyen de sortir d'ici. Car, voyez-vous, je fais partie d'un voyage organisé qui visite votre merveilleux pays, et c'est vraiment par hasard que je suis arrivé jusque-là.

- Pas du tout, sourit-il malicieusement. Tu es là parce que je l'ai voulu. Le hasard n'a rien à voir là-dedans. Mon nom est Zeus, ajoute-t-il en vous tendant la main. Et j'aimerais que tu fasses un petit travail pour moi.

Zeus? Zeus, le dieu? Autrement dit la version grecque des *Napoléon* qui peuplent les asiles d'aliénés de votre pays. Manifestement cet individu n'a pas toute sa tête. Alors qu'allez-vous faire? Vous pouvez prendre avec humour ce qu'il vient de vous dire au [159](#), ou l'ignorer et essayer de vous débrouiller tout seul au [110](#). Mais si, comme lui, le soleil vous a fait perdre le sens des réalités, vous pouvez *accepter* ce qu'il vient de vous proposer au [55](#).

2

- On n'a pas le même âge, gamin, lancez-vous au jeune et agressif garnement.

Et, lui tournant le dos, vous commencez à vous éloigner.

- Tu comptes aller loin comme ça ? tonne alors une voix.

D'un bond vous faites demi-tour, pour rencontrer le regard glacial d'un homme à la haute stature et au visage buriné.

- Qui êtes-vous ? réussissez-vous à marmonner.

- Je suis le *paidonomos*, répond-il. C'est moi qui suis chargé, à Sparte, de l'éducation des enfants dès l'âge de sept ans jusqu'à ce qu'ils soient devenus des adultes accomplis. A présent, et bien qu'à ton accent je devine avoir affaire à un quelconque barbare, ne commets surtout pas l'erreur de ne pas prendre au sérieux le défi que vient de te lancer ce jeune homme.

- Vous voulez dire que je dois me battre avec cet enfant ? articulez-vous, incrédule.

- C'est exactement ce que je veux dire. A Sparte, personne ne refuse un combat.

- Même pas un ba... ba... barbare, ajoute votre petit ennemi d'une voix moqueuse.

- Mais je ne peux quand même pas me battre contre quelqu'un d'aussi jeune, protestez-vous.

- Suffit, aboie le *paidonomos*. Bats-toi contre lui... ou alors, contre moi !

Pour un choix, c'est un choix! Le *païdor\omoe* a tout a fait l'air de pouvoir vous avaler tout cru, agrémenté *de* ketchup, *a* son petit déjeuner; ce qu'il fera probablement si vous décidez de vous

mesurer à lui au [117](#). Mais vous pouvez tenter de réduire le gamin en miettes au [158](#).

3

- Faux ! hurle l'homme en vous poursuivant de ses imprécations tandis que vous battez en retraite vers le [61](#).

...Où vous pouvez choisir une nouvelle destination sur votre plan.

4

- Te voilà arrivée, dites-vous en déposant la statuette aux pieds de la statue. Pas mal la déesse, ajoutez-vous en hochant la tête en direction de Zeus.

- Aphrodite, déesse de l'amour et de la beauté, sourit Zeus, rêveur. J'ai toujours eu un petit faible pour elle... Surtout n'en dis rien à Héra! ajoute-t-il, inquiet.

- Motus et bouche cousue ! lui répondez-vous avec assurance. Et maintenant, je suis prêt pour ma mission.

- Peut-être bien que oui, peut-être bien que non, réplique Zeus l'air dubitatif. C'est à l'oracle d'en décider.

- L'oracle ? Quel oracle ? demandez-vous.

- L'oracle de Delphes, bien sûr ! s'exclame-t-il en vous regardant comme si vous étiez à moitié idiot. Lui seul pourra te dire si tu es effectivement prêt ; et peut-être te donner quelques renseignements de la plus haute importance.

- Mais je ne sais pas comment aller à Delphes...

- Venant de ta part, le contraire m'aurait étonné, marmonne Zeus d'une voix lasse.

L'air résigné, il claque des doigts, ce qui a pour effet de vous envelopper dans une épaisse brume.

Et de vous expédier directement au [142](#) par la même occasion.

5

Furieux, vous sortez du temple, glissez sur une offrande laissée là par un pèlerin, tombez sur la tête, vous fracassez le crâne, et mourez lentement tandis que votre cervelle s'écoule sur les dalles du sol.

Ce qui vous laisse toute latitude pour aller faire une *offrande* au [13](#).

6

- Arrête ! arrête ! vous supplie l'homme en se protégeant la tête des deux bras. Je répondrai à toutes tes questions. Que veux-tu savoir ?

- Tout simplement où se trouve Sparte.

- Voilà Sparte, dit-il en tendant la main en direction des cinq villages maigrichons.

- Mais ça n'est pas une ville ! vous exclamez-vous.

- Le mieux pour toi est de l'imaginer, vous répond-il d'une voix catégorique.

Puis, fouillant dans sa tunique, il en sort une sorte de parchemin.

- Prends ceci, dit-il. Tu en auras certainement besoin. Même quand ils se battent bien, les barbares ont toujours besoin de savoir le pourquoi du comment.

Vous déroulez le parchemin. Sur lequel est dessiné un plan.

Ça c'est une chance! A présent, en route pour cette caricature *de* ville et, arrivé au [61](#), choisissez une destination sur le plan.

Lorsque vous arrivez à Athènes, l'après-midi du jour suivant, c'est pour apprendre que Darius a établi une tête de pont dans la plaine de Marathon, et que le général Miltiade a déjà quitté la ville à la tête de ses troupes pour aller le combattre. Ce qui vous fait encore une bonne quarantaine de kilomètres à parcourir ! Vous vous hâtez donc vers le lieu où la bataille va avoir lieu, en espérant qu'il ne vous arrivera rien de fâcheux. Vos pieds vous font horriblement souffrir, et il n'y a pas un muscle de votre corps qui ne vous fasse grimacer de douleur. Au diable les Grecs et les Perses ! Que vous importe qui des uns ou des autres remportera la victoire ! Mais un ami est un ami. Et vous n'êtes pas arrivé jusqu'ici pour faire demi-tour au dernier moment. Aussi, quand ayant enfin rejoint l'armée athénienne vous voyez le général Miltiade venir à votre rencontre, vous oubliez tous vos tracas pour lui prêter la plus grande attention.

Le général est un homme de petite taille à l'allure nerveuse et à la mine renfrognée. Parvenu à votre hauteur, il vous regarde de bas en haut avant de vous lancer d'une voix méprisante : - Si les Spartiates n'ont pas jugé bon de venir à notre aide, voilà au moins un barbare qui va nous apprendre bien des choses à propos des tactiques militaires ! Car la tactique n'a aucun secret pour toi, n'est-ce pas ? En toute autre circonstance, voilà une question qui vous aurait plongé dans le plus grand embarras. Il faut bien avouer que tout ce qui touche de près ou de loin au domaine militaire vous est parfaitement étranger. Mais en ce qui concerne la bataille qui va se dérouler sous vos yeux, vous en savez beaucoup plus que quiconque présent autour de vous. Car vous n'avez pas oublié de consulter, dans votre *Brève histoire*, l'article intitulé « Bataille de marathon », et vous savez donc parfaitement comment le général Miltiade a pu vaincre les Perses qui, pourtant, lui étaient bien supérieurs en nombre. Aussi, c'est sans hésiter un instant que vous lui répondez :

- C'est exact. Et si vous voulez suivre mon conseil, vous allez disposer vos soldats les plus forts sur les ailes droite et gauche de

vosre corps d'armée, lequel chargera le plus rapidement possible au lieu d'adopter la lenteur habituelle de la phalange. Ainsi je vous garantis que vous remporterez la victoire avec le moins de pertes possible.

- Incroyable, murmure le général. Tu es vraiment très fort, barbare ! En chargeant comme tu l'as dit, nous serons sur les Perses avant même que leurs archers n'aient eu le temps de bander leurs arcs. Et pendant qu'ils essaieront de nous repousser, nos deux ailes se refermeront sur eux. Par Zeus, c'est comme cela que nous allons faire ! Barbare, tu vas rester ici et tu vas nous regarder gagner la guerre. Tu as l'air bien trop fatigué pour te battre avec nous.

Tournant les talons, il se dirige vers ses troupes qui, sous ses ordres, se mettent bientôt en ordre de bataille. Quant à vous, suivant avec reconnaissance le conseil du général, vous vous allongez confortablement dans l'herbe grasse d'une petite hauteur dominant la plaine. En poussant des hurlements, le centre de l'armée grecque s'est précipité sur les Perses qui, pris par surprise comme il l'était décrit dans votre *Brève histoire*, n'ont pas même le temps d'envoyer une seule flèche sur leurs ennemis. La mêlée devient vite confuse mais bientôt les Perses, supérieurs en nombre, repoussent l'armée grecque. Le piège se referme alors : les deux ailes athéniennes fondent sur les Perses qui, pris de panique, s'enfuient comme ils peuvent pour sauver leur vie. La débâcle est totale. Le glaive en main, couvert de poussière, le général Miltiade revient vers vous.

- Félicitations ! barbare, dit-il, un grand sourire éclairant son visage. Ton plan a marché à merveille. Tiens, accepte ceci en remerciement de l'aide que tu nous a apportée.

Prenant des mains d'un esclave qui le suivait une coupe ornée de pierres précieuses, il vous la tend en disant :

- Prends cette coupe à sacrifice. Sans doute te sera-t-elle utile un jour ou l'autre.



Puis, se tournant vers Pheidippides, il ajoute :

- A présent que tu es reposé, tu vas courir jusqu'à Athènes pour annoncer notre victoire.

- Non, attends ! criez-vous, pris d'une soudaine frayeur.

Mais c'est trop tard: Pheidippides s'est déjà élancé sur le chemin menant à Athènes.

- Quelque chose ne va pas, barbare? vous demande le général avec étonnement.

- Non, non, répondez-vous avec tristesse. Je voulais seulement lui dire adieu.

- Ne t'inquiète pas, tu auras certainement l'occasion de le revoir à Athènes.

Mais vous savez que vous ne le reverrez jamais. Car comme il l'est raconté dans la *Brève histoire*, le pauvre Pheidippides va courir jusqu'à Athènes. Plus de quarante kilomètres ! Et il sera tellement épuisé en y arrivant qu'il aura juste la force d'annoncer la bonne nouvelle avant de s'effondrer, mort. Un événement qui

est toujours commémoré de vos jours grâce à cette course appelée justement le « marathon ». Chassant vos tristes pensées, vous vous tournez vers le général :

- A présent, je dois vous quitter.

- Tu retournes à Sparte, je suppose, dit le général avec un petit sourire de connivence. Tes élèves te manquent certainement beaucoup.

A l'évidence, il s'est renseigné sur ce que vous faisiez quand Pheidippides vous a rencontré.

- Quelque chose comme ça, lui répondez-vous bien que vous n'avez pas la moindre intention de vous retrouver face à ces gamins sanguinaires.

Néanmoins, après lui avoir dit au revoir, vous vous éloignez dans la direction de Sparte.

Un bien long chemin semé d'embûches, au cours duquel vous devrez vous méfier aussi bien des brigands que des redoutables sangliers ou des ours noirs. Et qui sait si, au bout de ce chemin, vous n'allez pas mourir de fatigue comme le pauvre Pheidippides. Lancez un dé. Si vous faites : 1. Vous tombez dans une embuscade tendue par des brigands. Lancez à nouveau le dé pour savoir combien ils sont. Chacun d'eux possède **20 POINTS DE VIE** et est armé d'une épée (+2). Si vous ne survivez pas à ce combat, rendez-vous directement au **13**. Si vous êtes vainqueur, vous allez trouver, sur chacun de vos adversaires, une *Potion de Guérison*: pour chaque Potion, lancez deux dés, et ajoutez le total obtenu à vos **POINTS DE VIE**. Vous trouvez également un flacon scellé renfermant le redoutable Feu grec qui, lorsque vous déciderez de l'utiliser, tuera n'importe lequel de vos ennemis. Mais attention, vous ne pourrez le faire qu'une seule fois. A présent, rendez-vous sans tarder au **61**, et choisissez une nouvelle destination sur votre plan.

2. Pas de chance, vous voilà une fois de plus nez à nez avec un sanglier! *Comme* celui que vous avez déjà rencontré, celui-ci possède 20 POINTS DE VIE, et vous devez vous méfier de ses défenses (+5). S'il vous tue: au **13**! Mais si vous êtes vainqueur, vous en profitez pour faire de nouveau un excellent repas qui vous fera regagner autant de POINTS *DE* VIE que le total obtenu en lançant deux dés. Rassasié, vous pourrez ensuite rejoindre le 61 pour choisir une nouvelle destination.

3. L'ours noir qui vous fait face n'a pas l'air de très bonne humeur! Cette espèce de brute possède 50 POINTS *DE* VIE, et vous avez tout intérêt à ne pas vous mettre à portée de sa puissante mâchoire, et de ses griffes (+5). S'il vous tue, une seule alternative: le **13**. Si vous sortez vivant de cet affrontement, rendez-vous tant bien que mal au **61** pour choisir une nouvelle destination.

4. Sans doute êtes-vous arrivé à bon port, mais dans quel état! Épuisé, exsangue, vous vous effondrez dans la poussière *comme* ce pauvre Pheidippides que vous allez d'ailleurs rejoindre sans tarder au **13**.

5 ou 6. Rien de bien intéressant ne vous arrive sur le chemin menant à Sparte. Il faut même avouer que vous vous ennuyez quelque peu. Et c'est avec plaisir que, de retour au **61**, vous choisissez une nouvelle destination sur votre plan.

8

- Exact ! Tu viens de doubler ta mise ! s'exclame le colosse en vous tendant deux drachmes. A présent, tu peux passer, ajoute-t-il. Sur ces mots il fait un pas de côté, ce qui vous permet enfin de pénétrer dans le petit bâtiment.

Vous vous trouvez apparemment dans les bains publics de Sparte, à en juger par le vaste bassin qui vous fait face et le nombre de gens totalement nus qui sont présents.

- Viens nous rejoindre ! vous dit aimablement une voix.

Pas de doute, les Spartiates ne font pas grand cas de s'exhiber ainsi sans le moindre vêtement. Mais en est-il de même pour vous? Si oui, vous vous déshabillez rapidement avant de *plonger* dans le bassin au [45](#). Dans le cas contraire, vous essayez de quitter les lieux sans attirer l'attention. Rendez-vous alors au [21](#).

9

- Re-bonjour ! s'exclame joyeusement une voix familière.

Avec prudence vous ouvrez lentement les yeux, pour constater que vous vous trouvez dans un vaste hall nimbé d'une lueur dorée, et plus exactement à l'extrémité d'une colonnade vert émeraude. L'ensemble fait un peu kitsch, il faut bien l'avouer; mais ce qui attire le plus votre attention est un trône des plus massifs, vous faisant face à l'autre extrémité de la colonnade, et qui paraît avoir été taillé dans un seul et énorme diamant. Un trône sur lequel est nonchalamment assis votre vieil ami Zeus, revêtu d'une longue robe tissée de fils d'or et d'argent, le front toujours ceint d'une couronne de laurier. Et, pour dire la vérité, il est beaucoup plus impressionnant que lors de votre dernière rencontre. D'un geste de la main, il vous fait signe de vous approcher.

- Bien joué ! vous dit-il d'une voix de tonnerre. Pour être franc, je ne pensais pas que tu sortirais victorieux de toutes ces épreuves. Tous ceux que j'ai amenés dans mon temps ont échoué et sont morts. Et maintenant, es-tu prêt à te lancer dans la plus grande des aventures ?

- Ben... c'est à dire que... commencez-vous à marmonner.

- Parfait mon garçon, vous coupe-t-il. Mais peut-être aimerais-tu prendre ce problème dès son tout début ? Néanmoins, je comprendrais parfaitement que tu meures d'impatience de te retrouver en pleine guerre de Troie.

A vous de choisir. Si vous désirez en savoir un peu plus sur ce qui vous attend - à vos risques et périls -, rendez-vous au [102](#). Mais

si vous préférez vous lancer sans attendre dans la mêlée, rendez-vous au [132](#).

10

Vous approchez d'un escarpement rocheux, dans lequel s'ouvre l'entrée d'une grotte à demi cachée par des broussailles.

Vous pouvez poursuivre votre chemin vers le sud (rendez-vous au [42](#)), vers le nord-est (rendez-vous au [64](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [50](#)), ou vers le nord-ouest (rendez-vous au [33](#)). Mais si vous vous sentez plein d'une énergie débordante, vous pouvez pénétrer dans la grotte au [16](#).

11

- D'accord, d'accord, maugréz-vous, tout en vous déshabillant le plus lentement possible.

- Alors dans la source ! hurle la Pythie au comble de l'excitation en sautant dans l'eau glacée. Prenant une profonde inspiration, vous fermez les yeux et sautez à votre tour.

Le choc est tel que, l'espace d'un instant, vous avez l'impression d'être de retour à Sparte. Mais par bonheur, plus exaltée que stupide, la Pythie n'insiste pas trop longtemps, et vous êtes bien vite de retour sur la rive.

- Remettez vos vêtements, vous dit-elle. Je dois maintenant aller boire quelques gorgées d'une eau sacrée, je vous rejoindrai au temple.

Ce qui vous laisse le temps de reprendre votre souffle et de déguster votre *pélanos*. Lorsque vous êtes enfin de retour au temple, elle vous a précédé et vous attend à la porte, l'air plus sauvage que jamais.

- Suis-nous, dit le prêtre, en pénétrant dans l'édifice.

Vous traversez un grand hall, passez une petite porte, puis vous vous retrouvez au sommet d'un escalier aux marches de pierre s'enfonçant dans une profonde et sombre caverne.

- Ne traîne pas ! Ne traîne pas ! hurle la Pythie d'une voix stridente. Le dieu va me parler !

Vous les suivez au bas de l'escalier. Le lieu est lugubre, le sol fissuré de crevasses d'où s'échappent de légères fumerolles. Au centre de la caverne, sur une crevasse plus importante que les autres, est installé un trépied vers lequel la Pythie se dirige. S'étant installée dessus, elle porte à sa bouche une poignée de feuilles de laurier qu'elle commence à mâchouiller.

- Mais c'est du poison ! vous exclamez-vous en proie à un début de panique.

- Probablement, murmure le prêtre. Je me suis souvent demandé comment elle pouvait résister à cela. Mais tu n'as encore rien vu, ajoute-t-il.

A peine vient-il de prononcer ces mots que, dans un sifflement aigu, une épaisse colonne de fumée volcanique surgit de la crevasse.

- Ne respire plus ! chuchote le prêtre.

Mais vous a-t-il *prévenu à temps*? Lancez un dé: si vous faites 1, 2 ou 3, rendez-vous au [23](#); pour 4,5 ou 6, rendez-vous au [50](#).



Prudemment, vous vous approchez de l'endroit d'où proviennent les voix. Bien qu'il vous soit encore impossible de voir qui parle ainsi, il vous est à présent possible de comprendre la conversation.

- C'est moi, prononce une voix féminine.

- Toi ? répond une autre voix, féminine également. Avec ce nez qui pourrait faire de l'ombre au mont Olympe ?

- Vous êtes bien amusantes toutes les deux intervient une troisième voix, j'ai vu bien des centaures marcher d'une façon plus élégante que vous !

- Redis une chose pareille, hurle la première voix, et je te jure que mon mari t'expédiera un éclair qui te transformera en tas de cendres !

- Ce vieil idiot qui ne serait même pas capable de créer la moindre petite averse ?...

De venimeuses gentillesses qui se poursuivent ainsi pendant un long moment, alors que vous vous dissimulez comme vous le pouvez derrière le tronc d'un arbre.

- Ça suffit ! dit enfin l'une des femmes. Il est évident que nous ne nous mettrons jamais d'accord. Et si nous posions la question à quelqu'un ? Ce jeune et beau berger que nous avons aperçu tout à l'heure, par exemple ?

- Quelle excellente idée ! s'exclament en chœur les deux autres voix.

- J'en étais sûr... soupire alors quelqu'un dans votre dos.

Surpris, vous vous retournez, le cœur battant, pour vous retrouver face à un jeune homme d'une beauté remarquable,

nonchalamment appuyé sur une crosse de berger. Vous fixant de ses grands yeux sombres, il vous demande d'un ton plein d'espoir :

- Tu me donnerais peut-être un petit coup de main?

Si vous *décidez de l'aider* - à quoi exactement? -, rendez-vous au [36](#). Mais vous pouvez tout aussi bien lui dire de ne plus effrayer ainsi d'innocents aventuriers (rendez-vous au [56](#)) ou, sans lui prêter la moindre attention, vous pouvez vous éloigner dans la direction de l'ouest (rendez-vous au [153](#)).

13

Allons bon : une fois de plus vous avez dû vous prendre pour un de ces dieux, demi-dieux ou héros de la Grèce antique, poursuivi par un funeste destin ! A moins que ce ne soit la naïveté ou le résultat d'un mauvais choix... Des plaies, des bosses, des lamentations, voilà tout ce que l'on connaît de vous, ici, au **13**. Néanmoins, rassurez-vous, nous allons bien nous occuper de vous, et vous remettre rapidement sur pied. Ce qui va bientôt vous permettre de relancer les dés pour obtenir un nouveau total de POINTS DE VIE, afin de pouvoir reprendre cette aventure dès son début, non sans avoir oublié les raisons qui vous ont précipité ici - l'expérience, en quelque sorte. En attendant, vous pouvez toujours aller consulter le glossaire de votre *Brève histoire* à la page **153**.

14

- Eh bien, si telle est la coutume, croyez que je suis flatté d'être votre nouveau *paidonomos*, dites-vous de votre air le plus humble, quoique je sois certain de ne pas posséder le dixième, que dis-je, le centième des qualités de votre aimé et regretté maître. Néanmoins vous pouvez être sûrs que je ferai de mon mieux pour éduquer la jeunesse Spartiate et que...

Vous auriez pu continuer à pontifier ainsi pendant longtemps, si vous n'aviez été interrompu par un maigre jeune homme au

visage blafard qui, fendant la foule, s'approche de vous. Au bord de l'apoplexie, ouvrant et fermant la bouche comme un poisson hors de l'eau, les yeux cernés comme s'il n'avait pas dormi depuis des jours et des jours, il vous fixe d'un air hagard en essayant de reprendre son souffle. Enfin, après un long moment, il réussit à articuler :

- C'est toi le *paidonomos* ?

- On dirait bien, lui répondez-vous, quoique je sois nouveau dans la profession.

- Je m'appelle Pheidippides, dit-il.

Ce qui ne vous apprend pas grand-chose, mais fait naître des murmures respectueux dans la foule.

- Le plus célèbre des athlètes, *paidonomos*, vous murmure à l'oreille un jeune garçon à vos côtés. Médaille d'or aux derniers Jeux olympiques.

- Et que puis-je faire pour toi, Pheidippides ? lui demandez-vous quelque peu impressionné.

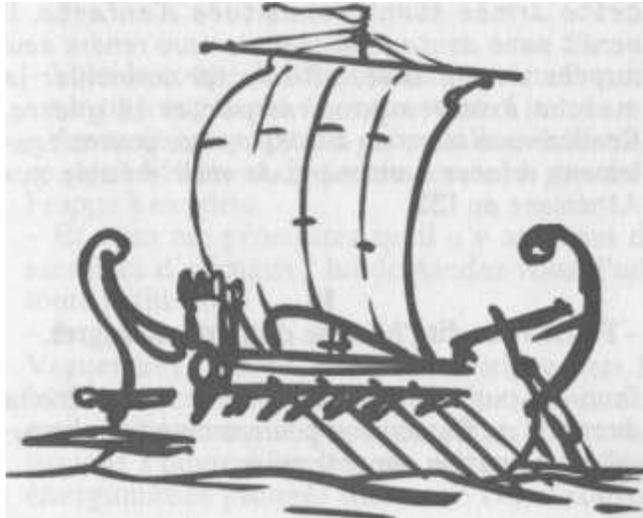
- Message du général Miltiade, dit-il en claquant les talons. Tu te souviens de cette histoire avec les Perses, il y a quelques années ?

L'air interdit, vous le fixez, la bouche ouverte à votre tour. Heureusement, votre jeune voisin vous murmure encore à l'oreille :

- C'est quand le roi Darius a envoyé des messagers en Grèce, exigeant que tous reconnaissent son autorité. Les Athéniens les ont jetés dans un puits.

- Comment aurais-je pu l'oublier? répondez-vous avec la plus grande assurance.

- Comme tu peux t'en douter, reprend Pheidippides, cela n'a pas du tout plu à Darius. Sa flotte de guerre vient juste de jeter l'ancre dans la baie de Marathon.



Marathon? Voilà un nom qui vous rappelle quelque chose. « C'est où, déjà? » vous demandez-vous à mi-voix.

- A une quarantaine de kilomètres au nord-est d'Athènes, murmure une fois de plus votre voisin.

- Plus de six cents navires, ajoute Pheidippides; au moins cent mille hommes. De son côté, Athènes ne peut aligner que neuf mille hommes. C'est pourquoi le général Miltiade m'a envoyé demander l'aide de Sparte.

On dirait bien que vous voilà impliqué dans l'histoire de la *Grèce* antique! Et que faire pour vous sortir de cette étrange situation? Bien sûr, étant le *paidonomos*, vous commandez maintenant à une petite armée que vous pouvez mettre au service des Athéniens. Rendez-vous dans ce cas au [65](#). Néanmoins, la plus *grande* partie de cette armée étant constituée d'enfants, il serait sans doute plus sage de vous rendre seul auprès de Miltiade, afin de lui conseiller la marche à suivre pour remporter la guerre. Rendez-vous alors au [31](#). Mais vous pouvez également refuser carrément de venir en aide aux Athéniens au [137](#).

15

- Faux, vous dit l'homme d'un ton de regret.

Tout en vous indiquant d'un signe de la tête la direction du [61](#), où vous pourrez choisir une nouvelle destination sur votre plan.

16

Il fait noir. Et même très noir. Et il flotte une drôle d'odeur. On dirait presque l'odeur d'un... Malédiction ! Il y a un ours là-dedans !

Et *vous* espériez trouver quoi en pénétrant dans la grotte d'un ours? L'animal, qui n'est pas très *commode*, dispose de 75 POINTS DE VIE, et ses griffes (+5) sont tout a fait redoutables. Néanmoins, peut-être est-il en état d'hibernation? Pour le savoir, lancez un dé. Si vous faites 5 ou 6, il est effectivement plongé dans un *profond* sommeil, ce qui vous permet de revenir sain et sauf au [10](#). Pour tout autre résultat, impossible d'éviter le combat. Si l'ours vous tue, allez donc vous *réconforter* un instant au [13](#). Mais si vous êtes vainqueur, c'est en jurant que l'on ne vous *prendra* plus a pénétrer dans la grotte d'un ours que vous revenez au [10](#).

17

- Voici la coupe, lui dites-vous en prenant votre air le plus angélique. Ça vous étonne, non ?

- Assez de temps perdu, grommelle-t-il. Tu vois ce petit bâtiment de forme ronde, à gauche? Frappe à sa porte.

- Et vous me promettez qu'il n'y aura pas de sacrifices d'animaux? lui demandez-vous d'une toute petite voix.

- Promis ! sourit-il.

Vaguement rassuré, vous vous dirigez vers le bâtiment en question. Mais c'est pourtant quelque peu craintif que vous toquez à la porte, laquelle s'ouvre brutalement, poussée par deux énergumènes plongés dans une conversation des plus animées. A votre vue, ils cessent soudain de parler pour vous fixer d'un regard inquiétant.

- Regarde donc qui voilà, mon cher Sophocle ! dit l'un d'eux en vous considérant d'un air malicieux.

- On dirait tout à fait que ce jeune prétentieux est prêt à faire l'ultime sacrifice, mon cher Platon, réplique son compagnon.

Sur quoi, l'épée à la main, tous les deux se précipitent sur vous.

En fait, le seul animal qui soit en danger, c'est vous! Et cela a cause de deux fous se prétendant des philosophes de la Grèce antique. Sophocle dispose de 50 POINTS DE VIE et est armé d'une épée (+4). Platon, quant à lui, dispose de 35 POINTS DE VIE. Mais ayant oublié d'affûter son épée ce matin, l'arme est quelque peu émoussée (+2). Malheureusement, l'effet de surprise est de leur côté, ce qui vous fait perdre le premier assaut *contre* l'un et l'autre. Si vous êtes la victime de l'ultime sacrifice, rendez-vous au **13**. Mais si vous sortez vainqueur de l'affrontement, vous avez bien gagné votre laissez-passer, ainsi que la potion de guérison (qui vous *procurera* autant de POINTS DE VIE que le total obtenu en lançant deux dés) que l'un d'eux portait sur lui, avant de *revenir* au **61** pour choisir une nouvelle destination sur votre plan.

18

A peine avez-vous fait quelques pas dans cette clairière que des gloussements du plus mauvais augure vous arrêtent net. Des brigands, à n'en pas douter.

Lancez un dé pour savoir combien d'adversaires vous allez devoir affronter. Chaque brigand dispose de 25 POINTS DE VIE, et est armé d'une dague (+3). Si l'affaire tourne mal, allez *donc* vous

faire définitivement détrousser au [13](#). Mais si vous êtes vainqueur, vous pouvez ajouter une dague (+3) à votre collection, avant de poursuivre votre chemin vers l'est, au [42](#), le sud-ouest, au [67](#), le nord-ouest, au [78](#), ou le nord, au [50](#).

19

Tout commence à tourner autour de vous. Vos yeux clignent, un son strident vous perce les oreilles et il vous semble tomber dans un gouffre sans fond... ... jusqu'au redoutable [13](#).

C'était seulement pour vous entraîner un peu. En fait, vous tombez jusqu'au [9](#), un endroit beaucoup plus agréable.

20

Vous vous trouvez sur le flanc rocailleux d'une colline dominant une vallée verdoyante. Le soleil brille... et il y a un bébé à côté de vous. Votre soudaine apparition a dû l'effrayer, car il braille comme un possédé.

Un bébé dans un livre d'aventure? Mais de quelle genre d'aventure peut-il s'agir? Toujours est-il que vous voilà avec un bébé sur les bras, vous demandant ce que vous allez bien pouvoir en faire. Lâchement, vous pouvez le laisser là à son triste sort, et vous rendre au [140](#). Mais vous pouvez également *commencer* cette aventure par des nuits sans sommeil, passant votre temps entre couches et biberons, si vous décidez d'emmener le bébé avec vous. Rendez-vous dans ce cas au [120](#).



21

Un sourire niais aux lèvres, vous vous dirigez vers la sortie sur la pointe des pieds.

- Mais il n'en est pas question ! s'esclaffe un des baigneurs.

Et, avant que vous n'ayez pu esquisser le moindre geste, une horde hurlante - et bronzée

- se jette sur vous, vous dépouille de vos vêtements et vous balance en plein milieu de la piscine. Dans une eau si glacée que vous en oubliez, sur-le-champ, votre nudité.

Ce qui vous fait perdre, par la *même* occasion, 3 POINTS DE VIE. Si cela vous tue, allez *donc* vous réchauffer au [13](#). Sinon, vous plongez jusqu'au [60](#).

22

Vous tombez dans une profonde méditation, et bientôt vos muscles se relâchent, votre pression sanguine revient à la normale, des vagues d'ondes alpha régénèrent votre cerveau, votre troisième œil s'ouvre. Ce qui vous fait gagner 10 POINTS DE VIE que vous pouvez ajouter, dès maintenant, à votre total, même s'il est à son maximum.

Puis vous ouvrez les yeux : Zeus vous fait face, vous regardant d'un air impatient.

- Alors, as-tu réussi à te procurer le certificat du jugement de Pâris ? vous demande-t-il d'un ton sévère.

Si vous possédez le certificat en question, vous pouvez le *donner* à Zeus au [29](#). Sinon vous vous excusez platement avant de reprendre, dans une forme éblouissante, votre chemin vers le nord, au [99](#), le sud-est, au [10](#), ou le sud-ouest au [53](#).

23

L'univers entier paraît glisser autour de vous alors que des sons stridents vous percent les oreilles.

- Trop tard ! parvenez-vous à marmonner.

Tout en vous traînant lamentablement jusqu'au **13**.

24

- Un intellectuel aussi avisé que moi ne saurait refuser un défi, dites-vous d'un air des plus assurés. De quoi s'agit-il, vieux Grec ?

- Je suis Zénon d'Élée, répond-il. Un philosophe passionné par les paradoxes. Tu aimes les paradoxes ?

- Ce serait mentir que de vous dire la vérité, lui assenez-vous d'un ton des plus paradoxal.

- Excellent ! Excellent ! murmure-t-il, un large sourire éclairant son visage. Tu as tout à fait l'esprit qui convient. Puis-je te présenter Achille et Rosalie ? Rosalie, c'est la tortue, précise-t-il. Poliment vous inclinez la tête vers eux. Brièvement, ils hochent la tête dans votre direction.

- Achille est le coureur le plus rapide de toute la Grèce, reprend Zénon. Quant à Rosalie, je dois hélas avouer qu'elle est la tortue grecque la plus lente qui soit. Tous deux vont s'affronter à la course, et le problème est de savoir qui va gagner. Pour rendre l'épreuve un peu plus équitable, nous allons donner à Rosalie un mètre d'avance. Incrédule, vous fixez le vieux Grec, les yeux ronds.

- Mais je ne vois pas où est le problème, marmonnez-vous. Achi...

- Teu, teu, teu, vous interrompt Zénon en levant la main. Avant que tu ne prononces quelque chose de définitif, dis-moi : te souviens-tu du paradoxe de Zénon ?

- Le paradoxe de Zénon? Mais c'est quoi? Bégayez-vous.

Vous n'en saurez pas plus. Assis sur un rocher, le coude droit appuyé sur sa jambe gauche, le poing soutenant son menton, Zénon, le regard lointain, s'est plongé dans de profondes pensées.

On dirait bien que vous seul pouvez résoudre le problème en question. Allons, un peu de jugeote: s'il ne fait aucun doute pour vous qu'Achille va gagner, rendez-vous au [31](#). Mais la tortue, après tout... Souvenez-vous de la fable! Si vous pensez que pour une raison ou une autre elle a des chances de le remporter, rendez-vous au [46](#). Peut-être peuvent-ils arriver ex aequo (rendez-vous au [54](#)), ou ne gagner ni l'un ni l'autre (rendez-vous au [64](#))?

25

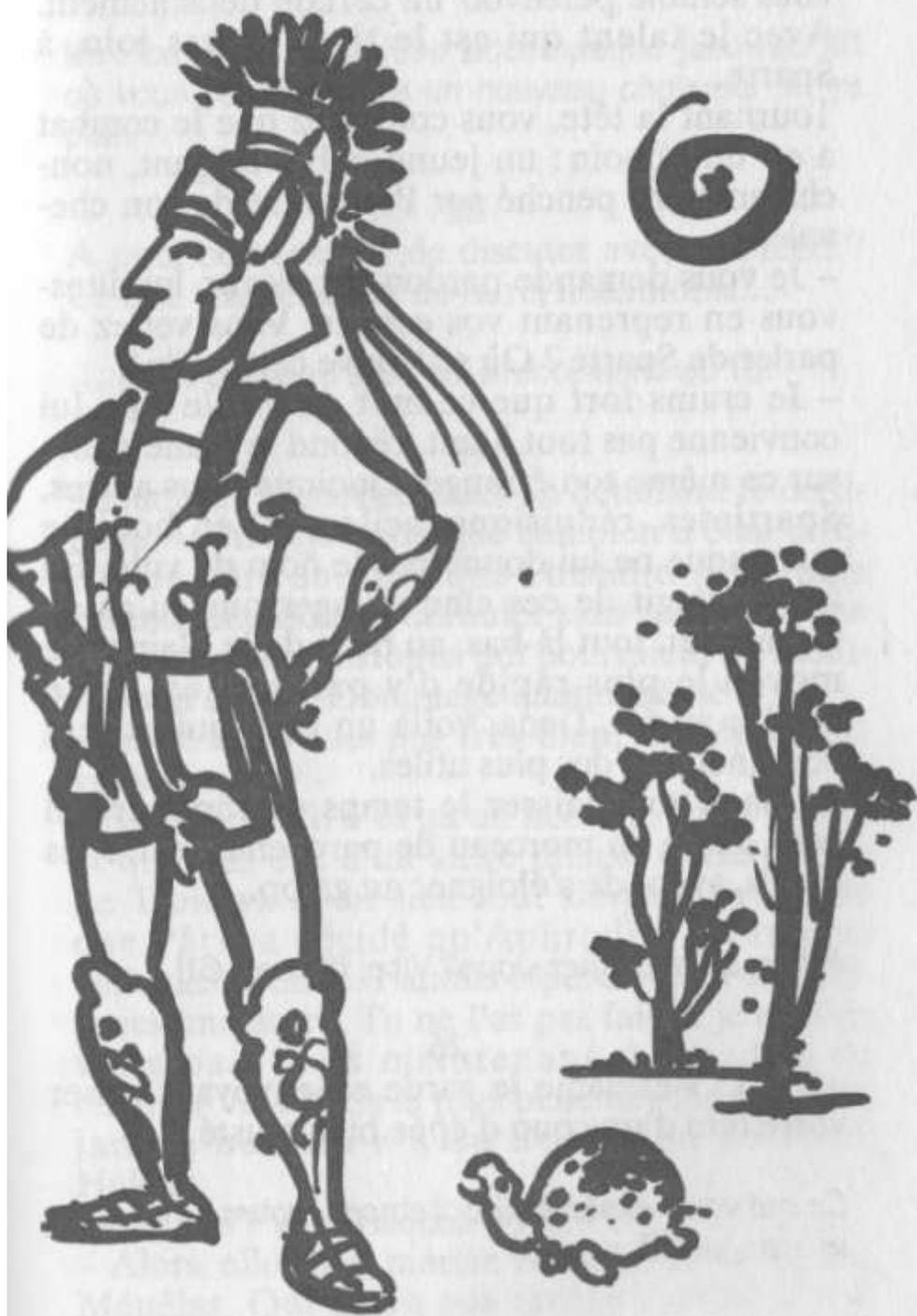
- Pas mal ! prononce une voix dans laquelle il vous semble percevoir un certain détachement. Avec le talent qui est le tien, tu iras loin, à Sparte...

Tournant la tête, vous constatez que le combat a eu un témoin : un jeune noble élégant, nonchalamment penché sur l'encolure de son cheval.

- Je vous demande pardon, monsieur, lui dites-vous en reprenant vos esprits. Vous venez de parler de Sparte ? Où se trouve cette ville ?

- Je crains fort que ce mot de « ville » ne lui convienne pas tout à fait, répond le jeune noble sur ce même ton étrange. Quoique nous autres, Spartiates, réduisions facilement en bouillie

quiconque ne lui donne pas le nom de ville. En fait, il s'agit de ces cinq villages que tu as dû remarquer, tout là-bas, au bout de la



plaine. Le moyen le plus rapide d'y parvenir est de te rendre au [61](#). Tiens, voilà un plan qui te sera certainement des plus utiles.

Et, sans vous laisser le temps de répondre, il vous glisse un morceau de parchemin entre les mains, avant de s'éloigner au galop.

Alors, qu'attendez-vous? Vite, filez au [61](#)!

26

- Faux ! s'exclame le garde en envoyant valser votre tête d'un coup d'épée bien ajusté.

Ce qui vous expédie directement, votre tête sous le bras, au [13](#).

27

- Faux ! dit l'homme en ricanant.

Un ricanement qui vous accompagne jusqu'au [61](#) où vous pourrez faire un nouveau choix sur votre plan.

28

A quoi bon essayer de discuter avec ce prêtre ? Ce que vous essayez de faire, néanmoins...

... et ce qui vous expédie directement au [13](#).

29

- Humph ! prononce Zeus en détaillant le certificat. As-tu déjà remarqué combien il était difficile de faire en sorte que l'histoire se déroule comme elle doit se dérouler sans que personne lui fasse de ces histoires qui pourraient en modifier son cours ? Dommage quand même !

- Je ne vous suis pas très bien, lui répondez-vous, sincère.

- Bien sûr... Tu n'es qu'un humain, après tout... et qui plus est, d'un autre temps. Cette guerre de Troie va avoir lieu tout simplement parce que Pâris a décidé qu'Aphrodite est la plus belle des déesses. J'aurais espéré que tu en choisisses une autre. Tu ne l'as pas fait et je ne t'en veux pas, mais maintenant Aphrodite va envoyer vers Pâris la plus belle des femmes que jamais humain n'a eu l'occasion de voir: Hélène.

- Et alors ? vous risquez-vous.

- Alors, elle va se marier. Avec le roi de Sparte, Ménélas. Qui ne va pas tarder à comprendre que Pâris a séduit sa femme, l'a emmenée à Troie, et qu'il faut donc faire la guerre à cette ville. Petit malheureux, puisque tu es à l'origine de ce désastre, il ne te reste plus qu'à te rendre à Troie pour essayer de sauver ce qui peut encore l'être.

Sur quoi il tend la main dans votre direction, ce qui vous expédie droit au [49](#).

30

Fébrile, vous vous saisissez de votre *Brève histoire*, remerciant le ciel de cette merveilleuse organisation des voyages organisés, capable de vous surcharger de monceaux de dépliants, inutiles au premier abord, mais qui se révèlent souvent si précieux. La preuve : votre doigt vient juste de tomber sur un article intitulé « Guerre de Troie ». Avidement, vous en commencez la lecture.

«D'après les dernières découvertes, lisez-vous, les historiens supposent que cette guerre s'est déroulée vers le XII^E ou XIII^E siècle avant J.-C. entre les Grecs et un peuple vivant en Anatolie occidentale (la Turquie d'aujourd'hui). Un conflit qui, selon une légende rapportée par Homère - lui-même auteur de légende -, a eu pour origine l'enlèvement par Pâris, prince troyen, d'Hélène, femme de Ménélas, roi de Sparte. A cette époque, toutes les cités de la Grèce étaient indépendantes. Et elles se combattaient souvent les unes les autres. Mais, pour venger l'affront fait à l'une d'elles, Agamemnon, frère de Ménélas,

réussit à les fédérer dans le but de détruire Troie et de ramener Hélène à son mari légitime. C'est ainsi que... »

- Hé ! dites-vous à Zeus, quelque peu interloqué. Mais toutes les autres pages sont blanches...

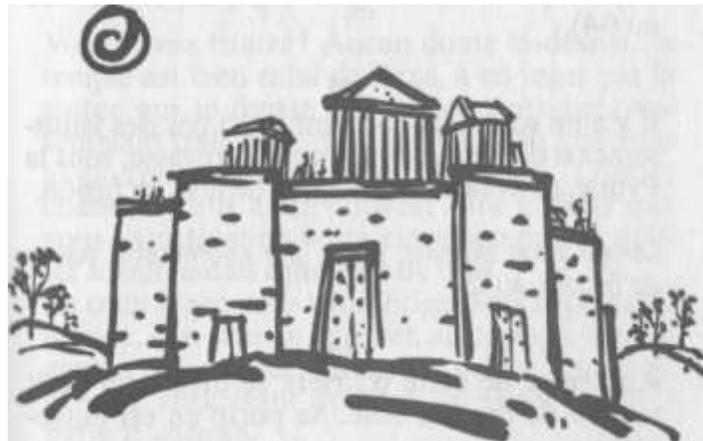
- Je le sais, vous répond-il. C'est moi qui les ai supprimées. Car elles expliquaient, avec d'in vraisemblables détails, que cette guerre avait duré vingt-cinq ans ! Beaucoup trop longtemps, à mon avis. Et c'est pourquoi j'ai besoin de toi : il faut que tu trouves le moyen de la raccourcir.

- Je veux bien, lui rétorquez-vous, plein de bonne volonté. Mais j'aurais quand même besoin de beaucoup plus de renseignements...

- Si le cœur t'en dit, tu peux aller dans une bibliothèque pour consulter *L'Iliade* et *L'Odyssée* d'Homère, et même *L'Énéide* de Virgile.

- Non, non. En route pour l'aventure ! lui dites-vous précipitamment.

- Alors qu'attends-tu? vous interrompt-il d'une voix irritée. Au **80**, et vite !



31

- Ainsi tu penses qu'Achille va sortir vainqueur de l'épreuve ? Allons, réfléchis un peu : nous avons donné à Rosalie un mètre d'avance. Le temps qu'Achille parcoure la moitié de cette distance, Rosalie, elle, aura un peu avancé, d'une dizaine de centimètres par exemple. Le temps qu'Achille parcoure l'autre moitié de la première distance, la tortue aura encore avancé. Le temps qu'Achille parcoure la moitié de la distance qui maintenant le sépare de Rosalie, cette dernière sera encore plus loin, etc. Donc, en suivant ce raisonnement, il est tout à fait impossible à Achille de rattraper la tortue. Tu as une autre réponse ?

Particulière la logique de Zenon! Mais si Achille ne peut gagner, alors peut-être est-ce la tortue qui va arriver la première (rendez-vous au [46](#))? A moins qu'ils ne soient ex aequo (rendez-vous au [54](#)), ou que ni l'un ni l'autre ne gagne (rendez-vous au [64](#)).

32

Il y a un sourd grondement, suivi par des jaillissements de fumée, avant que la crevasse, sous la Pythie, ne vomisse un magma de lave en fusion. Ce qui vous expédie, dans une abominable odeur de friture, au [13](#).

33

Au centre de cette clairière se dresse un petit temple de marbre rose. Sa porte en est entrebâillée. Ce qui *signifie* que, si vous le désirez, vous pouvez y pénétrer. Rendez-vous, alors, au [53](#). Sinon, des chemins s'éloignent vers le nord, au [99](#), le sud-est, au [10](#), ou le sud-ouest, au [53](#).

34

- Exact ! dit le garde en s'écartant pour vous laisser passer. Mais à présent, si tu veux franchir l'autre porte, tu dois répondre à une nouvelle question ; on n'est jamais trop prudent avec les

barbares. La femme de notre roi se nomme-t-elle Lédà, Diane ou Hécube ? Les règles sont toujours les mêmes.

Si vous pensez que le nom de la reine est Lédà, rendez-vous au [41](#). Pour Diane, rendez-vous au [52](#) et, pour Hécube, rendez-vous au [63](#). Maintenant, peut-être en avez-vous assez de risquer ainsi votre vie? Dans ce cas, vous pouvez vous rendre au campement de l'armée, au [36](#).

35

Vous l'avez trouvé ! Aucun doute là-dessus, ce temple est bien celui de Zeus, à en juger par la statue qui se dresse devant son portique, ressemblant trait pour trait au vieux fou que vous avez rencontré au mont Olympe. Quelle chance ! Vous allez pouvoir dire à Zeus que vous avez terminé votre entraînement, et quitter à tout jamais cette ville de fous. Le cœur léger, vous vous dirigez vers la porte du temple, non sans en admirer, au passage, les élégantes colonnades, lorsqu'un prêtre à la forte carrure surgissant de vous ne savez où vous barre le chemin.

- Laissez-passer, s'il vous plaît ! Pour entrer dans ce temple, il vous faut un laissez-passer signé de Zeus lui-même.

C'était trop facile! Peut-être Zeus voulait-il vous donner ce laissez-passer avant de vous envoyer à Sparte, mais il a oublié *de le faire*. Néanmoins, si au cours *de* votre aventure vous en avez trouvé un d'une façon ou d'une autre, vous pouvez le donner au prêtre qui vous laissera pénétrer dans le temple. Rendez-vous, dans ce cas, au [154](#). Sinon, pas d'autre solution que de revenir au 61 pour choisir une nouvelle destination sur votre plan.



- Je veux bien essayer de faire ce que je peux, dites-vous d'une petite voix. Mais que se passe-t-il, exactement ?

- Tout d'abord, sache que je m'appelle Pâris -Alexandre, pour les amis - et que je suis le fils du roi Priam et de la reine Hécube, de Troie.

- Attendez un peu, l'interrompez-vous, si vous êtes un prince, alors pourquoi gardez-vous les moutons ?

- C'est une longue histoire, vous répond Pâris, le regard lointain. Vois-tu, peu avant ma naissance, de funestes présages ont convaincu mes parents que j'allais être la ruine de Troie. Aussi mon père m'a-t-il abandonné, alors que je n'étais qu'un bébé, sur le mont Ida. Une vieille coutume, chez nous. Jamais je n'aurais dû survivre.

- J'ai effectivement vu ça du côté de Sparte, dites-vous en hochant la tête.

- Heureusement pour moi, j'ai été recueilli par des bergers... Cela répond-il à ta question ?

- Pour le berger, oui. Mais qu'est que c'est que ça ? lui demandez-vous en tournant la tête vers l'endroit d'où provenaient les voix.

-Ça?... C'est un peu plus compliqué, vois-tu. Il y a là trois déesses : Héra, Athéna et Aphrodite. Et tu sais ce que c'est lorsque trois déesses se retrouvent ensemble : elles n'arrêtent pas de se disputer. De véritables chipies. Imagine-toi qu'elles se sont mis dans la tête de savoir qui était la plus belle d'entre elles ! Et elles veulent que ce soit moi qui en décide...

- Et alors ? vous étonnez-vous. Vous allez les voir, vous choisissez, et vous partez en courant. Facile !

- On voit bien que tu ne les connais pas, réplique-t-il d'un air misérable.

- Je crois savoir qui est Héra. C'est madame Zeus, n'est-ce pas ?

Mais Pâris semble ne pas vous avoir entendu.

- Je t'en prie, dit-il d'un ton implorant, viens avec moi, et aide-moi à faire un choix qui ne nous enverra pas à la mort l'un et l'autre.

La *mort*? Alors là, ce n'était pas prévu! Vous pouvez donc changer d'avis et refuser fermement ce qu'il vous demande (rendez-vous au [56](#)). Si non, vous allez bravement risquer votre vie au [159](#). A moins que, sagement, vous ne préféreriez les laisser se débrouiller seuls, lui et ses trois déesses. Rendez-vous alors au [153](#).

37

- Vous suivre ? Non, mais vous avez perdu la tête ! répliquez-vous en vous précipitant sur eux.

Ce qui, les prenant par surprise, vous fait remporter le premier assaut. Chacun des gardes dispose de 40 POINTS DE VIE, est armé d'une épée (+3) et revêtu d'une armure (-3). Vaincu, vous vous traînez, sanguinolent, vers le [13](#). Vainqueur, vous partez triomphalement vers le [70](#).

38

- Vous avez réussi ! s'exclame l'un des spectateurs au comble de l'étonnement. Vous avez tué notre *paidonomos* !

- Et croyez que j'en suis tout à fait désolé, lui répondez-vous. Mais il ne m'avait pas laissé d'autre choix. Maintenant, si vous voulez bien m'excuser, je dois retourner au [61](#).

- Impossible ! réplique sèchement votre interlocuteur. Quiconque tue le *paidonomos* doit prendre sa place.

C'est à croire que vos ennuis ne se termineront jamais. Enfin, si le cœur vous dit de transformer de gentils gamins en sombres brutes, vous pouvez *accepter ce travail au 14*. Mais si vous pensez que vous avez assez perdu de temps comme cela, rendez-vous au *147*.

39

- Faux ! répond le garde en vous tranchant la tête d'un coup d'épée.

Ce qui vous conduit tout droit au *13*.

40

- Effectivement, j'ai bien rencontré un bébé, lui répondez-vous. Au sommet de la colline. Sans doute est-il maintenant grillé par le soleil; à moins que les loups ne l'aient dévoré.

- Misérable ! Ignoble, infâme, immonde individu ! vocifère-t-elle. Tu as laissé mon pauvre, cher et si fragile Héraclès entre les mains du destin !

Échevelée, écumante, en résumé en proie à la plus grande fureur, elle se tourne vers les quatre colosses :

- Vengez votre petit frère, mes enfants ! Réduisez en bouillie cette espèce de grossier barbare !

- Oui, maman, répliquent d'une seule voix les quatre monstres qui, chacun tirant une épée de dessous sa légère tunique, s'approchent de vous en ricanant.

Chacun de ces charmants bambins dispose de 50 POINTS DE VIE et d'une *épée (+4)*. *Comme* ils ont reçu une excellente éducation, ils vous attaqueront l'un après l'autre. Mais *comme* vous êtes

désarmé, c'est à mains nues que vous allez devoir affronter le premier d'entre eux. Si, par chance, vous parvenez à vous en défaire, vous pourrez vous saisir de son épée pour poursuivre le combat. Vaincu, vous allez réviser votre *Brève histoire* au [13](#). Vainqueur, vous vous dirigez sans plus tarder vers le [69](#).



41

- Faux ! répond le garde en vous tranchant la tête d'un coup d'épée.

Rendez-vous au [13](#).

42

Tiens, il y a de la musique par ici ! De plus en plus présente au fur et à mesure que vous vous approchez d'une clairière. Au centre de laquelle, comme vous le constatez bientôt, un groupe de jeunes filles et de jeunes hommes dansent au son de lyres, de flûtes et de tambourins.

Un véritable rêve, à en juger par le plaisir qu'ils paraissent y prendre, au point de tout à fait ignorer votre présence. Si, envoûté par la musique, vous désirez vous joindre à eux, rendez-vous au [62](#). Mais peut-être la raison vous poussera-t-elle, plein de regrets, à poursuivre votre chemin en direction du *nord*, au

[10](#), du nord-est, au [34](#), de l'ouest, au [13](#), ou du nord-ouest, au [50](#)?

43

- Désolé, dites-vous en grimaçant un sourire. Mais, voyez-vous, Zeus m'a actuellement chargé d'une mission délicate, et vous comprendrez que je ne peux perdre mon temps pour un quelconque exercice intellectuel.

Comme envahi par une profonde lassitude, le poids des années voûtant ses épaules, le vieux Grec marmonne : « Décidément, il n'y a vraiment rien à attendre de cette génération... », avant de s'évanouir lui, le jeune athlète et la tortue, comme absorbés par une téléportation d'un autre temps.

Ce qui vous laisse tout à fait libre de vous *rendre* au [153](#).

44

- Demandez votre laissez-passer pour le temple ! Signé par Zeus lui-même! Approchez! Approchez! Laissez-passer en promotion! N'hésitez pas ! Approchez !

Une voix criarde a attiré votre attention. Et vous apercevez, à quelque distance, un petit homme vêtu d'une courte tunique à liséré bleu agiter frénétiquement de petits rouleaux de parchemin. A priori, la promotion n'attire pas grand monde, c'est à peine si les passants lui jettent un regard distrait. Curieux, vous vous en approchez.

- Combien pour un laissez-passer ? lui demandez-vous.

- Rien qu'un petit sacrifice à accomplir sur l'autel de Zeus, vous répond-il en faisant un signe de tête en direction d'un massif bloc de pierre. Lequel est constellé de taches sombres ressemblant, à s'y méprendre, à du sang séché.

- J'espère qu'il ne s'agit pas de sacrifier un animal, lui dites-vous d'une voix sourde, car voyez-vous, je fais partie de la Société Protectrice des Animaux.

- Pas du tout, vous rassure-t-il. Mais vas-tu enfin me donner cette coupe à sacrifice ? Je ne vais quand même pas perdre toute ma journée par ta faute !

Une *coupe à sacrifice*? Si vous avez bien compris, cette espèce *de guignol* vous demande une coupe à sacrifice afin de faire un sacrifice à Zeus, en échange d'un laissez-passer vous autorisant à *pénétrer* dans le temple du dieu. Ce qui, d'ailleurs, vous permettrait peut-être de quitter *Sparte*. Eh bien, si vous possédez cet objet, n'hésitez pas à le lui donner au [171](#) Sinon, retournez vite au [61](#) pour choisir une nouvelle destination où vous pourrez, peut-être, vous *procurer* cet objet.

45

- Regardez-moi ! Regardez-moi ! criez-vous gaiement en vous débarrassant vivement de vos vêtements.

Prenant votre élan, vous courez vers la piscine, exécutez un double saut périlleux vrillé et plongez dans l'eau... glacée.

Si glacée que *vous en perdez 3 POINTS DE VIE*. Si cela *vous tue*, allez vite vous réchauffer au [13](#). Sinon vous reprenez péniblement vos esprits avant *de vous rendre* au [60](#).

46

- C'est donc ce que tu penses ? vous dit Zénon en esquissant un sourire. Voyons, réfléchis un peu ! Rosalie va tout d'abord parcourir la moitié de la distance qui la sépare du but ; puis la moitié de la distance restante ; puis la moitié de la nouvelle distance restant à parcourir... et ainsi de suite. Ainsi, tu comprends facilement que, quelle que soit sa célérité, il lui restera toujours la moitié d'une certaine distance à parcourir, ce

qui signifie qu'elle n'atteindra jamais le but. Tu as une autre réponse à me proposer ?

Don. Si la tortue ne peut gagner, peut-être est-ce Achille qui arrivera premier? Si tel est votre avis, rendez-vous au 31. A moins qu'ils ne soient ex aequo (rendez-vous au [54](#)), ou que ni l'un ni l'autre ne gagne (rendez-vous au [64](#)).



47

- Mais ça ne va pas du tout ! hurle l'un des paysans. Il s'agissait d'un combat amical, et tu l'as tué !

Sur quoi ils se précipitent tous vers vous, agitant d'une façon menaçante faucilles, fourches et râpeaux.

Certes, épuisés par le dur labeur des champs, ils ne disposent que de 15 POINTS DE VIE chacun, mais ils sont cinq. Alors bonne chance! Vaincu, rendez vous au [13](#); vainqueur, rendez-vous au [25](#).

48

Le soleil commence à décliner, et l'ombre des arbres s'allonge sur votre chemin. Alors que vous vous demandez où vous allez bien pouvoir passer la nuit, il vous semble percevoir des bribes de

conversation, flottant dans l'air embaumé de cette fin d'après-midi. Au fur et à mesure que vous avancez, la conversation devient de plus en plus perceptible. Au son des voix qui vous parviennent, vous devinez une violente dispute.

Personne, absolument *personne ne* vous oblige à aller fourrer votre nez dans les chamailleries des autres! Aussi pouvez-vous revenir sur vos pas, au [153](#). Mais si, curieux comme une concierge, vous avez vraiment envie de savoir de quoi il retourne, vous pouvez vous rendre, a vos risques et périls, au [12](#).

49

Quelque peu désorienté, vous regardez tout autour de vous.

Vous vous trouvez dans une vaste plaine, non loin d'une ville cernée de puissantes murailles hérissées de tours massives. Du côté opposé se dresse une multitude de tentes : un camp militaire, à n'en pas douter, aux enclos renfermant d'innombrables chevaux. A l'évidence, le siège de Troie a commencé.

Et si vous voulez l'abréger, il faut *prendre* une décision. Et vite! Allez-vous *essayer* de pénétrer dans la ville (rendez-vous au [59](#)), ou préférez-vous vous diriger vers le camp (rendez-vous au [66](#))?

50

Le visage de plus en plus congestionné, vous retenez votre souffle. En revanche, la Pythie inhale à pleins poumons les vapeurs sulfureuses, les yeux révulsés, le corps parcouru de frissons. Des sons rauques, inarticulés sortent de sa bouche cernée d'écume.

- Vous êtes sûr qu'elle va bien ? marmonnez-vous du coin des lèvres, tout en essayant désespérément de ne pas respirer.

- Très bien, vous répond le prêtre qui, lui, ne semble absolument pas incommodé par l'air empoisonné. Apollon commence à



s'exprimer par sa bouche, dans le langage des dieux que nous seuls, les prêtres, pouvons traduire à l'usage des gens ordinaires.

Le langage des dieux? Mais Zeus ne parle-t-il pas plusieurs langues, dont un excellent français ? Néanmoins, ce n'est certainement pas le moment de contredire votre interlocuteur !

- Écoute, reprend le prêtre, alors que la Pythie a cessé de parler, je vais te révéler les paroles d'Apollon :

Au jeune aventurier que Zeus m'a envoyé, Qui se pose des questions aussi sottes qu'obscures, Je répondrai : ce qui doit arriver Arrivera un jour, c'est sûr.

Un courant d'air frais a chassé les vapeurs sulfureuses, et vous pouvez enfin respirer tout en cherchant la signification de l'oracle qui vous paraît, il faut bien l'avouer, aussi obscur que sot.

- Hum... jolie poésie, dites-vous au prêtre. Mais ça veut dire quoi ?

- Pour accomplir la tâche que Zeus t'a confiée, ! tu as cinq possibilités. Mais attention : seule l'une d'elles te fera triompher glorieusement ; les autres, inéluctablement, te précipiteront, honteux et solitaire, dans les affres et les tourments du 13.

- Et vous avez trouvé tout cela dans ce charabia... pardon, dans cette si jolie poésie? lui demandez-vous, quelque peu étonné.

- Cela, et bien plus encore, vous répond-il d'un

air entendu. Nous autres, prêtres, sommes capables, à partir du moindre silence des dieux, de rappeler le passé, de conter le présent, de révéler l'avenir. Il suffit pour cela de nous faire un don. 5,19,28,32,72... que choisis-tu?

- Pardon ? intervenez-vous le plus poliment possible.

- 5, 19, 28, 32, 72 : ton avenir est inscrit dans chacun de ces paragraphes. Lequel choisis-tu ?

- Mais comment m'est-il possible de savoir lequel de ces paragraphes me fera vaincre glorieusement ? lui demandez-vous. Un sur cinq, ce n'est pas du jeu !

- Entièrement d'accord avec toi ! ricane-t-il. Mais, pour deux drachmes, je peux te donner rendez-vous au **88**. A toi alors de dissiper l'obscurité de ce que je te révélerai.

Un cauchemar, c'est un véritable cauchemar! Si vous *possédez* deux drachmes, vous auriez, sans doute, tout à fait intérêt à les donner à *ce* prêtre, ne serait-ce *que* pour gagner du temps. Rendez-vous alors au &ô. Mais si vous ne possédez pas cette somme ou si, la possédant, vous ne voulez pas vous en démunir, votre seul choix est de fermer les yeux, et de choisir, au hasard, le **5**, le **19**, le **23**, le **32**, ou le **72**. *bonne chance!*

51

Un autre temple, érigé sur un léger terre-plein. Loin d'être aussi imposant que celui qui lui fait face, mais beaucoup plus élégant. Les colonnes doriques qui supportent le toit sont des chefs-d'œuvre de raffinement. Et l'ensemble vous paraît si léger, si fragile, que vous en faites le tour à plusieurs reprises, avant de vous décider à y pénétrer.

Tout au fond, plongée dans une demi-obscurité, se dresse une statue. Massive et taillée dans une pierre sombre, mais dégageant une telle délicatesse et une telle présence que vous vous en approchez en retenant votre souffle. Une déesse... mais laquelle?

- Héra, murmure une voix suave dans votre tête. Reine des dieux ; fille des Titans Cronos et Rhéa; femme de ton patron...

- Mon patron ? murmurez-vous.

- Zeus, précise la voix suave.

- Et vous êtes qui, vous ? demandez-vous d'une voix plus assurée.

- Héra, reine des dieux, fille des Titans, femme de Zeus, reprend la voix suave, mère de quatre... Mais pour qui te prends-tu pour m'interroger de la sorte ? hurle-t-elle, son ton changeant du tout au tout.

Dans un fracassant bruit de tonnerre, des éclairs zèbrent soudain l'espace, alors que l'imposante statue, lentement, se penche vers vous. Son visage est maintenant à votre hauteur.

- Je t'ai fait peur ? murmurent les lèvres de pierre. Rassure-toi, je ne te veux pas de mal. Mais par tous les dieux, pourquoi viens-tu perdre ton temps ici, alors que tu devrais être en train de terminer ton entraînement ? La guerre de Troie t'attend ! Et tu dois savoir que ce petit conflit est loin de me laisser indifférente.

- Vraiment ? parvenez-vous à articuler.

- Mais bien sûr ! Toute cette histoire a commencé lorsque Pâris a choisi, à ma place, cette horreur d'Aphrodite dans le concours de beauté.

- Il doit être un peu simple d'esprit, dites-vous du bout des lèvres, pensant qu'un peu de flatterie ne fait jamais de mal.

- Quel charmant aventurier tu fais ! sourit Héra. Je suis vraiment heureuse que mon mari t'ait choisi pour cette mission. Lorsque tu seras devant Troie, prends bien soin que les Grecs l'emportent. Je ne serai satisfaite que lorsque cette ville maudite aura disparu de la carte du monde. Comment puis-je t'aider ?

- Eh bien... dites-vous quelque peu hésitant, eh bien, si vous connaissez un moyen qui me ferait terminer très rapidement mon entraînement, je vous en serais vraiment reconnaissant.

- Tu dois participer à la bataille de Marathon, vous répond-elle. Et en annoncer l'issue à qui de droit. Sinon tu ne reverras jamais mon mari.

- C'est assez obscur, marmonnez-vous en fronçant les sourcils.

- Et il en est ainsi de tout ce que les dieux peuvent dire, prononce-t-elle d'un ton doctoral en reprenant son apparence de statue.

Ce qui ne vous laisse d'autre choix *que de* retourner au [61](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre plan.

52

- Faux ! répond le garde en vous tranchant la tête d'un coup d'épée.

Rendez-vous au [13](#).

53

Très beau ! Mais il ne fait pas très chaud dans ce temple. Un temple ? En fait, comme vous n'y remarquez aucune statue, il doit plutôt s'agir d'un lieu de méditation.

Où vous *pouvez donc* méditer, si *vous* le désirez. Rendez-vous, dans ce cas, au [22](#). Mais si vous préférez poursuivre votre chemin, vous pouvez maintenant vous diriger vers le nord, au [99](#), le sud-ouest, au [58](#), ou le sud-est, au [10](#).

54

- Ainsi, c'est ce que tu penses ? vous dit Zénon. Allons, réfléchis un peu : Achille et Rosalie vont tout d'abord parcourir la moitié de la distance qui les séparent du but ; puis la moitié de la distance restante; puis la moitié de la nouvelle distance restant à parcourir... et ainsi de suite. Alors tu comprendras facilement que quelle que soit leur célérité, il leur restera toujours la moitié d'une certaine distance à parcourir, ce qui signifie qu'ils n'atteindront jamais le but. Tu as une autre réponse à me proposer ?

Si vous pensez qu'Achille va gagner, rendez-vous au [31](#). Pour la tortue, rendez-vous au [46](#). Mais peut-être pensez-vous que ni l'un ni l'autre ne va l'emporter? Rendez-vous, dans ce cas, au [64](#).

55

- Monsieur, lui dites-vous le plus gentiment possible, s'il y a la moindre chose, je dis bien la moindre chose que je peux faire pour vous, n'hésitez pas à me le demander.

- Parfait ! Dans ce cas, tu vas arrêter la guerre de Troie.

- Je vous demande pardon ? balbutiez-vous, les yeux écarquillés.

D'un mouvement souple, il se laisse tomber du rocher sur lequel il était assis. A votre grande surprise, il est d'une taille beaucoup plus imposante que vous n'aviez pu l'imaginer.

- Écoute, reprend-il. Je sais que tu as quelques doutes sur mon identité. Nous réglerons ce petit problème plus tard. Mais le fait est qu'en tant que père des dieux de la Grèce antique, c'est à moi de mettre en ordre l'histoire des Grecs. Et crois-moi, avec la pagaille qu'ils y mettent, j'ai fort à faire! La guerre de Troie, par exemple...

- Mais je croyais que cette guerre était une légende ? Homère ne l'a pas inventée ?

- Et voilà ! Pour les gens de ton époque, et à moins d'avoir accumulé preuve sur preuve, l'histoire antique n'est qu'une suite de légendes. Tiens, en ce qui concerne la ville de Troie, il a fallu attendre 1870 et les découvertes de l'Allemand Schliemann pour que les historiens admettent enfin qu'elle avait bien existé.

- Mais comment le savez-vous ? lui dites-vous, encore inquiet quant à son état mental. Vous étiez vivant en 1870 ?

- En 1870, et en 1870 avant ton ère également. Et bien longtemps avant cette date, je peux te l'assurer, vous répond-il en souriant.

Mais revenons à la guerre de Troie. Elle risque de durer beaucoup trop longtemps. Tu vas donc te rendre là-bas et l'arrêter.

- Vous voulez que., parvenez-vous à bredouiller avant d'exploser d'un rire nerveux.

- Heureux que tu trouves cela amusant, vous coupe sèchement Zeus. J'espère que tu riras autant lorsque tu te retrouveras sur le champ de bataille. A présent, désires-tu te rendre à Troie sans plus attendre, ou préfères-tu, auparavant, en savoir un peu plus sur cette guerre. Je vois que tu possèdes une bien intéressante *Brève histoire de la Grèce antique*.

le tout est de savoir si vous faites partie de ces gens prudents qui lisent le mode d'emploi d'un ordinateur avant de l'utiliser, ou de ces niais qui en pressent immédiatement les boutons. Si donc vous désirez vous renseigner sur la guerre de Troie, rendez-vous au [30](#). Mais si vous préférez vous lancer sans plus attendre dans l'aventure, rendez-vous au [88](#).

56

- Désolé, lui répondez-vous d'une voix ferme. C'est vous qui avez séduit ces trois filles que je ne connais ni d'Eve ni d'Adam. Vous vous êtes mis dans un fâcheux pétrin. Sortez-en tout seul. Il vous a écouté sans rien dire. Mais, au fur et à mesure que vous parliez, son visage est devenu de plus en plus pâle, ses yeux de plus en plus étincelants. Et c'est d'une voix glaciale qu'il vous répond :

- Personne ! Personne, m'entends-tu, ne peut s'arroger le droit de parler ainsi à un prince troyen.

Et avant même que vous ayez pu esquisser le moindre geste, il se rue sur vous.

Un *prince*? *Ce fâcheux* serait un vrai prince troyen? Trop tard, *cependant*, pour épiloguer sur ce sujet, car il dispose de 50 POINTS DE VIE et manie avec dextérité sa crosse de berger (+3). Si

vous perdez la vie, allez réviser l'histoire de la guerre de Troie au [13](#). Mais si, en état de légitime défense, bien entendu, vous lui ôtez la vie, rendez-vous au [83](#).

57

- Mais c'est très bien! s'exclame l'homme. Tiens, voilà neuf oboles que tu viens de gagner, ce qui te fait en tout, avec ce que tu as gagné précédemment, deux drachmes.

- Alors, je peux passer maintenant ? lui demandez-vous.

- Non, non, pas encore ! C'était seulement la deuxième question. Il y en a une troisième. Sois attentif. A qui a été porté le premier toast, lors du repas auquel tu as été invité, à Sparte : Zeus? Héra? Cronos? Bacchus? Dionysos? C'est une question, tu l'auras deviné, à laquelle un barbare grossier ne saurait répondre.

Un peu lassant, certes; mais ça *rapporte* des drachmes! Alors, s'agit-il de Zeus (rendez-vous au [146](#)), d'Héra (rendez-vous au [122](#)), de Cronos (rendez-vous au [97](#)), de Bacchus (rendez-vous au [63](#)), ou de Dionysos (rendez-vous au [8](#))? Bien entendu, vous avez toujours le choix de retourner au [61](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre plan.

58

Allons bon ! Vous voilà maintenant dans une clairière !

D'où partent des sentiers en direction du sud (rendez-vous au [18](#)), de l'ouest (rendez-vous au [70](#)), de l'est (rendez-vous au [10](#)), du sud-est (rendez-vous au [42](#)), du nord-ouest (rendez-vous au [93](#)), et du nord-est (rendez-vous au [33](#)).

59

Pas très rassuré, vous longez les remparts de Troie et parvenez enfin à une petite porte. Plein d'espoir, vous vous apprêtez à y toquer. Mais, au dernier moment, vous suspendez votre geste car qui pourrait raisonnablement ouvrir la porte d'une forteresse assiégée ? Mais bon, c'est vous qui avez accepté de vous lancer dans cette aventure, n'est-ce pas ? Vous frappez donc. Dans un sinistre grincement la porte s'ouvre. Tirée par un garde à l'apparence sinistre. - Bienvenue à Ilium, barbare, vous dit-il d'un ton néanmoins aimable. Si tu peux me dire sous quel autre nom notre prince Pâris est connu, il te sera permis de franchir cette porte. Sinon, c'est la mort. Alors, s'agit-il d'Hector, d'Alexandre ou de Lysandre ?

Voilà que ça recommence! Vous pouvez *donc répondre* Hector (rendez-vous au [26](#)), Alexandre (rendez-vous au [34](#)), ou Lysandre (rendez-vous au [39](#)). Mais vous pouvez également tourner les talons sans *demander* votre reste, et courir vers le camp militaire, au [86](#).

60

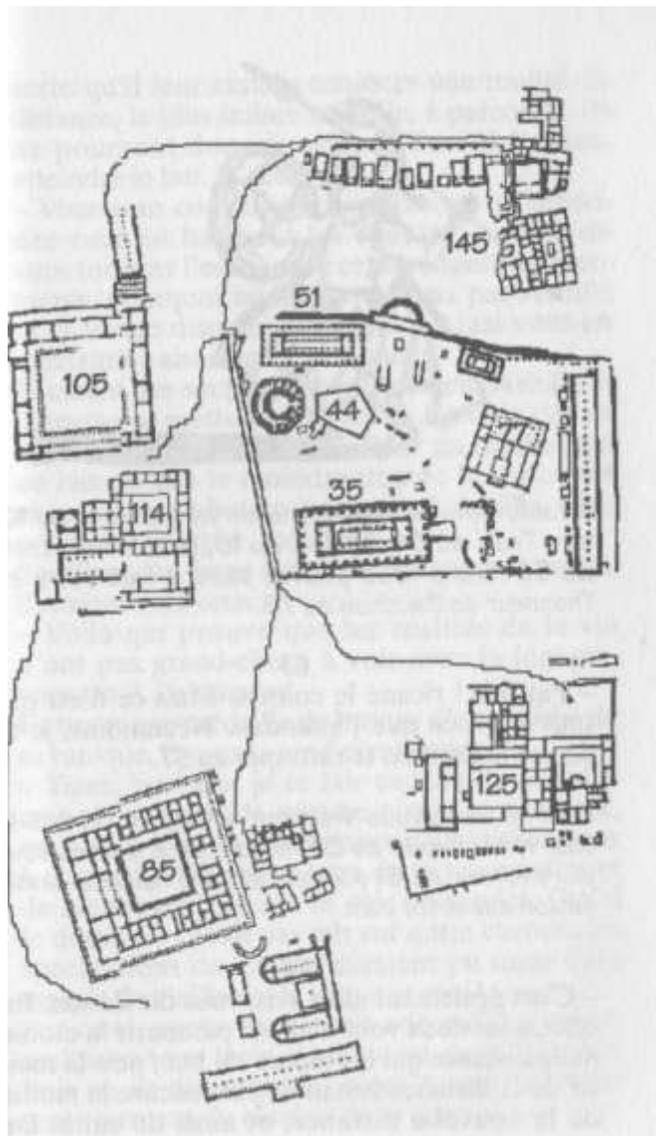
Elle est profonde, cette piscine. Alimentée, sans doute, par une source, raison pour laquelle l'eau en est si froide. Complètement tétanisé, vous en raclez le fond, avant de vous propulser vers sa surface d'un vigoureux coup de reins. Et c'est avec le plus grand soulagement que vous vous hissez à grand-peine hors de l'eau. Tremblant, vous récupérez vos vêtements, et c'est alors que vous prenez conscience de la statuette que vous serrez dans votre main. Une statuette représentant Aphrodite, et que vous avez dû saisir, inconsciemment, au fond de l'eau.

Tout va bien? Vous vous êtes rhabillé? Alors, en possession de la statuette et de vos drachmes, vous pouvez maintenant revenir au [61](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre plan.

61

Pensif, vous examinez le plan de Sparte. Etonnant d'imaginer que cette espèce de bourgade éparsa a pu semer la terreur dans tout le bassin méditerranéen ! Néanmoins, sachant qu'il ne faut jamais se fier aux apparences, vous décidez de faire preuve de la plus grande prudence.

A présent, il est temps de choisir, sur le plan, votre prochaine destination.



[51](#) [35](#) [44](#) [85](#) [105](#) [114](#) [125](#) [145](#)

62

Envoûté, vous vous mêlez aux danseurs, la main serrant un gobelet plein d'un liquide pourpre que vous a tendu l'un des convives. - Bois ! s'esclaffe une voix. En l'honneur de Bacchus !

Si vous faites partie d'une *quelconque* ligue antialcoolique, vous pouvez, après avoir poliment *refusé*, reprendre votre chemin vers le nord, au [10](#), vers l'est, au [84](#), l'ouest, au [16](#), ou le nord-ouest, au [58](#). Mais vous pouvez tout à fait boire en l'honneur de Bacchus au [76](#).

63

- Pas loin ! ricane le colosse. Mais ce n'est pas tout à fait ce que j'attendais. Néanmoins, je te donne le droit de te rattraper au [57](#). Mais en avez-vous vraiment envie? Si tel est le cas, rendez-vous au [57](#). Sinon, vous pouvez toujours revenir au [61](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre plan.

64

- C'est également mon avis, vous dit Zénon. En effet, tous deux vont d'abord parcourir la moitié de la distance qui les sépare du but ; puis la moitié de la distance restante ; puis encore la moitié de la nouvelle distance, et ainsi de suite. De sorte qu'il leur restera toujours une moitié de distance, la plus infime soit-elle, à parcourir. Ils ne pourront donc jamais, ni l'un ni l'autre, atteindre le but. D'accord?

- Vous vous compliquez bien la vie ! lui répondez-vous en haussant les épaules ; au lieu de vous torturer l'esprit avec ces étranges raisonnements, pourquoi ne laisseriez-vous pas Achille et la tortue disputer la course ? Ainsi vous en connaîtriez aisément le vainqueur.

Poussant des soupirs de soulagement, Achille et la tortue se mettent alors sur la ligne de départ et s'élancent à votre signal. Pour un résultat qui ne laissait pas le moindre doute : la tortue

est encore loin du but au moment où Achille, dans un cri de triomphe, l'atteint. Soufflant, un large sourire éclairant son visage, il revient vers vous.

- Voilà qui prouve que les réalités de la vie n'ont pas grand-chose à voir avec la logique, vous dit-il, l'air amusé.

Et tirant une médaille de bronze d'une poche de sa tunique, il vous la tend en ajoutant :

- Tiens, barbare, je te fais cadeau de ce talisman. Il ne possède aucune magie particulière, mais si un jour ou l'autre nous nous rencontrons à nouveau, il me permettra de te reconnaître et de me souvenir que je te dois un service. Car si le destin ne t'avait pas mis sur notre chemin, les spéculations de Zénon auraient pu nous faire mourir de vieillesse, la tortue et moi !

Sur quoi, après vous avoir adressé des signes amicaux, tous trois s'enfoncent dans les sous-bois où ils disparaissent bientôt tout en discutant vivement du résultat de la course.

Ce qui vous laisse la possibilité de reprendre votre chemin en direction de l'est, au 40, ou du sud-ouest, au [128](#).

65

- Les enfants, en route pour Athènes ! vous exclamez-vous. Les Perses sont cinq fois plus nombreux que nous, et certainement beaucoup mieux armés. Mais ce n'est pas cela qui va nous décourager, bien au contraire !

Un étrange silence s'est fait dans la foule, vite rompu par des conciliabules dont vous ne comprenez pas le sens.

Et c'est dans l'étonnement le plus extrême que vous les voyez tous hocher la tête, avant qu'un homme de forte stature se tourne dans votre direction.

- Impossible avant la pleine lune, vous dit-il. Sinon, les augures ne nous seraient pas favorables.

- Attendez un peu, lui répondez-vous au comble de la stupéfaction, mais votre pays est attaqué par les Perses !

- Pas du tout, vous réplique un jeune homme aux yeux sombres. C'est Athènes qui est attaquée par les Perses, pas Sparte.

- Mais vous êtes tous des Grecs !

- Ce n'est pas tout à fait faux, répond le jeune homme, bien que nous préférions le terme d'Hellène à celui de Grec. Néanmoins, comme vous êtes un barbare, il faut que je vous explique quelque chose : la Grèce n'est pas un pays comme peuvent l'être l'Égypte ou la Perse, mais un ensemble de cités autonomes. Athènes est l'une d'elles ; Sparte en est une autre ; et il y en a bien d'autres encore dont certaines, d'ailleurs, ont passé des alliances avec Sparte ou Athènes. Aucune unité politique en Grèce ; pas de gouvernement central. Pour l'heure, nous, Spartiates, ne sommes pas en guerre contre les Athéniens. Mais personne ne brûle d'aller les aider, même contre ces sauvages de Perses.

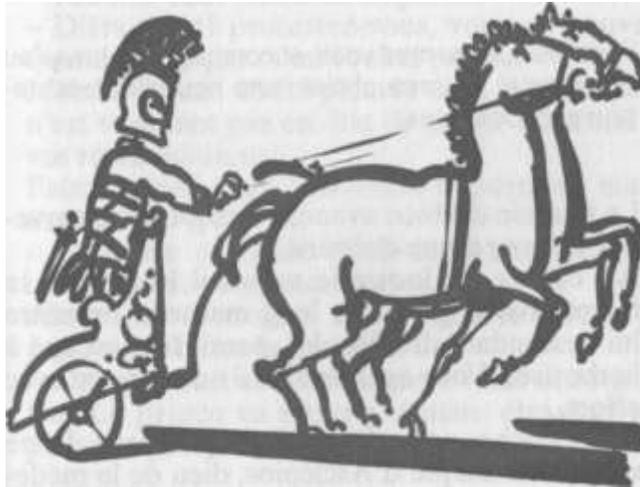
- De toute façon, impossible de faire quoi que ce soit avant la pleine lune, l'interrompt une voix, presque menaçante celle-là.

- Et c'est quand ? demandez-vous.

- Dans cinq jours, reprend le jeune homme. Si l'on en croit ces Euclide ou Archimède qui sont toujours en train de calculer quelque chose.

- Ce sera bien trop tard... murmure Pheidippides.

- En tant que *paidonomos*, je vous ordonne de vous mettre en marche ! hurlez-vous.



La foule semble s'être pétrifiée dans un silence pesant. Inquiet, vous vous tournez vers le jeune homme.

- Qu'est-ce qu'il se passe ? lui demandez-vous.

- On dirait qu'ils viennent d'inventer la démocratie en décidant de vous révoquer, vous répond-il avec un sourire ironique.

Une *démocratie* qui ne vous laisse pas beaucoup de choix!

Allez-vous vous *rendre a* Marathon avec le seul Pheidippides (rendez-vous au [81](#)), refuser tout net de vous mêler de ce qui ne vous regarde *pas* (rendez-vous au [137](#)), ou, après avoir piétiné de rage votre chapeau - si vous en possédez un -, revenir au [61](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre plan?

66

- Totalement faux ! ricane l'homme.

Pont les sarcasmes vous accompagnent jusqu'au [61](#) où vous pourrez choisir une nouvelle destination sur votre plan.

67

La journée est bien avancée lorsque vous parvenez à l'orée d'une clairière. Au centre de laquelle un vieil homme à la longue barbe grise, un long manteau brunâtre lui descendant des épaules,

paraît fort occupé à herboriser. Vous apercevant, il se redresse avec effort.

- Approche, vous dit-il. N'aie pas peur. Je ne suis qu'un adepte d'Asclépios, dieu de la médecine. Un médecin donc, si tu préfères. Aurais-tu besoin de potions par hasard ? Tu vois, je suis actuellement en train de récolter quelques plantes aux effets bénéfiques.

Alors, *avez-vous* besoin de potions? Si tel est le cas, rendez-vous au [146](#).

Sinon, ignorant ce vieillard, vous poursuivez votre chemin en direction du nord, au [78](#), ou du nord-est, au [18](#).

68

- Bien répondu, barbare cultivé. Tu peux passer. En poussant un soupir de soulagement, vous vous dirigez vers la seconde porte qui s'ouvre alors brutalement, laissant passer Pâris, le front percé d'une flèche.

- Philoctète m'a touché ! hurle-t-il. Puis, vous apercevant, il ajoute : -Ton avis était vraiment stupide...

- Dites donc ! protestez-vous, vous ne pouvez quand même pas m'en vouloir pour...

Mais, avec une flèche plantée dans la tête, Pâris n'est vraiment pas en état de prêter attention à vos récriminations.

Faisant demi-tour, il franchit la porte en marmonnant :

- Oenone possède peut-être une drogue magique qui pourra me sauver...

Alors que vous vous apprêtiez à le suivre, le garde vous barre le passage.

- Dehors, barbare malfaisant ! vous ordonne-t-il. Le prince va mourir. Aucun étranger ne peut pénétrer dans la cité. Dehors !



Si vous êtes *d'un* naturel conciliant, vous pouvez lui obéir et vous *rendre* au camp, au [66](#). Mais si vous n'acceptez pas que l'on vous parle ainsi, vous pouvez toujours essayer *de* massacrer le garde au [75](#), ce qui vous permettrait peut-être, et en cas *de* succès, d'entrer dans la ville.

69

- Tu as d'abord abandonné mon bébé aux loups, et maintenant tu viens de tuer mes fils ! hurle la jeune femme. A présent c'est à moi que tu vas avoir affaire !

- Eh, attendez ! tentez-vous de lui dire. Ce sont vos fils qui m'ont attaqué, je n'ai fait que me défendre !

Mais elle n'écoute rien. Son épée étincelant au soleil, elle se rue vers vous.

Ce qui n'est pas une bonne nouvelle car cette femme dispose de 60 POINTS DE VIE et son habileté à fépee est telle que l'arme vous infligera des *Dommmage* s (+8) au premier coup qu'elle vous *portera*, et (+5) pour les coups suivants. Enfin, la hargne avec laquelle elle se jette sur vous vous fait perdre le premier assaut. Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [13](#). Mais si vous sortez

vainqueur de *l'affrontement*, c'est vraiment peu fier *d'avoir* décimé une famille entière que vous vous dirigez vers le [130](#).

70

- Pas mal ! s'exclame une voix dans votre dos. Mais pour vous en être défait aussi aisément, ces deux-là ne devaient pas être de vrais Spartiates.

Interloqué, vous vous retournez et vous retrouvez face à un visage familier. Achille ! Qui semble s'être assez bien remis de la terrible confrontation qui l'a opposé à la tortue. Vous adressant un sourire inquiétant, il poursuit :

- A présent, nous allons voir si tu peux te débarrasser aussi rapidement de moi !

- Une minute ! protestez-vous. Vous ne vous souvenez pas de moi ?

- Ma mémoire n'est plus la même depuis que j'ai rencontré Zénon et ses raisonnements tortueux, répond-il en haussant les épaules. Si nous sommes amis, prouve-le-moi. Tu dois posséder un talisman particulier.

Si vous vous êtes procuré une médaille de bronze au cours de votre aventure, montrez-la-lui sans plus *attendre* au 79.

Sinon, impossible d'échapper au combat qui vous attend au 92.

- Faux ! profère l'homme en ricanant.

Un ricanement qui vous accompagne jusqu'au [61](#) où vous pourrez faire un nouveau choix sur votre plan.

72

Vous réfléchissez. Mais, incapable de prendre une décision, vous réfléchissez longtemps. Si longtemps que vous finissez par mourir de vieillesse.

Ce qui vous amène tout naturellement au [13](#).

73

- Voilà bien l'idée la plus farfelue qu'il m'ait été donné d'entendre dans ma vie, dites-vous en faisant des efforts désespérés pour ne pas éclater de rire.

- Comment oses-tu t'adresser ainsi à un roi tel que moi ! explose Ménélas en faisant tournoyer son épée au-dessus de votre tête.

Êtes-vous vraiment si nul en histoire que cela? Tout le monde sait que le cheval de Troie a été le plus extraordinaire stratagème jamais imaginé. Vous n'avez *donc* Jamais lu ni entendu *Timeo Danaos et dona ferentes*, cette locution latine qui signifie «Je crains les Grecs, même quand ils font des offrandes»? C'est à se demander comment vous avez pu aller si loin dans cette aventure! Enfin, *personne* n'étant parfait, vous pouvez, mais cette fois seulement, éviter le [13](#). A condition de vous rendre sans *attendre* au [160](#) pour dire à Ménélas combien son idée est géniale.

74

Sur la pointe des pieds, vous revenez vers le tas de paille sur lequel vous vous êtes réveillé. Sans faire le moindre bruit, vous reprenez votre position première, les yeux fermés, comme plongé dans la plus totale inconscience. En grinçant, la porte s'ouvre. Un bruit de pas s'approche, suivi par le raclement de quelque chose laissé là, sur le sol. Puis le bruit de pas s'éloigne et vous entendez la porte se refermer. Après avoir attendu quelques instants pour être certain que tout danger est écarté, vous ouvrez les yeux : quelqu'un a déposé à terre une écuelle pleine d'un liquide

brunâtre à l'aspect si peu engageant que vous perdez dans l'instant l'envie d'y goûter. Mais ce qui vous intéresse surtout, c'est la porte qui pourrait vous rendre votre liberté. Vous levant d'un bond, vous allez en examiner le loquet; lequel, au prime abord, ne devrait pas vous poser de difficultés particulières.

Ce qui est loin *d'être* évident. Tentez le Tout pour le Tout. Si cette tentative vous est néfaste, penaud et mortifié vous vous dirigez vers le **13**. Si votre tentative réussit, c'est dans un cliquetis joyeux que le loquet se soulève, vous permettant, l'esprit léger, de vous rendre au **61** pour examiner le plan que vous avez trouvé.

75

Sans perdre un instant, et après avoir rassemblé tout votre courage, vous vous précipitez vers le garde. Si désemparé de la mort probable de Pâris qu'une seule pichenette vous suffit pour le jeter à terre.

Heureux d'avoir épargné une vie, satisfait de vous-même, vous alliez enfin franchir la porte lorsqu'un bon millier de guerriers troyens font irruption.

Vous ne pensiez quand même pas que la porte d'une ville en état de siège était gardée par un seul homme? Si vous décidez de combattre ces guerriers, sachez que chacun d'eux dispose de 60 POINTS DE VIE, est armé d'une épée (+5) et protégé par une armure (-8). Mais peut-être que la pensée de devoir jeter les dés mille fois de suite vous fera choisir de vous rendre tranquillement au **13**...

76

C'est du brutal ! Vous n'en avez avalé qu'une toute petite gorgée, mais qui a été suffisante pour que la clairière tout entière se mette à tourner autour de vous. Venant vous ne savez d'où, il vous semble entendre la voix familière de Zeus vous dire : « Ne laisse pas mon fils te pousser sur la mauvaise pente ! », suivie par une autre voix, joyeuse celle-là, chuchotant à votre oreille : «

N'écoute pas mon père et fais confiance à Bacchus. Il ne t'entraînera pas sur un mauvais chemin. Ou s'il le fait, au moins, tu t'amuseras bien ! »

- Mais qui êtes-vous ? demandez-vous d'une voix misérable.

- Je suis Bacchus, tonne la voix. Dieu du vin et des fruits qui poussent sur les arbres. Souvent confondu avec Dionysos, et particulièrement par moi-même quand j'ai trop bu. Ouvre les yeux et fais connaissance avec mes compagnons !

Vous n'aviez effectivement pas réalisé que vous fermiez les yeux. Lentement vous les ouvrez, pour constater avec stupeur que vous vous trouvez entouré d'un groupe de femmes - à l'allure des plus agréables, il faut bien l'avouer - vêtues de peaux de bête. Vous voyant reprendre vie, elles se mettent à danser autour de vous en chantant :

- Nous sommes les Bacchantes ! Nous sommes les Bacchantes !
Bienvenue au royaume de Bacchus !

En toute autre circonstance, cette situation vous aurait mis quelque peu mal à l'aise. Mais, effet de la petite gorgée, sans aucun doute, vous vous mettez à sourire bêtement, alors qu'une des jeunes filles s'approche de vous et, tout en vous saisissant la main, vous dit :

- Tu as de la chance, mon garçon. On dirait bien que le dieu Bacchus t'a pris sous sa protection. Certainement parce que tu travailles pour son père. Il m'a demandé de t'accompagner et de t'aider jusqu'à la fin de ton aventure.

- M'aider? répétez-vous d'une voix légèrement pâteuse.

- Évidemment, répond-elle, je ne pourrai en aucun cas influencer tes décisions. Mais aussi sûr que le raisin se transforme en vin, je te serai de la plus grande utilité dans les combats, j quels qu'ils soient.

Vous avez vraiment de la chance. Cette jeune, et j fort jolie, Bacchante dispose en effet de 60 POINTS DE VIE. Et bien qu'elle ne soit pas armée, j son habileté aux arts martiaux la rend tout à fait redoutable (+4). Elle combattra à vos côtés jusqu'à la mort, à moins que vous n'en décidiez! autrement. Si elle est blessée, elle possède trois doses d'une potion de santé qui, chacune, peut lui restituer un total de POINTS DE VIE égal au total obtenu en lançant deux fois deux dés. A présent, et aussitôt que vos idées seront redevenues claires, vous pouvez poursuivre votre chemin, main dans la main avec la Bacchante,] vers le *nord*, au 10, l'est, au [84](#), l'ouest, au 18, ou le nord-ouest, au [58](#).



77

Lentement, vous faites le tour d'un bâtiment aux proportions imposantes, admirant la légèreté de son architecture. Soudain, alors que vous passez devant une porte, un homme de petite taille, vêtu d'une tunique crasseuse, en surgit, et vous attrape par le bras.

- Vite, dit-il en vous tirant vers la porte, le spectacle va commencer.

- C'est un théâtre ? lui demandez-vous.

- J'étais sûr que tu pensais qu'il n'en existait qu'à Athènes ! Nous sommes civilisés, à Sparte. Tiens, bien que tu sois un barbare, je vais te laisser entrer gratuitement. Je vais même te faire cadeau de cette corbeille de figues bien mûres.

- Merci, lui répondez-vous. Mais les figues, c'est pour quoi faire ?

- Pour lancer sur les acteurs, bien sûr ! vous répond-il.

A sa suite, vous pénétrez dans le théâtre; et vous êtes surpris de constater que plusieurs centaines de spectateurs y sont déjà présents. L'art dramatique devait être vraiment populaire dans la Grèce antique. Feuilletant rapidement votre *Brève histoire*, vous apprenez en effet que le théâtre de Dionysos, à Athènes, pouvait accueillir jusqu'à quatorze mille spectateurs !

- C'est une comédie ! vous murmure à l'oreille la personne placée à côté de vous. Et j'en suis heureux. Les vieilles tragédies, d'Eschyle par exemple, mettant en scène des dieux et des héros commençaient à devenir lassantes. Tout en bas, sur la scène, un chœur d'une douzaine d'hommes, chantant et dansant, et trois acteurs seulement. Mais jouant chacun plusieurs rôles en changeant, de temps à autre, le masque leur cachant le visage. Et tous trois portent aux pieds d'étranges chaussures aux semelles épaisses - des cothurnes, vous apprend votre *Brève histoire* -, qui les font paraître beaucoup plus grands qu'ils ne le sont en réalité. Un spectacle fascinant, même si vous n'y comprenez pas grand-chose, ce qui semble loin d'être le cas des spectateurs présents. Pensant qu'il serait vraiment injuste de bombarder les acteurs avec vos figues, vous les mangez machinalement l'une après l'autre.

Ce qui vous restitue aussitôt la totalité de vos POINTS **DE VIE**. L'esprit et le *corps* rassasiés, vous pouvez maintenant revenir au [61](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre plan.

78

Tiens, il y a un bassin au centre de cette autre clairière. Un vaste bassin dont l'eau limpide vous paraît des plus rafraîchissantes. Et c'est avec bonheur que vous vous y plongeriez s'il n'y avait pas, tout au fond, cette ombre aussi inquiétante qu'un crocodile à l'affût.

Un crocodile? En Grèce? Mais allez *donc* savoir dans une aventure *comme* celle-là... Vous pouvez vous en assurer en plongeant dans l'eau, au [116](#). Mais si vous jugez plus sage de poursuivre votre chemin, vous pouvez vous diriger vers le nord, au [93](#), l'est, au [56](#), le sud-est, au [10](#), le sud, au [67](#), ou le nord-ouest, au [107](#).

79

- C'est bon, je te crois, marmonne Achille. Je peux maintenant te conduire jusqu'au roi, si tu le désires. Mais peut-être accepterais-tu de m'aider? Je dois venger mon ami Patrocle. Si tu acceptes, voici une potion qui te restituera, sur-le-champ, la totalité de tes POINTS DE VIE.

A vous *de* choisir. Si vous *préférez rencontrer* le roi, rendez-vous au [98](#). Mais si vous décidez d'aider Achille, rendez-vous au [136](#).

80

- Bien, dit Zeus. Allons maintenant au plus important.

Sans ajouter un mot, il lève les deux bras vers le ciel. Une étincelante lueur vous entoure aussitôt, qui disparaît aussi rapidement.

- Qu'est-ce qui s'est passé? demandez-vous d'une voix tremblante.

- Le langage, répond Zeus d'un ton bref. TU ne crois quand même pas que tu vas te lancer dans une aventure au cours de

laquelle tout ce que tu pourrais entendre ne serait, pour toi, que du grec? A présent, tu comprends le grec. Et tu le parles. Avec un fort accent, mais là, je n'y peux rien. Passons à l'entraînement.

- Mais il n'a jamais été question d'entraînement ! protestez-vous. Je...

- Arrête tes jérémiades, veux-tu ! vous interrompt Zeus dont la voix claque comme un coup de fouet. Je ne vais pas t'expédier en pleine bataille sans un minimum de préparation ! Tu ne tiendrais pas cinq minutes.

De nouveau il lève les bras vers le ciel. De nouveau une lueur étincelante baigne votre corps tout entier.

Et vous expédie, dans l'instant, au [20](#).

81

- Écoute, Pheidippides, dites-vous brusquement, je n'ai aucune autorité pour envoyer des soldats à Athènes. Mais je ne veux pas te laisser dans cette inquiétude. Je vais donc t'accompagner, et expliquer à Miltiade ce qu'il doit faire pour remporter la bataille. Après tout, la cité n'est qu'à deux cents kilomètres d'ici.

A ces mots, la foule qui vous avait écouté dans un silence de mort se met à pousser des cris de joie.

Ce qui ne peut *qu'être* positif pour le moral des troupes. Mais êtes-vous bien certain de pouvoir courir jusqu'à Athènes en compagnie *de* Pheidippides? Tentez le Tout pour le Tout. Si vous réussissez, rendez-vous au [109](#). Si vous échouez, vous n'avez d'autre alternative que de *revenir* au [61](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre plan. Enfin si cette tentative vous est fatale, rendez-vous au [13](#).

- Attends-moi ici ! ordonne le prêtre. Pénétrant dans le temple, il en ressort peu de temps après, tenant par la main le personnage le plus étrange qu'il vous ait été donné de voir. Une femme d'une cinquantaine d'années, dont le visage d'une pâleur extrême fait paraître immenses des yeux aussi sombres qu'une nuit sans lune. Des fils d'argent parsèment sa chevelure d'un noir de jais. Pour dire la vérité, elle vous semble aussi vive et frétilante qu'une bûche sur un tas de bois.

- Voilà la Pythie, grande prêtresse et oracle d'Apollon, vous dit le prêtre d'un ton respectueux.

Les grands yeux sombres vous fixent comme s'ils allaient vous dévorer. Mais pas une parole ne s'échappe des lèvres de la Pythie.

- Vraiment enchanté, répondez-vous à tout hasard.

- Bien, dit le prêtre. Normalement, tu n'aurais pas dû venir seul jusqu'ici. Mais puisqu'il en est ainsi, je vais te servir de guide. Bien entendu, tu n'as pas de *pelanos*?

- Un *pelanos*?... répétez-vous, inquiet.

- Un gâteau consacré, précise le prêtre. Bon, à l'évidence tu n'en as pas. Alors, prends ceci, ajoute-t-il en vous tendant un petit gâteau racorni qu'il vient d'extraire de dessous sa robe. Je ne vois aucun animal pour le sacrifice, reprend-il, ni...

- Je suis membre de la Société Protectrice des Animaux ! l'interrompez-vous sèchement.

- D'accord, d'accord, nous pouvons tout à fait nous passer du sacrifice, s'empresse-t-il de vous répondre. Suis-moi.

L'un derrière l'autre, vous vous éloignez du temple en direction d'une petite étendue d'eau.

- La source Castalie, murmure la Pythie d'une voix rocailleuse tout en commençant, à votre plus grande surprise, et à votre horreur, à se dévêtir.

- Toi aussi, tonne le prêtre.

Auriez-vous été *convié*, sans le savoir, à *une* quelconque orgie? Si vous vous sentez capable de vous déshabiller sous les yeux de ces deux invraisemblables personnages, rendez-vous au [11](#). Mais si la pudeur vous interdit de le faire, vous vous sentirez certainement mieux au **118**.

83

Il y a un roulement de tonnerre, suivi par des éclairs qui vrillent le ciel, alors qu'une voix de tonnerre - mais familière - emplit l'espace de son fracas.

- Malheureux ! résonne-t-elle à vos oreilles. Tu viens de tuer Pâris !

- Paris? En France? demandez-vous d'une toute petite voix.

- Non ! Pâris. De Troie ! hurle Zeus qui, d'un ton plus conciliant, poursuit : Pris à partie par ma femme et les deux autres chipies, la guerre de Troie trouvait son origine. Pâris choisissait Aphrodite qui, pour le remercier, lui faisait connaître Hélène, femme du roi Ménélas de Sparte ; la plus belle femme de toute la Grèce antique. En tombant follement amoureux, il l'enlevait, l'emmenait jusqu'à Troie. Pour venger Ménélas, toutes les cités de la Grèce s'alliaient afin de détruire Troie. Mais comme tu viens de tuer Pâris, la guerre de Troie n'aura pas lieu.

- Mais c'est ce que vous vouliez, non? lui répondez-vous d'une voix encore plus faible.

- Pas du tout, sombre idiot ! recommence-t-il à hurler. Je voulais tout simplement que tu la raccourcisses un peu, cette guerre. Pas que tu l'empêches. Les humains ne peuvent se mêler au destin ! Maintenant je n'ai plus qu'une chose à faire : te ramener quelques paragraphes en arrière.

Et avant même que vous n'ayez pu protester, vous vous retrouvez, gigotant, dans l'espace-temps.

Lancez un dé. Si vous faites 1, vous vous retrouvez au [33](#); 2, au [135](#); 3, au [93](#); 4, au [58](#); 5, au [84](#); 6... Désolé, vous venez de rater un looping dans l'espace-temps, ce qui vous oblige à relancer le dé.

84

Une autre clairière.

D'où des sentiers s'éloignent vers le nord, au [135](#), le sud-ouest, au [42](#), et le sud-est, au [10](#).

85

Ah ! le plaisir de voir les sourires d'enfants se précipitant hors des salles de classe pour la récréation; le bonheur d'entendre leurs cris joyeux; la tendresse qui s'empare de vous lorsque...

Attendez un peu. Il y a quelque chose qui ne tourne pas rond ici. L'endroit ressemble à s'y méprendre à une école, avec tous ces enfants d'une dizaine d'années ou moins, mais il n'y a que des garçons au visage si sérieux qu'on leur donnerait aisément vingt ans de plus. Inquiet, vous en attrapez un par le bras.

- Mais c'est quoi ici ? lui demandez-vous naïvement.

Aussi habile que le judoka le plus expérimenté, il se libère de votre prise et, les mains sur les hanches, il vous fixe droit dans les yeux, de toute la hauteur de sa petite taille.

- Pour qui te prends-tu pour me traiter comme un esclave ? vous dit-il. Tu m'as insulté. Nous allons donc nous battre. Jusqu'à la mort.

Vous n'allez quand même pas *accepter de* vous battre avec ce petit garçon qui doit être âgé de sept ans tout au plus? C'est à vous d'en juger. Vous pouvez donc tout à fait refuser au 2. Mais vous pouvez, également, tenter de massacrer un i bien plus petit que vous au [158](#).

86

Voilà qui pourrait tout à fait être un camp Spartiate : des soldats s'entraînant ; d'autres charriant de lourds blocs de pierre ; d'autres encore se lavant à grand renfort d'outrés débordant d'eau glacée. Partout des armes et des machines de guerre...

- Vous ! Oui, vous ! vous ramène alors à la réalité une voix au ton péremptoire. Laissez vos armes et suivez-nous.

D'un bloc, vous vous retournez pour vous retrouver face à deux gardes à l'allure fort peu engageante.

Si vous êtes un peu las de toutes les aventures et mésaventures que vous avez vécues jusque-là, vous pouvez essayer d'aller trouver un peu de calme, si vous ne l'avez pas *encore* fait, dans la ville de Troie, au [59](#). Mais vous pouvez également obéir aux gardes et les suivre jusqu'au [144](#) ou, s'il vous reste suffisamment d'énergie, vous précipiter sur eux, l'épée à la main, au [37](#)



87

Une belle journée. Ensoleillée. Une autre clairière, verdoyante et tout et tout. Et au milieu de la clairière... un vieil homme à la longue barbe grise, portant un long manteau brunâtre sur une légère tunique de coton, est installé devant un étal sur lequel sont exposées les armes les plus diverses.

- Intéressé par une arme ? vous demande-t-il, à votre approche. Les temps ne sont plus ce qu'ils étaient. Partout des bandits, des coupe-jarrets. Il faut songer à vous défendre, et j'ai de quoi vous satisfaire. Tenez, consultez cette liste, ajoute-t-il en vous tendant un parchemin fripé. Sur lequel vous déchiffrez, avec difficulté :

Pectoral d'armure(-3)	3 oboles
Catapulte (+1)	1 obole
Casque (-2)	2 oboles
Glaive (long) (+6)	1 drachme
Bouclier (-5)	1 drachme
Glaive (court) (+3)	3 oboles

Si vous en avez les moyens, vous pouvez acheter ce que vous désirez, avant de poursuivre votre chemin vers le *nord*, au [156](#), l'est, au [99](#), ou le sud, au [107](#).

88

- Tu as choisi judicieusement, vous dit le prêtre en faisant disparaître les deux drachmes comme par magie. Tu as bien mérité de recevoir en échange ce qui chassera, j'en suis persuadé, tous tes doutes.

Sur quoi il vous tend un vieux papyrus égyptien usé jusqu'à la fibre, sur lequel vous parvenez difficilement à déchiffrer :

Si tu admets que tous les dieux habitent le mont Olympe, rends-toi au [5](#). A moins qu'Apollon ne soit le dieu du soleil ? Alors, va au [19](#).

Mais si Apollon n'est pas connu comme Phébus, et n'a en fait rien à voir avec une quelconque divinité, ignore cette dernière destination pour te rendre au [28](#)...

A moins qu'Aphrodite ne soit la déesse de la lumière, ce qui devrait alors te faire choisir le [32](#), sauf si, croyant qu'Héra est la femme de Zeus mais pas la fille des Titans, tu préfères te rendre au [72](#).

89

- Mais ça ne veut rien dire du tout ! C'est une véritable escroquerie ! hurlez-vous en agitant le papyrus encore plus usé qu'auparavant sous le nez du prêtre.

- Pas tout à fait faux, vous répond-il d'une voix calme. Mais as-tu déjà vu un prêtre assurer un service après vente ?

Implacable.

Mais ce qui vous laisse quand même, pantois, face au même dilemme: **5,19**, **28**, **32** ou **72**?

- Ils l'ont voulu ! triomphe Achille en fouettant ses chevaux, alors qu'accroché au char le corps d'Hector rebondit sur le sol rocailleux.

Mais avant que vous n'ayez pu rétorquer quoi que ce soit, vous apercevez, au sommet des remparts ceignant Troie, le visage familier de Pâris. Entre ses mains un arc, qu'il est en train de bander dans votre direction. Achille l'aperçoit à son tour.

- Pâris, hurle-t-il, regarde le sort que les dieux ont réservé à Hect...

L'arc s'est détendu d'un coup, une flèche a sifflé avant de se planter dans le talon d'Achille, lui ôtant la vie dans l'instant.

- A ton tour, maintenant, clame Pâris en dirigeant une nouvelle flèche vers vous.

Qui siffle encore plus redoutablement que la première mais qui, heureusement, manque votre talon, pour venir se planter en plein dans votre cœur. Ce qui vous expédie, plus héros que jamais, au **13**.

90

- Un bébé ? Un petit garçon ? Quel petit garçon ? demandez-vous de votre voix la plus innocente. Voilà bien longtemps, d'ailleurs, que je n'ai pas vu de bébé.

- Alors comment sais-tu qu'il s'agit d'un garçon ! crie la femme, au comble de la fureur, la voix étranglée de sanglots. Jamais je ne t'ai dit cela !

- Assassin, fourbe et menteur ! maugréent dans un bel ensemble ses quatre fils.



Qui disposent chacun *de 50 POINTS DE VIE* et d'une épée (+4). Leur mère leur ayant *donné* la meilleure éducation Spartiate qui soit, ils vous attaqueront l'un après l'autre. Comme vous n'avez pas d'armes, vous affrontez le premier à mains nues; si vous parvenez à vous en défaire, vous pourrez, ensuite, utiliser son épée. Vainqueur *de ce combat*, vous vous dirigez triomphalement au [69](#). Vaincu, *rendez-vous* au [13](#).

91

- Exact ! s'exclame l'homme. Tu viens de gagner trois oboles.
- Et maintenant, je peux passer ? demandez-vous.
- Pas encore, répond-il. Tu n'as répondu qu'à la première question. La deuxième est : combien Héra a-t-elle d'enfants ? Un, deux, trois, quatre ou cinq ?

Cela fait toujours plaisir de gagner un peu d'argent, n'est-ce pas? Mais êtes-vous capable *de répondre* à cette nouvelle question? Pour un enfant, rendez* vous au [3](#); pour deux, rendez-vous au [15](#); trois, au [27](#); quatre, au [57](#); enfin pour cinq enfants, rendez-vous au [71](#). Mais si *vous* n'avez aucune idée de la *réponse* à donner, vous pouvez revenir au [61](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre plan.

92

- J'ai bien peur que nous devions nous battre, dites-vous sans grand enthousiasme.

Et vous avez raison de *manquer* d'enthousiasme! Non seulement *parce* que vous êtes *encore* épuisé du combat que vous venez de livrer contre les gardes, mais surtout *parce* que Achille dispose d'un *nombre* infini de POINTS DE *VIE*. Et cela grâce à sa mère, la nymphe Thétis, qui l'a plongé dans le Styx, le fleuve des Enfers, alors qu'il n'était qu'un enfant, pour le rendre immortel. Mais vous savez peut-être qu'elle le tenait par le talon, seule partie de son *corps* restée vulnérable. Si vous parvenez *a* le *frapper* au talon, ce qui n'est possible qu'en sortant un double six, vous le plongerez dans l'inconscience, mettant ainsi un terme au combat. Pans ce cas, rendez-vous au [79](#), où vous le verrez, a votre grand soulagement, reprendre connaissance. Sinon, profitez donc de votre passage au [13](#) pour consulter votre *Brève histoire* qui vous en apprendra un peu plus sur Achille.

93

Une autre clairière, dans laquelle vous ne remarquez rien de particulier.

Vous pouvez poursuivre votre chemin vers le nord est, au [99](#), le sud-est, au [50](#), le sud, au [76](#), ou Ir sud-ouest, au [107](#).

94

- Bien joué ! s'exclame Achille.

Saisissant la dépouille d'Hector, il l'attache par les pieds derrière son char.

- Je vais lui offrir une petite promenade sous les I remparts de Troie, dit-il, un sourire sardonique ; aux lèvres. Veux-tu venir avec moi, ou préfères- f tu que je te donne un mot d'introduction pour le roi Ménélas qui est un vieil ami ?

Alors? Il faut vous décider! Si vous choisissez de faire une petite *promenade* autour de Troie en compagnie d'Achille (et d'Hector), rendez-vous au [69](#). Mais si vous préférez aller voir le roi Ménélas, rendez-vous au [101](#).

95

La première chose que vous percevez est l'odeur : une odeur de renfermé, lourde et âcre. Et il ne fait pas très clair, ici. Péniblement, vous parvenez à vous mettre sur vos pieds, les muscles durs comme du bois, et vous jetez un coup d'oeil autour de vous. Vous vous trouvez dans une pièce de petites dimensions aux murs de pierre, fermée par une massive porte en bois. Une cellule, à n'en pas douter. Dans un coin se trouve le tas de paille sur lequel on vous a jeté ; et à vos pieds un morceau de parchemin froissé. Machinalement, vous vous baissez pour le ramasser ; un plan de Sparte, sans doute oublié là par le malheureux qui vous a précédé dans ce lieu sinistre. A tout hasard vous le glissez dans votre poche. En chancelant vous vous approchez de la porte pour en examiner la serrure. Un simple loquet, plutôt, qui ne devrait pas vous poser trop de problèmes. Mais, alors que vous alliez essayer de le soulever, un bruit de pas vous arrête net, tandis qu'une voix s'exclame d'un ton joyeux :

- Debout ! C'est l'heure de cette espèce d'eau de vaisselle que le cuisinier appelle dîner !

Un garde! Et qui ne va pas tarder à pénétrer dans la cellule!

Vite, il vous faut *prendre* une décision: allez-vous bondir sur lui dès qu'il aura ouvert la porte (rendez-vous au [134](#)), ou avaler l'horreur qu'il vous *apporte* afin de reprendre des forces, et essayer, ensuite, d'ouvrir la porte (rendez-vous au [74](#))?

96

- C'est d'accord, dites-vous. Je peux tout à fait travailler comme un esclave pendant un jour entier pour un salaire de misère, ajoutez-vous avec cette hypocrisie qui vous caractérise.

Néanmoins, ce travail se révèle plus facile que vous ne l'imaginiez. Vos compagnons sont des plus agréables, ne demandant qu'à répondre à toutes les questions que vous pouvez poser sur la vie à Sparte. Trois d'entre eux sont des esclaves ; une femme et deux hommes.

- J'ai été capturé par des pirates qui m'ont vendu trois cents drachmes, vous dit l'homme qui vous a engagé.

- Vous voulez dire que vous n'êtes pas le propriétaire de cette boutique, lui demandez-vous, étonné.

- Pas du tout, répond-il en secouant la tête. J'en suis, en quelque sorte, le gérant. Et d'ailleurs, de nombreux esclaves instruits, comme je le suis, finissent par se lancer dans les affaires. Bientôt j'aurai économisé suffisamment d'argent pour racheter ma liberté. Alors je pourrai devenir l'associé de celui qui est actuellement mon patron.

Il faut bien avouer que ce n'est pas ainsi que vous imaginiez les esclaves !

- Mais il y a beaucoup d'esclaves, en Grèce ? lui demandez-vous.

- A Athènes, environ un tiers de la population, vous répond-il. Beaucoup plus à Sparte. Mais ici la plupart des ilotes, comme on nous appelle, travaillent dans des fermes, à l'intérieur des terres. Comme tu l'as certainement remarqué, les Spartiates sont un peu rudes, ils n'aiment pas trop que les étrangers mettent le nez dans leurs affaires.

- Mais quand un esclave - pardon, un ilote - n'est pas fermier, que peut-il faire ?

- Aider les femmes à s'occuper des enfants, prendre soin des personnes âgées. Bâtir des maisons, également. Ou, pour les plus intelligents d'entre nous, gérer des boutiques comme celle-ci. Tiens, un peu plus bas, dans la rue, il y a un armurier qui fait travailler une trentaine d'ilotes dans sa forge. Tu avoueras que

c'est quand même plus agréable que de travailler dans les mines d'argent. Ils sont quarante mille à le faire, et je ne te dis pas dans quelles conditions !

Vous échangez ainsi bien des propos avec vos compagnons, et la journée passe vite. Enfin, ayant reçu votre salaire, vous vous apprêtez à quitter les lieux lorsque l'un des hommes libres vous propose :

- Et si tu venais passer la nuit chez moi ? Pour un barbare, tu es vraiment un homme de bonne compagnie.

Une proposition des plus aimables. Que vous pouvez *accepter* au 131. Mais peut-être aimeriez-vous vous retrouver un peu seul? Rendez-vous, dans ce cas, au [151](#).

97

- Absolument faux ! rugit l'homme.

Qui, ne vous laissant pas le temps de protester, vous expédie sur-le-champ au [61](#) où vous pourrez choisir une nouvelle destination sur votre plan.

98

Vous précédant, Achille se dirige vers la plus grande tente du camp, gardée par des soldats en armes qui, à son approche, le saluent respectueusement avant de lui faire signe d'y pénétrer. A l'intérieur, un homme aux cheveux gris et à l'aspect robuste est penché sur une table couverte de cartes. A votre arrivée, il lève les yeux vers vous ; le moins que l'on puisse dire est qu'il n'a pas l'air très aimable.

- Je voudrais te présenter un jeune barbare des plus intéressants, Ménélas, lui dit Achille. Ménélas ? Ainsi vous faites face au roi Ménélas, le mari de cette Hélène responsable de la guerre de Troie pour s'être enfuie avec Pâris? L'air perplexe, il vous détaille de bas en haut.

- Ne serais-tu pas, par hasard, ce jeune garçon qui travaille pour Zeus? vous demande-t-il d'un ton bourru.

- En effet, lui répondez-vous simplement. L'air pensif, le roi vous regarde encore pendant un instant. Puis, ayant d'un geste congédié Achille, il vous déclare :

- Eh bien il paraît que tu peux me dire comment mettre fin à cette guerre. Alors, que me conseilles-tu : dois-je défier Pâris en combat singulier ou y a-t-il une autre tactique à adopter? Qu'en penses-tu ?

Voilà une question intéressante! Si vous pensez que le combat singulier est la meilleure solution, rendez-vous au [129](#). Mais si vous croyez qu'il existe un moyen plus ingénieux d'en terminer avec cette guerre, rendez-vous au [108](#).

99

Une clairière. Comme vous n'y remarquez rien d'intéressant, vous poursuivez votre chemin.

Vers le nord-est, au [143](#), le sud, au [33](#), le sud-ouest, au [93](#), ou l'ouest, au [87](#).



- Je ferais peut-être mieux de m'en occuper moi-même, dites-vous aux deux hommes.

- A ta guise, vous répondent-ils.

Après leur avoir adressé un signe d'adieu, vous vous remettez en marche, le bébé toujours serré dans vos bras. Alors que vous contournez un bosquet, vous vous trouvez nez à nez avec une femme d'une trentaine d'années brandissant une épée. Voyant l'enfant, un doux sourire éclaire son visage.

- Ainsi, tu as trouvé Héraclès, murmure-t-elle.

- Si c'est son nom, je l'ai effectivement trouvé, lui répondez-vous en souriant à votre tour. Vous êtes sa mère ?

- Oui, et j'en suis fière. Ce petit diable s'est sauvé quelques heures seulement après sa naissance, pour faire je ne sais quelle bêtise. S'il continue ainsi, seuls les dieux peuvent savoir ce qu'il deviendra !

- S'il s'agit vraiment d'Héraclès, vous n'avez pas de souci à vous faire, lui répondez-vous en essayant vainement de vous souvenir si le mythique Héraclès des Grecs - ou le Hercule des Romains - était originaire de Sparte.

- Quoi qu'il en soit, reprend la jeune femme, je te suis vraiment reconnaissante de me l'avoir ramené. Tu ne le croiras peut-être pas, mais il y a tant de parents qui, de nos jours, abandonnent leurs enfants afin qu'ils apprennent à se débrouiller seuls... Je vois que tu ne portes pas d'armes : pour survivre à Sparte, il t'en faut une. Tiens, pour te prouver ma gratitude, je te fais cadeau de mon épée.

Un cadeau des plus intéressants car l'arme, légère et admirablement aiguisée, vous *procurera* 5 Points de Dommage supplémentaires (+5). Après avoir chaleureusement remercié la

maman d'Héraclès, vous pouvez maintenant poursuivre votre aventure en vous *rendant* directement au [130](#). Mais peut-être serait-il plus prudent d'en savoir un peu plus sur Sparte? Dans ce cas, allez vite consulter votre Brève *histoire* au [150](#).

101

Pénétrant dans le camp, vous vous dirigez vers la plus grande des tentes. De nombreux soldats y montent la garde, mais à la vue du mot que vous a donné Achille, ils vous font signe d'y pénétrer. A l'intérieur, un homme aux cheveux gris et à l'aspect robuste est penché sur une table couverte de cartes. A votre arrivée, il lève les yeux vers vous; le moins que l'on puisse dire est qu'il n'a pas l'air très aimable.

- Ne serais-tu pas, par hasard, ce jeune garçon qui travaille pour Zeus ? vous demande-t-il d'un ton bourru.

- En effet, lui répondez-vous simplement. L'air pensif, le roi vous regarde encore pendant un instant.

- Eh bien il paraît que tu peux me dire comment mettre fin à cette guerre. Alors, que me conseilles-tu : dois-je défier Pâris en combat singulier, ou y a-t-il une autre tactique à adopter ? Qu'en penses-tu ?

Voilà une question intéressante! Si vous pensez que le combat singulier est la meilleure solution, rendez-vous au [129](#). Mais si vous pensez qu'il existe bien d'autres moyens d'en terminer avec cette guerre, rendez-vous au [108](#).

102

- Voilà une sage décision, murmure Zeus dans un sourire.

Une douce lueur vous entoure, et vous vous sentez soulevé dans l'espace, alors que vous entendez la voix lointaine de Zeus prononcer ces mots :

- J'espère que lorsque tu auras accompli ce que tu te dois d'accomplir, tu trouveras le chemin du Temple de la méditation.

Léger comme une plume, vous planez vers le [58](#).

103

Une belle fin de journée. Ensoleillée. Une autre clairière. Et au milieu de la clairière... un vieil homme à la longue barbe grise, portant un long manteau brunâtre sur une légère tunique de coton, est installé devant un étal des plus précaires sur lequel sont exposées diverses marchandises. A votre approche, il se dresse, l'œil brillant.

- Intéressé par quelque chose ? vous demande-t-il. C'est l'époque des soldes. Profitez-en.

Tenez, que pensez-vous de ces maquereaux de l'Hellespont? dit-il en pointant le doigt vers quelques poissons à l'œil vitreux. Mais j'ai aussi un excellent pudding de Thessalie, à condition, bien sûr, que vous appréciez les puddings de Thessalie. Et ces côtes de bœuf, ne sont-elles pas appétissantes?

Rien de tout cela n'est fait pour vous ouvrir l'appétit, il faut bien l'avouer ! Aussi, c'est en espérant détourner son attention que vous lui demandez :

- Quelle drôle d'idée de faire un tel commerce dans une clairière !

- Mais c'est mon métier, vous répond-il. Et i puisque tu me parais être un bon barbare, je vais t'expliquer quelque chose. Sache avant tout que je suis un Athénien. A Athènes, il existe quatre classes sociales : tout d'abord les *pentakosiomedimnoi* qui sont les nobles; puis les *hippeis* qui sont suffisamment riches pour acheter un cheval; ensuite, les *zeugitai* qui, eux, possèdent au moins une charrue et deux bœufs ; ' enfin, les *thêtes*, les plus pauvres des paysans.

- Et vous faites partie de quelle catégorie ?

- D'aucune d'entre elles, mon garçon. Je suis un *metoikoi*, ce qui me place encore plus bas que les thètes. Plus bas encore que les femmes, ce qui est peu dire. Un metoikoi est un Grec né dans une autre cité qu'Athènes, mais habitant cette ville. Et comme il ne lui est pas permis de posséder des terres, qu'il n'a pas le droit de voter et qu'il n'est donc pas considéré comme un citoyen, l'une des rares choses qu'il peut faire est de devenir commerçant. C'est ce que je fais.



Pour dire la vérité, le choix de ses marchandises est assez étonnant. En plus de ce qu'il vient de vous proposer, vous remarquez des bijoux et papyrus provenant d'Égypte, de l'ivoire d'Afrique, des raisins de Rhodes, des tapis de Carthage, des épices, des céramiques et bien d'autres choses encore.

Pour lui faire plaisir, et moyennant une somme *de* trois oboles, vous pouvez lui acheter l'une ou l'autre *de* ses marchandises avant *de* reprendre votre chemin en direction du nord-ouest, au [156](#), du nord-est, au [112](#), ou du sud-est, au [99](#).

104

- C'est exactement ce qu'il faut faire, s'exclame Ménélas. Écoute, j'ai imaginé un stratagème imparable : nous allons construire un cheval de bois de taille colossale dans lequel se cacheront un grand nombre de guerriers. Puis, faisant semblant de battre en retraite, nous le laisserons devant les murailles de Troie, comme s'il s'agissait d'une offrande faite aux dieux. Nul doute que, une fois que nous serons partis, cet imbécile de Pâris le fera entrer dans la ville en signe de victoire. Ensuite, la nuit venue, les soldats sortiront du cheval et ouvriront les portes. Nous pénétrerons alors dans la ville, et je te jure que nous la rayerons de la carte du monde connu. Qu'en penses-tu ?

Si, *comme* Ménélas, *vous pensez* qu'il s'agit là d'un plan imparable, rendez-vous au [160](#). Mais peut-être ; trouvez-vous cette idée particulièrement stupide? Rendez-vous dans ce cas au [73](#).

105

On dirait un amphithéâtre. Il y a même quelques rangées de sièges prévus pour les spectateurs. Et pourtant, non. Vous n'êtes pas dans un théâtre, mais plus certainement dans un camp d'entraînement militaire. La bonne nouvelle est que vous remarquez, non loin de vous, un homme installé derrière un étal, sur lequel sont disposés un grand nombre de petits pots remplis de divers onguents, ainsi que des fioles de potion. - Approchez, approchez, vous dit l'homme. Gratuit pour les soldats et les athlètes.

Voilà qui ne manque pas d'intérêt! Un pot d'onguent coûte une obole, et restitue un nombre de POINTS *DE VIE* égal au résultat obtenu en lançant un dé. Quant aux fioles de potion, elles coûtent un drachme l'une, et donnent la possibilité de lancer deux dés. Si rien de cela ne vous intéresse, vous pouvez revenir au 61 pour choisir une nouvelle destination sur votre plan. Mais peut-être avez-vous besoin de POINTS DE VIE? Dans ce cas, deux

solutions s'offrent a vous: si vous avez de l'argent, vous pouvez acheter ce que vous désirez avant de revenir au [61](#). Sinon, *comme* les onguents et potions sont gratuits pour les athlètes et les soldats, vous pouvez toujours aller tenter votre chance sur le terrain d'entraînement au [141](#).

106

- Je comprends tout cela parfaitement, dites-vous ; mais puisque c'est Zeus qui m'a envoyé ici, peut-être pourriez-vous faire une exception ?

- Pourquoi ne me l'as-tu pas dit plus tôt ! s'écrie le prêtre.

Ce qui, avec un peu de retard, vous mène au [62](#).

107

Une clairière !

D'où *partent* des sentiers en direction du *nord*, au [67](#), du nord-est, au [93](#), et du sud-est, au [76](#).

108

- Tu as raison ! rugit Ménélas. C'est exactement ce que je pensais. Nous avons donc trois solutions : attaquer Troie sans plus tarder, opérer une retraite stratégique, ou imaginer une ruse des plus perfides. Laquelle me conseilles-tu de choisir?

donne question! Alors, allez-vous conseiller l'attaque (rendez-vous au [119](#)), la retraite (rendez-vous au [113](#)) ou la ruse (rendez-vous au [104](#))?

109

D'après Pheidippides, deux jours seulement vous séparent d'Athènes. Le premier jour se passe sans incident notable et, bien que vous n'arrêtiez pas de courir, vous en profitez pour admirer les paysages que vous traversez, montagneux et rocaillieux la

plupart du temps, mais parsemés de-ci, de-là de fermes et de plantations d'orangers, d'oliviers, de dattiers, de figuiers et même de coton. L'après-midi est déjà bien avancé lorsque vous proposez à Pheidippides de prendre un peu de repos. Ce qu'il accepte bien volontiers. Et vous profitez de ce qu'il est parti à la recherche d'un cours d'eau où remplir vos outres pour vous allonger à l'ombre d'un arbre. Une douce torpeur commence à vous envahir lorsqu'un grognement du plus mauvais augure vous fait vous redresser net. Fouillant rageusement le sol de son groin, un sanglier vous fait face, ses petits yeux sombres et brillants ne présageant rien de bon. La preuve en est qu'après vous avoir regardé fixement, il vous charge.



L'animal ne dispose que de **20 POINTS DE VIE**, mais ses défenses (+5) sont redoutables. De plus, sa charge est si soudaine que vous perdez le premier assaut. Si cette fâcheuse rencontre met fin à vos jours, rendez-vous au **13**. Mais si vous êtes vainqueur, sans perdre un instant vous dépouillez l'animal et vous le faites rôtir sur un bon feu de plantes aromatiques. Un festin qui vous fait regagner autant de POINTS DE VIE que le total obtenu en lançant trois fois *deux dé s* (divisé par deux, néanmoins, car vous n'oubliez pas Pheidippides). Repus et reposé, vous reprenez votre course vers Athènes. Rendez-vous au **7**.

110

Prudemment, vous vous éloignez du vieux fou, craignant qu'il ne devienne violent. Puis vous faites de nouveau le tour du lieu où vous vous trouvez. En vain. Ce qui est totalement invraisemblable : il y a bien un chemin qui vous a amené jusqu'ici... Perplexe, vous vous tournez de tout côté lorsqu'un ricanement vous fait lever la tête. Toujours installé sur son rocher, le vieil homme vous regarde, ses yeux brillant d'ironie.

Allons, ne vous vexez pas! Riez même un *peu de vous* avec lui, ce qui vous permettra de réfléchir à ce que vous allez faire: vous moquer de lui au [159](#), ou au contraire le prendre au sérieux au [55](#).

111

- Ne sois pas stupide, dites-vous, je n'ai aucune raison de me battre avec toi.

- Poule mouillée ! glousse une voix dans la foule.

- Gardien de vaches ! meugle une autre voix.

- Éleveur de melons! Borborygme! Perse! rugit maintenant la foule tout entière.

Qui, vous destituant dans l'instant de votre charge de *paidonomos* pour grave lâcheté, vous renvoie ignominieusement à vos chères études, au [61](#), où vous pourrez par la même occasion choisir une nouvelle destination sur votre plan.

112

Une nouvelle clairière !

D'où partent deux sentiers: l'un en direction de l'est, au [135](#), l'autre vers le sud-ouest, au [103](#).

113

- Pas très glorieux, mais c'est sans doute le choix le plus sage, soupire Ménélas. Tu peux commander la retraite.

Ce que vous faites sans tarder, poursuivi par Pâris, à la tête de ses guerriers, dont la première flèche vous transperce la gorge. Allez *donc* vous en débarrasser au [13](#).

114

Tiens, il y a un homme devant la porte de ce petit bâtiment. Et qui semble fort occupé à se curer les ongles de la pointe de sa courte épée.

A votre approche il lève la tête, fait quelques pas dans votre direction et vous barre le chemin.

- Halte ! dit-il. Quiconque veut entrer dans ce lieu doit tout d'abord répondre à une question. Et au cas où tu voudrais y pénétrer par la force comme tout bon Spartiate qui se respecte, sache que j'ai onze frères qui n'attendent qu'un signe de moi pour te réduire en charpie.

- Et quelle est cette question ? lui demandez-vous, la voix chevrotante.

- La voici : les parents d'Héra étaient-ils des Hellènes, des Olympiens ou des Titans ? Aussi pâle qu'un linceul, vous le regardez fixement, les yeux ronds et la bouche ouverte.

Ce qui, il faut bien l'avouer, ne vous avance pas beaucoup. Allons, du courage! A votre avis, s'agit-il *des* Hellenes (rendez-vous au [66](#)), *de s* Olympiens (rendez-vous au [127](#)), ou des Titans (rendez-vous au [91](#))? Si vous n'en avez pas la moindre idée, vous pouvez toujours revenir au [61](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre plan.

- Aphrodite me paraît vraiment la plus charmante des trois, répondez-vous avec enthousiasme. Quelle chance ! Vous pourriez épouser la plus belle femme existant dans toute la Grèce !

Inutile de décrire l'air de jalousie se peignant sur les traits des deux autres déesses entendant Pâris annoncer sa décision. En revanche, un charmant et mystérieux sourire éclaire le visage d'Aphrodite.



- Ton choix est judicieux, Pâris. Et tu mérites bien ta récompense.

Tendant alors sa main du geste le plus élégant qui soit, elle fait apparaître un léger tourbillon qui, entourant Pâris, l'emporte dans les airs. Puis, se tournant vers vous, elle vous tend un rouleau de parchemin.

- Ton certificat du Jugement de Pâris, dit-elle. Pour prouver que tu lui as donné un bon avis. La main tremblante vous vous en saisissez, avant de voir, à votre grande stupéfaction, les trois déesses s'éloigner main dans la main.

Vous vous retrouvez seul, sans autre choix que de revenir sur vos pas, au [153](#).

116

Aussi assuré que le plus averti des zoologistes, aussi déterminé que le Spartiate... le plus Spartiate, en fait, vous vous débarrassez de vos vêtements, vous approchez de ce banal bassin au fond duquel est tapi un banal croco...

Etes-vous bien sur du risque que vous allez *prendre*? Si vous insistez, vous pouvez tout *a fait plonger* au **138**. Mais regardez bien autour de vous: des sentiers se dirigent vers le nord, au **93**, l'est, au **58**, le sud-est, au **18**, le sud, au **67**, le nord-ouest, au **107**. A vous de choisir!

117

- D'accord! d'accord! lui dites-vous avec colère. Mais qu'il soit bien entendu que je ne me battraï pas de mon plein gré !

Les enfants ont formé un cercle autour de vous, et c'est avec inquiétude que vous voyez le *paidonomos* dégainer son épée.

- Attendez un peu ! protestez-vous. C'est à mains nues que nous devons nous battre !

- A Sparte, seule la mort peut mettre fin à un combat, vous répond-il, l'air sombre.

C'est à se *demander* où vous allez chercher ce talent qui vous pousse toujours dans des situations inextricables! Le *paidonomoe* dispose de 60 POINTS DE VIE et d'une *épée* (+5); vous allez *donc* combattre jusqu'à la mort. S'il s'agit de la vôtre, rendez-vous au **13**. Mais si vous êtes vainqueur, allez soigner vos blessures (une vieille habitude) au **30**.

118

- La pudeur me l'interdit, lui répondez-vous en rosissant légèrement.

- La pudeur? Qu'est-ce que c'est que cette invention? Tu es dans la Grèce antique, mon jeune ami. Sache que même les dieux peuvent apparaître sans vêtements et que les athlètes, aux Jeux olympiques, se produisent nus comme des vers ! Est-ce là ta dernière décision ?

Il vous est tout à fait possible de changer d'avis. Rendez-vous, dans ce cas, au [11](#). Mais s'il est vraiment hors de question, pour vous, de vous déshabiller devant deux étrangers, rendez-vous au [149](#).

119

- Excellente décision ! s'exclame le roi Ménélas. C'est toi qui vas mener l'assaut !

Ce que vous faites, plein d'enthousiasme, et qui vous permet de recevoir en pleine poitrine la première flèche tirée des fameux remparts de Troie. Rendez-vous au [13](#).

120

Un peu maladroitement, vous prenez le bébé dans vos bras. Qui se met à brailler de plus belle tout en vous martelant la poitrine de ses petits poings. En prenant soin de ne pas glisser sur le sol caillouteux, vous vous dirigez vers le bas de la colline. Mais à peine avez-vous parcouru une centaine de mètres que deux hommes surgissent de derrière un rocher.

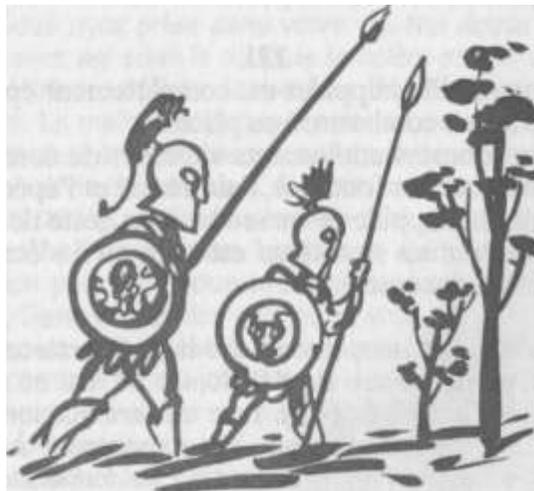
- Que fais-tu avec cet enfant? vous demande l'un d'eux, l'air soupçonneux.

- Je l'ai trouvé un peu plus haut. Seul. Quelqu'un a dû l'abandonner.

- Alors pourquoi ne l'as-tu pas laissé là où il était ? grommelle l'autre.

- Le laisser ! vous écriez-vous horrifié. Laisser un bébé abandonné !

- Écoute, l'ami, reprend le premier, puisque tu me sembles être un bon barbare, je veux bien t'expliquer quelque chose. A Sparte, c'est la coutume d'abandonner ainsi les bébés trop faibles pour devenir des hommes robustes comme nous. Et c'est leur mère qui, la plupart du temps, s'en charge. Comment voudrais-tu que Sparte reste la vaillante et puissante cité qu'elle est depuis si longtemps si nous laissons des cœurs tendres comme toi leur sauver la vie ? Athènes aurait tôt fait de la détruire. A présent sois gentil, va remettre ce bébé là où tu l'as trouvé et je te promets que...



- Hé ! attends un peu ! l'interrompt alors son compagnon. Je le reconnais ; ce n'est pas un bébé abandonné, c'est Héraclès ! L'enfant le plus vigoureux et le plus remuant de Sparte. Je parierais qu'il est arrivé là-haut tout seul !

- Mais il n'a que quelques semaines, dites-vous en le regardant d'un air incrédule.

- Éducation Spartiate ! répond l'homme en éclatant de rire. Ramène-le vite à sa mère ; tu la trouveras certainement un peu plus bas en train d'entraîner ses autres enfants.

- Si tu préfères, nous pouvons nous en charger, ajoute le premier homme. C'est comme tu veux.

Le bébé *gigotant* dans vos bras, vous pouvez *donc* vous mettre à la recherche de sa mère (rendez-vous au [100](#)). Mais vous pouvez également le confier à ces deux étrangers, assez sympathiques en fait, et reprendre votre chemin, joyeux et sans responsabilité (rendez-vous au [130](#)).

121

- Comme Pheidippides est complètement épuisé, nous allons combattre à sa place !

Deux robustes adolescents viennent de sortir de la foule et vous font face, l'air décidé et l'épée à la main. Pheidippides esquisse bien un geste de protestation, mais sa fatigue est telle qu'il s'écroule sur le sol, inconscient.

Vous laissant *donc* devant ces deux Spartiates qui disposent chacun de *40 POINTS DE VIE* et sont armés d'une épée (+3). Leur détermination est d'autant plus grande que, s'ils parviennent à vous *vaincre*, ils *deviendront* à leur tour *paldonomoe*. Si le *combat vous est* néfaste, rendez-vous au [13](#). Si vous êtes vainqueur, la foule vous en veut tellement de votre mauvais *comportement* à l'égard d'un si célèbre athlète que, destitué sur-le-champ de votre titre de *paldonomos*, vous n'avez d'autre choix que de retourner au [61](#), sous les huées et les quolibets, pour choisir une nouvelle destination sur votre plan.

122

- Faux ! murmure l'homme d'une voix suave, tout en tendant le doigt vers le...

... [61](#), où vous pourrez choisir une nouvelle destination sur votre plan.

123

- Et ça, c'est hyperboréen ? lui dites-vous en lui expédiant votre poing sur le nez.

Ce qui n'est sans doute pas la plus sage décision que vous ayez prise dans votre vie. Nul doute que vous avez agi sous le coup de la colère et que vous ne désiriez pas faire le moindre tort *a ce* pauvre prêtre. Le malheur, c'est que maintenant son désir e plus cher, *a lui*, est de vous *découper en* morceaux pour nourrir les corbeaux. Ce *prêtre* dispose de 60 POINTS DE VIE, et il est armé d'une dague (+4). *De plus*, s'il sort un douze, les prières qu'il adresse à Apollon pour qu'il vous anéantisse seront entendues. Dans ce dernier cas, ou si vous êtes vaincu, rendez-vous au [13](#). Mais si vous *parvenez a* réduire les POINTS DE VIE du *prêtre* (que vous n'avez absolument pas la moindre envie de tuer), a moins de 15, il *abandonnera* le combat et *accédera a votre* souhait au [82](#).

124

Pensivement, vous vous caressez le menton.

- Je pense qu'Athéna serait le meilleur choix, dites-vous à Pâris après un instant de réflexion. Je sais de source sûre que la guerre ne va pas tarder à éclater entre la Grèce et Troie, et un peu d'aide surnaturelle ne vous serait pas superflue.

- Tu veux dire que tu choisis cette espèce de monstre ! explose Héra, le visage grimaçant de colère... cette horreur qui n'est

même pas née et qui est sortie tout armée du crâne de son père? Levant alors les yeux vers le ciel, elle ajoute :

- Zeus, inflige à cet idiot la punition qu'il mérite !

- Bien sûr, ma chérie, lui répond en écho une voix venue du plus profond du ciel, au ton un peu las, il faut bien le dire.

Sur quoi, un éclair fend l'azur qui vous foudroie dans l'instant.

Le temps d'arriver au **13** vos cheveux ne se dresseront plus sur votre tête.

125

Prudemment, vous jetez un coup d'œil pardessus le muret qui entoure une petite construction pour le moins miteuse. Trois hommes, deux femmes et un jeune garçon sont fort occupés à découper des lanières de cuir. Vous apercevant, l'un des hommes vous adresse un sourire.

- Bonjour, dit-il. C'est pour un ressemelage ou pour une paire de sandales neuves ?

- Ni l'un ni l'autre, répondez-vous. Je cherche seulement mon chemin.

- Mais nous fabriquons de très bonnes sandales, ici, insiste-t-il. Les meilleures de Sparte. Peut-être un peu chères, mais la qualité se paie, n'est-ce pas. Trois oboles la paire. Approche, passe par cette porte.

Derrière lui, sur des rayonnages, sont disposées un grand nombre de paires de sandales en tout genre. Et il faut bien avouer qu'elles ont beaucoup d'allure, et qu'elles sont remarquablement faites. Notant votre intérêt, l'homme ajoute :

- Tiens, je vais te faire une proposition. Si tu n'as pas d'argent, pourquoi ne travaillerais-tu pas une journée avec nous? Nous

avons de nombreuses commandes, et toute aide nous serait utile. Je peux te payer un drachme : le salaire d'un artisan confirmé. Qu'en penses-tu ?



N'y connaissant strictement rien dans la fabrication des sandales, il s'agit effectivement là d'un excellent salaire. Vous pouvez *donc*, si vous le désirez, travailler un jour en leur compagnie (rendez-vous au [96](#)). Mais si vous possédez déjà trois oboles, vous pouvez acheter une paire de sandales au [155](#). Enfin, il vous est toujours possible de revenir au [61](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre plan.

126

- C'est non, non et non ! Définitivement non ! lui répétez-vous en prenant votre attitude la plus digne.

Le prêtre n'insiste plus. A votre grande surprise, vous le voyez s'agenouiller, fermer les yeux, puis tendre ses mains jointes vers le ciel en marmonnant :

- Grand Zeus, cette espèce de gamin refuse d'accomplir le rituel de l'oracle. Je préfère t'en avertir au cas où tu voudrais lui demander de faire quelque chose pour toi. Sur quoi un éclair zèbre le ciel et vous réduit dans l'instant en un petit tas de poussière.

A croire que Zeus a perdu patience! Allez donc vous poser la question au [13](#).

127

- Pas du tout ! grogne l'homme.

Qui, d'un geste impératif, vous renvoie au [61](#) où vous pouvez choisir une nouvelle destination sur votre plan.

128

Vous venez d'arriver dans une clairière ensoleillée.

D'où partent deux sentiers se dirigeant l'un vers le nord-est, au [152](#), et l'autre en direction de l'ouest, au [156](#).

129

- Tu as mille fois raison ! s'écrit Ménélas. Et ton avis ne fait que confirmer le mien. La preuve en est que j'avais déjà tout arrangé Suis-moi et regarde bien ce qui va arriver.

Quelque peu penaud, vous vous mêlez aux rangs de ses soldats, pour vous retrouver face à Pâris fièrement campé sous les murailles de Troie, les poings sur les hanches, à la tête de ses guerriers ne demandant qu'à en découdre. Le temps semble s'être arrêté. Plus un mouvement, plus un bruit. Jusqu'à ce que, soudain, Ménélas dégaine son épée et se rue vers Pâris. Le Troyen l'a vu se précipiter vers lui, et pourtant il n'esquisse pas un geste. Plus étrange, encore : il semble d'un coup se dissoudre dans l'espace au moment même où Ménélas allait lui fracasser le crâne. Une nuée évanescence s'élève alors au-dessus du champ d'une bataille qui n'aura jamais lieu, frémit, hésite, puis disparaît derrière les épaisses murailles de la ville de Troie.

Ménélas s'est figé, l'épée toujours levée. Et ce n'est qu'au bout de longues minutes qu'il semble reprendre vie. Lentement, sa main s'abaisse. Plus lentement, encore, il se tourne vers vous :

- Et, bien entendu, tu peux m'expliquer ce qui vient de se passer? vous demande-t-il d'une voix d'outre-tombe.

- Heu... peut-être la méditation transcendante?... risquez-vous.

- Absurde ! hurle Ménélas en reprenant ses esprits. C'est Aphrodite ! Aphrodite seule peut réussir ce genre de magie ! Si nous voulons nous débarrasser à tout jamais de cette plaie que représentent Troie et tous ceux qui l'habitent, hurle-t-il encore plus fort, s'arrachant les cheveux et frappant le sol à coups de pieds redoublés, nous n'avons plus que trois solutions. Reprenant son souffle, essuyant des larmes de rage, il précise d'une voix à la colère contenue : - Attaquer ! Battre en retraite ! Ou imaginer une ruse si perfide que... A toi de choisir !

Alors, allez-vous lui conseiller l'attaque (rendez-vous au [119](#)) la retraite (rendez-vous au [113](#)), ou la ruse (rendez-vous au [104](#))?

130

Tout en marchant, vous pensez qu'en fait vous ne disposez que de fort peu d'éléments pour mener à bien votre mission. Zeus vous a parlé d'entraînement, et sans doute vous a-t-il envoyé au bon endroit pour l'accomplir. Sparte, sans doute. Mais où se trouve cette ville? Et qu'allez-vous y faire? Et comment Zeus saura-t-il que vous êtes prêt ? Bien des questions auxquelles vous ne pouvez apporter de réponses et qui se pressent dans votre tête. Votre marche vous a fait dépasser un petit bois, et vous distinguez maintenant dans la plaine qui s'étend devant vous un groupe de cinq villages. Mais pas la moindre trace de la ville que vous cherchez. Vous auriez grand besoin de quelqu'un pour vous renseigner... peut-être ces paysans que vous venez d'apercevoir non loin de là, occupés à faucher un champ de blé. Sans hésiter, vous vous en approchez.

- Excusez-moi, brave paysan, dites-vous à l'homme le plus proche, pourriez-vous me donner un renseignement ?

Cessant son travail, il lève les yeux vers vous et, après vous avoir longuement détaillé, il crache sur vos sandales.

Tout à fait délicat! Et il ne s'agit certainement pas d'une coutume locale, *a* en juger par l'expression malveillante avec laquelle l'homme vous fixe *a* présent. Il va falloir vous battre, mais en prenant quelques précautions, tant on n'a jamais vu un cadavre *donner* le moindre renseignement. Ce rustre dispose de 35 POINTS DE VIE. Si vous *parvenez a* les réduire à moins de 10, vous pouvez lui reposer votre question au 6. Si par malheur vous le tuez, courez vite au-devant de nouveaux ennuis au **47**. S'il parvient a réduire vos POINTS DE VIE à moins de 10, il vous assomme, et vous ne reprendrez conscience qu'au **95**. Enfin, s'il vous tue, rendez-vous au **13**.



131

- C'est vraiment très aimable à vous, et j'accepte avec plaisir, lui répondez-vous. Un vrai repas me fera le plus grand bien.

Et c'est effectivement un vrai repas que vous sert votre hôte, Périclès.

Tout d'abord, d'excellents oursins accommodés à l'huile d'olive et à l'ail.

- A la santé de Dionysos ! s'exclame alors Périclès en remplissant les gobelets de vin. Ensuite d'épaisses tranches de thon grillées.

- Un toast à l'amour ! s'exclame de nouveau Périclès en remplissant de nouveau les gobelets. Puis de l'agneau rôti parfumé au romarin.

- Buvons aux combats à venir ! tonne Périclès en versant une nouvelle rasade de vin.

Jamais vous n'auriez imaginé qu'un repas Spartiate puisse comporter autant de plats, prétextes aux toasts les plus divers ! L'œil brillant et le visage écarlate, Périclès s'est maintenant lancé dans une discussion philosophique des plus ardue ; ou plus exactement c'est ce qu'il vous semble, car soudain la pièce commence à tourner autour de vous avant que - mais est-ce une illusion ? - le sol ne vienne à votre rencontre.

Allons, réveillez-vous! C'est le petit matin! Vous avez mal aux cheveux? Vous l'avez bien cherché! Profitez vite de *ce* que tout le monde dort *encore* pour revenir, honteux, au [61](#) choisir une nouvelle destination sur votre plan.

132

- A la chaaaaarge !

Un hurlement qui vient de s'élever dans votre dos. Vous vous retournez d'un bloc pour voir plusieurs dizaines de milliers d'hommes brandissant des épées et des lances étincelant au soleil se ruer vers vous. Sans perdre une seconde, vous faites demi-tour pour voir des dizaines de milliers d'hommes brandissant, eux aussi, des épées et des lances étincelant au soleil, déferler vers vous. Tout le monde court. Il n'y a que vous qui ne sachez où courir.

Tous ces guerriers n'ont qu'une idée en tête: s'étriper les uns les autres. Le malheur est que vous vous trouvez en plein milieu du champ *de* bataille. Rendez-vous au [13](#).

- Écoutez, lui murmurez-vous à l'oreille, pourquoi ne pas choisir Héra? D'accord, elle n'est plus de toute première fraîcheur, mais cela vaudrait peut-être la peine de faire un petit effort pour que l'Europe et l'Asie restent en paix...

- Choisir Héra ! s'écrie Athéna qui, malgré vos murmures, a tout entendu. Je te rappelle que c'est pour mon père que tu travailles !

- Vous êtes la fille de Zeus ? vous étonnez-vous. Mais alors dans ce cas, Héra est votre mère. Et je ne vois pas du tout pourquoi vous seriez choquée que Pâris choisisse votre mère.

- Elle n'est pas ma mère !



réplique Athéna, le visage crispé de colère. Je suis sortie, adulte et en armes, de la tête de Zeus qui en a été si heureux qu'il m'a permis d'utiliser ceci...

De ses doigts tendus dans votre direction jaillit alors un éclair fulgurant...

... qui vous *expédie d'une façon tout aussi fulgurante* au **13**.

134

Sans le moindre bruit, vous vous glissez contre le mur, pour faire le vieux truc de celui-qui-se-cache-derrière-la-porte qui, à Sparte, ne doit pas encore être connu. Au bout d'un instant, la porte s'ouvre dans un cliquetis de clés, et un garde barbu portant un bol de soupe dans la main, une épée glissée sous son bras, pénètre dans la cellule.

- Hello ! dit-il gaiement en regardant le tas de paille sur lequel vous étiez allongé. Mais où donc est passé ce coquin de prisonnier ? J'espère qu'il n'est pas assez bête pour essayer de me faire le vieux truc de celui-qui-se-cache-derrière-la-porte.

Ce qui vous fait surgir de derrière la porte pour vous précipiter sur lui.

Le garde dispose de 50 POINTS DE VIE et est armé d'une épée (+4). Mais avant de s'en servir, il essaiera de vous *lancer le* bol de soupe (+6) au visage. Si vous êtes vainqueur, vous quittez la prison sans vous faire remarquer. Rendez-vous au [61](#) pour y consulter le plan que vous venez de trouver. Vaincu, allez *donc* déguster un bon bol de soupe au [13](#).

135

C'est une clairière, calme et ensoleillée.

D'où *partent* des sentiers en direction du sud, au [84](#), du sud-ouest, au [143](#), et de l'ouest, au [112](#).

136

- Mais qu'est-il arrivé à votre ami⁹ lui demandez-vous, curieux.

- Pauvre Patrocle, répond Achille en essuyant une larme. Il a voulu conduire les Myrmidons au combat, revêtu de mon armure. Et je l'ai laissé faire. Fou que j'ai été ! Le prenant pour moi, ce pourceau de Troyen, le prince Hector, l'a tué. Je n'aurai

de repos tant que je ne l'aurai vengé, et je te remercie pour ton aide.

- Ce n'est rien, dites-vous. Mais où pouvons-nous trouver Hector?

- Aucun problème, réplique Achille. Je l'ai défié en combat singulier, lui et son meilleur guerrier. Ils nous attendent sous les murs de Troie.

Non sans inquiétude, vous le suivez. Et, effectivement, non loin d'une porte de la ville, deux hommes, l'épée à la main, vous regardent approcher. L'un est un véritable géant au visage couturé de cicatrices, dont l'air fier montre bien qu'il est un prince troyen. L'autre est une espèce de microbe que le moindre souffle d'air pourrait envoyer au sommet de l'Olympe. S'il s'agit là du meilleur guerrier de l'armée ennemie, les (mis n'ont vraiment pas de souci à se faire.

- Je m'occupe d'Hector, dit Achille, loi. tu prends l'autre.

- Avec plaisir, lui **répondez-vous joyeusement** en vous précipitant vers l'avorton.

- Mais non ! crie Achille. C'est celui-là Hector. Le tien, c'est le gros !

Vous pouvez compter sur Achille pour venir à bout d'Hector. Sa mère l'ayant *plongé* dans le Styx quand il était petit pour le rendre immortel, la seule partie vulnérable de son *corps est le talon* par lequel elle le tenait. En revanche, compter sur vous pour battre le colosse est une autre histoire, car il dispose de 70 POINTS DE VIE et est armé d'une épée (+3). S'il vous tue, rendez-vous au **13**. Mais si par miracle vous vous en sortez, rendez-vous au **94**.

137

- Désolé, l'ami, dites-vous en haussant les épaules, mais je ne peux vraiment rien faire pour toi. Vois-tu, je n'ai pas beaucoup d'autorité, ici. Tu ferais mieux de partir sans tarder.

- Vieille baudruche dégonflée, hurle Pheidippides. Je vais te tuer pour la peine.

C'est vraiment à croire que Sparte est un de ces lieux où la plus petite dispute ne peut dégénérer qu'en carnage. Néanmoins, vous n'êtes pas trop inquiet: Pheidippides ne vient-il pas de parcourir deux cents kilomètres d'une seule traite? Il doit être complètement épuisé. Vous pouvez *donc accepter* le combat au [121](#). Mais vous pouvez également le refuser au [111](#).

138

Spilllaasshhh ! Vous venez d'exécuter un plongeur magnifique dans le bassin. Avec grâce, vous nagez vers cette forme sombre qui ressemble tellement à un crocodile... mais qui n'est en fait qu'un bouquet d'herbes. Vous regagnez vite la surface, content de vous, heureux et plein d'énergie.

Ajuste titre, car l'eau de ce bassin est sacrée, et vous venez de retrouver l'intégralité de vos POINTS *DE VIE*. Et il en sera ainsi toutes les fois où vous aurez l'occasion d'y plonger à nouveau. Vous pouvez maintenant reprendre votre chemin en direction du *nord*, au [93](#), de l'est, au [58](#), du sud-est, au [18](#), du sud, au [67](#), ou du nord-ouest, au [107](#).

- Bon, c'est d'accord, dites-vous en soupirant. Si ça peut vous rendre service...

- Merci ! Bien que tu t'exprimes comme un barbare, tu es un vrai copain !

L'un derrière l'autre, vous pénétrez dans un bosquet où les trois déesses vous attendent avec la plus grande impatience.

- Enfin, ce n'est pas trop tôt ! lance Héra à Pâris sans même s'apercevoir de votre présence. Nous voulons savoir qui est la plus belle de nous trois - moi-même, Athéna ou Aphrodite. Et j'ajouterai, pour t'encourager, que si tu me choisis, comme d'ailleurs le ferait tout humain doué de bon sens, je te ferai roi de l'Europe et de l'Asie tout entière.

- Hé, une minute ! s'écrie Athéna. Si nous en sommes à corrompre le juge, laisse-moi te dire, jeune homme, que si ton choix se porte vers moi, j'aiderai Troie à vaincre les Grecs.

La troisième déesse est restée silencieuse. Elle lève seulement les yeux, presque timidement.

vers Pâris. Longuement, elle le regarde puis, après avoir battu des paupières d'une façon tout à fait ravissante, elle murmure d'une voix basse et langoureuse :

- Aimerais-tu que la plus belle femme du monde tombe amoureuse de toi ?

Pris de panique, Pâris se retourne vers vous.

- Mais qu'est-ce que je dois faire? bégaie-t-il. Aide-moi, aide-moi, je t'en prie !

N'avez-vous jamais eu l'impression que, quoi que vous puissiez dire ou faire vous alliez vous tromper? Alors, allez-vous lui

conseiller de choisir Héra (rendez-vous au [133](#)), Athéna (rendez-vous au [124](#)), ou Aphrodite (rendez-vous au [115](#))?

140

Tournant le dos à l'enfant, vous vous mettez en route en direction de la vallée.

- Ouuuiinnn ! hurle le bébé dans votre dos.

- Ça va, ça va, bougonnez-vous. J'ai bien assez de mes propres problèmes.

- Ouuuiinnn ! insiste le bébé, mais sans grand succès car vous êtes déjà loin. Suffisamment loin maintenant pour ne plus percevoir ses cris. Et c'est à grandes enjambées que vous dévalez la colline, tout en vous demandant à quel genre d'entraînement Zeus a décidé de vous soumettre.

Perdu dans vos pensées, vous sursautez soudain à la vue de quatre hommes à la forte carrure qui surgissent de derrière un rocher. A leur tête se trouve une jeune femme d'environ trente ans. Les mains sur les hanches, elle vous fait face, vous fixant de ses petits yeux perçants.

- Tu n'aurais pas vu un bébé par ici? vous demande-t-elle.

Allons bon! Pas si facile que cela de lui *répondre*. Car si vous lui avouez qu'effectivement vous avez vu le bébé (rendez-vous au [40](#)), elle va certainement vous demander pour quelle raison vous l'avez laissé seul. A présent, si vous lui affirmez le contraire (rendez-vous au [90](#)), peut-être allez-vous vous priver d'une aide dont vous auriez fort besoin...

141

Descendant les quelques degrés vous séparant du terrain d'entraînement, vous vous approchez d'un homme qui semble en être responsable.

- Je peux m'exercer à ça ? lui demandez-vous en faisant un signe de tête vers un carré d'herbe où deux adolescents sont occupés à s'étrangler l'un l'autre.

- Voilà qui est Spartiate ! s'exclame-t-il. Vas-y !

- Mais quelles sont les règles ?

- Aucune, répond-il. Tâche seulement de ne tuer personne.

Des règles simples, finalement. Lancez tout d'abord un dé pour savoir combien d'adversaires vous allez affronter. Chacun d'eux disposera de 20 POINTS *DE VIE*; et *comme personne* n'est supposé tuer qui que ce soit, il vous suffira de réduire leurs POINTS *DE VIE* au-dessous de 10 pour être *déclaré* vainqueur. Si vous remportez tous vos combats, ou si à un moment ou un autre vos POINTS *DE VIE* sont réduits à moins de 10, vous êtes libre de revenir au [61](#) pour choisir une *nouvelle* destination sur votre plan. Sans oublier d'emporter un pot d'onguent et deux fioles de potion *que* vous aurez bien mérités pour vous être mis tout seul dans ce pétrin.

142

- Non mais dites donc ! grogne une voix peu aimable à vos oreilles, comment es-tu arrivé ici ? Comme vous n'en savez trop rien vous-même, vous préférez, pour le moment, rester silencieux.

Jetant un regard autour de vous, vous constatez que vous vous trouvez au pied d'un imposant temple bâti au flanc d'une montagne. Secouant la tête pour reprendre vos esprits, et rassemblant toute votre imagination, vous murmurez :

- Où suis-je ?

Du même ton, la voix qui appartient - ainsi que vous venez de le remarquer - à un homme de haute taille vêtu d'une longue robe blanche, un prêtre sans aucun doute, la voix, donc, vous répond :

- Devant le temple de l'oracle de Delphes, au pied du mont Parnasse.

Le lieu où Zeus a dit qu'il vous envoyait. Parfait. Mais qui est donc ce vieux fou en robe blanche ? A tout hasard, vous prenez un air ahuri.

- L'oracle de Delphes ? répétez-vous d'un air ahuri.

- Je viens de te le dire ! réplique le prêtre en secouant la tête d'impatience. Ce temple est dédié à Apollon.

- Apollon ? dites-vous en écho d'un ton ahuri.

- Tu le connais sans doute sous le nom de

Phébus, reprend le prêtre. Le dieu de la beauté,

de la lumière et des arts.

Remarquant enfin votre air ahuri, il ajoute :

- Hum... je vois... tu dois ignorer également que Delphes est l'exact centre de la Terre, que voilà bien longtemps, Apollon est venu jusqu'ici pour tuer le serpent Python qui rendait les oracles de la Terre et instaurer son propre oracle. D'ailleurs, je suppose que tu es venu consulter l'oracle ?

- Oui, répondez-vous brièvement.

- Impossible ! Nous ne rendons les oracles que le 7 du mois, jour de la naissance du dieu, et jamais pendant l'hiver, époque à laquelle il réside chez les Hyperboréens. Tu ferais mieux de retourner chez toi, et de revenir à un moment plus favorable.



Voilà qui ne *vous* arrange pas *du tout*. Mais comment faire *changer d'avis* ce prêtre qui semble pour le moins entêté? Vous pourriez, par exemple, *essayer de le convaincre* au [157](#); ou lui faire valoir *des arguments* plus percutants au [123](#). Mais peut-être serait-il plus simple *de lui dire* que c'est Zeus qui vous envoie? Rendez-vous dans ce cas au [106](#).

143

Vous venez d'arriver dans une clairière.

D'où partent deux sentiers en direction du nord-est, au [135](#), et du sud-ouest, au [99](#).

144

Encadré par les gardes, vous arrivez devant la plus grande tente du camp dans laquelle vous êtes poussé sans ménagement. Ce qui vous fait atterrir brutalement aux pieds d'un homme à la taille massive et aux cheveux gris.

- Un barbare, votre majesté, dit l'un des gardes. Nous l'avons surpris en train de rôder autour du camp.

Votre majesté ? Feriez-vous face au roi Ménélas, le mari de cette Hélène responsable de la guerre de Troie pour s'être enfuie avec Pâris ? L'air perplexe, il vous détaille de bas en haut.

- Ne serais-tu pas, par hasard, ce jeune garçon qui travaille pour Zeus ? vous demande-t-il d'un ton bourru.

- En effet, lui répondez-vous simplement.

L'air pensif, le roi vous regarde encore pendant un instant.

- Eh bien, il paraît que tu peux me dire comment mettre fin à cette guerre. Alors, que me conseilles-tu : dois-je défier Pâris en combat singulier, ou y a-t-il une autre tactique à adopter ? Qu'en penses-tu ?

Voilà une *question intéressante* ! Si vous pensez que le combat singulier est la meilleure solution, rendez-vous au [129](#). Mais si vous pensez qu'il peut exister un moyen plus ingénieux d'en terminer avec cette guerre, rendez-vous au [108](#).

145

- Je crois bien ne t'avoir jamais vu, vous dit, l'air pensif, le vieillard musculeux qui surgit du bâtiment devant lequel vous vous trouvez.

- C'est peut-être parce que je ne suis jamais venu ici, lui répondez-vous.

- A l'évidence, tu n'es pas Spartiate, reprend-il.

- C'est mon accent ? lui demandez-vous en souriant.

- Ton accent et surtout le fait que si tu étais Spartiate, tu habiterais ici depuis l'âge de sept ans. A t'entraîner chaque jour que les dieux font afin de ne pas ressembler aux poules mouillées qui peuplent les autres cités de la Grèce. C'est la tradition à Sparte, et c'est pourquoi nous sommes les plus forts et les plus

vallants. Si tu veux en savoir plus, tu n'as qu'à aller à l'école. C'est le bâtiment le plus éloigné de celui-ci.

Si vous voulez vraiment voir ce *qui se* passe dans cette *caserne*, allez vite consulter votre plan au [61](#) pour la trouver. Mais vous pourrez également choisir toute autre destination *qui vous* plaira.

146

- Auparavant, je vais t'examiner. Tire la langue... fais aaahhh. Bien, les yeux maintenant. Bon. Si le monde, comme tu le sais, est composé de quatre éléments : la terre, l'air, le feu et l'eau, le corps, quant à lui, comporte quatre humeurs : le sang, l'esprit, la bile jaune et la bile noire.

- La bile jaune ? répétez-vous.

- Produit des digestions difficiles, précise-t-il d'un ton laconique.

- La bile noire ?

- Inutile de t'encombrer la tête avec tout ça. Sache seulement que l'été, par exemple, qui est la saison de l'élément feu, tend à accélérer la production de bile jaune, alors que le printemps influence l'humeur sang. Selon les principes d'Hippocrate, le père de la médecine grecque, si tout cela est équilibré, l'homme ne peut se porter que merveilleusement bien. Tiens, mâche cela, ajoute-t-il en vous tendant un bouquet de feuilles desséchées.

Si vous n'avez pas peur de ressembler à une chèvre en train *de mâchonner*, vous pouvez faire ce qu'il vient *de* vous dire. Et vous serez surpris *de* constater l'efficacité *de* la médecine grecque

- même si sa théorie vous en paraît quelque peu douteuse: vous regagnez en effet un nombre de POINTS DE VIE égal au total obtenu en lançant deux fois deux dés. A présent, vous pouvez poursuivre votre chemin en direction du *nord* (rendez-vous au [70](#)), ou du nord-est (rendez-vous au [10](#)).

147

- Désolé, les enfants, dites-vous, mais il vous faudra trouver quelqu'un d'autre. J'ai une mission à accomplir pour Zeus, et vous savez comme moi que les dieux ne sont pas très patients.

- Tu veux dire que tu refuses ce travail ? vous demande un gamin en vous fixant de ses grands yeux ronds embués de larmes.

- Malheureusement oui, lui répondez-vous en lui tapotant la tête d'un geste paternel.

- Alors, à mort ! hurle-t-il.

- A mort ! répondent tous les autres en écho.

Si le coeur vous en dit, *vous* pouvez tous les affronter. Sachez alors qu'ils sont environ sept mille et qu'il disposent chacun de **50 POINTS DE VIE** et d'une épée (+3). Lorsque vous serez tout à fait las de *lancer* les dés, allez *donc* accepter votre destin au **13**.

148

- Faux ! hurle l'homme.

Qui, sans ménagement, vous expédie au **61** où vous pourrez choisir une nouvelle destination sur votre plan.

149

- N'insistez pas ! Je viens de vous dire que je ne me déshabillerai pas.

- Mais s'il en est ainsi, tu ne pourras pas consulter l'oracle, vous dit le prêtre d'un air étonné Tu ne veux vraiment pas changer d'avis ?

Alors, qu'allez-vous décider? Si vous pensez qu'il est important, pour vous, de consulter l'oracle, il faudra bien en passer par le bain au 11. Mais si vous faites partie de cette race d'aventuriers

qui ne reviennent jamais sur une décision, prenez l'air le plus digne possible avant de vous rendre au [126](#).

150

A votre grande déception, votre *Brève histoire* vous apprend que Sparte, si fameuse dans l'Antiquité que le mot Spartiate est parvenu jusqu'à nous, est en fait fort peu connue. C'était l'une des nombreuses cités de la Grèce antique, capitale d'une province appelée Laconie, le Péloponnèse actuel.

Des rares renseignements que vous lisez ensuite, vous en déduisez que vous avez été transporté vers le VI^e siècle avant J.-C., époque à laquelle Sparte s'est dotée de ces institutions autoritaires qui allaient participer à sa renommée; entre autres, l'éducation militaire obligatoire pour tous les enfants de sexe masculin dès l'âge de sept ans.

Sans vous décourager pour autant, vous reprenez votre chemin en direction du [130](#).

151

- C'est très gentil à vous, lui répondez-vous le plus aimablement possible, mais voyez-vous, j'ai une mission à accomplir et je suis assez pressé.

- Ma demeure n'est sans doute pas suffisamment luxueuse pour toi? grogne-t-il d'un ton menaçant.

- Mais non, ce n'est pas du tout...

- Pas assez luxueuse pour un barbare mal dégrossi ? Pas assez confortable pour un vagabond incapable de prononcer deux mots de grec à la suite sans bégayer ? Pas suf... Incapable de vous retenir, vous lui envoyez votre poing sur le nez.

Ce qui, d'un *coup*, lui fait *perdre* 5 POINTS DE VIE, et vous permettra *de* remporter le premier assaut *du* combat qui ne

manquera *de* suivre puisqu'il semble que la moindre des discussions, a Sparte, ne puisse se terminer sans *carnage*. Dès que les POINTS DE VIE de l'un seront réduits a moins de 10, l'autre sera *déclaré* automatiquement vainqueur. Ce qui vous permettra de revenir en chancelant au **61** pour choisir une nouvelle destination sur votre plan. Mais si par malchance vous êtes tué, c'est en chancelant également que vous vous rendez au **13**.

152

Cette clairière est tout à fait agréable. Mais vous n'y êtes pas seul. En effet, un homme au large front et à la longue barbe blanche est penché sur une ligne tracée sur le sol, à priori la ligne de départ d'une course de cent mètres. Derrière laquelle un jeune athlète à l'impressionnante musculature et une tortue s'appêtent à prendre le départ.

- Ah ! s'exclame le vieil homme en vous apercevant, voilà exactement ce qu'il nous faut : une jeune personne des plus intelligentes. Dis-moi, mon garçon, serais-tu intéressé par une compétition ? Intellectuelle, s'entend.

Excellente question. Si vous avez du temps à perdre, vous pouvez *accepter* en vous rendant au **24**. Mais vous pouvez refuser poliment au **43**.



153

Une clairière, ensoleillée, calme, perdue au milieu des bois.

D'où partent des sentiers en direction de l'est, au [40](#), et du sud-ouest, au [120](#).

154

Vous pénétrez dans le temple et vous vous retrouvez face à une autre statue de Zeus, plus grande et plus impressionnante encore que celle s'élevant à l'extérieur. Une des sept merveilles du monde, sans aucun doute. Vous plantant à ses pieds, la tête levée et les mains en porte-voix, vous hurlez :

- C'est moi, grand Zeus ! Ça y est ! J'y suis arrivé !

A peine avez-vous prononcé le dernier mot que, dans un effroyable grincement, la statue commence à se pencher vers vous jusqu'à ce que sa tête arrive à votre hauteur.

- Où est la statuette d'Aphrodite ? prononcent les lèvres de pierre d'un ton tout à fait minéral.

Vous ne vous y attendiez pas à celle-là ! Enfin, si par hasard vous avez trouvé une statuette d'Aphrodite, rendez-vous au [4](#). Sinon, rien d'autre à faire que de retourner au [61](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre plan. Non sans avoir récupéré votre laissez-passer auprès du prêtre.

155

- Trois oboles me semblent être un prix raisonnable, dites-vous. Après tout, je vais peut-être acheter une paire de sandales. Celle-ci, par exemple, ajoutez-vous en tendant le doigt vers une étagère.

- Ah non, pas celle-là, répond-il en secouant la tête. Nous venons juste de les ressemeler, et il nous serait parfaitement impossible de t'en garantir la qualité.

- Je fais quoi, alors? lui demandez-vous avec étonnement.

- Tiens, passe par cette porte, et viens t'asseoir sur ce tabouret. Nous allons nous occuper de toi.

Pendant l'heure qui suit, vous êtes traité comme un prince, tous les artisans s'affairant autour de vous à prendre vos mesures, à couper les lanières de cuir, vous proposant les décorations les plus diverses, les plus raffinées, et même vous offrant un verre d'excellent vin le temps qu'ils finissent de coudre vos sandales. Enfin vous pouvez les essayer et constatez que jamais vous n'avez été chaussé aussi confortablement.

Ce qui vous permet, après avoir payé cette nouvelle acquisition, *de* revenir très confortablement au [61](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre carte.

156

Décidément, les clairières sont nombreuses dans ce bois.

Une nouvelle clairière, donc, d'où partent des sentiers en direction de l'est, au [128](#), du sud-est, au [103](#), et du sud, au [87](#)

157

- Mais vous ne faites jamais d'exception? lui demandez-vous en prenant votre air le plus naïf.

- Nous l'avons fait une fois. Pour Cadmos, le fils du roi de Phénicie, qui était à la recherche de sa sœur. Europe, si je me souviens bien de son nom... On disait qu'elle avait été enlevée par Zeus. C'était en hiver, mais nous avons fait, effectivement, une exception pour lui. La Pythie lui a révélé qu'il devait abandonner sa quête, suivre une vache, et fonder une ville à l'endroit où elle

se coucherait. C'est ainsi que Thèbes a été créée. Un homme très important, ce Cadmos. C'est lui qui a introduit l'alphabet en Grèce.

- Si vous avez fait une exception pour lui, peut-être pourrait-il en être de même pour moi? Après tout, je viens de très très loin.

- Ma foi, oui, pourquoi pas ? répond le prêtre après un instant d'hésitation. Et puis si Apollon ne veut pas répondre, il enverra certainement Dionysos à sa place.

- Et il rendra l'oracle ?

- Sans doute d'une voix légèrement pâteuse et pas très compréhensible tant il a l'habitude de boire plus que de raison, mais il te dira quelque chose, ça tu peux en être sûr.

Rendez-vous au [82](#).

158

- Écoute, dites-vous au gamin de votre voix la plus douce, nous pourrions nous battre à mains nues ? Et le premier qui touche l'autre a gagné, d'accord ?

- D'accord, répond-il en bondissant sur vous.

Ce qui vous fait perdre le premier assaut. Et vous fait douter, derechef, de votre aptitude à comprendre un jour les coutumes spartiates car ce tendre bambin a des poings d'acier (+3) et ne rêve que de vous envoyer a trépas, quoi qu'il ait pu vous promettre. Mais comme vous n'avez qu'une parole, voilà comment le combat va se dérouler : si le premier assaut ne vous expédie pas au [13](#), vous tentez le Tout pour le tout. Réussi et le combat prend fin sur-le-champ, ce qui vous permet de revenir au [61](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre plan. Pour tout autre résultat, au [13](#)!

159

- Mon ami, dites-vous de votre voix la plus suave, bien que je sois persuadé que vous soyez le plus grand, le plus puissant des dieux de toute l'Antiquité, je vous conseillerais quand même de prendre quelques tranquillisants, ce qui vous re...

Vous n'avez pas le temps d'en dire plus : un éclair aveuglant vient de jaillir des doigts du vieux fou, qui vous frappe en plein milieu du front.

On dirait que vous venez de commettre une légère erreur de jugement! Jetez deux fois deux dés, et soustrayez le résultat obtenu de votre total de POINTS *DE VIE*. Si l'éclair a déjà mis fin à votre aventure, rendez-vous au **13**. Sinon, la seule chose à vous suggérer est de vous précipiter au **55** avant qu'il ne recommence.

160

Des semaines durant, jour et nuit, le camp grec résonne des couinements des scies débitant les troncs de centaines d'arbres en planche ; des coups des marteaux les assemblant, peu à peu, en un gigantesque cheval. Des trappes y ont été ménagées pour permettre aux guerriers de s'y introduire, de s'y cacher et d'en descendre. Des œilletons ont été percés pour permettre de voir ce qui se passe alentour.



Enfin le stratagème a pris sa forme définitive, et Ménélas vous demande si vous voulez accompagner les plus intrépides guerriers qui se sont portés volontaires pour, peut-être, pénétrer dans Troie. Sans hésiter, vous lui dites oui. Et vous voilà maintenant à l'abri des flancs du monstre de bois, non sans avoir appris, auparavant, que Pâris, prince et suborneur de femme de roi, était mort frappé d'une flèche tirée par Philoctète. Une nouvelle que vous avez accueillie comme la fin de la guerre. Et pourtant non. Selon le plan de Ménélas, le cheval est abandonné devant les murailles de Troie, et l'armée grecque se replie vers ses navires. La nuit est tombée. Dans l'obscurité la plus totale, entouré de guerriers figés comme la pierre pour éviter le moindre bruit, vous commencez à sérieusement douter que les Troyens auront la stupidité de le tirer à l'intérieur de leur ville.

Et pourtant si : le jour s'est à peine levé qu'une brutale secousse vous prévient que le cheval a commencé à bouger. Ce que vous confirment les officiers, l'œil rivé aux ouvertures creusées dans le bois.

Lentement, très lentement, tiré par la population tout entière, le monstre de bois franchit les murailles.

Une journée de liesse, de chants et de cris jusque tard dans la nuit. Enfin le silence redevient total. Sans faire le moindre bruit, vous vous glissez hors du cheval, courez avec vos compagnons vers les portes de Troie que vous ouvrez après en avoir assommé les gardes. L'armée grecque est là, derrière, qui se précipite. Et quelques heures seulement suffiront pour qu'une des cités les plus brillantes de l'Antiquité disparaisse à jamais. Un nouveau jour vient de se lever sur des ruines fumantes, et c'est avec peine que vous reprenez vos esprits.

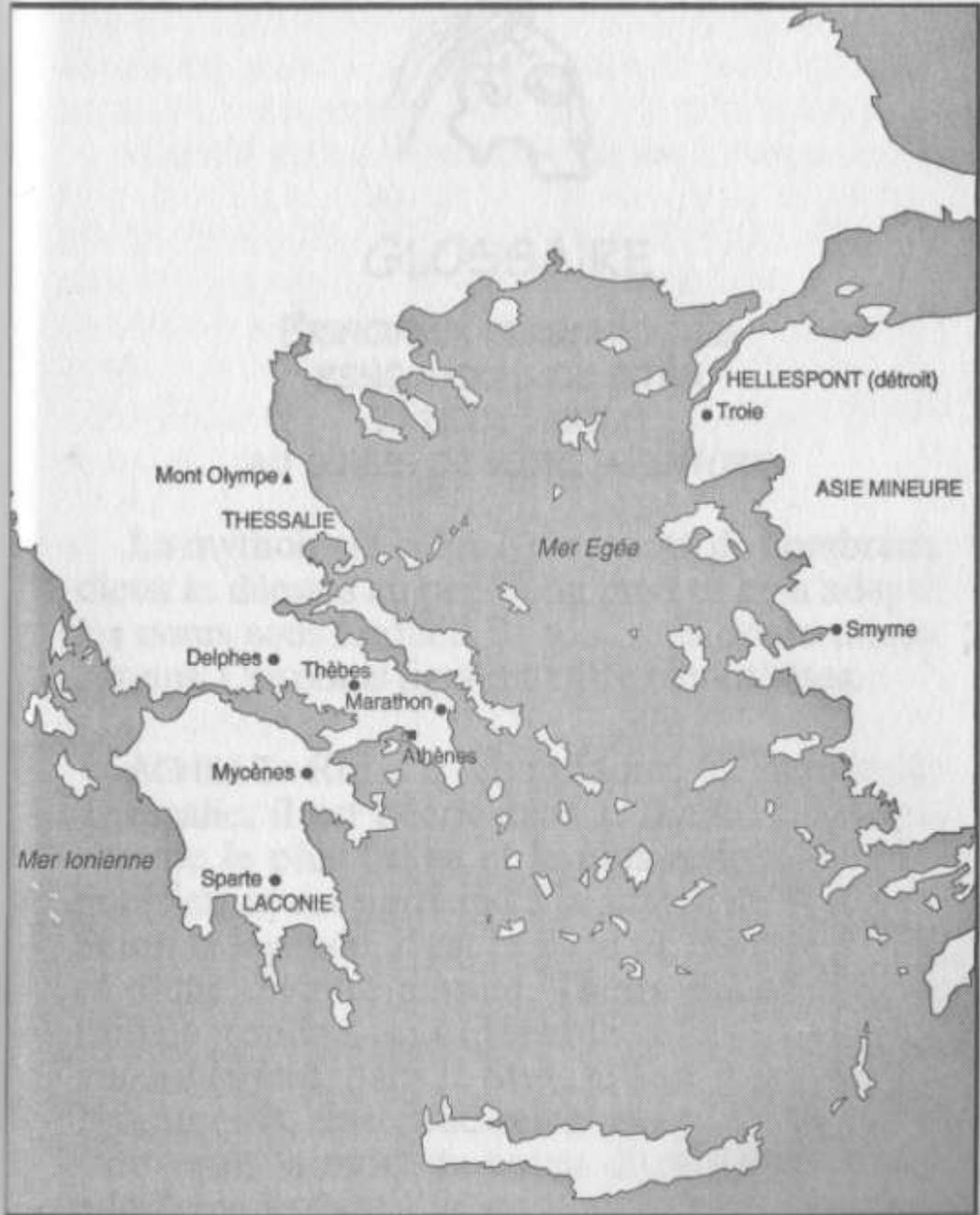
Relativement fier de vous en constatant le carnage où vous avez, quand même, une part de responsabilité, vous levez timidement les yeux au ciel :

- Grand Zeus, marmonnez-vous en jetant des regards inquiets autour de vous tant vous avez peur du ridicule, pourrais-tu me ra...

- Te ramener dans ton époque ? tonne une voix venue de dessus les nuages. Avant tout, je suis content de toi. Bien sûr, cette guerre a duré plus de dix ans, et tu aurais certainement pu la raccourcir encore. Mais bon... les humains sont si stupides avec ce genre de choses. Tu es prêt ?

- Ne vous éloignez pas ! Restons ensemble, hurle désespérément votre guide en voyant le groupe se précipiter dans toutes les directions à la recherche d'un abri. Si l'on en croit Homère, il n'y a jamais de tempête sur le mont Olympe. Sans lui prêter la moindre attention, vous courez vers un rocher en surplomb, afin de vous protéger du désastre ambiant. Mais, comme elle était arrivée, la pluie cesse aussitôt. Toutes les victimes du voyage organisé sont là, dispersées autour de vous. Avec en plus un vieil homme à la longue barbe blanche et à l'accoutrement des plus bizarres qui, après vous avoir adressé un clin d'œil, disparaît comme dans un rêve.





déposé en file. C'est un

GLOSSAIRE

PRINCIPAUX PERSONNAGES

RENCONTRÉS OU CITÉS ET LIEUX VISITÉS AU COURS DE VOTRE AVENTURE

La mythologie latine a emprunté de nombreux dieux et déesses au panthéon grec, et en a adapté les noms sous lesquels ils sont sans doute mieux connus. Ces noms figurent entre parenthèses.

ACHILLE: Roi des Myrmidons, un peuple de Thessalie, il est décrit dans *L'Iliade* d'Homère comme le plus brave et le plus redoutable des guerriers ayant participé à la guerre de Troie. Selon la légende, il est le fils d'un mortel, Pélée, et d'une divinité marine, Thétis. Sa mère voulant le rendre invulnérable, elle le plonge, encore enfant, dans le Styx, le fleuve des enfers. Néanmoins, une prédiction ayant révélé qu'il trouverait la mort au cours du siège de Troie, elle l'envoie dans l'île de Scyros, où il se cache, déguisé en fille. C'est Ulysse qui le découvre et l'emmène à Troie où il va se montrer invincible. Cependant, s'étant fâché avec Agamemnon.

chef de l'armée grecque, il se retire sous sa tente et refuse de combattre, jusqu'à la mort de son ami Patrocle, qu'il va venger en tuant Hector, fils du roi de Troie, Priam. Mais la prédiction se réalise : Achille va à son tour trouver la mort, le talon - seule partie de son corps n'ayant pas été plongée dans l'eau du Styx -, percé par une flèche tirée par Pâris.

APHRODITE (Vénus): Fille de Zeus et de Dioné, ou née de l'écume de la mer, selon une autre tradition, elle est la déesse de l'Amour et de la Fécondité. Pour avoir aidé Pâris à enlever Hélène, elle est à l'origine de la guerre de Troie.

APOLLON: Connu également sous le nom de Phébus, fils de Zeus et de Létô, frère jumeau d'Artémis (Diane), il est le dieu de la Musique et des Arts. Dieu-archer, ses flèches blessent (il peut, dans ses colères, frapper d'épidémies des régions entières) ou

guérissent. Apollon est le plus beau des dieux, et nombreuses sont ses aventures amoureuses avec des nymphes et des mortelles.



ASCLÉPIOS: Fils d'Apollon, il est le dieu grec de la Médecine (les Romains l'adopteront sous le nom d'Esculape). Pouvant guérir les malades, il ressuscite également les morts. Ce qui va provoquer le mécontentement de Zeus qui le foudroie.

ATHÉNA (Minerve) : Sortie tout en armes de la tête de Zeus, elle est la déesse de la Guerre. Protectrice d'Athènes, elle est souvent représentée revêtue de l'égide - une cuirasse en peau de chèvre appartenant à Zeus -, et armée d'une lance.

Une chouette, symbole de la sagesse, est perchée sur son épaule.

DIONYSOS (Bacchus): Fils de Zeus et de Sémélé, elle-même fille du roi de Thèbes, Cadmos. Alors que Sémélé était enceinte, elle meurt, foudroyée, en voyant son amant sous sa forme de dieu. Mais Zeus parvient à sauver l'enfant, en le portant jusqu'à terme dans sa cuisse (de là vient l'expression *né de la cuisse de Jupiter*).

Dieu de la Vigne, du Vin et de l'Extase, Dionysos est souvent représenté accompagné d'un cortège de satyres et de ménades dansant autour de lui.

HÉRA (Junon): Fille des Titans Cronos et Rhéa, elle est la femme de son propre frère Zeus.

Divinité du Mariage, son tempérament querelleur et jaloux la pousse souvent à persécuter ses rivales.

TITANS: Les dieux les plus anciens de la mythologie grecque, enfants d'Ouranos (le Ciel) et de Gaia (la Terre). Ils étaient douze, six frères et six sœurs. De l'union de deux d'entre eux, Cronos et Rhéa, naîtront, entre autres : Poséidon (Neptune), Hadès (Pluton), Zeus et Héra.

ZEUS (Jupiter): Fils des Titans Cronos et Rhéa, époux d'Héra, il est le plus grand des dieux. Dieu de la Foudre et de tous les phénomènes atmosphériques, il préside également aux destinées.

HOMERE: On sait fort peu de choses sur l'auteur présumé de *L'Iliade* et de *L'Odyssée*, œuvres les plus anciennes de la littérature grecque. Selon la tradition, il serait né près de Smyrne (Ionie), vers le IX^e siècle avant J.-C. Il était très certainement un aède, un poète se déplaçant de ville en ville pour réciter ou chanter des récits légendaires.



MARATHON: Cette ville se situait à environ quarante kilomètres au nord-est d'Athènes. La bataille qui s'y déroula en 490 avant J.-C. vit la première victoire grecque sur les Perses. Cette bataille est restée célèbre grâce à l'exploit de Phidippides

qui aurait couru d'une seule traite jusqu'à Athènes pour annoncer la victoire avant de s'écrouler raide mort.

TROIE: Ancienne ville d'Asie Mineure, située à environ six kilomètres de la mer Égée. Elle est restée longtemps mythique, jusqu'aux fouilles entreprises par l'Allemand Heinrich Schliemann, entre 1870 et 1890. Fouilles qui, ensuite se poursuivant, ont permis de découvrir neuf villes successives bâties, puis détruites entre le III^e millénaire et le xm^e siècle avant J.-C.

Guerre de Troie: Ici, il faut rester dans la légende. Telle qu'elle est relatée dans *L'Iliade* et *L'Odyssée*. A l'origine de cette guerre, l'enlèvement par Pâris, prince troyen, fils du roi Priam et de la reine Hécube, d'Hélène, épouse du roi de Sparte, Ménélas. Aidé en cela par Aphrodite, qu'il avait préférée à Héra et à Athéna lors du jugement de Pâris, destiné à savoir qui était la plus belle des trois déesses. Pour venger cet affront, les plus célèbres des chefs grecs se rangent sous les ordres d'Aga-memnon, roi de Mycènes. Entre autres : Achille, Ménélas, Ajax, Ulysse, Patrocle, Philoctète... Et débarquent non loin de Troie qu'ils vont assiéger pendant dix ans, avant de l'investir grâce au stratagème du cheval de Troie. La ville sera incendiée, les hommes massacrés et toutes les femmes réduites en esclavage.