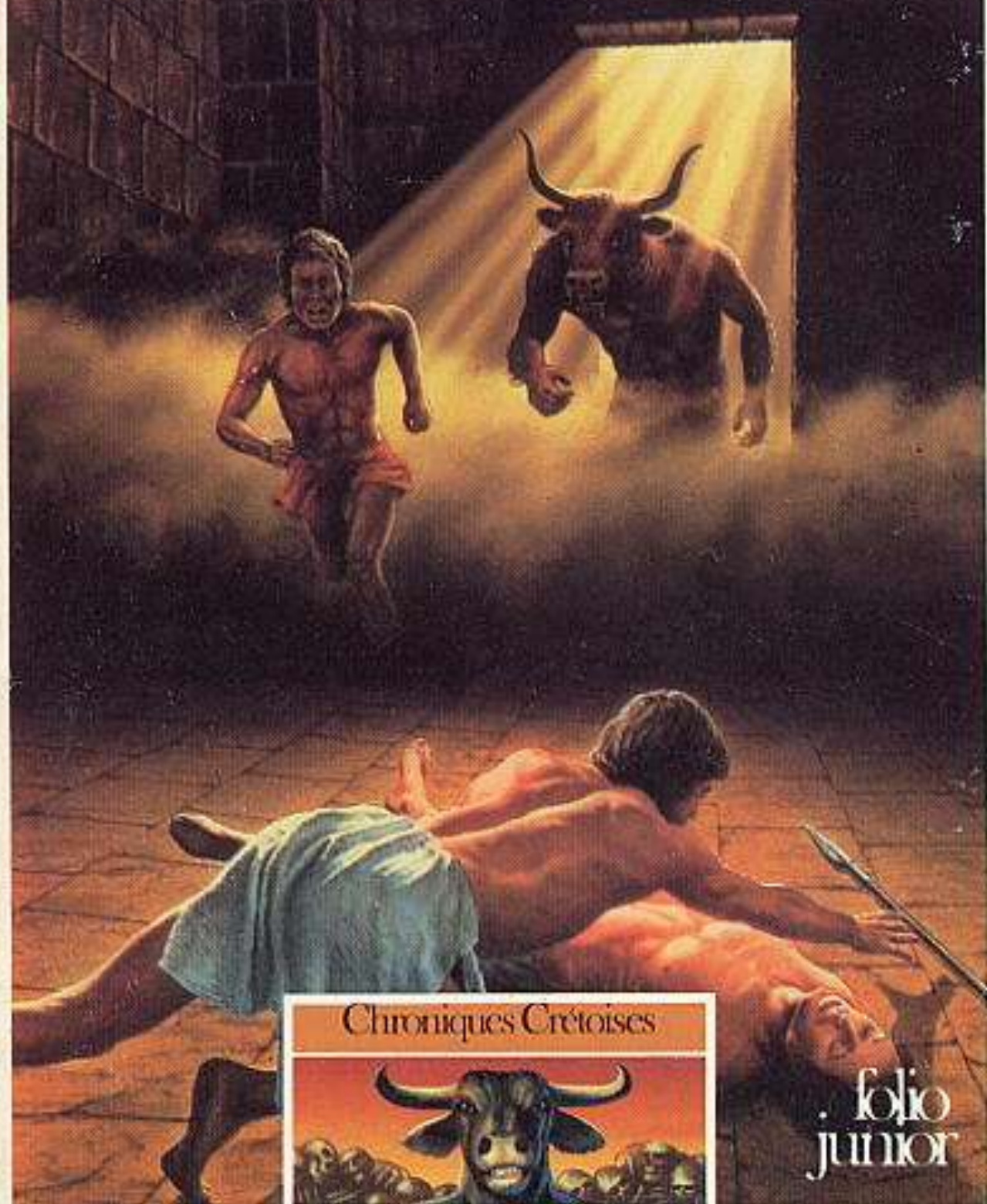


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

J. Butterfield, D. Honigmann et Ph. Parker

Le Labyrinthe du Roi Minos



Chroniques Crétoises



folio
junior

Titre original : *At the Court of King Minos*

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous les pays.

Publié par Penguin Books Ltd.

© John Butterfield, David Honigmann, Philip Parker, 1985, pour le texte. © Dan Woods, 1985, pour les illustrations. © Editions Gallimard, 1986, pour la traduction française.

J. Butterfield, D. Honigmanri et P.
Parker

Le Labyrinthe du Roi Minos

Chroniques Crétoises/2

Traduit de l'anglais par Arnaud Dupin de Beyssat

Illustrations de Dan Woods

Gallimard



Vous êtes Althéos

L'un des marins se met à hurler de joie, aussitôt imité par les autres. Vous vous précipitez à la proue du navire et vous aussi, Althéos, vous découvrez le spectacle : plus seulement un nom mais désormais une réalité, la Crète emplit l'horizon de toute sa sauvage beauté. Les sept jeunes gens et sept jeunes filles restent silencieux, appréhendant le destin qui leur est réservé. Vous ressentez aussi un peu de leur crainte au fond de votre cœur, vous qui venez de si loin et qui avez accompli des exploits dont peu de héros seraient sortis vainqueurs. Vous songez alors à Trézène, à votre mère, Aéthra, que vous avez quittée il y a maintenant bien longtemps. Votre aventure a été si fertile en événements : périple jusqu'à Athènes, guerre contre les Amazones, voyage en bateau, serpent de mer, Théra, Cythère et, le plus récent de tous, rencontre avec le sinistre géant Talos — destructeur de la beauté et bourreau de nombreux jeunes d'Attique. Cette aventure-là est terminée, mais aujourd'hui commencent de nouvelles épreuves...

Dans ce second livre des Chroniques Crétoises, vous êtes Althéos, jeune Grec impatient d'accomplir un destin de héros. Votre tâche est presque surhumaine et, dans votre quête, vous devrez souvent affronter bêtes sauvages et mortels, et gagner les faveurs des dieux. Les jours prochains seront difficiles et périlleux, et vous serez seul maître de votre destin. Comprenez bien que les paragraphes qui constituent ce livre n'ont aucun sens lus dans un ordre numérique. A la fin de chaque paragraphe, vous devrez choisir entre différentes directions ou diverses actions et vous rendre au numéro de paragraphe que votre choix a déterminé. Il est essentiel que vous ne lisiez que les paragraphes qui vous sont indiqués. Ne pas respecter ce principe n'amènerait que confusion et, perdant le fil de votre aventure, vous en perdriez tout le plaisir. Si aucune destination n'est indiquée à la fin d'un paragraphe, cela signifie que vous êtes mort. Dans ce cas, Althéos renaissant, tous vos points rétablis à leur valeur initiale, votre

équipement à nouveau complet, et tous les dieux neutres à votre égard, vous devez recommencer l'aventure au paragraphe 1 du premier livre des Chroniques Cretoises (***La Vengeance d'Althéos***) ou, si vous le préférez, au début de celui-ci.

Vous n'avez besoin que d'un crayon, d'un papier et de dés pour vivre les aventures d'Althéos, vos aventures !

Force, Protection, Honneur et Honte

Avant de vous lancer dans cette aventure, il vous faut savoir un certain nombre de choses. Votre habileté au combat, vos relations avec les dieux et les mortels, et votre personnalité sont définies par quatre valeurs : Force, Protection, Honneur et Honte.

Comme leurs valeurs respectives peuvent changer au cours du jeu, il est nécessaire d'en tenir un compte rigoureux. A cet effet, vous trouverez en page 28 une ***Feuille d'Aventure***, que vous pouvez photocopier et utiliser pour noter les détails d'une aventure. Vous remarquerez aussi sur cette feuille un emplacement réservé à votre Condition Physique. Au départ, vous êtes Indemne ; au fur et à mesure des blessures qui vous sont infligées, vous êtes successivement Blessé, Grièvement Blessé puis, enfin, Mort. A chaque fois que l'un de vos adversaires ou que vous-même, Althéos, êtes touché, la Condition Physique du personnage concerné se dégrade et descend d'une case (d'Indemne à Blessé, de Blessé à Grièvement Blessé, de Grièvement Blessé à Mort). Mais prenez bien garde à vous car, dans la plupart des cas, la Mort vous sera fatale ! La ***Feuille d'Aventure*** vous servira également à noter l'équipement et les armes que vous transportez, les objets que vous recevrez au cours de votre aventure et, selon, si les dieux vous sont favorables ou défavorables. En bref, cette ***Feuille d'Aventure*** vous permet de noter tout ce qu'il est important de savoir quant à votre condition physique et intellectuelle et sur vos rapports avec le monde extérieur.

A un moment donné votre Force correspond à la somme de votre habileté naturelle au combat et de l'arme la plus puissante que vous transportez. Ces points additionnés vous permettent de déterminer vos capacités à blesser ou tuer votre adversaire. Initialement, la Force d'Althéos est de 4 points mais elle augmente en fonction de l'arme qu'il manie. La Protection, elle, correspond à votre habileté à l'esquive ajoutée aux points de Défense que vous apporte la cuirasse dont Althéos est revêtu. Althéos possède au départ de l'aventure 10 points de Protection. Supposons qu'il porte un casque et des jambières : les jambières donnent 1 point de Protection et le casque 2 points. Sa Protection est donc de 13 points (10 + 2 + 1). La Protection sert, au cours des combats, à déterminer la possibilité qu'a un adversaire de blesser Althéos. L'Honneur est une valeur fondamentale pour un héros tel qu'Althéos. Elle reflète son attitude vis-à-vis de ses compatriotes et de son dieu protecteur. Sans Honneur, il n'est qu'un paria : son dieu tuté-laïre pourra refuser de l'aider lorsqu'il l'invoquera (sauf si, comme parfois, cette aide est automatique) ; ses compatriotes le mépriseront et chercheront à lui causer du tort. Althéos commence l'aventure avec le nombre de points d'Honneur obtenus dans le livre précédent, à moins que vous ne l'ayez pas encore lu. Dans ce cas, des points vous seront attribués dans les premiers paragraphes de ce livre ; ils peuvent augmenter ou diminuer au gré des circonstances mais jamais être inférieurs à zéro. Si vous n'avez plus d'Honneur, vous ne pourrez récupérer de points qu'en invoquant Zeus (voir plus loin) ou en utilisant un des moyens particuliers décrits dans le texte. Les points d'Honneur sont obtenus à la fin d'un combat victorieux. Ils peuvent servir à invoquer les dieux ou à augmenter temporairement vos points de Force ou de Protection au cours d'un combat.

Autre concept social important à l'époque de la Grèce antique, cadre de cette aventure, la Honte. La Honte, dont la valeur initiale correspond au nombre de points dont vous avez été pénalisé dans le premier livre (là encore, si vous ne l'avez pas encore lu, des points vous seront attribués), est nulle au départ de l'aventure, ne peut jamais s'effacer, sauf en d'exceptionnelles

circonstances (que détaille le texte). Ces points s'acquièrent lorsqu'Althéos commet des crimes culturels ou sociaux tels que tuer un adversaire qui s'est rendu, fuir le combat ou éviter volontairement un acte héroïque. Les crimes capitaux comme le parricide, l'inceste ou encore le manque d'entretien de la cuirasse sont pénalisés plus lourdement. Si son total de points de Honte est supérieur à celui des points d'Honneur, sa conscience de héros le tourmentera et le poussera à s'éventrer lui-même avec une dague — s'il en possède une —, à moins que Zeus, le père des dieux, ne le foudroie et n'envoie l'âme d'Althéos se lamenter dans les profondeurs des Enfers, le sombre royaume d'Hadès. Dans ce cas précis, il lui sera absolument impossible de ressusciter. Si, au milieu d'un combat, le total de ses points de Honte est supérieur à celui de ses points d'Honneur, il ne se passera rien avant la fin du combat ; de cette façon, les points d'Honneur obtenus par la victoire pourront éventuellement sauver Althéos d'un horrible destin.

Combats

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

Vous jetez deux dés. Au chiffre obtenu, vous ajoutez la Force d'Althéos et les points de Force des armes choisies (notez que, généralement, une arme ne protège pas et qu'une pièce de cuirasse n'a pas de Force par elle-même). Si le total est égal ou supérieur au total des points de Protection de l'adversaire (force naturelle + cuirasse), Althéos le blesse. La Condition Physique de votre adversaire se dégrade alors : s'il était Indemne, il est maintenant Blessé ; s'il était Blessé, il est alors Grièvement Blessé, et s'il était Grièvement Blessé, il meurt et le combat se termine aussitôt. Si le résultat obtenu par le lancer des dés est 11 ou 12, Althéos blesse automatiquement son adversaire, quelle que soit sa propre Force ou la Protection de son adversaire. Althéos peut ainsi < avoir sa chance en face des plus redoutables adversaires. A l'inverse, si Althéos tire 2 ou 3, cela signifie automatiquement que son adversaire a pu esquiver le coup porté. Ce dernier combat exactement de la même manière, sauf s'il s'agit d'un adversaire non-humain (qui ne possède pas d'armes ou de cuirasse et que vous pourrez reconnaître à l'astérisque * placé entre parenthèses devant ses points de Force).

Si Althéos est attaqué par plus d'un adversaire à la fois, le déroulement du combat est légèrement différent. Althéos les affronte les uns après les autres mais la Force de chacun d'eux

augmente de 1 point pour chaque compagnon survivant à côté de lui. Par exemple, si Althéos affronte trois loups (de Force 2 et de Protection 12), le premier des loups possède alors une Force de 4, le second de 3 et le troisième de 2 (la sienne propre puisque aucun autre loup ne vient après lui). Lors de tels combats, un adversaire Grièvement Blessé est écarté ; s'il en reste, ses compagnons Indemnes poursuivent le combat ; si tous sont Grièvement Blessés, vous trouverez les instructions nécessaires dans le texte. Le combat se poursuit jusqu'à ce qu'une des parties en présence meure ou se rende. Une fois qu'Althéos ou qu'un de ses adversaires est Grièvement Blessé, la blessure reçue l'empêche bien évidemment de lutter efficacement. Celui qui souffre d'une telle blessure ne lance alors plus qu'un seul dé au lieu de deux. Dans ce cas précis, tirer 1 signifie automatiquement que vous avez manqué votre adversaire, mais tirer 6 ne signifie pas pour autant que vous avez blessé votre adversaire. Si, et seulement si, tous les combattants sont Grièvement Blessés alors il leur est permis de jeter 2 dés au lieu de 1 jusqu'à la fin du combat. Une fois qu'un des combattants est Grièvement Blessé, ses chances de survie sont extrêmement réduites. Dans ce cas et contre un adversaire humain, Althéos a la possibilité de se rendre. L'adversaire accepte presque toujours (le texte vous dit exactement dans quels cas il accepte ou non) ; non seulement Althéos se trouve pénalisé de 1 point de Honte pour sa lâcheté mais, de plus, il doit donner en guise de tribut à son vainqueur l'élément de sa cuirasse le plus important et son arme la plus puissante (en fonction de leur Force ou Protection respective — la meilleure a la plus grande valeur) avant de pouvoir fuir. Si un adversaire se rend, Althéos doit accepter sinon il est pénalisé de 2 points de Honte. Il peut alors dépouiller son adversaire de l'arme ou de la pièce de cuirasse qu'il désire, en gardant à l'esprit qu'il ne peut revêtir deux mêmes pièces de cuirasse (deux casques, par exemple) bien qu'il puisse en avoir de rechange. C'est à nouveau par le texte que vous saurez si un adversaire se rend ou non.

Si Althéos est Indemne ou Blessé (mais pas Grièvement), il peut tenter de battre en retraite. Chaque tentative lui coûte 1 point

d'Honneur, indépendamment du résultat. Une retraite réussit si vous tirez entre 1 et 4, et échoue avec 5 ou 6, à moins qu'il n'y ait une autre indication dans le texte. Une tentative réussie pénalise de 1 point de Honte et vous devez vous rendre au numéro de paragraphe qui vous est indiqué. Si vous échouez dans votre tentative, vous n'aurez plus la possibilité de fuir et le combat devra se poursuivre jusqu'à la mort ou la soumission. Les points d'Honneur jouent un rôle important dans le déroulement du combat. Althéos peut, si c'est son tour, les utiliser pour augmenter sa Force. Par exemple, si son Honneur est de 11 et sa Force de 9 (habileté naturelle + gains précédents), il peut ajouter 2 de ses points d'Honneur (qui se réduisent alors à 9) à son nombre de points de Force (qui passent alors à 11 points pour un tour seulement). Après le lancer des dés de l'attaque, la Force reprend sa valeur initiale mais les points d'Honneur utilisés sont irrémédiablement perdus. De la même manière, lorsque c'est à son adversaire de jeter les dés, Althéos peut, et pour un tour seulement, augmenter sa Protection en réduisant ses points d'Honneur d'un nombre équivalent. Vous pouvez utiliser cet artifice aussi longtemps qu'Althéos possède des points d'Honneur.

Si Althéos est victorieux, il bénéficie alors de points d'Honneur dont le nombre exact est indiqué dans le texte. De plus, sa Condition Physique se rétablit totalement et il se trouve Indemne à la fin de chaque combat auquel il survit.

Exemples de Combats

Althéos, équipé d'une lance (Force 3, Protection 1) et d'un casque (Protection 4), son Honneur étant de

10 et sa Honte de 0, rencontre un lion (Force 5, Protection 15). En combat, Althéos a donc 7 points de Force (4 + 3) et 15 points de Protection (10 + 4 + 1).

Althéos décide de combattre (au lieu, par exemple, de prier les dieux) et attaque donc le premier. Il doit faire un 8 pour Blesser

le lion car, ajoutés à ses 7 points de Force, il égalerait la Protection du lion (15). Il tire 6 et manque le lion. Le lion, lui, a besoin de faire 10 pour toucher. Il tire 11 et Althéos est alors Blessé. Althéos attaque à nouveau. Cette fois

11 fait 9 et, à son tour, le lion est Blessé.

Le lion a encore besoin de faire 10 pour toucher. Il tire 10 si bien qu'Althéos est maintenant Grièvement Blessé et ne peut désormais plus jeter qu'un seul dé. Althéos a maintenant besoin de faire 8 pour Blessé le lion mais, comme cela est impossible avec un seul dé, il décide par conséquent de se servir de quelques points d'Honneur. Il en prend 3 et fait ainsi temporairement passer sa Force au niveau de 10. Maintenant, Althéos n'a plus besoin que de faire 5. Il tire 6 et Blesse Grièvement le lion. Celui-ci ne possédant aucun point d'Honneur ne peut donc plus blesser Althéos. Althéos le tue le tour suivant en utilisant à nouveau quelques points d'Honneur et bénéficié finalement de 6 points d'Honneur pour cette victoire. Sa Condition Physique se rétablit et il est à nouveau Indemne.

Un peu plus loin, Althéos rencontre deux Crétois, tous deux ayant 7 points de Force et 14 points de Protection. Ils possèdent chacun massue et bouclier. Les points d'Althéos sont comme précédemment de 7 points de Force et 15 points de Protection. Il a obtenu 1 point de Honte mais son Honneur est maintenant de 12 points. La Force effective du premier Crétois est de 8 points (7 + 1) à cause de la présence d'un compagnon à ses côtés. Althéos, se jugeant largement défavorisé, tente de battre en retraite. Il jette les dés, fait 5, par conséquent échoue et perd 1 point d'Honneur. C'est maintenant au premier Crétois d'attaquer puisqu' Althéos a perdu l'initiative par sa tentative de fuite : il a besoin de faire 7 pour Blessé Althéos mais il tire 3 ce qui, de toute façon, signifie automatiquement un coup manqué. Althéos tire 9 et blesse le Crétois puisque ces 9 points ajoutés à ses 7 points de Force dépassent les 14 points de Protection du Crétois. Le Crétois est Blessé puis tire 5 et manque à nouveau. Althéos jette les dés et touche encore le Crétois qui, maintenant

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

En désespoir de cause, Althéos utilise encore 5 points d'Honneur pour augmenter sa Force et la faire passer à 12, si bien qu'il n'a besoin que de tirer 2 (avec un seul dé car il est Grièvement Blessé) pour Blessé son adversaire. Il tire 4 et réussit à le toucher. Les deux Crétois sont maintenant Grièvement Blessés.

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

Les Dieux

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

Althéos ne pourra invoquer Zeus qu'une seule fois au cours de chaque aventure. La conséquence dépendra du choix d'Althéos : 1. Dans la mesure où le total des points de Honte

d'Althéos n'est pas supérieur à ses points d'Honneur (ce qui entraîne aussi la mort), Zeus ressuscite Althéos au numéro de paragraphe indiqué dans le texte avec tout son équipement, ses points de Honte à 0, et ses points d'Honneur à 1. Lorsque Zeus vous sauve de cette manière, ne vous étonnez pas de vous retrouver en un lieu différent : c'est un des moyens qu'a Zeus d'assurer votre sécurité.

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

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

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

Equipement

Vous commencez cette aventure pourvu de l'équipement que vous avez inscrit dans votre ***Feuille d'Aventure*** (les pièces de cuirasse et les armes conservées de l'aventure précédente ou attribuées dans ce livre pour ceux qui n'ont pas lu ***La Vengeance d'Althéos***). Bien que vous soyez un héros, vous ne partez à l'aventure que légèrement équipé,, d'une massue (Force 1, Protection 0), et sans cuirasse. Au cours de votre aventure vous acquerez d'autres équipements et vous devrez les noter soigneusement dans votre ***Feuille d'Aventure***. Vous ne pouvez posséder plus de deux mêmes éléments de cuirasse (en plus de ceux que vous avez sur vous) dont les points de Protection ne pourront de toute manière pas s'additionner. En revanche, il n'y a pas de limites au nombre de petits objets que vous pouvez transporter. Cette règle n'empêche pas de revêtir un plastron, des jambières, un casque, etc. mais seulement de porter, par exemple, deux casques, deux plastrons, etc.

Consulter l'Oracle

A certains moments de l'aventure, vous pouvez agir différemment de ce qui est indiqué dans le texte. Ces actions possibles ne vous seront pas précisées par le texte lui-même, car cela impliquerait que vous avez un don de prescience réservé à certains voyants, mais si vous vous trouvez à un paragraphe dont le numéro est indiqué en italique (par exemple **476** au lieu de 476), vous pouvez courir le risque en ajoutant 20 au numéro de paragraphe où vous vous trouvez et en vous rendant au numéro obtenu ; ce procédé s'appelle : « Consulter l'Oracle ». Si jamais un héros de l'Antiquité n'avait pu penser à commettre un tel acte, vous devez payer le prix de cette erreur de jugement soit en points d'Honneur soit en points de Honte (ou les deux). Notez bien que cette possibilité ne sera jamais indiquée explicitement dans le texte ; vous devez vous en souvenir et utiliser éventuellement cette faculté si le cas se présente. Maintenant, vous êtes prêts de partir. Si vous ne l'avez pas encore fait, notez vos valeurs initiales (Force 4, Protection 10, Honneur 7, Honte 0), et votre équipement (une massue de Force 1 et de Protection 0) dans votre **Feuille d'Aventure**. Puis rendez-vous au paragraphe numéro 1, et que les dieux vous accompagnent !



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
													15
													16
													17
													18
													19
													20

32	33	34	35	36	37
31					38
30					39
29					40



1 Vous vous apercevez qu'il s'agit du messenger
immortel de Zeus.

1

La chaleur est si intense, ici en Crète, que ça paraît être un miracle que l'île entière ne se soit pas encore embrasée aux feux brûlants du soleil. C'est comme si Hélios, sur son char flamboyant, et las de l'humanité, s'était approché si près que les sabots de ses chevaux aient presque touché terre à son passage. Vous vous étonnez que l'on puisse survivre à une telle canicule lorsque votre navire rentre dans le port dont les quais sont gardés par des soldats crétois en armes. Le capitaine s'approche de vous mais, lorsqu'il parvient à votre hauteur, vous vous apercevez qu'il s'agit en fait du messenger immortel de Zeus.

Tu es en bonne voie, Althéos, vous salue Hermès. Tu as même mieux réussi que nous ne l'espérions. Mais en Crète, il y a des forces plus anciennes et plus obscures. De l'Olympe, et malgré notre désir, nous serons presque incapables de t'aider. Pendant ton séjour en Crète, je crains que tu n'aies à te débrouiller seul. Souviens-toi que les choses ne sont pas toujours aussi simples ni aussi évidentes que dans ton pays. Alors, sois prudent. Puis en un éclair le dieu disparaît. Rendez-vous au [38](#).

2

Le capitaine est en train de parler avec le chef des gardes, un grand homme vêtu d'une riche cuirasse et d'un casque rutilant qui lui cache la moitié du visage.

Voici les sept jeunes garçons et les sept jeunes filles dont il a été convenu lors du « traité » passé avec l'uce, dit le capitaine. Mais les Athéniens commencent à s'élever contre cette sujétion et la position du roi devient chaque jour plus inconfortable. Impassible, le garde grogne : « Et après ? »

— Si Egée est renversé, le tribut ne vous sera plus versé et vous aurez perdu un allié sur le continent.

— Si vous cessez de payer, riposte le garde l'air plus sérieux que jamais sous son lourd casque, alors vous verrez débarquer sur

vos côtes de nombreux navires de guerre, leurs voiles noires comme les ailes des corbeaux, et vous aurez des morts, et votre pays sera incendié. Mais, qui est celui-là ?

— C'est Althéos, le fils d'Egée. Il apporte un message de son père.

— Un autre fils du roi, hein ? Le vieux Egée semble capable d'en déterrer un nouveau à chaque fois. Très bien, nous l'emmenons aussi.

Il claque des doigts à l'intention de deux de ses gardes.

— Vous, emmenez-le.

Les accompagnez-vous (rendez-vous au [271](#)) ou cherchez-vous à vous échapper (rendez-vous au [476](#))?

3

Vous êtes traîné dans le temple où toute la cour est rassemblée. De l'autel, le Grand Prêtre psalmodie déjà ses invocations :

— Déméter, nous allons maintenant accomplir en ton honneur les rituels du sacrifice. Accepte de nos mains le sang de cet homme.

Sur un signe, les gardes vous jettent dans un gigantesque puits creusé au centre du temple et vous vous écrasez durement sur le sol, trente coudées plus bas. Rendez-vous au [5](#).

4

Ce ne sont que deux serviteurs du palais qui se battent furieusement dans le couloir. Ils se maintiennent l'un l'autre à force de bras, chacun assurant sa prise, lorsque le plus petit bondit soudain et entraîne son adversaire au sol. Vous vous apprêtez à intervenir mais vous recevez alors un coup violent dans le dos. Vous vous écroulez à terre et les derniers mots que

vous entendez sont de Polycrates disant : « Pauvre naïf ! » Si Zeus peut encore vous sauver, rendez-vous au [51](#).

5

Vous vous mettez à explorer frénétiquement le fond du puits et vous découvrez enfin l'entrée du labyrinthe de Minos, dissimulée sous une large pierre plate. L'ayant soulevée, vous apercevez alors une volée de marches qui descendent doucement dans les profondeurs. Prudemment, comme le chasseur suit sa proie au crépuscule, mais la joie au cœur à la pensée de toucher au but, vous pénétrez dans l'obscurité. Si vous avez une lampe, rendez-vous au 260 ; si vous ne possédez qu'une torche, rendez-vous au 115 ; si vous ne possédez aucune des deux, rendez-vous au 399.

6

Accompagné de Thaisia, vous quittez la piste et vous sortez dans les jardins du palais. La lune s'est levée au-dessus des cyprès et l'air de la nuit vous rafraîchit agréablement après la chaleur de la danse. Vous allez vous asseoir sur un petit banc de marbre à moitié dissimulé derrière un buisson.

— A quoi penses-tu? demandez-vous après quelques secondes de silence.

Thaisia sourit.

— A ma mère. Elle est bergère sur la côte sud... Elle est si heureuse de sa vie qu'elle se surnomme elle-même « brebis ». Et moi je suis Assise à côté du fils d'un roi. C'est drôle, non ?

— Cela n'a rien de particulier d'être fils de roi.

— Non, peut-être, mais ce n'est pas ce que dirait ma mère. Elle respecte les rois presque comme des dieux. Elle était très fière lorsque j'ai été choisie comme prêtresse. Puis, une pensée la traverse soudain : Je dois aller la voir demain, veux-tu venir avec moi ? Elle en sera ravie.

Vous lui murmurez tendrement votre accord à l'oreille. La lune poursuivant sa lente course dans le ciel, ce n'est que beaucoup plus tard que vous allez dormir. Rendez-vous au [133](#).



7

Sortant de votre chambre, vous croisez une esclave à qui vous demandez la direction du labyrinthe. Elle semble surprise de votre question mais vous renseigne obligeamment. Vous traversez alors les couloirs déserts où seuls vous parviennent encore les échos de la musique, et vous parvenez enfin au temple. Risquant tout d'abord un œil prudent à l'entrée, vous apercevez un puits creusé au centre de la salle au bord duquel se repose un garde solitaire, ses jambes pendant dans le vide. Vous pouvez tenter de le prendre par surprise (rendez-vous au [269](#)) ou de l'éloigner par la ruse (rendez-vous au [157](#)).

8

Vous tendez la lettre d'Egée à Minos qui la prend mais la met aussitôt de côté : — Plus tard, Althéos, plus tard. Il y a un temps pour tout.

Vous êtes pénalisé de 2 points de Honte pour avoir négligé les coutumes de vos ancêtres et vous vous rendez au [433](#).

9

L'Amazone accepte votre reddition et, vous dépouillant de votre arme, vous pousse vers la porte. Rendez-vous au [181](#).

Vous excusant auprès d'Andra, vous vous dirigez vers la porte.

— Mais... je vous connais à peine, dit Psyché à Miktros.

Polycrates surgit soudain et vous barre le passage :

— Ah, Althéos ! Tu pourrais peut-être t'entraîner au pugilat.

— Je pourrais ? Pourquoi cela ?

— Je serai au gymnase. Tu m'y retrouveras. Puis, s'adressant à un garde :

— Toi, viens ici ! Transmets mes compliments à Boloris, s'il veut me voir, je serai au gymnase.

Le soldat s'éloigne aussitôt et Polycrates vous quitte sur un : « A tout à l'heure, n'est-ce pas ? » Vous partez à votre tour mais, au moment de passer la porte, Psyché vous saute au cou en vous appelant « Althéos chéri » et vous emmène de force, tout étonné, dans le couloir.

— Je ne comprends pas, dites-vous.

Psyché s'écarte de vous et se passe la main dans les cheveux :

— Alors, c'est que tu es bête. Tu viens juste de me permettre d'échapper à Miktros, dit-elle en grimaçant tragiquement à l'énoncé de ce nom.

— Oh, c'est pour cela ? J'ai cru un instant qu'Aphrodite m'accordait ses faveurs !

— Ne prends pas tes désirs pour des réalités. Mais cela t'a peut-être sauvé de l'amoureuse Andra, répond-t-elle avec un petit sourire en retournant dans sa chambre.

Vous pouvez aller au temple voir Opris et Noa (rendez-vous au [520](#)), rendre visite à Lactris (rendez-vous au [420](#)), retrouver Polycrates au gymnase (rendez-vous au [340](#)), ou encore aller attendre dans votre chambre (rendez-vous au [240](#)).

11

Thaisia s'est procuré un petit sac de fruits et de noix aux cuisines du palais et vous le passez sur votre épaule en descendant la colline.

— Etait-ce imprévu ? demandez-vous.

— Quoi donc ?

— Ces nominations.

— Non, je ne crois pas. Noa est... est... (Elle fait des gestes des deux mains, cherche ses mots puis abandonne.) C'est le genre d'homme qu'il fallait. Opris, lui, a peut-être été un peu surpris. Il est parfois trop élégant pour la cour. Je suppose que quelqu'un l'a recommandé...

— Tu pourras lui demander toi-même.

— Que veux-tu dire ?

— Regarde...

Effectivement, Opris et Noa, assis un peu plus loin, vous attendent. Rendez-vous au [379](#).

12

— Je ne serai pas sévère, lui dites-vous. Tu n'as commis d'autre crime que de t'associer à Minos. Quitte la Crète pour toujours et tu auras la vie sauve.

A votre surprise, Polycrates accepte et s'enfuit aussitôt. Partez-vous à la recherche de la princesse Ariane (rendez-vous au [462](#))

ou tentez-vous de vous assurer le concours des gardes (rendez-vous au [62](#)).

13

Le garde vous reconnaît et passe à l'attaque. Rendez-vous au [214](#).

14

— Boloris ?

Vous essayez bien de rire mais cela vous fait trop mal. Vous tentez alors de vous redresser mais vous n'y parvenez pas non plus.

— Vous êtes celui dont tout le monde parle...

— Reste tranquille.

— ... et que personne n'a jamais vu.

— Je crois que tu exagères un peu... Attention, ça va faire mal.

Il extrait adroitement la flèche et panse votre épaule avec des bandes de tissu.

— C'est une blessure grave, dit-il, mais tu pourras survivre maintenant, au moins jusqu'au Pankration.

— Qui êtes-vous ? Et pourquoi faites-vous cela ? Il sourit.

— Disons que cela fait partie du service offert aux étrangers !

Il va vers un coffre et fouille à l'intérieur.

— Hmmm ?



14 « J'ai trouvé cette lampe dans l'atelier de Dédale ».

— Maintenant, tu dois avoir compris que les courtisans se divisent entre Crétois d'un côté, et Thraces de Pangryon de l'autre. Je suis entre les deux : les Crétois se méfient de moi parce que je suis un étranger, les Thraces me méprisent en tant qu'homme du Sud. ^r

— Mais qui êtes-vous ?

— Un Athénien ordinaire, ni plus ni moins que toi. Voilà, prends ceci, cela pourra t'être utile. Il vous tend une petite lampe : Je l'ai trouvée dans l'atelier de Dédale, vous explique Boloris. Ce n'est pas sa plus fantastique invention mais son encombrement réduit permet de la cacher sur soi, et, en outre, elle s'allume toute seule lorsqu'on pousse ce bouton-là. Cela met plus de chances de ton côté. C'est bien ça dont j'avais le plus besoin, pensez-vous en retournant dans votre chambre. Vous perdez 10 points d'Endurance pour vos blessures, ce qui réduit également votre Force de 1 point jusqu'à la fin de ce livre. Rendez-vous au [213](#).

15

Haussant les épaules, vous continuez à suivre, presque comme par enchantement, le passage qui tourne à droite. C'est avec une fascination amusée que vous remarquez que le couloir commence à onduler et à devenir tortueux. Vous vous appuyez contre le mur mais votre main s'enfonce jusqu'au coude. Vous la retirez lentement car le mur s'y accroche un instant avant de se reformer avec un léger bruit. Entendant alors un faible bourdonnement derrière vous, vous vous retournez à temps pour voir un essaim de libellules bleu vif qui se dirige paresseusement vers vous. Elles vous encerclent quelques instants avant de disparaître à nouveau dans les profondeurs de la galerie. Au loin, vous entendez sonner des cloches. Vous vous affaissez lentement sur le sol pour mieux apprécier la douce, douce musique qui emplit soudain l'air et vous berce pendant que vous sombrez dans l'extase d'un sommeil orangé et bienvenu.

16

C'est ici qu'Héraklès a accompli l'un de ses Douze Travaux, dont une fresque illustre l'épisode. On le voit lutter contre un taureau envoyé à Minos par

Poséidon, que Minos a refusé de sacrifier et qu'il a conservé pour preuve de sa puissance. Le héros a saisi les longues cornes pointues puis, ayant entravé les pattes de l'animal, l'a emporté sur ses larges épaules vers Athènes et la plaine de Marathon, le septième de ses Travaux accompli. Vous pouvez aller vers le sud (rendez-vous au [475](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [220](#)), vers l'est (rendez-vous au [343](#)) ou vers le nord (rendez-vous au [219](#)).

17

Vous arrivez au temple mais il n'y a personne si ce n'est deux soldats montant la garde près du puits central. Vous pouvez aller au gymnase (rendez-vous au [340](#)) ou retourner dans votre chambre (rendez-vous au [240](#)).

18

L'Amazone remarque soudain l'amulette d'or accrochée à votre poignet. Pâlissant aussitôt de rage, elle saisit sa lance et crie :

— Tu a dû tuer une reine Amazone car personne n'aurait abandonné le talisman sacré d'Héra. Si la vengeance des Amazones est lente, sois assuré qu'elle viendra à son heure.

Puis elle lance son arme vers vous et vous Blesse. Vous devez combattre Lembra. Elle a 6 points de Force et 13 points de Protection, et sa lance lui donne 1 point de Force supplémentaire. Vous ne pouvez ni vous rendre ni fuir. Si vous la Blessez Grièvement, rendez-vous au [146](#), mais si vous mourez et êtes sauvé par Zeus, rendez-vous au [54](#).

— Tu m'as fait dire que tu voulais me parler. Dipthis grogne :

— Effectivement. Viens ici et assieds-toi. Que sais-tu de Minos ? Rien ! Eh bien, si tu désires comprendre la Crète, tu dois d'abord connaître son passé car c'est l'origine de tout. Alors écoute : on l'appelle l'Ours et il y a de bonnes raisons à cela, car s'il est grand et bon vivant, il peut aussi être sans pitié. Tu as déjà dû t'en rendre compte, je pense. Mais ce que tu ignores, c'est qu'il se préparait à exiler son frère Rhadamanthe pour la seule raison qu'il se considérait comme le plus qualifié pour faire le bien de la Crète.

Il y a maintenant quelque trente étés, Minos commit un acte insensé pour un homme si sage. Un jour, Poséidon lui offrit un superbe taureau de son troupeau marin. A l'opposé de ce que lui dictait sa propre raison — et, je dois le dire, contre mon avis —, il refusa obstinément de l'immoler en sacrifice au dieu. Alors, pour le punir de son orgueil, Poséidon lui jeta un sort. Chaque fois qu'il dormait avec une autre femme que sa femme Pasiphaé, de sa couche naissaient serpents et scorpions. Procris construisit alors un mannequin contre lequel s'épuisèrent tous ces animaux, trompés par les apparences.

— Cette Procris, qui était-ce ?

— C'était la femme de Céphale, répondit Dipthis brusquement. Aurore, la déesse de l'aube, se débrouilla pour que Procris se tue avec la lance que Minos lui avait offerte en récompense. Mais c'est une autre histoire. Sans doute un nouvel épisode honteux de notre peu glorieuse histoire mais, pour une fois, dont nous ne devons pas avoir particulièrement honte.

Mais ce n'est pas tout. Les dieux décidèrent que Pasiphaé devait aimer le taureau. Dédale s'arrangea pour que cette passion soit satisfaite et, peu après, elle enfantait le taureau de Minos, celui que vous appelez le Minotaure. Il n'a d'ailleurs jamais eu d'autre nom.

Minos a quatre fils : Catréos, l'aîné, a été tué par son propre frère comme l'annonçaient les prophéties ; Glaucos se noya dans une cuve du miel qui sert à embaumer les morts ; Androgée a été tué par le taureau de Marathon et, enfin, Kremton. Avant que tu ne le juges sur ce qu'il est aujourd'hui, souviens-toi de ce qui est arrivé à sa famille. Cela n'excuse rien sans doute mais peut expliquer beaucoup de choses.

— Et qu'est-il advenu de Pasiphaé ?

Dipthis, tout en lançant un gros morceau de viande aux dragons qui l'engloutirent goulûment, répondit laconiquement :

— Elle est morte.

Le quittez-vous (rendez-vous au [526](#)) ou interrogez-vous encore Dipthis (rendez-vous au [531](#)) ?

20

Ici, vous voyez Persée monter vers la demeure des trois Grées et leur arracher leur seul œil et leur unique dent. Puis, le regard plein de dégoût, il les contraint à lui indiquer le chemin des Nymphes qui, seules, possèdent le pouvoir de tuer la Méduse. Vous restez admiratif devant les exploits de ce héros. Vous pouvez aller vers le nord (rendez-vous au [338](#)), vers le sud (rendez-vous au [225](#)), ou vers l'ouest (rendez-vous au [273](#)).

21

Vous vous précipitez au palais et vous allez directement dans la chambre d'Ariane. Sans frapper, vous entrez à l'intérieur mais vous êtes aussitôt déçu de ne pas l'y trouver. Vous hésitez une seconde à attendre ici son retour mais, finalement, vous préférez agir. Vous cherchez partout en vain, et aucun de ceux que vous interrogez ne sait où elle peut être. Enfin, vous rencontrez Opris qui pense avoir vu Ariane sur le port pendant qu'il réparait son bateau. Allez-vous sur le port (rendez-vous au [280](#)) ou tentez-vous de gagner Opris à votre cause (rendez-vous au [435](#)) ?

22

Vous montrez l'anneau de Minos à Opris.

— Avant de mourir, Minos m'a donné cet anneau et sa bénédiction. Désormais, je suis le véritable roi de Crète.

— Remplacer un tyran par un adolescent ? Non merci !

Il s'éloigne. Le frappez-vous (rendez-vous au [484](#)) ou partez-vous (rendez-vous au [116](#)) ?

23

Avant que vous ne puissiez atteindre l'objet, Minos vous aperçoit et vous lance violemment un caillou. Vous vous redressez rapidement et la pierre manque de peu votre jambe droite. Du toit, deux gardes sautent alors dans le Dédale et vous comprenez aussitôt que vous ne pourrez les combattre tous deux. Vous pouvez vous rendre (rendez-vous au [254](#)) ou vous échapper dans le labyrinthe (rendez-vous au [488](#)).



24

Vous vous frayez un chemin dans la galerie puis vous vous relevez. Prenant une torche accrochée au mur, vous repartez vers la gauche. Après quelques pas, surgit devant vous un nouveau garde. Retournez-vous d'où vous venez (rendez-vous au [390](#)), l'attaquez-vous (rendez-vous au [336](#)) ou, comme ce n'est pas celui qui patrouillait auparavant, essayez-vous de le bluffer (rendez-vous au [445](#)) ?

25

— Entendu, déclarez-vous à Minos. Maintenant, fais-moi sortir de cet endroit infernal. Minos hoche la tête et s'éloigne en claudiquant dans les profondeurs obscures du labyrinthe. Vous le suivez silencieusement. De temps en temps, vous entendez grommeler le roi mais vous ne parvenez pas à comprendre ses paroles. Après avoir marché quelque temps, il se retourne vers vous et vous dit simplement : « Attends ici ». Refusez-vous en insistant pour l'accompagner (rendez-vous au [362](#)), le suivez-vous de loin (rendez-vous au [102](#)), ou l'attendez-vous (rendez-vous au [82](#)) ?

26

La terre ne produit plus aucun fruit, les récoltes dépérissent, la famine s'abat sur les populations, et Déméter ne fait rien pour les sauver. Dans un coin, vous voyez Iris, déesse de l'arc-en-ciel, venir sur Terre pour tenter de fléchir Déméter mais elle refuse obstinément jusqu'à ce que sa fille revienne. Encore admiratif devant l'œuvre du peintre, vous poursuivez votre marche. Vous pouvez aller vers l'est (rendez-vous au [230](#)) ou vers le sud (rendez-vous au [347](#)).

27

Découvrant une prise dans le mur, vous vous hissez rapidement et, la fenêtre franchie, vous vous retrouvez dans une petite pièce où une femme solidement bâtie, assise sur un lit, nettoie sa lance. Au moment où vous sautez sur le sol, elle lève les yeux, naturellement surprise. Vous pouvez repartir par la fenêtre (rendez-vous au [527](#)), courir vers la porte (rendez-vous au [187](#)), combattre (rendez-vous au [392](#)), ou lui parler (rendez-vous au [486](#)).



27 Vous vous retrouvez dans une petite pièce où une femme, assise sur un lit, nettoie sa lance.

28

Si vous dévidez une pelote de fil dans le labyrinthe, rendez-vous au [257](#) ; sinon, rendez-vous au [131](#).

29

Vous murmurez doucement des paroles de réconfort à Psyché — peu importe les mots du moment que vous dites quelque chose. Elle se calme enfin, cesse de trembler et se met à pleurer sans plus de retenue. La soutenant par la taille, vous faites un signe pardessus son épaule à Opris et Noa qui couvrent votre retraite, puis vous quittez la salle du trône. Personne ne semble vous avoir remarqué. Rendez-vous au [112](#).

30

Ici est peint un ciel nocturne que semble déchirer un éclair de lumière. Vous pouvez aller à gauche (rendez-vous au [178](#)), à droite (rendez-vous au [222](#)), tout droit (rendez-vous au [374](#)), ou descendre dans un puits dont un passage permet de sortir (rendez-vous au [250](#)).

31

Il est douteux, Althéos, que vous ayez le temps de voler l'œil des Grées. Pourquoi penser à de tels exploits, rêver de voyages vers les espaces au-delà du Soleil et de la Lune, pour seulement ôter la vue à ces vieilles femmes qui, déjà, n'ont plus qu'une dent et un œil ? Votre quête actuelle ne vous suffit-elle pas ?

Pensez-vous être un dieu ? Vous êtes pénalisé de 2 points de Honte et vous vous rendez au [501](#).

32

Vous méfiant de Polycrates, vous décidez de le suivre. Au lieu de retourner dans sa chambre ou de partir comme il l'avait promis, il va directement vers la salle des gardes et ordonne aux soldats

de vous tuer. Vous comprenez que vous ne pouvez rester plus longtemps en Crète et vous quittez précipitamment le palais. Rendez-vous au [116](#).

33

Aucun secours ne vous parvient. Comme si les dieux soudain vous abandonnaient. Rendez-vous au [244](#).

34

Vous devez combattre Polycrates et les deux gardes. Polycrates à 7 points de Force et 12 points de Protection. Les gardes ont 5 points de Force et 10 de Protection. Que vous vous rendiez ou que vous battiez en retraite, rendez-vous au [163](#) ; si vous Blessez Grièvement tous vos adversaires, rendez-vous au [243](#) ; si vous mourez et êtes ressuscité, rendez-vous au [104](#).

35

A peine avez-vous eu le temps de vous asseoir que deux gardes arrivent et vous conduisent vers le lieu de la cérémonie. Vous n'avez plus ni cuirasse ni armes. Rendez-vous au [174](#).

36

L'atmosphère vous paraît soudain si agréable et rafraîchissante que vous restez là un certain temps à respirer profondément à l'air libre. Si vous avez pu vous échapper du labyrinthe, il vous faut maintenant sortir de Crète. Allez-vous sur le port (rendez-vous au [116](#)) ou partez-vous à la recherche d'Ariane (rendez-vous au [216](#)) ?

37

Festivités et bavardages reprennent alors que Minos se penche vers Polycrates pour lui dire quelques mots à voix basse. Vous êtes encore en train de manger quand l'assemblée commence à se disperser. Vous traînez quelque temps, un peu perdu.

— Tu pourras retrouver le chemin de ta chambre ? s'enquiert Thaisia.

— Oui, je crois.

— Bien.

Elle s'attarde un instant puis s'en va. Dipthis se propulse vers vous, sa canne à la main.

— J'aurais à te parler cette nuit si tu en as le temps. J'habite dans le couloir sud.

Il s'éloigne. Opris et Lactris flânent avec une indifférence feinte, comme Hermès, enfant, volant le troupeau des dieux.

— Ah, Althéos ! commence Opris, ce soir, nous allons ensemble pour...

Lacris fait le geste de boire de la main droite.

— ... Joins-toi à nous, conclut Opris, faiblement. Couloir sud.

— Tu es nouveau, non ? dit une jeune fille avec hésitation. Je suis Psyché.

Opris hausse le sourcil et Lactris sourit en réponse. Une grande fille s'active près de vous, comme pour vous éloigner d'eux. Opris et Lactris semblent la reconnaître et s'en vont, accompagnés de Psyché. Opris vous cligne de l'œil par-dessus son épaule.

— Tu es bien comme ton frère ! Moi, je suis Andra, se présente la nouvelle arrivante.

Et le dialogue s'engage. Vous l'observez attentivement pendant qu'elle parle, et vous remarquez que ses sourcils s'élèvent et s'abaissent continuellement et qu'elle cligne régulièrement des yeux. Cela peut être un effet de coquetterie ou n'être que tout à fait involontaire mais, comme quelqu'un le fit remarquer plus tard, cela fait l'effet de regarder un automate de Dédale au

ressort cassé. Ce n'est que lorsque les serviteurs se mettent à préparer la salle pour la danse que vous parvenez à l'interrompre et à retourner dans votre chambre. Rendez-vous au [371](#).

38

Si vous avez lu ***La Vengeance d'Althéos***, le premier livre des Chroniques Crétoises, vous devez considérer celui-ci comme la continuation de l'aventure précédente et vous vous rendez directement au [467](#) pour commencer à jouer ! Si vous n'avez pas encore lu ce premier livre, vous devez vous choisir un dieu ou une déesse protectrice. Si vous choisissez Aphrodite, déesse de l'amour, rendez-vous au [348](#). Si vous choisissez Apollon, dieu des prophéties, rendez-vous au [197](#). Si vous choisissez Arès, dieu de la guerre, rendez-vous au [521](#). Si vous choisissez Athéna, déesse de la sagesse, rendez-vous au [459](#). Si vous choisissez Héra, reine des dieux, rendez-vous au [404](#). Si vous choisissez Poséidon, dieu des océans, rendez-vous au [255](#).

39

Les fresques des murs montrent une partie de la cérémonie au cours de laquelle le roi disperse l'eau sur ses sujets rassemblés. L'atmosphère devient étouffante et vous vous sentez fatigué. C'est alors que vous apercevez sur le sol, juste à vos pieds, un morceau de parchemin. Il pourrait s'agir d'un plan du labyrinthe. Prenez-vous le manuscrit (rendez-vous au [335](#)) ou préférez-vous ne pas vous retarder et poursuivre vers l'ouest (rendez-vous au [342](#)), le sud (rendez-vous au [385](#)) ou l'est (rendez-vous au [466](#))?

40

Alors que vous tentez de vous éloigner du combat, vous trébuchez et vous tombez lourdement sur le dos. Rendez-vous au [327](#).

Vous frappez, la porte s'ouvre, et Lactris passe la tête dans l'entrebâillement.

— Bonjour Althéos, dit-il.

— Puis-je entrer ?

— Bien sûr !

La chambre de Lactris est garnie de rayonnages sur lesquels se trouvent une multitude de petites statuettes de bronze. Vous en admirez une que vous prenez dans votre main et qui représente un cygne qui s'envole.

— C'est superbe ! Lactris lève les yeux.

— Oui, ce n'est pas mal...

— C'est toi qui a fait tout cela ?

— A mes heures de loisir — dont je vais disposer, je crois, énormément...

Lactris est en train de sculpter au ciseau une figurine d'argile recouverte de cire dont la main droite est posée sur le front en signe de surprise. En dessous de la taille, la statuette n'est qu'une masse informe alors que le reste du corps est déjà ressemblant si ce n'est flatteur.

— Oui, c'est bien toi. Je dois la couler cet après-midi si je finis à temps. Naturellement, j'en ferai une d'Opris et j'appellerai le groupe : « Guêpes dans un pot de miel ».

Prenant une lime, il commence à en figoler la chevelure, à nouveau absorbé par son œuvre. Vous pouvez rester (rendez-vous au [203](#)), aller au gymnase (rendez-vous au [340](#)), au temple (rendez-vous au [17](#)), ou dans votre chambre (rendez-vous au [240](#)).



42 L'homme brandit une courte lame dentelée.

42

Vous pénétrez sans vous faire remarquer dans l'un des entrepôts qui se révèle être plein de melons soigneusement disposés en tas le long du mur. Affamé, vous en prenez un, mais soudain toute la pile s'écroule, révélant à vos yeux étonnés une cache remplie de glaives liés ensemble. Vous allez pour reculer lorsque vous vous heurtez à un homme à l'imposante carrure. Vous retournant rapidement, vous voyez qu'il brandit une courte lame dentelée.

— Tu es curieux... trop curieux ! Tu cherchais quelque chose ? Eh bien, tu m'as trouvé ! dit-il avec un sourire ironique.

Un rayon de soleil passant par la porte entrebâillée fait étinceler la lame de son couteau, vous éblouissant une seconde. Il vous faut prendre une décision rapide : attaquez-vous en tentant de prendre l'homme par surprise (rendez-vous au [124](#)) ou essayez-vous de vous expliquer (rendez-vous au [235](#)).

43

Si beaucoup sont entrés dans le labyrinthe, bien peu en sont ressortis vivants. Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte et vous retournez au [23](#).

44

Vous vous débarrassez du dernier garde et vous vous précipitez vers l'ouverture fenêtre. Le sol est assez loin mais vous pensez pouvoir atteindre une corniche un peu plus bas. Vous passez à l'extérieur et vous commencez à vous balancer dans le vide, retenu du bout des doigts à l'appui de la fenêtre. Polycrates et Thaisia se précipitent dans l'embrasure. Sautez-vous aussitôt en essayant d'atteindre le rebord (rendez-vous au [506](#)) ou préférez-vous essayer de descendre le long du mur (rendez-vous au [55](#)) ?

45

Althéos le Vengeur a-t-il vraiment besoin d'aide pour avoir du courage ? Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte et vous retournez au [25](#).

46

Vous voyez, représenté dans toute son horreur, l'hécatombe de soldats après la bataille. Les Crétois font irruption dans Athènes la Blanche et, sous la menace de leurs glaives, emmènent hommes et femmes à la mort ou en exil sur les côtes de Crète. Un guerrier élève sa lance en guise de salut aux dieux parce que Zeus lui a donné la victoire et a permis de massacrer de nombreux ennemis. Le fer de lance pointe vers un petit N gravé dans la pierre. Maintenant, vous pouvez aller vers le nord (rendez-vous au [230](#)), vers l'est (rendez-vous au [384](#)), ou vers le sud (rendez-vous au [90](#)).

47

Si vous ne connaissez pas le nom de cette femme, rendez-vous au [486](#). Si vous croyez le savoir, vous pourrez lui parler. Pensez-vous qu'elle s'appelle :

Ariane

Rendez-vous au [294](#)

Cyron

Rendez-vous au [410](#)

Eliduros

Rendez-vous au [451](#)

Lembra

Rendez-vous au [221](#)

Thaisia

Rendez-vous au [325](#)



48

— Je peux te conduire à l'extérieur si tu m'épargnes et si tu promets de quitter ce pays pour toujours, poursuit Minos. Ce sont mes conditions et je ne t'en proposerai aucune autre.

— Fais-moi roi, Minos, rétorquez-vous. Je mérite bien ton trône.

Minos se met à rire bruyamment en vous entendant.

— Je vois. Tu veux ma fille ? Eh bien, prends-la mais quitte la Crète !

Acceptez-vous son offre (rendez-vous au [25](#)), insistez-vous pour obtenir son trône (rendez-vous au [322](#)), ou lui dites-vous de garder et sa fille et son royaume (rendez-vous au [148](#)) ?

49

Kremton a 5 points de Force et 13 de Protection tandis que Miktros a 4 points de Force et 11 de Protection. Vous combattez d'abord Kremton. Chaque fois que vous êtes touché, vous perdez 4 points d'Endurance. Vous ne pouvez ni vous rendre ni battre en retraite. Si vous les Blessez Grièvement tous les deux, rendez-vous au [461](#) ; après cinq assauts, rendez-vous au [167](#) ; si vous perdez, vous mourrez et ne pourrez pas être sauvé par Zeus.

50

Vous arrivez au gymnase au moment où Polycrates s'en va.

— Trop tard, vous dit-il. Tu as laissé échapper ta chance. J'ai autre chose à faire, maintenant.. Rendez-vous au [240](#).

51

Zeus vous soigne et vous reprenez conscience. Apparemment, Polycrates vous a laissé pour mort. Vous vous relevez et vous courez au palais. Rendez-vous au [116](#).

52

Vous détaillez la scène peinte sur le mur : le courageux Persée lutte contre un redoutable monstre marin issu des profondeurs pour sauver Andromède enchaînée à un rocher près du rivage. Le monstre saigne déjà abondamment d'une profonde blessure au côté et il s'affaisse enfin lorsque Persée, le frappant mortellement, lui ôte la vie. Le héros épouse alors la belle Andromède et repart vers Sériphos, son pays natal. Vous pouvez aller vers le nord (rendez-vous au [259](#)), vers l'est (rendez-vous au 86), vers le sud (rendez-vous au [430](#)), ou vers l'ouest (rendez-vous au [466](#)).

53

Comme la femme n'est pas visible à gauche, vous vous précipitez de l'autre côté où le mur présente une petite ouverture créée sans doute par le tremblement d' terre. Accroupi, vous apercevez la silhouette rouge qui court au loin. Mais vous avez beau appeler, elle ne se retourne pas. Soudain, il se produit un nouveau séisme et les murs du labyrinthe commencent à s'écrouler. Des pierres s'écrasent partout autour de vous et le trou qui, un instant plus tôt était à peine assez large, est maintenant suffisamment béant pour que deux hommes y passent aisément. Puis la voûte s'écroule et le soleil entre à flot, éblouissant. Une nouvelle sortie apparaît juste devant. Lorsque vous l'atteignez et avant que vous ne puissiez passer, un nouveau craquement annonce l'effondrement total du labyrinthe. Un gros rocher s'écroule sur votre bras et vous chancelez ; puis, lorsqu'un autre vous touche, vous restez cloué au sol, l'épaule fracturée. Impuissant et horrifié, vous regardez les murs se fissurer et leurs lourdes pierres s'amonceler lentement sur vous. Vos aventures s'arrêtent ici.



55 *Thaisia enfonce profondément la pointe de sa broche dans votre main droite.*

54

Avant qu'elle ait le temps de vous porter le coup fatal, Zeus vous empoigne et vous dépose, toutes plaies guéries, dans votre lit. Rendez-vous au [125](#).

55

Alors que vous avancez votre main gauche pour assurer une meilleure prise, Thaisia enfonce profondément la pointe de sa broche dans votre main droite. Hurlant de douleur, d'un geste vif, vous la portez à votre poitrine, la broche toujours plantée dedans. Rendez-vous au [506](#).

56

Le chemin est jonché de pierres tombées d'un point faible de la voûte. Vous devrez être très prudent pour éviter les multiples dangers que présente l'œuvre même de Dédale. Vous pouvez aller vers le nord (rendez-vous au [466](#)) ou vers le sud (rendez-vous au [198](#)).

57

Bannissez toutes les pensées mauvaises de votre esprit. Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte et vous retournez au [37](#).

58

Vous vous effondrez sur les genoux. L'homme, d'un geste vif, fait décrire un cercle à son glaive dont le tranchant vous frappe brutalement à la nuque. Vous mourez.

59

— Je suis venu ici porteur d'un message de mon père Egée, expliquez-vous en insistant sur son nom. Mais il a été... inexplicablement égaré pendant le voyage.

Dans le même temps vous vous dites que, si vous étiez Minos, vous ne croiriez pas un mot de cette histoire. Effectivement, il n'y croit pas et vous fait promptement emprisonner. Rendez-vous au [244](#).

60

Avec un grognement, vous ajoutez :

— Maintenant, va rejoindre tes amis tyrans... dans la mort !

Et vous abattez la hache sur le cou de Minos. Il tombe au sol, foudroyé et saignant abondamment de sa plaie béante. Vous êtes pénalisé de 3 points de Honte pour avoir tué un homme sans défense. Si vous avez été emprisonné avant d'entrer dans le labyrinthe, rendez-vous au [510](#). Sinon, rendez-vous au [481](#).

61

Polycrates est encore avec le garde et il est aussi peu obligeant que possible.

— Je comprends. Tu viens d'arrêter Dipthis et Cra-bia, dites-vous.

— Les autres aussi. Ton ami Lactris a également des ennuis. J'avais espéré que Psyché s'expliquerait avec lui mais tu sembles avoir pu désamorcer à temps la situation.

Pour la première fois, vous vous rendez compte que ses manières semblent cacher quelque chose.

— Quel est ton intérêt pour ces traîtres ? vous demande-t-il

Vous éprouvez un sentiment de faiblesse.

— Je veux leur liberté.

— C'est tout ?

— Oh ! je t'en prie, Polycrates !

— D'accord, répond Polycrates, et vous prenant le bras, il vous entraîne à l'écart.

— D'accord?

Vous êtes plus surpris que vous ne l'avez jamais été.

— En échange de quoi ?

— Tuer Kremton ! Rendez-vous au [376](#).

62

Vous vous dirigez vers le poste de garde. Soudain, entendant du bruit à proximité, vous décidez d'aller voir ce qui se passe et vous courez en direction du vacarme. Rendez-vous au [4](#).

63

Les cheveux agités par une brise surnaturelle, Pro-méthée s'élève vers la demeure de Zeus. Puis, prenant un petit tube dans sa tunique, il y cache un tison et revient porter à l'homme qu'il a modelé dans l'argile la flamme sacrée dérobée au char du soleil. La scène semble presque réelle tant est grande la puissance évocatrice de l'artiste. Vous pouvez aller vers le nord (rendez-vous au [96](#)), vers le sud (rendez-vous au [331](#)), ou vers l'ouest (rendez-vous au [517](#)).

64

Lorsque le soir tombe, vous sombrez dans un sommeil agité. Plusieurs fois pendant la nuit, vous vous réveillez brusquement, en nage, avant de vous rendormir péniblement. Au petit matin, un garde vient vous chercher pour vous conduire à la salle du trône où Minos vous attend.

— Ah ! Althéos, jeune impétueux, il aurait mieux valu que tu n'arrives jamais en Crète, c'eût été préférable pour nous deux. Sans parler de tes autres méfaits, tu as détruit le magnifique labyrinthe que Dédale avait dessiné pour moi. Il va avoir sa revanche et, du même coup, il me servira encore, même après sa mort.

Minos rit de bon cœur mais vous êtes trop effrayé pour répondre. Sur un signe du roi, deux gardes disparaissent par une double porte et reviennent un instant plus tard, portant ce qui semble être un grand cercueil. Vous réalisez soudain qu'il ne peut s'agir que de l'un des abominables instruments de torture qu'a inventés Dédale. Attendez-vous d'être torturé (rendez-vous au [304](#)) ou demandez-vous aux dieux de l'Olympe de vous délivrer (rendez-vous au [536](#)) ?

65

Comme les marins suivent aveuglément leur timonier pour rentrer au port, louvoyant habilement pour éviter les écueils qui affleurent à peine à la surface de la mer, vous suivez le roi, faisant confiance à sa connaissance du dédale. Minos vous entraîne ainsi dans le labyrinthe, hésitant de moins en moins aux nombreuses bifurcations au fur et à mesure que vous avancez, et vous émergez finalement à la lumière, ébloui et sauf.

— Maintenant que je t'ai sorti de là, tu dois quitter la Crète, déclare alors le roi. Vous essayez de parler mais vous ne parvenez que vaguement à murmurer : « Minos ». Alors, désespéré, vous vous éloignez du roi et vous vous rendez au [116](#).

66

Tournant à droite dans un long couloir obscur, presque totalement épargné par le tremblement de terre, vous arrivez dans une galerie tortueuse dont les coudes multiples et brusques vous font perdre tout sens de l'orientation. Progressivement, l'obscurité fait place à la lumière lorsque, franchissant un angle, vous êtes momentanément aveuglé par le soleil. Le monde extérieur ! Pendant une seconde le choc est trop grand pour que vous puissiez réagir, puis vous vous précipitez vers la sortie. Rendez-vous au [36](#).

67

Le labyrinthe est assez sombre mais vous parvenez à distinguer vaguement des traces de dessins peints sur les murs. Vous suivez cette fresque sans pouvoir vous rendre compte de ce qu'elle représente. Vous êtes pénalisé de 2 points de Force et de 2 points de Protection à cause de l'obscurité. Maintenant, vous pouvez aller à gauche (rendez-vous au [316](#)) ou à droite (rendez-vous au [30](#)).

68

Ici, des centaines de têtes de taureaux ornent les murs de chaque côté. Les Crétois, qui vénèrent tant cet animal vivant, semblent également adorer sa dépouille. Les coutumes de ces étrangers vous étonneront toujours ! Cependant vous devinez vite que cet abominable décor laisse présager que vous approchez de l'ancre du Minotaure. Vous pouvez aller vers l'ouest (rendez-vous au [90](#)), vers l'est (rendez-vous au [220](#)), ou vers le sud (rendez-vous au [128](#)).



68 Des centaines de têtes de taureaux ornent les murs.

69

L'artiste a saisi dans sa course un cerf aux andouillers d'or dont les sabots d'airain frappent le sol en créant de petites gerbes de sable. Hercule, visiblement essoufflé par l'effort de la longue poursuite, bande puissamment son arc dans une dernière tentative pour tuer l'animal et le ramener en Arcadie, accomplissant ainsi le troisième de ses Travaux. Vous pouvez aller vers le sud (rendez-vous au [249](#)), vers le nord (rendez-vous au [276](#)), ou vers l'est (rendez-vous au [492](#)).

70

La galerie s'étend à perte de vue. Il fait assez froid et vous ne pouvez vous empêcher de trembler en marchant ainsi dans la semi-obscurité. Croyant percevoir un bruit, vous vous arrêtez soudain. N'entendant plus rien, vous pensez que ce n'est qu'un effet de votre imagination et vous vous apprêtez à repartir lorsque le phénomène se reproduit. Faiblement d'abord, puis de plus en plus fort, un bruit de pas se répercute sur les murs du labyrinthe. Ils se rapprochent jusqu'à n'être sans doute qu'à quelques coudées de vous puis s'éloignent graduellement. Vous restez immobile un moment mais, comme rien ne se passe, allez-vous examiner les lieux (rendez-vous au [94](#)) ou poursuivre votre chemin (rendez-vous au [169](#))?

71

Thaisia vous fixe dans les yeux, aussi irrésistible qu'un piège tendu par une chasserresse.

— Althéos, j'ai quelque chose à te dire. Mais te souviens-tu de mon surnom ?

Si oui, rendez-vous au [295](#) ; sinon, rendez-vous au [341](#).

72

L'air furieux, Thaisia vous saisit par le bras et vous tire au dehors. Sa mère hurle après vous mais vous ne savez pas s'il s'agit d'insultes ou de reproches.

— Que se passe-t-il ? demandez-vous à la jeune fille, un peu calmée maintenant que vous êtes sur la route de Knossos.

— Oh... rien. Tu ne plais pas à ma mère car tu es Argien, c'est tout.

Puis elle se renfrogne, visiblement désireuse de ne plus rien dire. Si votre protecteur est Apollon, rendez-vous au [161](#) ; sinon, rendez-vous au [471](#).

73

Quelles sont vos intentions, Althéos ? Sonner de la cloche pour attirer le Minotaure, ou pleurer vos compagnons disparus ? Cela semble plutôt déraisonnable : vous devez au contraire être silencieux, discret et rapide si vous voulez survivre au combat futur. Vous perdez 2 points d'Honneur et vous vous rendez au [501](#).

74

Le roi se précipite sur une échelle descendue du toit et s'échappe rapidement. Avant que vous ne puissiez l'atteindre, l'échelle est remontée et vous restez au fond du puits à l'entrée du labyrinthe. Quelques instants plus tard, les bruits du temple s'estompent et vous pensez le moment opportun pour tenter l'escalade. Bien que la paroi soit glissante, vous parvenez malgré tout à atteindre l'ouverture et à pénétrer dans la pièce. Il n'y a personne et tout est calme. Partez-vous à la recherche de Minos (rendez-vous au [495](#)), d'Ariane (rendez-vous au [216](#)), ou quittez-vous immédiatement la Crète (rendez-vous au [116](#)) ?

75

Polycrates prend fermement le sceptre et proclame :

— Althéos, c'est le symbole de la justice à la main que je te condamne à mort.

Vous sentez un coup violent à la base de la nuque et vous tombez à genoux. L'un des gardes en profite alors pour vous trancher la tête. Zeus lui-même ne pourrait vous sauver.

76

En descendant, vous croisez deux gardes qui montent, suivis de près par Polycrates. Il vous saisit par le bras et vous oblige à vous tourner vers lui.

— Que fais-tu dans cette partie du palais ? demande-t-il.

Dites-vous la vérité (rendez-vous au [426](#)), inventez-vous une histoire (rendez-vous au [450](#)), ou vous précipitez-vous dans votre chambre (rendez-vous au [185](#))?



77

La scène représente la déesse Déméter et sa fille qui se promènent dans une prairie dont les fleurs semblent pousser sous les pas de Déméter elle-même.

Vous pouvez aller vers le nord (rendez-vous au [418](#)), vers l'est (rendez-vous au [300](#)), ou vers le sud (rendez-vous au [504](#)).

78

Vous arrivez dans la grande salle de Knossos et vous prenez place à la longue table de chêne. La nourriture, composée essentiellement de noix, de fruits et de légumes bouillis, est très riche et vous en êtes vite rassasié. A l'autre bout de la table, on frappe sur un gong un coup dont les échos bourdonnant se répercutent à travers toute la pièce. L'assemblée se met à remuer et Minos se lève. L'imitiez-vous (rendez-vous au [408](#)) ou restez-vous assis (rendez-vous au [330](#)).

79

A l'autre extrémité de la galerie, une échelle de corde aboutit à une trappe dans le plafond, et des marches de pierre descendent dans les profondeurs. Montez-vous (rendez-vous au [412](#)) ou descendez-vous (rendez-vous au [187](#)) ?

80

Le palais est silencieux. Vous parcourez prudemment les longs couloirs déserts et froids vers la salle • d'entraînement du sous-sol où Crabia vous attend. C'est une grande pièce sombre avec un sol de terre battue, au centre de laquelle est installé un complexe appareillage de bois dont les deux bras sont écartés comme des cornes de taureau. — Tu vas essayer de sauter là-dessus, ordonne Crabia.

Vous faites d'abord quelques exercices au sol puis vous essayez de sauter en vous tenant aux bras. Ensuite vous parvenez à bondir, et, empoignant ces

sortes de cornes, à vous balancer un moment avant d'atterrir sur le sol de l'autre côté. Crabia approuve de la tête et se dirige vers l'instrument.

— C'est bien, mais on ne te demande pas de faire de la gymnastique mais de sauter par-dessus un taureau. Maintenant essaye comme ceci.



80 Au centre de la pièce est installé un appareillage de bois dont les deux bras sont écartés comme des cornes de taureaux.

Elle ôte deux petites chevilles aux montants de l'appareil et reprend sa place. Vous recommencez mais, cette fois, lorsque vous vous balancez, tout bascule et vous vous retrouvez par terre.

— Ha, ha ! Gros malin, ricane Crabia, tu crois qu'un taureau va rester tranquille pour toi ? Allez, encore !

Cette fois, vous tenez plus longtemps et vous parvenez même à conserver votre équilibre malgré le balancement. Crabia ôte deux autres chevilles et vous montre que la machine peut remuer maintenant aussi bien de gauche à droite que d'avant en arrière. Vos bras et vos jambes vous font mal. Vous comprenez petit à petit qu'il ne faut pas vous fier aux cornes, qu'il ne faut pas les utiliser comme support mais contrôler leurs mouvements pour vous maintenir ; qu'en vous balançant vous devez toujours être prêt à bondir lorsque la tête s'incline trop. Crabia semble satisfaite mais elle corrige pourtant aussitôt son jugement en disant :

— Ce n'est pas aussi bien que ton frère mais tu y es tout de même parvenu.

Vous la remerciez, encore trop essoufflé pour ironiser, et vous vous préparez à repartir dans votre chambre lorsqu'elle vous arrête :

— Attends un instant !

Vous vous approchez d'elle, curieux, et elle vous plante dans l'épaule un minuscule taureau d'argent.

— Te voilà maintenant presque sacré sauteur de taureau. Nous poursuivrons demain.

Vous gagnez 1 point d'Honneur et 2 points d'Endurance puis vous retournez dans votre chambre où vous vous endormez, épuisé. Rendez-vous au [337](#).

81

Si Aphrodite est votre protectrice, rendez-vous au [407](#). Sinon, rendez-vous au [21](#).

82

Quelques minutes plus tard, vous vous inquiétez du retard de Minos mais vous patientez encore dans l'espoir qu'il ne vous ait pas abandonné. Finalement, vous comprenez qu'il ne reviendra pas et vous repartez dans le labyrinthe, cette fois sans guide ni fil, jurant bien qu'on ne vous y reprendra plus. Rendez-vous au [488](#).

83

Ne tenant aucun compte de la menace d'Ariane, vous élevez votre glaive pour frapper, tel un faucon avant de fondre sur sa proie pétrifiée de surprise et de peur. Mais l'amazone, ayant brisé sa lance, en enfonce violemment la pointe entre vos jambes. L'estomac et les reins transpercés, vous mourez instantanément sans que Zeus puisse vous sauver.

84

Lactris s'éloigne. Opris discute avec Noa puis ils sortent tous deux du temple. Vous cherchez partout Thaisia mais vous ne la voyez nulle part. Psyché, apparemment la plus fatiguée, se glisse à côté de vous.

Oh là là, murmure-t-elle, as-tu compris de quoi il s'agissait ? Oui, je crois.

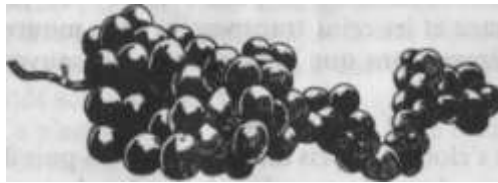
Lactris semble un peu ennuyé. Peut-être que...

Mais voyant s'approcher Andra qui désire sans doute vous parler encore de la valeur de votre frère et des plaisirs de l'amour, Psyché vous adresse un clin d'œil complice, vous tapote le bras et s'en va. Un peu plus loin, vous voyez Miktros s'approcher d'elle. Pour devancer Andra, qui va sûrement vous dire comme elle

apprécie votre accent athénien, vous lui demandez où se trouve Thaisia. — Elle est partie tôt ce matin voir sa mère, vous répond-elle d'un ton doux et sûr qui montre qu'elle connaît la raison de votre intérêt. Elle ne sera pas de retour avant la fin du festival. Vous pouvez rester à discuter avec Andra (rendez-vous au [519](#)) ou aller vous promener autour du palais (rendez-vous au [10](#)).

85

Vous réfléchissez rapidement et vous réalisez que le trône de Crète est à portée de votre main. Quittez-vous tranquillement l'île (rendez-vous au [116](#)) ou retournez-vous voir Minos pour le provoquer (rendez-vous au [491](#)).



86

La voûte s'abaissant, vous êtes obligé de marcher à moitié courbé, puis à genoux, comme un homme qui rampe en implorant le pardon de son dieu. Vous pouvez aller vers le sud (rendez-vous au [338](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [52](#)), ou vers le nord (rendez-vous au [222](#)).

87

Vous grimpez dans le bateau et Opris largue aussitôt les amarres puis hisse la voile. Une petite brise entraîne le caïque dans la baie et vous vous éloignez rapidement de la côte crétoise. Le soleil brille et vous vous étirez agréablement à l'arrière du bateau. Opris vient s'asseoir près de vous.

— Pourquoi as-tu un bateau, Opris ? Il hausse les épaules.

Pour m'évader. Lorsque les conflits de la cour prennent trop d'importance à mon goût, je descends ici et j'oublie tout pendant

quelques heures. Les dragons de Dipthis, les bronzes de Lactris : tout cela c'est la même chose. C'est plus facile maintenant que Pasiphaé n'est plus avec nous.

— La femme de Minos ? Comment était-elle ?

Eh bien, je ne suis pas de ces gens qui disent du mal des morts, commence Opris avec une sorte de délectation qui montre qu'il va précisément faire le contraire, mais elle était... disons simplement qu'il était tout à fait normal de sa part qu'elle aime les taureaux.

Je croyais que c'était une légende !

Pas du tout, c'est la vérité vraie ! Elle ne l'a pas volé !

Ah, et pourquoi ?

C'était une femme très... tranchante ! C'est pour cela que Minos a pris une hache pour symbole.

Vraiment ?

Opris vous regarde, l'air faussement désespéré.

Non. C'est une blague... Peu importe. Toujours est-il qu'elle était toujours sur notre dos lorsque 1 .actris, moi, et les autres étions plus jeunes, toujours à nous dire : « Tiens-toi droit » ; « Si tu ne inanges pas ta **mousaka**, tu n'auras pas de **luiklava** >\; ou encore : « Ne sois pas insolent ! » lorsqu'on se permettait de contredire Kremton ou Miktros. Enfin, tu vois à peu près. Elle a fait de la cour un véritable supplice. Les gens se plaignent de la veulerie des courtisans maintenant que Minos et les eunuques sont les maîtres mais ils ont oublié comment cela se passait auparavant...

— Je vois. (En fait, vous ne voyez rien du tout.)

— Ainsi, lorsque tu nous juges tels que nous sommes maintenant
— Lactris et son caractère aigri, ses airs de coureur de jupons, ses saouleries ; Miktros qui se contente de vivre au jour le jour en attendant de voir comment les choses se passent ; et Kremton, cette espèce d'ignoble rustre — tu dois te souvenir que, pendant des années, cette femme a fait de son mieux pour nous monter les uns contre les autres. Ne nous juge pas trop durement.

Vous songez à Thaisia avec un peu de mélancolie puis, vous levant gauchement, vous glissez maladroitement sur le pont et vous tombez par-dessus bord. Si Poséidon vous est Défavorable, rendez-vous au [145](#), sinon rendez-vous au [465](#).

88

Minos ne tombe pas à vos pieds en suppliant mais se met à sourire.

— Je sais comment sortir de ce labyrinthe. Toi pas ! Il rit mais grimace aussitôt de douleur. Si tu me tues, jamais tu ne pourras t'échapper de cet endroit. Continuez-vous le combat pour tuer Minos (rendez-vous au [308](#)) ou traitez-vous avec lui (rendez-vous au [48](#)) ?

89

Vous suivez le couloir en marchant rapidement, ne prêtant plus aucune attention aux peintures sur les murs de chaque côté, résolu à poursuivre quoi qu'il arrive. Brusquement, la terre s'ouvre devant vous en formant une crevasse infranchissable. Vous vous retournez mais déjà le toit commence à s'écrouler, les pierres tombées vous coupant toute retraite. Puis le labyrinthe se met à trembler, et le sol s'effondre sous vos pieds. Vous n'avez pas le temps de vous retenir et vous tombez au fond d'un gouffre obscur. Gisant sur le dos, la jambe fracturée, vous êtes bientôt enseveli sous des rochers énormes. Zeus ne peut pas vous sauver dans le labyrinthe.

90

Poursuivant votre marche, vous apercevez soudain un petit objet sur le sol. C'est une bague finement ciselée dont le chaton en forme de tête de taureau est enchâssé d'un saphir aux superbes reflets bleus. Allez-vous prendre l'anneau (rendez-vous au [432](#)) ? Ou préférez-vous continuer vers le nord (rendez-vous au [46](#)), vers l'est (rendez-vous au [68](#)), vers le sud (rendez-vous au [281](#)) ou vers l'ouest (rendez-vous au [347](#)) ?

91

Peu de temps après, Opris vient vous rejoindre. A son air, vous comprenez qu'il a de mauvaises nouvelles à vous annoncer. - Eh bien ?

— Lactris est mort. Et c'est en partie de notre faute.

Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte. Qu'allons-nous faire ? demandez-vous. Nous devons d'abord nous soucier de Psyché. Althéos, va voir Polycrates et essaie d'obtenir quelque chose de lui. Elle ne va vraiment pas bien. Allez-vous voir Polycrates (rendez-vous au [301](#)) ou non (rendez-vous au [457](#)) ?

92

Le garde, supposant que vous êtes mort, se précipite hors du temple pour aller chercher son capitaine. Le dieu souffle sur vos lèvres et il vous ramène dans votre chambre. Rendez-vous au [125](#).

93

Vous réfléchissez longuement, pesant soigneusement les avantages qu'il y aurait pour vous à être roi de Crète, et vous vous demandez alors pourquoi Minos vous fait une telle proposition. Encore indécis, vous l'interrogez plus avant. Il sourit :



93 *Minos en personne s'approche de vous.*

— Tu affronteras Kremton devant tout le monde le jour du festival. Pendant ce... eh bien, tout est possible...

— Et si je perds ?

— Alors tu mourras. Tu n'as qu'à t'entraîner ! Une autre pensée vous traverse l'esprit.

— Pour quelle raison nous battons-nous ?

— Tu vas déjeuner maintenant avec moi, et tu devras faire en sorte de le provoquer ou de l'insulter jusqu'à ce qu'il n'ait d'autre solution que d'accepter le défi et doive te combattre pour laver son honneur. Rendez-vous au [208](#).

94

Le nuage de poussière s'est maintenant dissipé et vous pouvez distinguer quelques vagues détails des peintures murales. Vous essuyez la poussière et sous vos doigts apparaît un archer en position de tir, l'arc bandé, puis, un peu plus loin, vous dégagez sa proie : un cerf albinos. Brusquement intéressé, vous nettoyez grossièrement une grande partie de la fresque qui se révèle être une scène riche en détails et en couleurs. L'archer n'est autre qu'Apollon et sa sœur Artémis prépare un javelot à proximité. Le cerf est

figuré en plein élan, affolé par les chiens qui le harcèlent et lui mordent les pattes. Soudain, une voix cinglante brise le silence. Vous vous retournez et Minos en personne s'approche de vous.

— Althéos, pauvre fou, as-tu vraiment cru que je te laisserais partir de Crète comme cela? Le héros vient, tue le Minotaure et repartirait sain et sauf? Oh que non ! Bien sûr que non !

Il se met à rire bruyamment mais il n'y a aucune chaleur dans sa voix.

— Tu as ruiné mon palais, tu as tué ma bête, alors maintenant tu dois mourir.

Vous devez combattre Minos (8 points de Force et 16 de Protection). Il possède un glaive (2 points de Force). Vous ne pouvez fuir. Si vous le Blessez Grièvement, rendez-vous au [88](#). Si vous êtes Grièvement Blessé, rendez-vous au [369](#).

95

— Mes salutations, Lembra, répondez-vous courtoisement.

— Alors, hier je t'ai sauvé la vie et aujourd'hui, que puis-je faire pour toi ?

— Je suis venu parler à la princesse Ariane, lui dites-vous.

— Ariane est sous ma responsabilité. Minos a décrété qu'elle ne doit parler à personne. Mais, comme tu es un ami des Amazones, cette amitié va te servir plus qu'aucun glaive ne le pourrait. Viens avec moi.

Elle vous fait passer derrière un rideau dans la chambre d'Ariane. Rendez-vous au [270](#).

96

Malgré l'obscurité grandissante, vous parvenez à distinguer Zeus, seigneur de la création, peint en train de se métamorphoser en pluie d'or pour pouvoir rencontrer Danaé, enfermée dans une tour et désespérée. De cette union d'une mortelle et d'un dieu naît Persée, héros valeureux que seul Héraklès a pu surpasser en force et en ruse. Vous pouvez aller vers le nord (rendez-vous au [411](#)), vers le sud (rendez-vous au [63](#)), ou vers l'ouest (rendez-vous au [136](#)).

97

Tuez-vous Kremton pendant qu'il gît inconscient à vos pieds (rendez-vous au [363](#)) ou le laissez-vous vivre (rendez-vous au [123](#)) ?

98

Vous observez votre voisine : elle se lève et vous l'imites aussitôt. Rendez-vous au [408](#).

99

— Tu as parlé d'Eliduros, dit-elle, manifestement surprise.

Vous expliquez les circonstances de votre rencontre et la manière dont vous l'avez sauvé de la mort. Lorsque vous avez fini votre récit, Ariane, songeuse, assise sur le balcon, balance sa jambe comme le ferait une petite fille au bord de la rivière.

J'aimais Eliduros, avoue-t-elle. Lorsque mon père a découvert notre passion, il l'a chassé du pays. Plus tard, on m'a dit qu'il avait été tué. Si ce que tu dis est vrai, je te remercie de l'avoir sauvé. Elle s'arrête, puis reprend : ils vont t'enfermer dans le labyrinthe, tu sais ? Je ne peux pas les en empêcher mais, tiens, prends ceci, cela pourra t'être utile. Elle vous lance adroitement une grosse boule de laine fine enroulée autour d'un peigne de bronze. Je l'ai offerte à ton frère Thésée mais il n'en a pas voulu. Si tu sais t'y prendre, grâce à elle tu trouveras la sortie.

— Pourquoi m'aides-tu ? lui demandez-vous brusquement.

— Je veux partir d'ici... Rendez-vous au [272](#).

100

Après vous être déshabillé, vous vous allongez sur votre lit, épuisé. Il n'y a maintenant plus aucun bruit si ce n'est le crissement des grillons et, de temps en temps, le cri d'un oiseau de nuit. Enfin, vous entrez doucement dans l'obscur royaume de Morphée. Rendez-vous au [337](#).

101

Dans le coin opposé de l'étroite pièce, une petite fenêtre laisse entrer quelque lumière. Vous vous en approchez péniblement, les mains toujours liées. Il est tard et le soleil commence à disparaître à l'ouest derrière les collines. Vous vous penchez un peu pour voir si vous pourriez vous échapper par là mais, malheureusement, même un héros comme vous ne saurait franchir sans risque une telle hauteur, près de 30 pieds. Au loin, vous voyez bien deux hommes accompagnés d'une mule lourdement chargée qui se dirigent vers la ville, mais vous réalisez vite qu'il ne servirait à rien de les appeler ; que pourraient faire deux paysans contre les gardes du roi ? Vous soupirez. Votre situation semble vraiment désespérée et vous n'avez d'autre solution que de vous asseoir et attendre que passent lentement les heures. Rendez-vous au [64](#).

102

Vous laissez passer quelques secondes puis vous pénétrez en rampant à votre tour dans le passage.

Malgré la faible lumière, vous l'apercevez un peu plus loin qui chancelle et trébuche parfois, les blessures que vous lui avez infligées lui faisant apparemment très mal. Il tourne au coin d'une galerie latérale et, le temps que vous l'atteigniez à votre tour, Minos a disparu. Vous pouvez tourner à gauche (rendez-vous au [314](#)) ou à droite (rendez-vous au [422](#)).

103

Vous êtes anéanti devant la soudaine trahison de Thaisia. Vous la regardez sans comprendre très bien encore, implorant silencieusement son aide, mais vous ne lisez aucune pitié sur son visage fermé. Puis le garde revient, portant une longue barre de fer taillée en pointe à l'une de ses extrémités. Vous pouvez appeler votre protecteur à l'aide (rendez-vous au [268](#)) ou attendre de voir ce qui va se passer (rendez-vous au [75](#)).

104

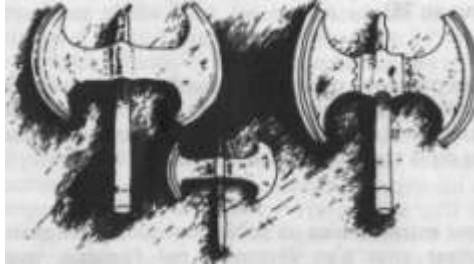
Zeus panse vos plaies mais vous devez poursuivre le combat contre vos adversaires. Si vous les Blessez Grièvement, rendez-vous au [243](#). Si vous vous rendez ou si vous fuyez, rendez-vous au [163](#).

105

Vous entendez bien un faible bourdonnement mais, comme vous n'en découvrez pas l'origine, vous continuez de marcher précautionneusement parmi les ruines et les débris de toutes sortes qui jonchent le sol du labyrinthe. Relevant la tête, vous voyez soudain devant vous une femme vêtue d'une robe rouge. Vous vous frottez les yeux et elle a disparu. L'appellez-vous (rendez-vous au [258](#)), tournez-vous ;i droite (rendez-vous au [155](#)), à gauche (rendez-vous au [53](#)) ou admettez-vous qu'il s'agit d'une hallucination (rendez-vous au [15](#)) ?

106

Héraklès affronte Geryon, monstre humain à trois corps, dont chacune des six mains tient un glaive ou un bouclier, ses trois visages grimaçant horriblement de cruauté et de méchanceté. Héraklès est bientôt vainqueur de cette créature et de ses chiens bicéphales aux dents aiguisées comme des poignards. Puis, il vole tranquillement son troupeau de bœufs pour l'offrir à son cousin Eurysthée en témoignage de l'accomplissement du dixième de ses Travaux. Vous pouvez aller vers l'est (rendez-vous au [122](#)), vers le sud (rendez-vous au [436](#)), ou vers, le nord (rendez-vous au [402](#)).



107

Vous retournez à la table remplir un gobelet de vin puis vous revenez lentement vers le grand homme, le gobelet à la main. Rendez-vous au [372](#).

108

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

Force : 4 Honneur : 20

Protection : 10 Honte : 7

Endurance : 30 Intelligence : 0

Hache : Force 5, Protection - 3

Plastron : Force 0, Protection 2

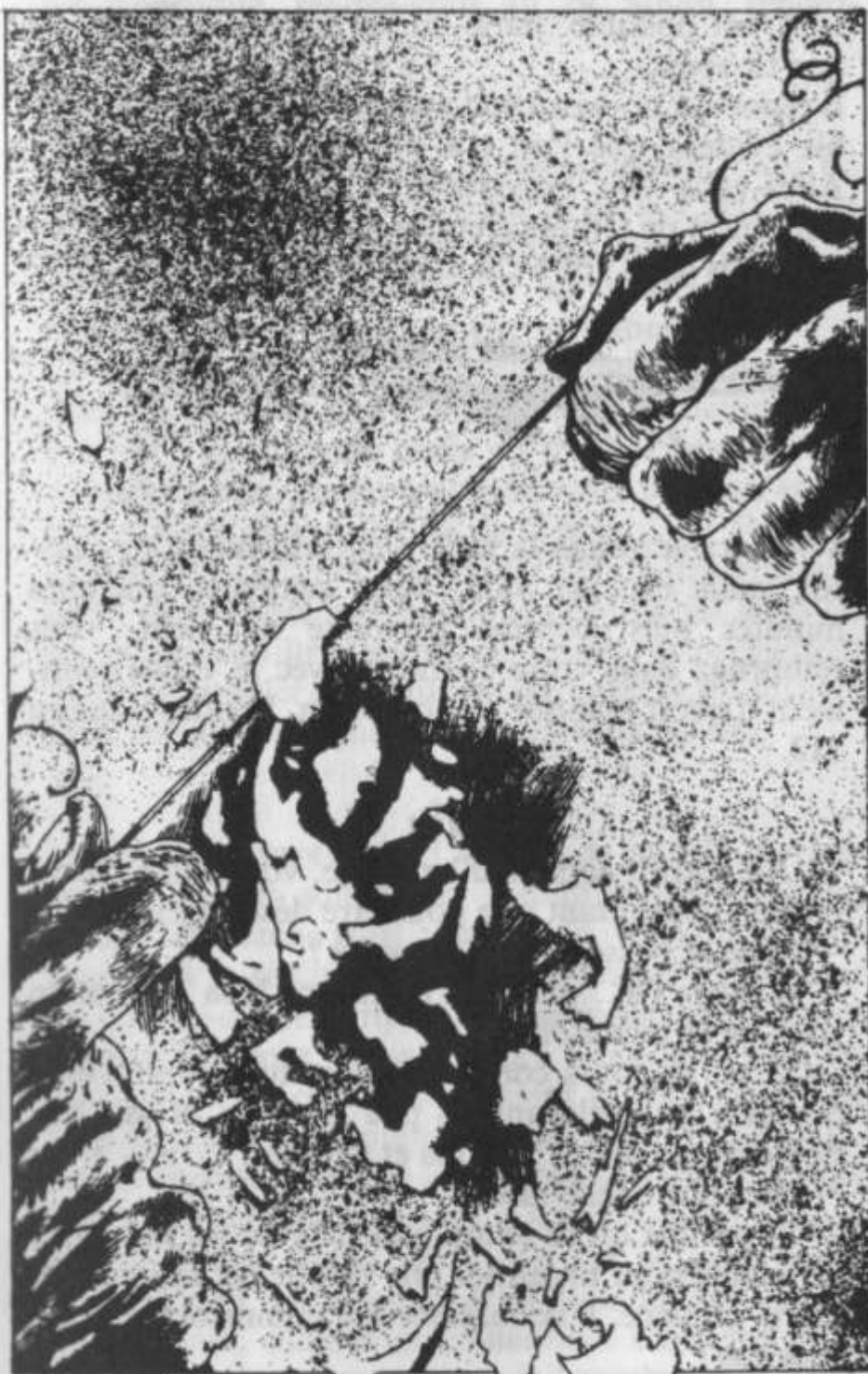
Héra : Défavorable

Furies : Défavorables

Athéna : Favorable

Tous les autres : Neutres

Note : En tant que protégé d'Apollon, vous n'avez pas à vous soucier des éventuelles pénalités de Honte ou d'Honneur lorsque vous Consultez l'Oracle. Jetez un dé. Si vous tirez 6, rendez-vous au [446](#). Sinon, rendez-vous au [226](#).



109 *La coquille se brise en mille morceaux.*

Vous vous arrêtez dans le couloir pour admirer une coquille d'escargot, montée sur socle, qu'un fil de cuivre traverse de part en part. Alors que vous êtes encore à en détailler les intrications, Minos surgit derrière vous.

— Sais-tu comment cela a été fait, mon garçon ? Vous secouez la tête négativement.

— Bien, je vais te conter l'histoire. Il y a quelques années déjà, Dédale a voulu me fuir. Il échoua finalement à Syracuse où je perdis sa trace. J'offris alors une récompense à qui pourrait passer un fil dans les spirales de cette coquille. Il attacha un fil de soie, prolongé par celui de cuivre, à la patte d'une fourmi qui s'engagea à l'intérieur et la parcourut jusqu'au fond pour ressortir par le petit trou.

Minos prend les deux bouts du fil puis fait tournoyer la coquille.

— Lorsqu'on m'apporta ceci... (il tire fortement sur les extrémités et la coquille se brise en mille morceaux)... je l'ai eu. La morale de cette histoire est : n'essaie pas d'être trop rusé. Souviens-t'en, Althéos. Rendez-vous au [427](#).

La galerie s'assombrit et vous sentez, plutôt que vous ne voyez, qu'il peut y avoir une autre ouverture à droite. Devant vous, le passage semble continuer tout droit mais, dans l'obscurité, vous en distinguez difficilement les murs. Allez-vous à .droite (rendez-vous au [479](#)) ou tout droit (rendez-vous au [360](#)) ?

111

Sur le mur de pierre est sculptée une grande fleur ornementale qui vous rappelle les guirlandes qui décoraient les maisons de la lointaine Trézène de votre jeunesse. Des poignées encastrées dans le mur sud permettent de grimper. Au-dessus, tout se perd dans l'obscurité. Entamez-vous l'ascension sans avoir peur (rendez-vous au [219](#)) ou revenez-vous sur vos pas (rendez-vous au [342](#)) ?

112

Vous laissez Psyché dans sa chambre, maintenant calmée, et vous retournez dans la salle du trône.

— Tout va bien, annoncez-vous à Noa. Opris vous attire à l'écart.

— Vas-tu tenter quelque chose pour Dipthis et Crabia ?

— Est-ce que cela va être utile ? Opris hausse les épaules.

— C'est possible. Parle-lui, en tous cas. Dis-lui ce que tu veux.

Il reporte à nouveau son attention sur Noa et il semble évident que l'on n'a plus besoin de vous ici. Allez-vous voir Polycrates et plaider la cause de Dipthis et de Crabia (rendez-vous au [61](#)) ou retournez-vous dans votre chambre (rendez-vous au [277](#)) ?



113

Vous arrivez dans la salle d'entraînement au sous-sol, mais elle est vide. Vous patientez quelques minutes puis, comme personne ne vient, vous retournez dans votre chambre avec le vague sentiment d'avoir manqué une occasion. Rendez-vous au [213](#).

— En retard, comme d'habitude, vous salue Opris, plus en plaisantant que pour être désobligeant.

— Que se passe-t-il avec Psyché ?

— Lactris l'a... plaquée, murmure Noa qui est en train de la reconforter.

— C'est toujours comme ça avec lui, ajoute Opris exaspéré puis, élevant un peu la voix : tu sais que Polycrates a arrêté Dipthis et Crabia ? '

— Et pour quelle raison ?

— Il semble qu'ils complotaient avec les habitants de la ville pour organiser une révolte cet après-midi. Opris grimace. Une matinée qui commence mal, en tous cas !

Vous vous asseyez près de Psyché, ne trouvant rien à dire ou à répondre. Si votre protecteur est Apollon ou Aphrodite, rendez-vous au [29](#). Sinon, rendez-vous au [332](#).

Alors que vous pénétrez progressivement dans les contrées souterraines et obscures de la Crète, vous réalisez que vous devriez allumer votre torche si vous voulez y voir dans le labyrinthe. Mais la Chance ne vous sourit pas encore entièrement. Chaque fois que vous changez de paragraphe, marquez une case du Labyrinthe dessiné au début de ce livre (il y a quarante cases en tout). Lorsque vous aurez parcouru toutes les cases, votre torche s'éteindra et vous serez pénalisé de 2 points, en Force et Protection, car vous ne pouvez combattre efficacement dans l'obscurité bien que des fissures dans les murs laissent filtrer un peu de lumière et permettent à l'air de circuler pour que les victimes du Minotaure meurent plus lentement. Rendez-vous au [406](#).

Vous courez vers le port, pressé de quitter ce pays barbare. Vous songez un instant à votre maison natale de Trézène mais, une fois arrivé au port, vous revenez à la réalité : il faut vous évader ! Longeant les quais, vous remarquez soudain un bateau amarré sans surveillance. Vous sautez à l'intérieur, défaites rapidement les cordages et hissez la voile. Une fois loin du quai, vous soupirez de soulagement car personne apparemment ne vous a remarqué. C'est alors que vous entendez un cri : « Attends-moi ! » Vous voyez Ariane courir pieds nus sur la jetée poussiéreuse puis, franchissant d'un bond la distance qui vous sépare, atterrir gracieusement dans vos bras. Un brutal coup de vent vous fait tomber tous deux. Rendez-vous au [473](#).

La chambre de Dipthis est sombre et austère. Dans un coin par terre, un simple matelas de paille constitue le seul mobilier. Creusé profondément dans le sol, un grand bassin rempli d'eau, au milieu duquel se trouve une petite île où poussent quelques plantes, occupe le centre de la pièce. Silencieux et inquiétants, deux dragons, chacun de la taille d'un grand chien, vous observent fixement. Derrière vous, Dipthis explique.

— Dédale m'avait rapporté deux œufs monstrueux d'un de ses voyages à l'Est. Je les ai couvés puis nourris et ils ont grandi ainsi grâce à mes soins. Ces idiots de courtisans se moquent de moi parce que je n'ai pas d'enfants mais, laisse-moi te dire, Althéos, que je préfère de beaucoup mes dragons. Ils n'ont pour moi aucune gratitude mais, comme je n'en espérais aucune, contrairement à un père, ils ne me déçoivent jamais.

Vous êtes consterné de ce refus des valeurs familiales dont les dieux ont si haute opinion. Repartez-vous indigné (rendez-vous au [526](#)) ou restez-vous là à l'écouter (rendez-vous au [19](#)) ?



117 *Silencieux et inquiétants, deux dragons vous observent fixement.*

118

Le cercle se déforme comme les anneaux d'une gigantesque créature marine à mesure que les danseurs lèvent les jambes de plus en plus haut, jusqu'à pouvoir atteindre sans effort leurs partenaires du côté opposé. Le rythme de la musique se fait sauvage et rapide. Rendez-vous au [320](#).

119

Vous déchirez un morceau de votre tunique que vous enroulez délicatement autour du bras. La finesse de la sculpture est véritablement étonnante et vous vous demandez encore comment les artistes arrivent à de tels prodiges de beauté. Dédale lui-même ne pourrait les égaler. Allez-vous vers le nord (rendez-vous au [68](#)), vers l'est (rendez-vous au [276](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [281](#)), ou vers le sud (rendez-vous au [319](#))?

120

Si vous avez une flèche, rendez-vous au [533](#). Sinon, vous êtes pénalisé de 2 points de Honte et vous vous rendez au [337](#).

121

Dans votre désespoir, vous pensez à votre protecteur et vous lui consacrez quelques prières, espérant que les dieux pourront vous aider, même dans ce pays lointain. Malgré votre ferveur, il semble pourtant que vos prières n'aient aucun effet et que, comme l'avait dit Hermès, ici règnent des forces plus anciennes et plus obscures. La nuit tombe et vous sombrez doucement dans un profond sommeil, épuisé par les événements de la journée. Rendez-vous au [364](#).



123 *Les deux enfants frappent la tête de Kremton de leurs marteaux.*

122

Sur les murs du labyrinthe, Héraklès, les muscles de ses bras gonflés par l'effort, soutient le globe terrestre pendant que le titan Atlas va au jardin des Hespérides cueillir les pommes d'or. Le naïf géant revient bientôt et, trompé par le héros, porte à nouveau le poids du monde sur ses épaules. Héraklès s'éloigne pour accomplir un autre de ses Travaux. Vous pouvez aller vers l'ouest (rendez-vous au [106](#)), vers le nord (rendez-vous au [273](#)), vers l'est (rendez-vous au [225](#)), ou vers le sud (rendez-vous au [179](#)).

123

Abandonnant Kremton, vous sortez de l'enceinte et, titubant, vous tombez dans les bras d'Opris et de Noa. Du coin de l'œil, vous voyez horrifié que deux enfants déguisés en catamites de Zeus viennent de sauter dans l'enclos et frappent la tête de Kremton de leurs marteaux de plomb. Rendez-vous au [485](#).

124

Vous frappez violemment l'homme à l'estomac et il se met à grogner de douleur. Du même élan, vous parvenez à lui arracher le couteau des mains puis vous vous précipitez vers la porte. Deux autres hommes surgissent alors (7 points de Force et 12 de Protection chacun), armés de courts glaives (2 points de Force). Le couteau n'augmente pas votre Force. Si vous tuez les deux hommes, rendez-vous au [358](#) ; si vous perdez, rendez-vous au [58](#) ; si vous fuyez, rendez-vous au [204](#) ; si vous vous soumettez, rendez-vous au [444](#).

125

Allongé sur le dos, vous contemplez fixement le plafond. Seuls les cris plaintifs et déchirants des oiseaux de mer troublent le silence. Soudain, vous vous mettez à transpirer abondamment et vous avez l'impression désagréable de vous noyer dans votre propre sueur. Vous vous agitez furieusement, tout le corps arc-

bouté comme pour faire tomber cette sueur acide avant qu'elle ne vous ronge entièrement. Cherchant de l'air, vous respirez de l'eau ! Vous étouffez, les poumons brûlés par le sel, et vous vous débattiez nerveusement dans un océan verdâtre et gazeux. Vous coulez une fois, puis deux, et, lorsque vous revenez à la surface, la respiration coupée, votre poing frappe quelque chose de solide, quelque chose de vivant : le Minotaure. Vous hurlez brusquement et vous vous réveillez tout tremblant. Le soir tombe à peine et le palais s'éveille à nouveau lentement de sa torpeur. Rendez-vous au [403](#).

126

Geryon, même mort, vous ferait-il peur ? Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte et vous retournez au [106](#).

127

Parvenant à la hauteur de l'homme, vous jetez le vin. — Althéos n'est l'esclave de personne, grondez-vous fièrement.

Des applaudissements saluent le geste de l'homme à la haute taille lorsqu'il tire un court glaive de sa ceinture. Réalisant soudain que vous n'avez pas d'armes, vous commencez à reculer. Vous excusez-vous (rendez-vous au [190](#)) ou tentez-vous de le combattre à mains nues (rendez-vous au [242](#)) ?

128

Si vous transportez le bras d'une statue, rendez-vous au [396](#). Sinon, rendez-vous au [352](#).

129

Quelqu'un arrive, lancez-vous à Opris. Lactris vous jette un œil noir pour avoir interrompu son discours.

C'est entre jeunes gens que l'on trouve les plus belles amours, reprend-il. Opris a l'esprit plus vif : — Vite, cache tout cela.

Gobelets et cruches sont aussitôt dissimulés derrière le lit. Opris prend une attitude de prière et vous l'imites quelques instants plus tard. Pangryon, le Grand Prêtre, pénètre alors brusquement dans la pièce, accompagné de plusieurs soldats. Le silence se fait puis il se met à parler :

— Pourquoi ne participez-vous pas aux danses du festival ?

Opris lève lentement les yeux.

— Nous consacrons nos prières à la déesse, dit-il. Voulez-vous vous joindre à nous ?

Pangryon renifle, l'air suspicieux.

— Je m'excuse d'avoir troublé un tel zèle, dit-il finalement avant de repartir.

— Je veux boire, bredouille Lactris.

— Je pense que nous ferions mieux de nous abstenir. Il est capable de revenir.

— Je veux boire !

— Non, Lactris !

— Très bien ! Puisque c'est comme ça... Il se lève, se dirige rapidement vers la porte et ajoute : ... mais, quand je serais nommé éphore, vous le regretterez !

— Je suis désolé, dit Opris. C'est malgré tout un bon ami, vraiment !

Vous hochez la tête. Psyché s'est endormie.

— Qu'est-ce que cette histoire d'éphore ?

— Oh, répond Opris en secouant les mains, ce n'est rien. Il ne pensait pas vraiment ce qu'il disait !

— Mais de quoi s'agit-il ? Opris soupire.

— Pour le festival, il y a toujours deux éphores : une des prêtresses et l'un d'entre nous. Leur rôle est d'arranger le temple, d'organiser les choses, tu vois, rien de bien excitant mais plutôt d'honorifique. Lactris ne vit que pour cela depuis des années, depuis que nous sommes petits.

— Et il est nommé ?

— Ce sera annoncé demain. C'est une tâche ennuyeuse mais dont l'avantage principal est qu'elle permet de côtoyer et de parler à Noa, une des prêtresses qui est vraiment très belle. Mais je t'en ai sans doute déjà parlé.

— Plusieurs fois, même. Il hausse les épaules.

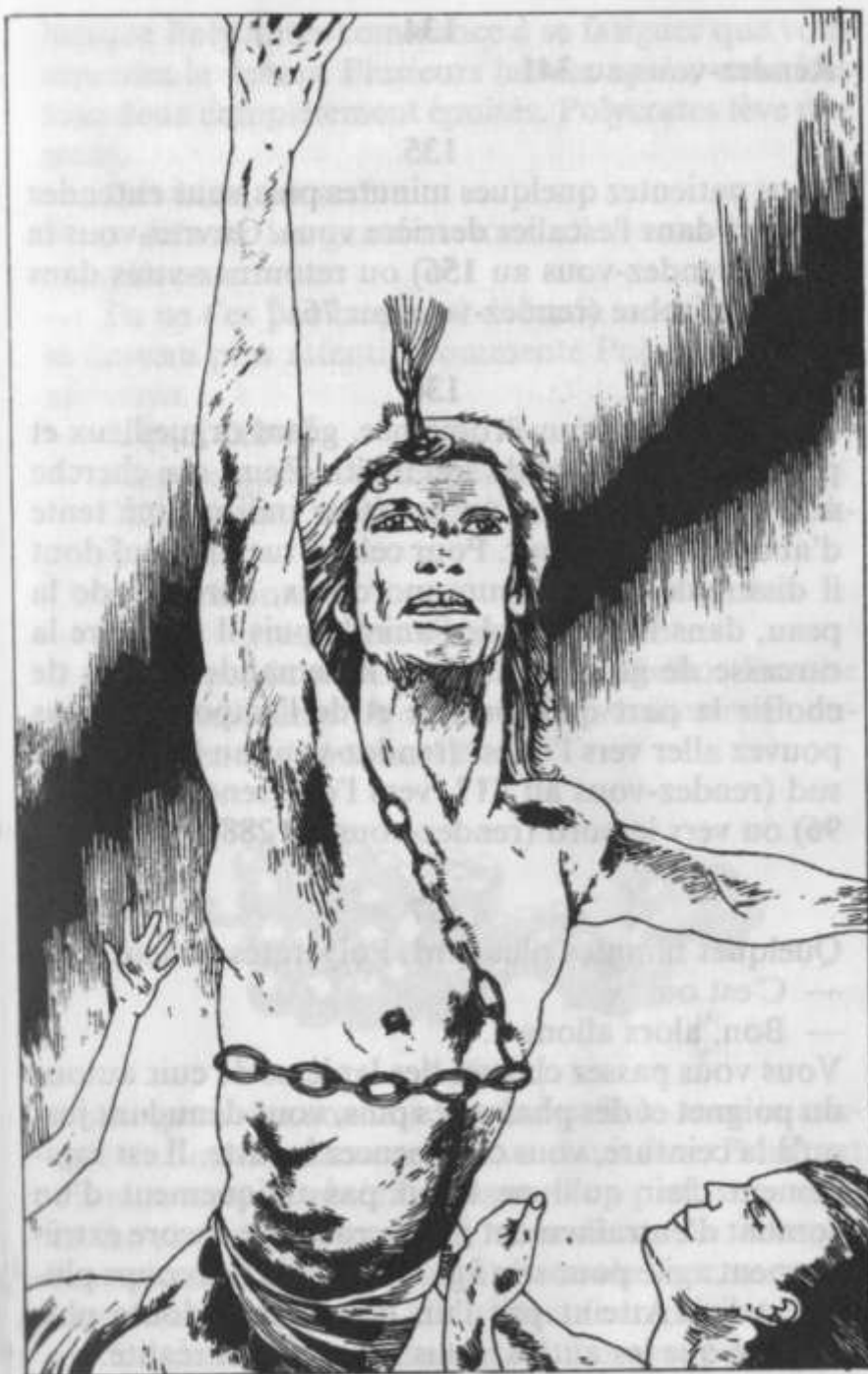
— Et bien, voilà, tu sais tout !

Vous perdez 10 points d'Endurance et vous retournez dans votre chambre. Rendez-vous au [100](#).

130

La musique ralentit puis s'arrête un instant. Tous les esclaves, sauf les femmes, quittent la piste et s'accroupissent sur le côté. Elles entament une nouvelle danse, tous ensembles, et les musiciens se mettent à jouer un air plaintif.

— As-tu déjà assisté à cela ? murmure Thaisia, venue s'installer près de vous. (Vous secouez la tête, captivé par le spectacle.) Cela s'appelle le ***mihaniko***, poursuit-elle. C'est la danse des plongeurs de Calymna. Ces femmes représentent des pêcheuses de perles... Elles respirent longuement, s'enduisent le corps d'huile et nagent enfin, en lâchant de temps en temps un peu d'air pour pouvoir rester au fond. Maintenant, pour le festival, elles remercient Déméter en dansant. Ah, regarde !



130 *Comme s'il explosait, le danseur se met à bondir et à virevolter.*

Un autre danseur, un homme, est entré sur la piste. Il imite les mêmes figures que la femme mais ses pas sont si maladroits qu'il trébuche et vacille parfois. Vous jetez un coup d'œil interrogateur à Thaisia.

Dans l'histoire, c'est un vieux plongeur qu'Apollon a frappé funestement mais qui insiste pour se joindre à la danse d'hommage. C'est un rôle très difficile à tenir.

Vous l'observez mieux maintenant. En effet, le danseur semble comme paralysé et gauche mais ses « erreurs » ont quelque chose de volontaire et d'adroit. Dès qu'il est près de tomber, il se récupère aussitôt en exécutant un pas compliqué ou un entrechat qui, transcendant ses déséquilibres, recréent une nouvelle harmonie. Enfin il s'accroupit puis, comme s'il explosait, se met à bondir et à virevolter avec une vigueur qui ne le fait plus ressembler en rien à un paralytique. Le tambour roule de plus en plus vite et les flûtes qui l'accompagnent jouent joyeusement. Le danseur exécute alors un saut périlleux et s'immobilise face à la table. Les courtisans, restés silencieux pendant tout le spectacle, font éclater un tonnerre d'applaudissements, trépignant debout en se frappant les cuisses.

— A la fin, conclut Thaisia quelques larmes perlant au bord de ses paupières, l'archer des dieux le guérit. Rendez-vous au [251](#).

131

Le tremblement de terre vous a complètement désorienté. Vous ne voyez pas à plus de quelques pas en raison de l'épais brouillard de poussière. Par endroit des murs se sont écroulés entièrement et d'énormes blocs de rocher barrent le passage. Les fresques murales ont disparu dans le cataclysme. Rendez-vous au [417](#).

132

Vous pouvez tourner vers le nord (rendez-vous au [300](#)) ou vers l'ouest (rendez-vous au [504](#)).

133

— Savais-tu que tu parlais dans ton sommeil ?

— Non, qu'ai-je dit ?

Tout en s'admirant dans le miroir double qui lui permet de se voir de deux côtés à la fois, Thaisia se passe soigneusement de la crème sur le visage avant de répondre :

— Oh, rien d'intéressant ! Bon, je suis prête. Allons manger.

Rendez-vous au [311](#).

134

Rendez-vous au [341](#).

135

Vous patientez quelques minutes puis vous entendez des pas dans l'escalier derrière vous. Ouvrez-vous la porte (rendez-vous au [156](#)) ou retournez-vous dans votre chambre (rendez-vous au [76](#)) ?

136

Vous voyez le titan Prométhée, géant orgueilleux et provocant à l'égard de son maître Zeus, qui cherche à le tromper comme un serviteur indiscipliné tente d'abuser son seigneur. Pour cela, il tue un bœuf dont il dissimule les meilleurs morceaux, enroulés de la peau, dans l'estomac de l'animal puis il recouvre la carcasse de graisse. Ensuite, il demande à Zeus de choisir la part qu'il préfère et de l'emporter. Vous pouvez aller vers l'ouest (rendez-vous au [501](#), vers le sud (rendez-vous au [517](#), vers l'est (rendez-vous au [96](#)) ou vers le nord (rendez-vous au [288](#)).

137

Quelques minutes plus tard, Polycrates revient.

— C'est oui !

— Bon, alors allons-y.

Vous vous passez chacun des lanières de cuir autour du poignet et des phalanges puis, vous dénudant jusqu'à la ceinture, vous commencez la lutte. Il est rapidement clair qu'il ne s'agit pas uniquement d'un combat d'entraînement : Polycrates est encore extrêmement agile pour son âge et il envoie des coups plutôt rudes. Atteint par l'un d'eux, sans doute plus appuyé que les autres, vous revenez à la réalité.

— Alors mon garçon, tu rêves. Combats !

Vous répondez coup pour coup mais ce n'est que lorsque Polycrates commence à se fatiguer que vous reprenez le dessus. Plusieurs heures après, vous êtes tous deux complètement épuisés. Polycrates lève une main.

— Très bien, on arrête.

Vous délacez les gants et vous allez vous baigner, complètement nus.

— Tu ne t'es pas trop mal défendu une fois que tu es devenu plus attentif, commente Polycrates. Tu y arriveras.

— A quoi faire ?

— J'espère que cet entraînement te sera utile.

— Oui, merci... mais utile à quoi ? Je ne vois toujours pas...

Un gong résonne.

— Oh, tu verras. Il est temps de déjeuner.

Il s'en va pendant que vous vous rhabillez. Ensuite vous allez déjeuner. Ajoutez 10 points à votre Endurance et rendez-vous au [109](#).



138

Vous apercevez soudain une lame fixée sous la sandale de l'un des danseurs qui vous fait face. Profitant du mouvement général, il lance son pied vers vous mais, plus rapide que lui, vous faites un brusque écart à gauche en entraînant le cercle avec vous. Le coup frappe Andra et elle s'écroule immédiatement en saignant abondamment. L'homme, profitant alors de la confusion générale, fuit précipitamment dans la foule frappée de stupeur. Vous le pourchassez sur quelques coudées mais il disparaît bientôt dans les couloirs du palais. Vous revenez dans la salle de danse pour y trouver Andra, morte empoisonnée. Vous retournez alors dans votre chambre. Vous êtes pénalisé de 2 points de Honte et vous vous rendez au [171](#).

139

L'aubergiste, saisissant un bâton dissimulé derrière son comptoir, tente de se défendre. Il a 7 points de Force et 12 points de Protection et le bâton lui donne 2 points de Force supplémentaires. Si vous le tuez, rendez-vous au [327](#) ; si vous êtes battu, rendez-vous au [205](#) ; si vous fuyez, rendez-vous au [40](#). Il n'y a pas de reddition possible.



139 *L'aubergiste, saisissant un bâton, tente de se défendre.*

140

Vous fermez les yeux et Asclépios le guérisseur vous apparaît. Vous sentez couler abondamment le sang de votre blessure mais vous savez qu'il entraîne avec lui le mortel poison. Lorsque vous ouvrez à nouveau les yeux, vous vous retrouvez dans votre chambre, une cicatrice en forme de cercle au niveau de l'estomac. Vous perdez 5 points d'Endurance. Rendez-vous au [171](#).

141

Vous vous précipitez à la recherche d'Ariane mais elle n'est ni dans sa chambre ni, apparemment, au palais que vous parcourez en tous sens. Au moment d'abandonner tout espoir de la retrouver, vous la voyez courir vers vous du fond d'un couloir.

— Althéos, je savais que tu survivrais au labyrinthe, dit-elle d'un air candide et heureux. Puis elle s'assombrit aussitôt :

— Nous devons quitter immédiatement la Crète.

J'ai entendu les rumeurs d'un soulèvement dans le reste de l'île. Les incidents de ce matin n'en étaient que les prémices. Nous devons faire vite. Malgré vos protestations, elle vous prend la main et vous conduit hors du palais. Rendez-vous au [199](#).

142

L'esclave vous conduit à la chambre d'Ariane puis retourne à ses occupations. Rendez-vous au [469](#).

143

Le dernier coup porté par Minos vous a profondément entaillé la jambe et le sang s'est mis à couler à gros bouillons lorsqu'il a retiré sa hache. Un nuage noir et des éclairs bleus vous traversent le crâne, un étrange bourdonnement résonne à vos oreilles, et vous vous sentez soudain flotter sur un doux matelas d'air.

Ouvrant les yeux, vous voyez Minos qui vous observe attentivement.

— Il est vivant, crie-t-il alors en vous portant un nouveau coup de hache qui vous manque. Vous êtes à nouveau sur pieds, Indemne, pour poursuivre le combat. Si vous le tuez, rendez-vous au [443](#).

144

Le mur, comme d'ailleurs tous ceux qui composent le dédale des galeries du labyrinthe, est décoré de fresques. La scène représente une plage sur laquelle jouent quelques personnages. Une femme, d'allure aristocratique et vêtue d'une longue robe bleu-ciel, rejette en arrière ses noirs cheveux de jais alors que ses servantes perdent la balle qui roule sur le sable et va rebondir dans la mer. Il vous semble même percevoir le bruit des vagues. Mais sans doute n'est-ce que le fruit de votre imagination, enfiévré à la pensée du combat futur. Vous pouvez aller vers le nord (rendez-vous au [522](#)) ou vers le sud (rendez-vous au [328](#)).

145

Vous poussez un cri de surprise en tombant dans la mer et, cherchant instinctivement à respirer, vous avalez alors une bonne goulée d'eau salée. Crachant et suffoquant, vous vous sentez attiré dans les profondeurs crépusculaires du royaume de Poséidon, là où les courtisans ne sont que marins morts et dont la seule musique est le chant sépulcral des sirènes et les poissons. Le dieu des Océans ne pardonne jamais.

146

Lembra recule sous vos furieux assauts et vous avancez sur elle pour conserver votre avantage. Soudain, un cri aigu vous stoppe dans votre élan.

Althéos, si tu frappes, j'appelle aussitôt les gardes ! menace la voix.

Vous vous retournez lentement vers Ariane, la fille de Minos. Habillée de vêtements amples et presque transparents, ses longs cheveux blonds raides et mal peignés la font ressembler à un grand rapace des montagnes. Vous gagnez 3 points d'Honneur. Parlez-vous alors pour regagner votre chambre (rendez-vous au [403](#)) ou frappez-vous quand même votre adversaire (rendez-vous au [83](#)) ?

147

D'un geste brusque et presque sans réfléchir, vous brisez le gobelet sur le bord de la table et vous menace/ l'homme ivre de cette arme improvisée. Mais, avant même que le combat ne commence, Minos se met à hurler de l'autre bout de la table :

— Ça suffit ! Vous êtes tous deux de sang royal et les princes ne se battent pas pendant les festins. Si vous voulez vraiment vous battre, faites-le à la guerre ou en lice !

Les deux jeunes hommes se retirent alors d'un pas mal assuré et Minos se tourne vers vous :

— C'était mon fils Kremton, imagine-toi. Maintenant assieds-toi et participe au festin.

Vous vous rasseyez près de Thaisia qui, en réponse à la question que vous lui posez à voix basse, vous explique que l'autre homme était Miktros, l'âme damnée de Kremton. Rendez-vous au [160](#).

148

— Non Minos, je ne veux pas de ta fille. Et ton île me dégoûte chaque jour davantage. Maintenant, fais-moi sortir de ce labyrinthe et je quitterai aussitôt ce pays. Sache également que, dès maintenant, les Athéniens ne sont plus tributaires de toi. Minos, surpris par votre véhémence, ne dit rien et vous conduit dans l'obscurité. Vous le suivez à quelques pas. Une fois ou deux, il s'arrête à un croisement, pensif, comme s'il se souvenait mal du chemin à emprunter. Puis il repart brusquement, comme un

chien de chasse s'arrête pour flairer la piste puis oblique dans une nouvelle direction. Ce manège se répétant plusieurs fois, vous soupçonnez que Minos s'est égaré car vous êtes persuadé d'être déjà passé par là. Obligez-vous Minos à admettre qu'il est perdu (rendez-vous au [182](#)) ou continuez-vous à le suivre sans rien dire (rendez-vous au [65](#)) ?

149

Là, une mosaïque représente la flotte Crétoise en route vers l'Attique pour piller Athènes, à l'instar de lions qui s'approchent des agneaux sans se méfier du berger qui les attend. Votre regard est soudain attiré par un objet par terre dans un coin de la pièce : c'est un bracelet avec une mèche de cheveux prise dans le fermoir. Le prenez-vous (rendez-vous au [176](#)) ou le laissez-vous pour retourner vers le sud (rendez-vous au [448](#))?



150

La mère de Thaisia habite dans une humble maison qui ressemble beaucoup à celle de Trézène où votre mère passe ses années de vieillesse. Thaisia vous fait signe d'entrer et vous restez quelques instants sur le seuil à vous accoutumer à l'obscurité pendant qu'elle appelle sa mère. Une vieille femme surgit alors d'une des pièces, reconnaît Thaisia et l'embrasse. Elles se mettent à parler rapidement dans un patois crétois que vous ne comprenez pas. Thaisia s'interrompt enfin et vous présente : « Ma mère », vous souffle-t-elle en se retournant. Sa



150 *La conversation reprend entre les deux femmes et devient de plus en plus animée.*

mère sourit. Puis la conversation reprend entre les deux femmes et devient de plus en plus animée, la vieille femme vous montrant furieusement du doigt et Thaisia essayant de la calmer. Sans rien comprendre, vous restez là, très embarrassé. Rendez-vous au [72](#).

151

Si vous avez un minuscule taureau d'argent piqué dans l'épaule, rendez-vous au [265](#). Sinon, rendez-vous au [113](#).

152

Alors que vous ouvrez la porte de votre chambre, Ariane passe dans le couloir, accompagnée par deux servantes. Elle cligne de l'œil à votre adresse mais n'a que le temps de murmurer « Héraklès » avant de disparaître. Troublé, vous partez alors dans la direction opposée. Un peu plus loin, vous rencontrez Dipthis mais il ne dit pas un mot, semblant profondément absorbé par ses pensées. Vous préférez ne pas le déranger. Après avoir perdu quelque temps à parcourir en vain le palais, vous vous sentez fatigué et vous retournez dans votre chambre. Là, allongé sur votre lit, vous repensez à l'étrange vieil homme. Rendez-vous au [213](#).

153

Le garde grommelle et s'éloigne dans le couloir. Rendez-vous au [79](#).

154

Vous passez à proximité de la fosse de feu, transpirant abondamment et les lèvres sèches. A mi-chemin, vous avez un moment d'hésitation, et, soudain pris de terreur, vous avez du mal à vous retenir de tomber dans les flammes. Parvenu finalement sain et sauf de l'autre côté, vous murmurez rapidement une prière de reconnaissance à votre dieu protecteur.

Vous pouvez aller vers le nord (rendez-vous [300](#)) ou vers l'ouest (rendez-vous au [504](#)).

155

Comprenant que la femme a définitivement disparu, vous continuez pourtant de courir et de zigzaguer entre les rochers écroulés en manquant tomber presque à chaque pas. Soudain, au détour d'une galerie, vous heurtez brutalement un obstacle. Vous mettez quelques secondes à réaliser qu'il s'agit d'une femme habillée de bleu et qui, cette fois, ne disparaît pas lorsque vous vous frottez les yeux. Rendez-vous au [356](#).

156

Tournant la poignée, vous poussez doucement la porte. C'est alors que vous percevez un cliquetis métallique et que deux flèches jaillissent de la gueule béante de la grenouille. Une fraction de seconde plus tard, vous sentez une douleur fulgurante lorsqu'elles vous atteignent à la tempe. Tout s'obscurcit et vous tombez à terre, mort. Si vous n'avez pas encore fait appel à Zeus, rendez-vous au [213](#).

157

Vous vous jetez rapidement sur le garde qui n'était pas préparé à cet assaut soudain. Vous avez droit à deux attaques consécutives. Rendez-vous au [214](#).

158

La salle du trône a été transformée pendant votre absence. La longue table mise sur le côté dégage le centre de la salle, laissant maintenant toute la place libre pour les danseurs, tandis que les musiciens se sont installés dans les deux galeries latérales. Jouant de la flûte à long chalumeau, de la lyre à armature de bois ou tapant sur de gigantesques cymbales, leur musique au rythme obsédant vous est tellement étrangère que vous éprouvez intensément le sentiment de la distance et de la différence qui

séparent la lointaine Trézène, votre ville natale, de ce pays. La piste est maintenant occupée par des centaines de danseurs tous habillés en esclaves, qui font tournoyer de longs rubans de soie en remuant la tête, leurs longs cheveux voletant en tous sens. Les courtisans, assis, marquent le rythme en tapant dans leurs mains, souriant et hurlant parfois avec délice lorsqu'un danseur accomplit une figure particulièrement difficile. Vous allez les rejoindre, le cœur battant en mesure avec les tambours, et bientôt vous les imitez, criant et applaudissant comme tout le monde, à mille lieues des danses ennuyeuses que vous avez connues au temple de Passes. Rendez-vous au [130](#).

159

Vous prenez le verre que vous aviez oublié de payer et vous en jetez le contenu à la figure de l'aubergiste. Puis, lui saisissant les cheveux à pleine main, vous lui écrasez le visage sur le comptoir. Il tombe par terre, le nez en sang et se tient enfin tranquille. Vous repartez. Rendez-vous au [327](#).

160

Une fois que Miktros et Kremton sont partis, Minos revient à table.

Je sais maintenant qui j'ai oublié, dit-il comme s'il ne s'était rien passé. Dipthis, Dipthis le cynique ! Il vous présente un vieil homme, enveloppé dans un manteau rapé qui tourne aussitôt ses yeux perçants vers vous.

Je le garde parce que... il m'amuse ! poursuit Minos en jouant sur les mots.

— Tu n'as aucune autorité sur ton fils, Minos, croasse Dipthis. Ne crois pas que tu pourras m'asservir.

Il se fait un silence pesant, vite rompu par le rire sarcastique de Minos.

— Comme tu vois, Althéos, il m'amuse. Mais, toi aussi tu m'amuses. Que viens-tu faire ici ?

Si vous possédez les lettres et si vous désirez les donner à Minos, rendez-vous au [339](#). Si vous préférez vous expliquer, rendez-vous au [253](#). Si vous voulez mentionner Eliduros, rendez-vous au [431](#). Si vous annoncez que vous avez perdu les lettres, rendez-vous au [59](#).

161

Dans une gloire éclatante, le dieu Apollon apparaît devant vous.

— Qui connaît la part du mal qui réside dans chaque homme et, par conséquent aussi, dans le cœur des femmes ? hurle-t-il. Apollon, lui, le sait !

— Apollon ! protestez-vous en balbutiant. Thaisia tremble à vos côtés.

— Aucune langue ne m'est inconnue, poursuit-il, le dieu de la Vérité sait tout, devine tout, découvre tout ! Cette femme-là a voulu te trahir cette nuit, pendant ton sommeil. Voici ta récompense, traîtresse !

Sous vos yeux horrifiés, Thaisia roule à terre en hurlant. De longs poils se mettent à pousser rapidement sur son corps d'une blancheur de lys et son fin visage se transforme en une gueule grimaçante de chacal. L'animal gémit puis s'enfuit enfin.

— Retourne à la cour, commande le dieu, et ne te fourvoie plus. Désormais, tu dois réussir !

Tout tremblant encore, vous retournez au palais. Rendez-vous au [109](#).



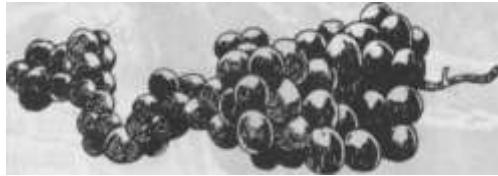
161 *Le fin visage de Thaisia se transforme en une gueule grimaçante de chacal.*

162

Vous vous penchez pour récupérer l'instrument mais vous entendez alors un terrible fracas accompagné de grognements rauques, les murs se mettent à trembler, des pierres s'écroulent : le Minotaure arrive ! Abandonnant l'instrument, vous courez à perdre haleine. Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte pour avoir fui vers le nord (rendez-vous au [470](#)), vers le sud (rendez-vous au [136](#)), vers l'est (rendez-vous au [411](#)) ou vers l'ouest (rendez-vous au [186](#)).

163

Les gardes s'emparent de vous et vous conduisent à Minos qui a observé votre faible tentative pour battre ses hommes. Il vous toise de haut en bas avec une expression de dédain puis vous adresse la parole. Rendez-vous au [284](#).



164

Vous vous précipitez sur Polycrates et vous l'assommez d'un bon coup de poing. Le garde, surpris, met quelques secondes à réagir dont vous profitez immédiatement. Vous êtes déjà à vingt coudées de lui lorsqu'une première flèche siffle à vos oreilles et va se planter profondément dans le sol devant vous où elle vibre longuement comme un roseau au vent. Vous retournant pour observer vos poursuivants, vous trébuchez soudain, perdant toutes vos chances d'échapper à vos poursuivants. Résigné, vous attendez le coup qui vous enverra dans l'autre monde. Mais rien de tel ne se produit ! Les gardes se contentent de vous empoigner pour vous remettre debout et de vous escorter jusqu'à Minos. Rendez-vous au [284](#).

165

Cette fresque montre Prométhée qui, libéré du monde souterrain, se fait enchaîner sur le plus haut sommet du mont Caucase. Chaque jour, un aigle géant vient pour dévorer son foie, le lacérant morceau par morceau avec son bec et ses serres, buvant à même le sol le sang vermeil qui s'écoule de son ventre déchiré, pendant que les cris d'agonie du dieu résonnent dans le ciel comme le tonnerre. Mais Prométhée ne meurt jamais ; tel est son supplice : chaque matin ses viscères recrées s'offrent à son bourreau ailé pour de nouveaux tourments. Vous pouvez aller vers le nord (rendez-vous au [279](#)), ou vers l'ouest (rendez-vous au [331](#)).

166

Vous prenez le garde par surprise et vous lui infligez une blessure. Il a 5 points de Force et 12 de Protection et son glaive lui ajoute 2 points de Force. Vous ne pouvez ni fuir ni vous rendre. Si vous le Blessez Grièvement, rendez-vous au [350](#). Si vous mourez et êtes sauvé par Zeus, rendez-vous au [92](#).

167

— Arrêtez ! dit Polycrates en arrivant avec deux gardes. Je ne sais pas ce qui se passe ici, et je ne veux pas le savoir mais je n'ai jamais vu cela. Althéos, va dans ta chambre. Et si l'un de vous deux le suit, il le regrettera !

— Je suis le fils de Minos, dit alors fièrement Kremton. Tu n'as pas le droit de me parler sur ce ton.

— Ah non ? Veux-tu que nous allions voir ensemble ton père pour lui demander ce qu'il en pense, lui ? Kremton reste silencieux.

— Althéos, je t'avais dit de partir ! menace Polycrates.

Rendez-vous au [240](#).

168

Certain que ce talisman vous permettra d'écarter tous les dangers et peut-être éloignera de vous le cruel Minotaure, vous vous armez de courage en vue des épreuves que vous devrez surmonter pour sauver l'honneur et la vie du peuple d'Athènes. Vous gagnez 1 point d'Honneur et vous vous rendez au [501](#).

169

Le labyrinthe s'assombrit et il vous semble que chaque pas vous enfonce un peu plus dans l'obscurité. Ne pouvant plus rien voir, vous avancez en tâtonnant pour tâcher d'éviter les obstacles qui sont devant vous. Après quelques minutes de marche, vous vous trouvez face à un mur, mais avant même que vous puissiez faire demi-tour, la terre recommence à trembler et une grande fissure s'ouvre dans la voûte au-dessus de vous. Un peu de lumière pénètre alors dans le labyrinthe et vous vous apercevez que vous n'êtes pas dans une impasse mais au carrefour de trois galeries. Si vous ne voulez pas vous faire écraser, vous devez rapidement fuir. Vous précipitez-vous à gauche (rendez-vous au [131](#)) ou à droite (rendez-vous au [537](#)) ?

170

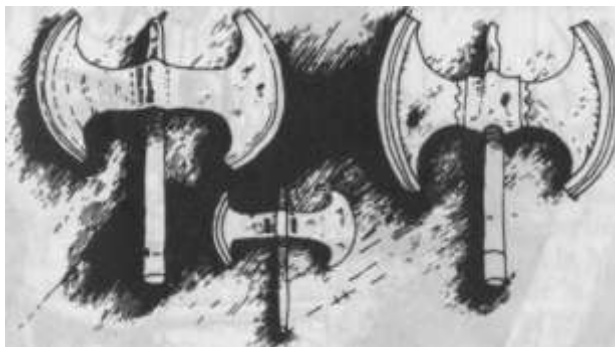
Vous apercevez une pelote de laine sur la table. Sans vous faire remarquer, vous la glissez subrepticement dans votre tunique. Thaisia et sa mère continuent de hurler. Rendez-vous au [72](#).

171

La nuit tombe et les derniers feux du glorieux crépuscule s'éteignent à l'horizon. Vous restez à la fenêtre pendant un long moment puis vous réfléchissez à ce que vous allez faire. Vous pouvez aller dormir pour être frais et dispos demain matin (rendez-vous au [213](#)) ou explorer le palais (rendez-vous au [400](#)).



172 « Opris, je suis heureux de te rencontrer. »



172

Les couloirs du palais semblent singulièrement calmes et vous y croisez peu de visages connus. Soudain une voix amicale vous apostrophe :

Althéos, mon ami, je ne pensais pas te revoir

ici...

— Opris, je suis heureux de te rencontrer. Où sont les autres ?

Je ne sais pas. Je travaillais au port sur mon bateau lorsqu'il y a eu le tremblement de terre. Je me suis précipité mais je n'ai vu personne, si ce n'est Ariane qui fuyait dans la direction opposée. Vous le regardez, étonné, mais il explique aussitôt :

— Elle part. Elle dit qu'elle n'en peut plus ! Minos et Polycrates ont disparu et je ne trouve Noa nulle part ! ajoute-t-il, l'air anxieux.

Rendez-vous au [22](#).

173

Vous cessez le combat et vous mettez les mains au-dessus de votre tête en signe d'abandon mais la femme refuse votre soumission. Vous devez poursuivre. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [202](#).

Dans le temple, des brûle-parfum répandent dans l'atmosphère de capiteux encens. Un tambour bat un rythme lent. Une amphore pleine d'eau et un bol de grain attendent sur l'autel comme dans tout sacrifice à Déméter mais vous voyez aussi un héron décapité. Il semble que les Crétois vénèrent ainsi la Mère de la Terre, dans une parodie dénaturée de la célébration de la vie, de la croissance et de la fertilité. Pangryon, le Grand Prêtre, officie. Des gardes sont placés à toutes les portes. Les courtisans sont groupés en demi-cercle autour de l'autel. Les sept jeunes hommes et les sept jeunes filles, isolés dans un coin et étroitement surveillés par plusieurs soldats, vous fixent d'un air de reproche. Vous les rassurez d'un clin d'oeil, montrant une confiance que vous n'avez pas vraiment.

— Déméter, entonne Pangryon, nous sommes ici pour célébrer ta venue. Deux jeunes gens vigoureux vont s'affronter en ton honneur. Amenez les combattants !

Opris prend votre tunique et vous tape amicalement sur l'épaule. Du coin opposé, Ariane vous envoie un baiser et vous la regardez avec étonnement. Pendant ce temps, Kremton s'est dévêtu et fait le tour de l'enceinte en se frappant le ventre d'un air satisfait. A votre tour, vous entrez en lice. Rendez-vous au [355](#).

Alors que vous ruminez vos pensées, Arès vous apparaît.

— Althéos, mon gars, je suis fier de toi, dit-il avec brusquerie. C'était justement la chose à faire. Que ne l'ai-je assommé moi-même ! Tu sais, je me suis fait du souci pour toi.

— Arès, cet après-midi je dois combattre Kremton. M'aideras-tu ?

— Eh non, je ne peux vraiment pas ! Mais, rassure-toi, nous sommes tous de ton côté.

Puis le dieu disparaît dans un éclair. Vous gagnez 3 points d'Honneur. Rendez-vous au [35](#).

176

Vous vous baissez pour prendre l'objet, lorsqu'au même moment vous entendez le bruit que vous redoutiez, le puissant mugissement du roi des taureaux, celui du Minotaure. Vous vous retournez mais la bête est déjà sur vous, cornes étincelantes, les yeux injectés de haine, des yeux qui n'ont jamais connu la peur. La part humaine de la créature n'est faite que de muscles épais et noueux, avec des bras qui semblent de force à fendre des rochers ou à briser votre carcasse comme fêtu de paille. Sa tête taurine, énorme et disproportionnée, ses épaules humaines, vous fascinent et vous paralysent. Le Minotaure possède 15 points de Force (*) et 22 points de Protection. A cause de votre hésitation, il attaque le premier. Si vous le Blessez Grièvement, rendez-vous au [380](#). Si vous vous rendez, rendez-vous au [209](#). Si vous fuyez, rendez-vous au [361](#). Si vous mourez et que vous priez Zeus de vous aider, rendez-vous au [505](#).



177

Vous atterrissez durement au fond du puits où vous restez essoufflé quelques minutes sur le sol humide. Les rumeurs de l'assistance diminuant graduellement, vous comprenez que la foule des fidèles est en train de se disperser, que la cérémonie est donc terminée. Vous vous relevez alors et, le cri d'adieu de Minos résonnant encore à vos oreilles : « Imbécile ! », vous vous préparez à pénétrer dans le labyrinthe. Vous saisissez une torche allumée et vous vous mettez à en chercher l'entrée. Rendez-vous au [5](#).

178

Vous tombez sur une marine peinte dans tous les tons de vert. Une grande tour, verte également, émerge des flots aux reflets verts. Au premier plan, un homme verdâtre appuyé au mur vert regarde fixement la mer. Mal à l'aise, vous continuez vers la gauche (rendez-vous au [456](#)) ou vers la droite (rendez-vous au [528](#)).

179

Vous êtes surpris de voir Zeus, maître du destin, déposer deux personnages, enfermés dans une caisse, sur une petite île quasi déserte. Un pêcheur les y découvre bientôt et, stupéfait, les conduit au roi pour les secourir. Vous pouvez aller vers le nord (rendez-vous au [122](#)), vers le sud (rendez-vous au [366](#)), vers l'est (rendez-vous au [522](#)), ou vers l'ouest (rendez-vous au [436](#)).

180

— Nous devons nous préparer pour le dîner, vous dit Thaisia quelques instants plus tard.

— Bien. Je vais chercher mon *himation*.

— Reviens vite !

Vous retournez dans vos appartements, fouillez rapidement dans vos affaires et, drapé de votre manteau, repartez dans les couloirs du palais. Parvenu à proximité de la chambre de Thaisia, vous entendez soudain un cri. Vous précipitant à l'intérieur, vous découvrez Kremton et Miktros qui entourent Thaisia, tapie dans un coin, vous réclamant à grands cris. Sans plus réfléchir, vous vous jetez sur Kremton. Déséquilibré, il tombe en vous entraînant dans sa chute et vous luttez tous deux à terre — Miktros essayant de vous donner des coups de pieds mais ne parvenant bien souvent qu'à atteindre Kremton à votre place ! Soudain, plusieurs personnes font irruption dans la pièce et on vous sépare de Kremton.



180 « *Thaisia est mon esclave !* »

— Que se passe-t-il ici ? rugit Minos, très en colère. Vous vous relevez pour parler mais Polycrates vous fait taire d'un geste de la main.

— Ce qui se passe?... Thaisia est **mon** esclave! clame Kremton.

— Thaisia n'est plus l'esclave de personne, corrige Minos, mais une femme libre. (Ariane approuve.)

— Cet homme est un étranger, un Athénien, hurle Kremton. De quel droit vient-il tourner autour d'une servante crétoise ?

— Althéos est mon hôte. Je ne saurai le blâmer, répond Minos en regardant Thaisia qui le fixe à son tour. Mais puisqu'il en est ainsi, eh bien d'accord : demain se déroule l'épreuve de pankration du festival de Déméter ; Althéos y affrontera Kremton. Mais jusque-là, tenez-vous tranquilles tous les deux !

Puis Minos sort d'un air majestueux, aussitôt suivi par Kremton, l'oeil étincelant de haine. En s'éloignant, Polycrates vous regarde d'un air significatif et Opris vous lance : « Plutôt toi que moi ! » Seule reste Thaisia, qui vient vous enlacer en sanglotant sans retenue. Rendez-vous au [71](#).

181

Vaincu par l'Amazone, vous quittez la pièce en titubant, accompagné par le rire moqueur de Lembra. Vous êtes pénalisé de 2 points de Honte et vous retournez dans votre chambre. Rendez-vous au [403](#).

182

— Tu es perdu, Minos ! Nous sommes déjà passés par ici. Pas plus que moi tu ne sais comment sortir du labyrinthe.

— Si c'est ce que tu crois, cherche sans moi !

Sur ces mots, Minos s'éloigne en vous abandonnant dans le dédale obscur. Vous précipitez-vous derrière lui en le suivant de loin (rendez-vous au [102](#)) ou tentez-vous de trouver tout seul votre chemin (rendez-vous au [488](#))?

183

Vous êtes pénalisé de 3 points de Honte pour votre couardise. Qu'est-ce qu'une telle chaleur en regard des frissons glacés de la mort que vous endurerez si vous ne tuez pas votre ennemi ? Vous vous rendez au [501](#).

184

Zeus vous sauve et vous dépose au milieu des broussailles de la campagne crétoise. Les gardes sont maintenant loin sur la gauche. Vous longez un petit chemin qui se divise bientôt et vous permet d'aller à gauche, vers Knossos (rendez-vous au [194](#)) ou à droite (rendez-vous au [285](#)). A moins que vous n'abandonniez ce sentier (rendez-vous au [223](#)) ?

185

D'un mouvement brusque, vous échappez à Polycrates et dévalez rapidement les escaliers sans même vous retourner. C'est alors qu'une lance vous atteint dans le dos et que vous tombez raide mort. Si Zeus peut vous sauver, rendez-vous au [213](#).

186

Peinte dans des couleurs maintenant sombres et passées, la fresque représente Héraklès, le fils de Zeus, qui accomplit le premier des Travaux que lui a demandé son perfide cousin Eurysthée. Dans une vallée verdoyante, le puissant héros étrangle lentement le lion de Némée, les doigts profondément enfoncés dans la crinière hirsute de l'animal qui rugit de peur, de douleur et d'agonie. Aucune goutte de sang n'a été répandue, même si l'on aperçoit un peu partout par terre massues brisées et flèches rompues, désormais inutiles. Vous pouvez aller vers l'est

(rendez-vous au [288](#)), vers le sud (rendez-vous au [501](#)), ou vers l'ouest (rendez-vous au [249](#)).

187

Deux gardes vous attendaient. Ils s'emparent de vous sans ménagement et vous reconduisent dans votre cellule où ils vous enferment, à double tour cette fois. Rendez-vous au [244](#).

188

Vous comprenez tout à coup l'intérêt de cette pelote de laine. Vous en attachez un bout à une grosse pierre qui s'est détachée depuis longtemps du mur humide et salpêtré. Maintenant, une fois le Minotaure vaincu, vous pourrez revenir sur vos pas sans encombres en vous contentant de suivre le fil que vous aurez déroulé à mesure de votre progression dans le labyrinthe. Rendez-vous au [501](#).

189

Vous vous approchez de Polycrates et vous lui demandez de vous entraîner avant votre combat contre Kremton. Il vous regarde sans aménité et vous vous rendez alors compte de la fatigue qui creuse ses traits.

— Je n'ai pas de temps à te consacrer, tranche-t-il. Tu as eu ta chance.

— Que se passe-t-il ?

— Nous avons découvert un complot. Quelques citoyens se préparaient — aidés, je dois le dire, par tes amis Dipthis et Crabia — à fomenter des troubles pendant le festival de Déméter et à mettre Knossos à sac. Il semblerait que Lactris savait tout mais qu'il n'a rien fait à cause de ses ambitions personnelles. Je lui en veux beaucoup de ne pas m'avoir prévenu et je me vengerai, bien qu'il soit dans **leurs** bonnes grâces..., ajoute-t-il en désignant Miktros et Kremton.

Soudain les conversations cessent, brutalement interrompues par un grand fracas. Tous les regards se tournent vers Psyché. Rendez-vous au [247](#).

190

L'homme ricane insolemment et, saisissant un pichet de vin, en déverse tout le contenu sur vous. Puis il vous attrape par les cheveux et vous tire la tête en arrière pour vous enfoncer une orange entière dans la bouche. A moitié étouffé, vous trébuchez et des gardes s'emparent de vous. Sur un signe de Minos, ils vous emmènent en prison. Vous êtes pénalisé de 3 points de Honte. Rendez-vous au [244](#).

191

Vous adressez une prière à votre dieu protecteur puis vous vous couchez. Vous avez le choix entre gagner 2 points d'Honneur ou 5 points d'Endurance. Rendez-vous au [213](#).

192

— Regarde, Althéos, poursuit Opris. Il y a des troubles en ville. Tu as entendu parler du complot de ce matin mais il s'agit de plus que cela. Il y aura du sang. Suis mon conseil et quitte immédiatement la Crète. Si ce n'était pas mon pays, je partirais aussi. Tentez-vous de le persuader de vous aider à prendre le pouvoir (rendez-vous au [22](#)) ou partez-vous (rendez-vous au [116](#))?

193

Vous pouvez aller vers l'est (rendez-vous au [393](#)) ou vers l'ouest (rendez-vous au [230](#)) ?

194

Avant que vous ne soyez allé bien loin, deux soldats vous sautent soudain dessus et vous jettent à terre. Vous luttez vainement et vous êtes bientôt étroitement ligoté et conduit en prison. Rendez-vous au [282](#).

195

Le lendemain matin, un garde vous jette une miche de pain que vous dévorez entièrement avant de vous allonger à nouveau contre le mur, dans le rare coin d'ombre de votre cellule. La chaleur, augmentant rapidement, devient vite insupportable et vous transpirez si abondamment que vos vêtements collent désagréablement à votre peau. Vous avez perdu toute notion du temps lorsque la porte s'ouvre. Un garde vous apporte une petite amphore d'eau ainsi qu'un peu de nourriture et du pain. Vous buvez goulûment pendant de longues minutes puis, lorsque vous êtes désaltéré, vous avalez un peu de nourriture.

— Pourquoi toutes ces attentions ? demandez-vous au garde resté dans la cellule. Serais-je entré en grâce ?

— Non, sourit-il, mais tu ne vas plus rester longtemps avec nous. On t'emmène dans le labyrinthe. Rendez-vous au [478](#).

196

Vous poursuivez votre lente ascension dans le conduit et vous parvenez finalement à vous glisser dans l'étroite ouverture du toit. Il s'agit d'une sorte de cheminée qui s'élève diagonalement au-dessus des galeries. Malgré votre fatigue, votre progression est maintenant plus rapide et vous débouchez bientôt dans une petite allée au pied du palais. Rendez-vous au [278](#).

197

Soudain, l'archer des dieux est à vos côtés. Il se penche et vous passe le bras autour des épaules.

— Althéos, dit-il, tu as bien travaillé jusqu'à présent. Tout ce que tu dois faire maintenant est de tuer le Minotaure et quitter la Crète avec Ariane. A priori, cela ne devrait pas être trop difficile bien que, naturellement, cela ne me concerne pas.

Sur ces paroles, il disparaît en ne laissant qu'une faible odeur d'encens dans l'atmosphère. Adossé au grand mât du navire qui vous a conduit d'Athènes jusqu'ici, vous songez aux événements qui ont marqué votre précédente aventure. Sur la demande d'Hermès, vous êtes parti de Trézène pour aller à Athènes dont votre père est roi. En chemin, prévenu à temps par votre protecteur, vous avez tué l'ignoble aubergiste Procrustes puis, ayant à traverser une rivière, vous avez mis en colère Héra, reine des dieux qui s'était déguisée en vieille femme, en la jetant brutalement dans l'eau. Ensuite, vous avez vaincu la monstrueuse truie qui terrorisait le peuple de Crommyon de même que vous avez éliminé les rats de Pagai. Vous avez à nouveau retrouvé votre protecteur, en son temple de Delphes, qui vous a confié une prophétie. Vous êtes passé par Thèbes et vous avez participé aux courses de char d'Acharnés où vous êtes arrivé second. A Athènes, vous avez sauvé un Crétois nommé Eliduros en lui évitant d'être lapidé par la foule en colère et il vous a demandé de saluer la fille de Minos de sa part. Lorsque, pour la première fois de votre vie, vous avez rencontré votre père, il vous a confié des lettres pour Minos de Crète et vous a demandé de négocier, en son nom et en celui d'Athènes, pour que cesse le versement du tribut de sept jeunes gens et sept jeunes filles. Puis, vous avez dû à nouveau combattre en participant à la victoire contre les Amazones, qui avaient attaqué la ville. Peu avant votre départ, vous avez encouru les foudres des Furies, exécutrices des châtements divins, en sauvant de leurs griffes un homme qui avait assassiné sa femme. Pendant votre traversée vers la Crète, vous avez pu échapper au serpent de mer envoyé par Poséidon ; vous êtes passé par Cythos, Mélos et Théra, avez subi une effroyable tempête, vaincu le sauvage de Cythère et, enfin, après avoir échappé à Talos, le gardien de bronze de l'île, vous êtes arrivé ici, sur les côtes de Crète. Rendez-vous au [108](#).

198

Ici, Héraklès, en véritable héros, sauve une jeune femme des dents d'un monstre marin. C'est Hésioné, sacrifiée à Poséidon par son père Laomédon. Héraklès éloigne le monstre et le tue sans pitié, répandant son sang sur la mer qui rougit lentement comme, au crépuscule, les rayons tardifs du soleil. Hésioné, délivrée mais ses chaînes pendant encore au bout de ses bras blancs, regarde tout cela d'un regard où se lit encore la peur. Vous pouvez aller vers le nord (rendez-vous au [56](#)), vers l'est (rendez-vous au [430](#)), vers le sud (rendez-vous au [402](#)), ou vers l'ouest (rendez* vous au [385](#)).

199

Arrivée sur le port, Ariane vous conduit vers un petit bateau, discrètement amarré dans un coin.

— C'est le mien, annonce-t-elle fièrement. Vite ! Vous sautez rapidement à bord et, pendant qu'elle hisse la voile, vous détachez les amarres. Les voiles se creusent bientôt au vent qui s'est levé et vous vous éloignez rapidement de la rive vers le nord-est. Alors seulement, vous vous allongez à l'arrière du navire près d'Ariane. Rendez-vous au [473](#).

200

Alors que vous êtes près de tomber dans le puits, un flot de colère vous envahit soudain. Vous écartez brutalement les gardes qui vous maintenaient puis vous vous tournez vers Pangryon, et les mots que vous prononcez vous sont dictés par la déesse elle-même.

— Prêtre, vous entendez-vous dire, tu as profané mon culte en faisant une célébration de la face obscure de l'humanité, une fête de la mort. Sers-moi aujourd'hui comme jamais tu ne l'as encore fait de ta vie.

De votre main tendue vers Pangryon jaillit un éclair de lumière qui le transforme aussitôt en une atroce statue faite de légumes et de fruits. Sous les yeux de l'assistance stupéfaite et horrifiée, l'étrange assemblage à silhouette humaine vacille puis se désagrège, éparpillant oranges, pommes, mangues, melons, bananes, pêches, fruits de la passion et bien d'autres que vous ne connaissez pas. La déesse abandonne enfin votre esprit.

— Donnez-moi mes armes, criez-vous dans le silence revenu. Je veux entrer dans le labyrinthe et en extirper le mal à jamais.

On se précipite pour les rapporter de votre chambre. Une fois équipé, vous lancez un dernier regard aux courtisans, ramassez deux mandarines et une banane pour manger en route puis sautez légèrement dans le puits. Vous gagnez 5 points d'Honneur et vous vous rendez au [5](#).

201

Vous liez étroitement ensemble les jambes de Polycrates pour l'empêcher de marcher puis vous lui attachez les mains dans le dos avec le bout de corde restant. Le sachant immobilisé, vous pénétrez en confiance dans le palais. Allez-vous demander l'aide des courtisans (rendez-vous au [421](#)) ou cherchez-vous Ariane (rendez-vous au [503](#)) ?

202

Vous vous précipitez vers la porte. Rendez-vous au [187](#).

203

Vous attendez que Lactris poursuive. Finalement, il jette la lime dans un coin, repose la statuette, et se tourne vers vous.

— Eh bien, je te le demande, quand Opris s'est-il lié aux Thraces ?

— Et toi-même, l'es-tu ?

— Non, mais j'étais tout désigné ! Je ***voulais vraiment*** exercer cette fonction. Ce n'est pas qu'O-pris le fasse moins bien...

— Tu crois ?

— Bien sûr qu'il y arrivera, qu'Hadès l'emporte ! Mais c'est cette prêtresse aux yeux noirs... elle a complètement circonvenu l'oncle Pangryon. Je suis furieux, Althéos !

Quelqu'un frappe à la porte et Psyché entre. Vous sortez avec discrétion pour ne pas les gêner car vous avez à peine franchi la porte que vous entendez Lactris murmurer : « Psyché, ma chérie... » Aucune ambiguïté possible : il semble avoir retrouvé le moral ! Vous pouvez aller au temple (rendez-vous au [17](#)), au gymnase (rendez-vous au [50](#)), ou dans votre chambre (rendez-vous au [240](#)).

204

Vous ne pouvez fuir nulle part. Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte et vous continuez le combat. Rendez-vous au [124](#).

205

L'aubergiste, apparemment habitué aux clients récalcitrants, vous frappe de sa massue jusqu'à ce que vous perdiez connaissance. Si vous pouvez être sauvé par Zeus, rendez-vous au [327](#) ; sinon, on vous jette dans les eaux grasses du port où votre corps gonflé flottera parmi les détritits.

206

Opris vous tapote l'épaule : « Bravo ! » Vous retournez alors dans la salle du trône où Polycrates supervise le nettoyage. Vous vous approchez de lui. Il se retourne, l'air peu aimable.

— Oui?

— Où est le roi ?

— Il est occupé. Que veux-tu ? insiste-t-il. Vous allez devoir tout lui expliquer.

— C'est à propos de Psyché.

— Eh bien ?

— Que vas-tu faire ?

Polycrates montre le sang répandu sur le sol.

— A ton avis, que puis-je faire ?

— Non ! pas ça ! Et votre ton coupe court à toute discussion.

— Très bien, dit-il en vous conduisant dans un coin de la pièce. Mais alors, que faire de toi ?

— Que veux-tu dire ?

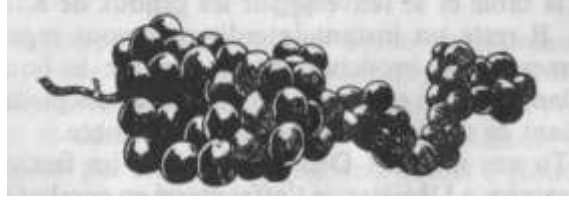
— C'est simple : coopère avec moi. Vous réfléchissez un bref instant.

— D'accord ! Quelles sont tes conditions ?

— Je veux voir Kremton mort ! Rendez-vous au [376](#).

207

La matinée du troisième jour s'annonce superbe et vous avez le plaisir d'être réveillé par d'éclatants rayons de soleil qui tombent sur votre lit. Aujourd'hui commence le festival de Déméter et vous allez devoir affronter Kremton. Sans oublier que Minos doit également se prononcer quant à la poursuite ou non du versement du tribut par Athènes. Du coup, toute votre bonne humeur envolée et, de mauvais pressentiments à l'esprit, vous vous lavez et vous vous habillez rapidement pour la dure journée à venir. Vous pouvez aller dans la salle du trône (rendez-vous au [477](#)) ou attendre la suite des événements dans votre chambre (rendez-vous au [315](#)).



208

Vous suivez Minos dans la grande salle à manger qui bourdonne de conversations animées. Un garde annonce le roi, et tous les courtisans se taisent à son entrée. Vous prenez place à la longue table et, à mesure que les plats circulent devant vous, vous vous servez copieusement de légumes bouillis. Kremton, le fils de Minos, est assis juste en face de vous. En l'observant discrètement, vous vous demandez de quelle manière provoquer cette brute ignorante sans éveiller les soupçons. Vous avez soudain une idée. Jetant rapidement un coup d'œil à droite et à gauche, vous repoussez brusquement votre assiette de ragoût dont le contenu se répand sur la table et se renverse sur les genoux de Kremton. Il reste un instant interdit puis vous regarde fixement sans broncher. Mais, lorsque le liquide brûlant traverse sa tunique, il bondit sur ses pieds en hurlant de douleur et, furieux, vous menace.

— Tu vas mourir ! Demain, pendant les festivités consacrées à Déméter, je t'affronterai en combat singulier. Et crois-moi, je ne te laisserai pas en paix tant que tu ne seras pas à mes pieds, meurtri et battu, à implorer grâce. Alors, alors seulement, chien d'Athénien, je te tuerai !

Lorsqu'il a quitté la pièce, se tenant l'aine, Minos s'adresse à vous.

— En effet, affirme Minos, Kremton est dans son droit. Le combat se déroulera donc demain... jusqu'à la victoire complète et définitive de l'un de vous deux ! ajoute-t-il à votre intention d'un air entendu.

— Je dois aller me préparer, vous excusez-vous auprès de l'assemblée.

Vous vous levez et, traversant lentement et fièrement la salle, vous retournez dans votre chambre. Rendez-vous au [500](#).

209

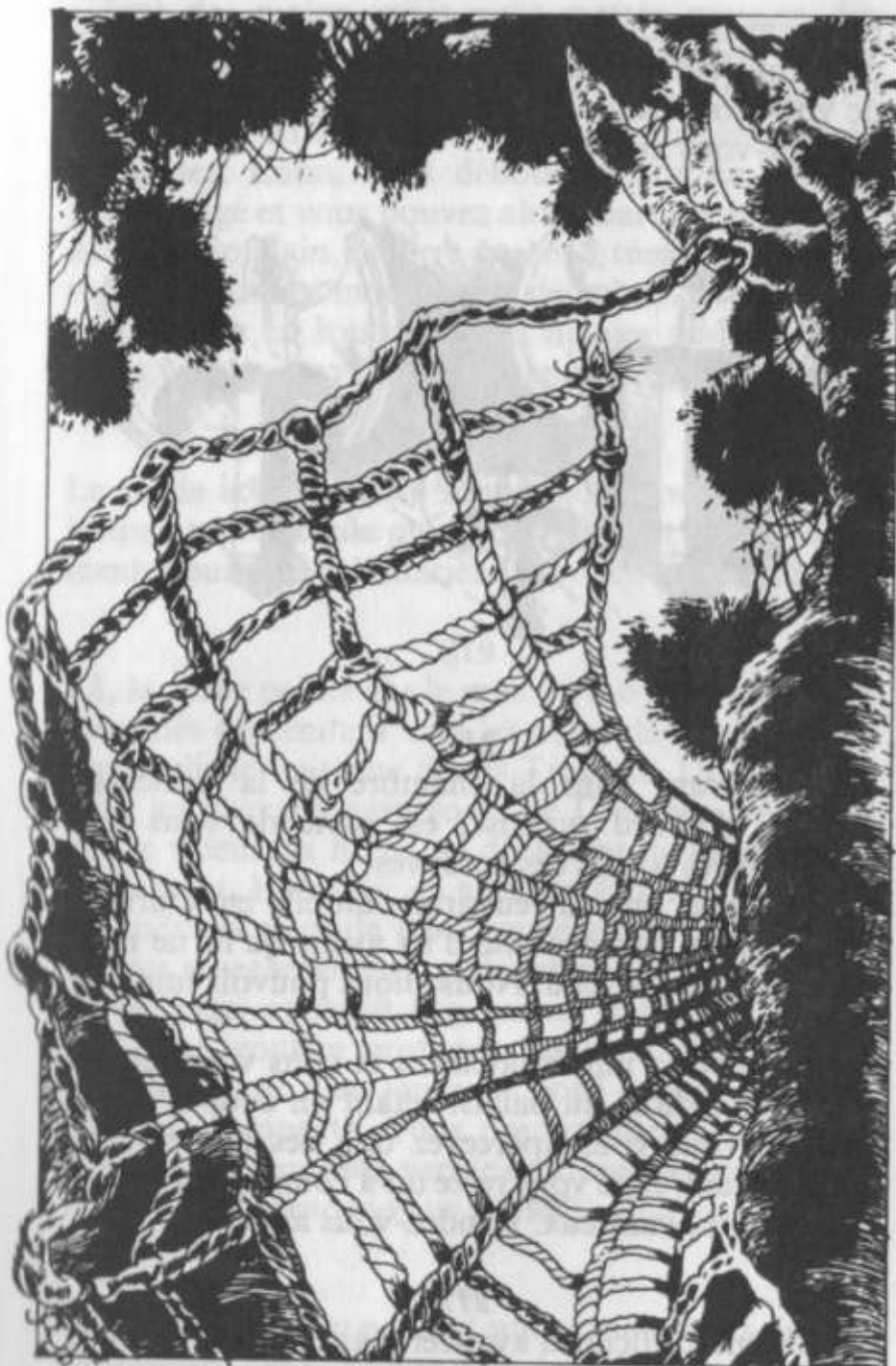
Vous rendant compte que vous n'arriverez pas à le vaincre, vous levez les bras en signe de soumission. Le Minotaure, plutôt surpris de votre attitude, s'arrête un bref instant mais, se reprenant aussitôt, charge tête baissée en mugissant atrocement. Soudain pétrifié d'horreur, vous avez à peine le temps de voir l'homme-taureau arriver sur vous que tout s'assombrit, la pointe d'une de ses cornes mortelles s'enfonce dans votre œil et votre cerveau est transpercé. Votre quête a échoué et, pour vous comme pour tant d'autres, l'aventure se termine ici.

210

Vous frappez Lactris qui titube et tombe lourdement en arrière. Mais Kremton est déjà sur vous et Miktros vous roue sauvagement de coups à l'estomac et dans les côtes avant de vous laisser vous écrouler par terre. Vous gagnez 2 points d'Honneur mais vous perdez 5 points d'Endurance. Polycrates arrive et vous regarde d'un air las.

— Tu ne comprendras donc jamais rien, Althéos ! Ton attitude était stupide ! Puis il se tourne vers les gardes : emmenez-le en prison, je n'ai pas de temps à perdre maintenant avec lui.

Deux soldats s'emparent de vous alors que Lactris se relève péniblement et qu'Opris secoue la tête. Vous vous retrouvez en cellule avec le sentiment de n'avoir pas été très avisé. Si votre protecteur est Arès, rendez-vous au [175](#), sinon rendez-vous au [35](#).



211 *Un filet jeté d'un des arbres vous emprisonne.*

211

En pénétrant sous les arbres, vous appréciez d'être enfin à l'ombre et surtout d'y trouver une relative fraîcheur. Mais vous avez à peine le temps d'en profiter car, presque aussitôt, vous vous trouvez emprisonné dans un filet jeté d'un des arbres, et environné de soldats. L'un d'eux vous saute dessus, vous fait un croche-pied et vous tombez douloureusement par terre. Neutralisé et étroitement ligoté, vous êtes conduit en prison, allongé sur un brancard. Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte et vous vous rendez au [282](#).

212

Vous lui tendez l'anneau royal qu'il prend sans hésiter, comprenant immédiatement de quoi il s'agit. — Je ferai de mon mieux, dit-il. Au revoir, Althéos, et que les dieux te protègent ! Vous partez en direction du port. Rendez-vous au [116](#)

213

Vous vous endormez. Rendez-vous au [207](#).

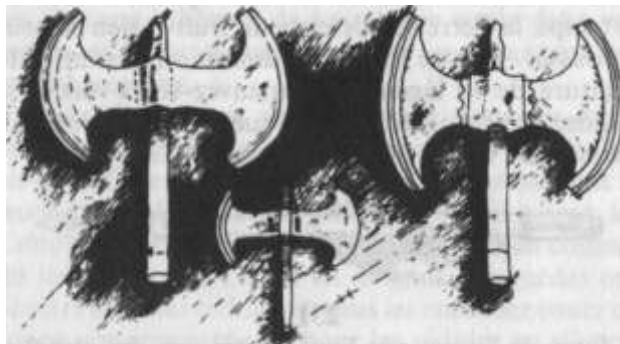
214

Le garde a 6 points de Force, 10 de Protection et son glaive lui procure 2 points de Force. Si vous le Blessez Grièvement, rendez-vous au [350](#). Si vous abandonnez la lutte, rendez-vous au [286](#). Mais vous ne pouvez fuir, et Zeus ne vous sauvera pas.

215

Vous vous précipitez sur lui les poings levés mais vous êtes si faible qu'il a largement le temps de franchir la porte et d'en repousser les verrous avant que vous ayez pu l'atteindre. Vous l'entendez ricaner longuement dans le couloir. Vous cognez à la porte pendant quelques temps puis, vous rendant compte de votre impuissance, vous vous résignez à manger. Rendez-vous au [478](#).

En pénétrant dans la chambre de la princesse, Ariane, d'abord surprise, est ravie de vous voir vivant après toutes ces épreuves. — Je savais que tu réussirais, dit-elle en souriant. Maintenant, partons vite d'ici avant qu'ils ne nous enferment à nouveau. Nous allons pouvoir fuir avec mon bateau.



Vous acceptez immédiatement et vous vous retrouvez bientôt hors du palais. Jetant un coup d'œil en arrière, vous vous apercevez que des gardes vous poursuivent. Il ne vous reste qu'à courir pour atteindre le port avant eux. Rendez-vous au [199](#).

Il devient difficile d'avancer parmi les nombreux rochers qui se sont écroulés du toit. Vous progressez pourtant, ne conservant votre équilibre qu'en vous aidant des mains, mais vous mettez presque dix minutes à parcourir une dizaine de coudées. Vous attrapez des ampoules aux pieds et la peau de vos mains est à vif à force de frotter contre les pierres rugueuses. Enfin, vous débouchez sur un couloir plus dégagé et vous pouvez alors marcher plus rapidement. Soudain, la terre se met à trembler de nouveau, d'énormes moellons se détachent des murs et de la voûte en soulevant des nuages de poussière. Vous vous mettez à courir. Rendez-vous au [131](#).

218

Le garde accepte votre soumission, vous reconduit jusqu'à votre cellule puis, vous ligotant plus étroitement, vous jette à l'intérieur. Rendez-vous au [244](#).

219

Là, la scène peinte sur le mur du labyrinthe montre Héraklès descendant vers les côtes de Thrace pour accomplir le huitième de ses Travaux. Un peu plus loin, les chevaux carnivores de Diomède, capturés par le valeureux héros, se débattent violemment en hennissant. Héraklès, en sueur et fatigué, cherche à atteindre la plage de sable rouge avant le fier roi de Thrace et ses serviteurs qui le poursuivent. Au centre du passage, apparaît vaguement la sombre ouverture d'un gouffre profond. Vous ne pouvez faire autrement que d'en longer le bord malgré le risque que cela comporte. Vous pouvez aller vers l'ouest (rendez-vous au [384](#)), vers le sud (rendez-vous au [16](#)) ou vers l'est (rendez-vous au [385](#)).

220

Accrochées un peu partout sur les murs noirs de suie se trouvent des torchères dans lesquelles sont encore fichés des morceaux consumés de flambeaux. Vous ne remarquez aucune trace d'une quelconque fresque sauf sur le linteau de la porte nord où est gravée la lettre M. Vous pouvez la franchir (rendez-vous au [384](#)), aller vers l'ouest (rendez-vous au [68](#)), vers l'est (rendez-vous au [16](#)) ou vers le sud (rendez-vous au [276](#)).

221

— Lembra, commencez-vous en hésitant quelque peu, Antiope, la reine des Amazones, m'a dit que je pouvais te parler.

La femme reste songeuse un instant puis dit :

— Etranger (et dans sa bouche, cela ne semble pas signifier « ami »), je veux bien te croire bien que je n'aie pas vraiment confiance en toi. Puis, abandonnant brusquement le ton martial et affecté des Amazones : Antiope ? Vraiment ! Comment va-t-elle ?

A l'extérieur, vous entendez les gardes commencer à cogner contre les volets.

— Lembra, à moins que tu ne m'aides à échapper aux gardes, je n'aurai pas le temps de tout t'expliquer. Il y a eu un malentendu, j'ai été mis en prison et je viens de m'évader... Peux-tu me cacher ?

Elle vous regarde alors avec un air de mépris.

— Comment ? Qui ose parler à une Amazone de se cacher ? Nous allons voir Minos immédiatement et régler cela avec lui. Mieux vaut s'adresser au maître qu'à ses serviteurs !

Vous n'avez pas le loisir de protester qu'elle vous pousse devant elle. De l'autre côté de la porte, deux gardes vous attendent. Rendez-vous au [373](#).

222

Sur les murs, les fresques sont roussies et brûlées comme si elles avaient été frappées par les foudres de Zeus. Tout ce que vous pouvez encore distinguer est un vague motif représentant des têtes de taureaux. Vous pouvez aller vers l'ouest (rendez-vous au [259](#)) ou vers le sud (rendez-vous au [86](#)).

223

Après avoir marché quelque temps au milieu des champs, vous avez la nette impression de vous égarer complètement. Un peu plus loin, vous apercevez un bouquet d'arbres qui se profile sur une crête devant vous. Vous vous dirigez par là du plus vite que vous pouvez. Rendez-vous au [211](#).



224 *Ariane semble bien connaître le labyrinthe, et vous retrouvez rapidement la lumière du jour.*



224

Elle semble bien connaître le labyrinthe et vous retrouvez rapidement la lumière du jour. Vous appréciez de respirer à nouveau l'air pur et d'en sentir la chaleur mais Ariane vous laisse à peine le temps de souffler.

— Il n'y a pas de temps à perdre ! Nous devons repartir tout de suite ! dit-elle.

Vous vous mettez alors à courir à travers les broussailles qui s'étendent entre le port et la ville. Rendez-vous au [199](#).

225

Hermès, messenger des dieux, et Athéna aux bras blancs, déesse de la connaissance, aident Persée dans sa quête car il ne pourrait réussir sans eux. Il semble très surpris lorsque ses protecteurs lui disent de se rendre à la demeure des Grées, sœurs de la Gorgone, pour leur voler leur seul œil et leur unique dent. Vous continuez vers le nord (rendez-vous au [20](#)), vers le sud (rendez-vous au [522](#)), ou vers l'ouest (rendez-vous au [122](#)) ?

226

Vous possédez toujours les lettres de votre père destinées à Minos. Notez-le dans votre **Feuille d'Aventure** car vous pourrez avoir à les montrer un peu plus tard. Rendez-vous au [467](#).

227

Le garde s'appuie confortablement contre un pilier. De temps en temps, il jette un coup d'œil dans les profondeurs du puits, à l'instar du berger qui surveille son troupeau par acquit de conscience bien qu'il sache que, si près de chez lui, les loups s'aventurent rarement. Soudain, à l'entrée d'Opris et de Noa, l'homme lève les yeux et les salue respectueusement. Restez-vous caché derrière la statue (rendez-vous au [482](#)) ou vous avancez-vous pour parler à Opris et à Noa (rendez-vous au [344](#)) ?

228

Ils entonnent un vieux chant guerrier dont les paroles appellent la déesse à l'aide pour lutter contre les ennemis. Vous connaissez mal le premier couplet mais vous mêlez quand même votre voix au chœur :

« Aux armes, Athéniens, aux armes, Notre Patrie est en danger,
L'ennemi accourt à nos portes, Notre cité est menacée. Ô Athéna,
viens nous aider Avant qu'il ne l'emporte ! »

Bien que vous ne soyez allé qu'une seule fois à Athènes, le sang athénien de votre père coule dans vos veines et vous pleurez presque en chantant cet hymne guerrier.

Furieux, Polycrates vous frappe à nouveau durement au visage. Vous le regardez sans broncher d'un air de défi pendant que vos camarades entament le second couplet, qui concerne particulièrement les Crétois. Vous souhaiteriez vraiment alors en connaître les paroles. A l'étage en dessous, les gardes ont pénétré dans les cellules et vous les entendez rouer de coups vos compatriotes pour les réduire au silence. Alors qu'on vous emmène, vous vous retournez vers Polycrates et vous reprenez calmement :

« Ô Athéna, viens nous aider, Avant qu'il ne l'emporte ! »

Si Athéna est votre protectrice, vous gagnez 10 points d'Honneur. Sinon, vous n'en gagnez que 3. Rendez-vous au [3](#).

229

Vous atteignez une partie du labyrinthe où il vient apparemment de se produire un éboulement car il flotte encore dans l'atmosphère de légers nuages de poussière et quelques cailloux qui se détachent de la voûte roulent encore doucement sur le sol. Vous pouvez tourner à gauche (rendez-vous au [488](#)) ou à droite (rendez-vous au [66](#)).

230

Hermès, messager des dieux, se rend chez Hadès à la vitesse de l'éclair pour y chercher Perséphone et la ramener sur Terre à la condition qu'elle n'ait rien mangé. Mais, comme le dieu des Enfers lui a donné quelques grains de grenade, elle doit demeurer au moins six mois de l'année en son royaume. Pendant ce temps, la Terre ne porte aucun fruit et rien ne peut y pousser. Encore frappé d'admiration devant cette peinture de la légende, poursuivez-vous vers l'est (rendez-vous au [263](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [26](#)) ou vers le sud (rendez-vous au [46](#)).

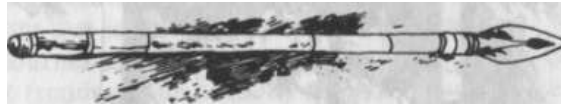
231

A force de frotter vos liens contre une des attaches du brancard, vous parvenez à vous détacher et à vous enfuir. Mais votre liberté est de courte durée. Bientôt une flèche vous atteint à l'épaule et une autre vous foudroie, fichée dans votre nuque. Vos aventures crétoises sont terminées.

232

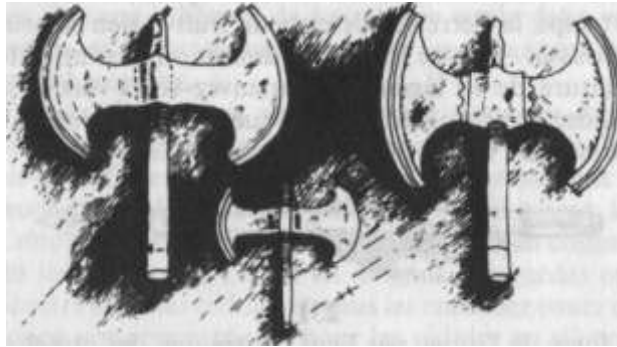
— Je m'appelle Crabia, dit la femme, et j'entraîne les sauteurs de taureaux. J'en ai appris les rudiments à ton frère. Elle tourne son regard perçant sur vous et continue : les meilleurs sauteurs sont des femmes mais je dois dire que ton frère était assez doué. Si tu veux, je peux t'apprendre !

Acceptez-vous son offre (rendez-vous au [523](#)) ou non (rendez-vous au [367](#)) ?



233

Vous vous glissez hors de votre chambre et vous parcourez les couloirs déserts. Au détour d'une galerie, vous croisez un esclave à l'air pressé. Lui demandez-vous de vous indiquer où se trouve la chambre d'Ariane (rendez-vous au [142](#)), la direction du labyrinthe (rendez-vous au [345](#)), ou le suivez-vous au quartier des esclaves pour tenter d'obtenir des informations utiles (rendez-vous au [419](#)) ?



234

Au moment précis où vous soulevez le couvercle de la boîte, il se produit un énorme bruit, semblable à celui d'un torrent qui cascade dans la montagne. Le Minotaure a sûrement entendu lui aussi. Vous devez fuir rapidement. Jetant la boîte, vous mettez-vous à courir vers le nord (rendez-vous au [179](#)) ou vers le sud (rendez-vous au [279](#)) ? De toute façon, vous êtes pénalisé d'un point de Honte pour votre couardise.

— Je ne sais rien ! protestez-vous. L'homme fronce les sourcils.

— Seulement curieux, hein ? Je ne te crois pas !

— Laisse-le tranquille, Kréas !

La voix vient de l'embrasement de la porte. Regardant par-dessus l'épaule de l'homme, vous constatez qu'il s'agit de Dipthis, ce vieillard cynique rencontré au palais. Kréas s'éloigne de quelques pas.

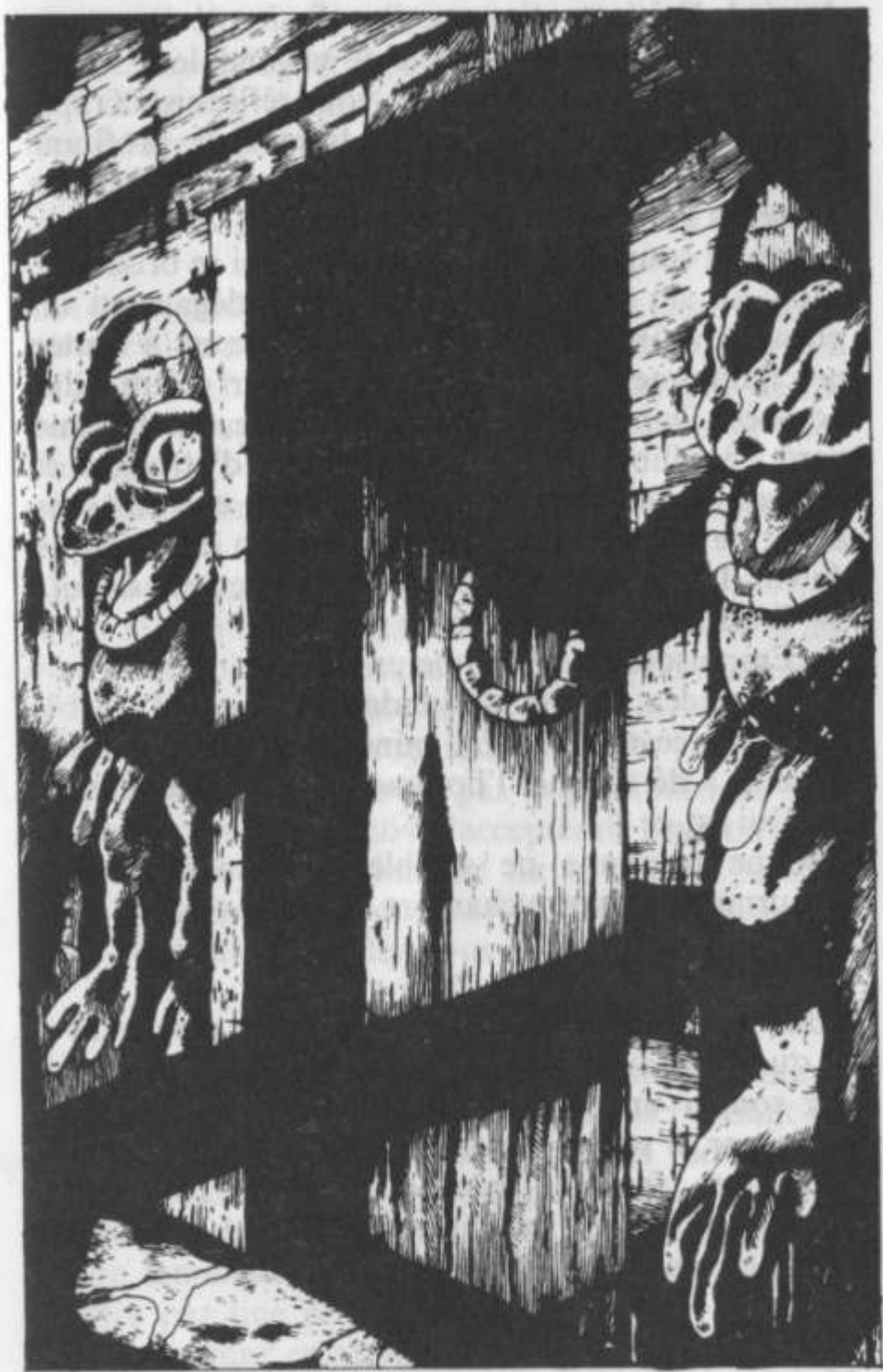
— Je l'ai surpris ici, Dipthis. Il a découvert les armes. Nous devrions le...

— Pas de violence. Aucune violence si elle peut être évitée. Laisse-le partir. Nous pouvons lui faire confiance.

Kréas semble en douter mais il écarte son couteau. Dipthis, s'approchant alors, vous entraîne à l'extérieur.

— Je te fais confiance, Althéos, parce que je n'ai pas vraiment d'autre solution. Les habitants veulent faire cesser la tyrannie de Minos. Tu es libre ! Maintenant que je suis à ta merci, me trahiras-tu ? Retournez-vous à Knossos pour dénoncer le complot (rendez-vous au [378](#)) ou gardez-vous le secret (rendez-vous au [507](#)) ?

Vous gravissez l'escalier qui mène aux chambres situées tout en haut du palais. A mi-chemin, vous vous arrêtez près d'une fenêtre pour admirer le somptueux paysage qui s'étale à vos pieds, toute l'île baignée par le clair de lune. Malgré la nuit, la campagne continue de vivre doucement : vous suivez un moment le vol lourd d'une chouette, un mulot broyé dans son bec, puis, un peu plus loin, une chauve-souris qui s'affaire autour d'une grange. Poursuivant votre ascension, vous arrivez enfin à l'entrée



236 Deux énormes grenouilles sculptées dans la pierre encadrent une solide porte de chêne.

d'un long corridor. Bien qu'il n'y ait pas de torches accrochées aux murs, les quelques rayons de lune qui passent à travers une fenêtre éclairent suffisamment pour vous permettre d'apercevoir le fond du couloir. Là, deux énormes grenouilles sculptées dans la pierre encadrent une solide porte de chêne, leurs horribles gueules largement ouvertes sur de grotesques grimaces. Tentez-vous d'ouvrir la porte (rendez-vous au [156](#)) ou attendez-vous que quelqu'un d'autre arrive et entre (rendez-vous au [135](#)) ?

237

La fatigue vous gagne petit à petit et vous commencez à penser que vous n'arriverez jamais à sortir de ce maudit labyrinthe. A cause de la poussière qui stagne dans l'atmosphère, vous ne voyez plus grand chose et, d'ailleurs, même si vous le pouviez, cela ne vous indiquerait pas le chemin de la sortie. Les muscles des jambes et les pieds endoloris à force de marcher, respirant difficilement, vous songez un instant à vous reposer quelque temps mais vous sentez bien que si vous vous arrêtez, vous n'aurez plus le courage de vous relever. Continuez-vous malgré tout (rendez-vous au [131](#)) ou vous étendez-vous contre un mur pour récupérer (rendez-vous au [538](#)) ?

238

A cet endroit, les fresques sont recouvertes de peinture blanche comme si les scènes montrées avaient offensé les rudes Crétois eux-mêmes. Vous pouvez aller vers l'ouest (rendez-vous au [393](#)) ou vers l'est (rendez-vous au [342](#)).

239

Attentif au rythme, vous fixez, faute de mieux, l'amphore placée au centre du cercle. C'est alors que, surpris, vous entendez Dionysos vous parler. — Il serait indigne pour quelqu'un de ton esprit de mourir sans boire un dernier verre, dit-il. L'homme qui est en face de toi se prépare à te donner un coup de pied. Fais attention car il a dissimulé une arme empoisonnée dans la semelle de sa sandale ! Tout en continuant à danser, vous

réfléchissez rapidement à ce que vous pourriez faire. Puis, profitant de ce que le rythme s'accélère et que les jambes des danseurs s'élèvent de plus en plus haut, vous donnez un grand coup de pied dans la jarre qui se brise aussitôt. Le vin se répand sur le sol en dégageant un puissant arôme et force tous les danseurs à sauter précipitamment en arrière pour éviter d'être éclaboussés. Dans la bousculade générale, un homme perd l'équilibre et tombe puis, pris d'étranges et atroces convulsions, se tord par terre en tous sens avant de se raidir enfin au beau milieu de la flaque de vin. Les danseurs s'approchent lentement de lui.

— Il est mort ! lance quelqu'un.

— Empoisonné ! s'exclame un autre.

— Regardez, là, sous sa sandale...

Vous apercevez une lame mince qui, fichée dans la semelle, a dû toucher l'homme pendant sa chute.

— Qui est-ce ?

Comme personne ne semble le connaître, vous retournez dans votre chambre. Rendez-vous au [171](#).

240

Vous retournez dans votre chambre en repensant à ce que vous avez vu. Un peu plus tard, vous entendez sonner un gong et vous comprenez qu'il doit annoncer le repas. Vous vous dirigez alors vers la salle des festins, trouvant malgré tout que, contrairement aux habitudes de Trézène, il est bien tard pour festoyer. Rendez-vous au [109](#).

241

Notez qu'en grec classique le même mot signifie à la fois « étranger » et « ami ». Rendez-vous au [373](#).

242

Vous essayez de le frapper, mais en vain. Malgré son état d'ébriété, il manipule encore son glaive avec dextérité et vous tranche le cou. Vous tombez raide mort et Zeus reste sourd à vos prières.

243

Les deux gardes soignent mutuellement leurs blessures et Polycrates gît à vos pieds, inondé du sang qui jaillit de sa blessure à l'épaule. Au moment de lui porter le coup de grâce, vous entendez hurler derrière vous.

— Maintenant, nous savons qui tu es vraiment, Athénien !

C'est Minos, une grande hache à la main. Vous devez le combattre, sans pouvoir récupérer après les éventuelles blessures reçues pendant le combat précédent. Minos a 8 points de Force et 16 de Protection, et sa hache lui procure 3 points de Force supplémentaires. Vous n'avez pas la possibilité de fuir et vous savez que Minos n'accepterait pas non plus votre soumission. Lui-même ne se rendra pas. Si vous le tuez, rendez-vous au [443](#). S'il vous tue et si Zeus vous sauve, rendez-vous au [143](#).

244

Vous commencez à vous lasser d'examiner minutieusement chaque pouce de votre cellule pendant de longues heures, dont seules les rondes incessantes des gardes dans le couloir rompent quelque peu la monotonie. Petit à petit, le soleil décline et la nuit tombe lentement. Lorsqu'un furtif rayon de lune pénètre par une ouverture du plafond, vous vous adossez au mur en attendant, résigné, qu'il se passe quelque chose. Beaucoup plus tard, sans que vous puissiez évaluer le temps écoulé, vous êtes alerté par un bruit de voix qui se rapproche puis un personnage vêtu d'une longue robe apparaît au-dessus de vous dans la galerie et vous appelle. Rendez-vous au [463](#).

245

Vous avez beau explorer partout, vous ne trouverez rien. Comme vous avez perdu inutilement votre temps, vous perdez également 1 point d'Honneur avant de repartir à nouveau. Rendez-vous au [144](#).

246

— Je veux voir Ariane, hurlez-vous, et personne ne m'en empêchera !

— Paroles imprudentes, mon ami ! dit-elle en ramassant sa lance d'un mouvement plein d'aisance et vous en menaçant.

Vous devez combattre l'Amazone. Elle a 6 points de Force et 13 de Protection, et sa lance lui procure 1 point de Force supplémentaire. Si vous la Blessez Grièvement, rendez-vous au [146](#). Si vous êtes tué puis sauvé par Zeus, rendez-vous au 54. Si vous fuyez, rendez-vous au [181](#). Si vous vous soumettez, rendez-vous au [9](#).

247

Psyché s'est emparée d'un morceau de coupe cassée et avance lentement vers Lactris qui, tel un rat paralysé en face du cobra, reste immobile à la regarder, ^hypnotisé. Brusquement, poussant un cri aigu, elle se jette sur lui. Il lève le bras pour se protéger le visage mais l'éclat de cristal entaille profondément le dos de sa main et sa joue, et elle profite aussitôt de la surprise pour lui balafre l'autre côté de la figure.

Il titube un instant, la tête dans ses mains, le sang dégoulinant entre ses doigts. Dans le silence qui suit, vous entendez le choc sourd de son corps contre le sol carrelé. Rendez-vous au [346](#).



247 Lactris lève le bras pour se protéger le visage
mais l'éclat de cristal lui entaille profondément
la joue.

248

Vous vous redressez d'un air de défi, en découvrant la broche d'un mouvement de votre tunique.

— La reine Antiope m'a offert ce bijou en témoignage de son amitié.

— Tu dis vrai sans doute, admet Lembra, car on ne donne cette broche qu'à ceux qui ont loyalement combattu la reine des Amazones.

Vous gagnez 1 point d'Honneur. Elle ôte la broche de votre épaule et se fait plus aimable.

— Après tout, parle donc à la princesse. Si l'amitié des Amazones est difficile à obtenir, une fois gagnée, elle permet d'ouvrir bien des plus robustes portes ! Puis elle vous fait entrer. Rendez-vous au [270](#).



249

Héraklès va maintenant accomplir le second de ses Travaux en affrontant l'Hydre de Lerne. Tout son corps parcouru de sombres éclats, irradiant maladies et mort, les têtes serpentes de la monstrueuse créature dardent en sifflant leurs langues pestilentielles et venimeuses vers le héros. Deux nouvelles têtes surgissent pour une qu'il décapite. De sa torche, Iolaos, son aide, vêtu d'une grande tunique blanche déjà rouge du sang impur, s'empresse d'en brûler aussitôt les tronçons qui s'agitent violemment sur le sol en d'ultimes convulsions d'agonie alors que fuient en tous sens les animaux de la forêt. Vous pouvez aller vers l'est (rendez-vous au [186](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [319](#)), ou vers le nord (rendez-vous au [69](#)).

250

Essuyant de la main la poussière, vous faites apparaître un dessin montrant deux hommes richement habillés se serrant la main devant un décor d'amphithéâtres désertés et un ciel sans nuages, l'homme de droite venant de s'enflammer brusquement. Encore surpris des habitudes des riches, poursuivez-vous vers la gauche (rendez-vous au [528](#)) ou vers la droite (rendez-vous au [428](#)).

251

Les applaudissements cessent peu à peu mais la musique repart aussitôt avec une nouvelle mélodie dont les phrases plus rapides sont fortement marquées par les lyres, les cymbales maintenant un rythme soutenu et les flûtes reprenant le même thème au moins deux tons au-dessus. — Viens danser ! insiste Thaisia en vous attirant malgré vous au centre de la piste où se pressent déjà nombre de courtisans. C'est notre danse nationale : l'Ours. Si tu n'y dances pas au moins une fois, tu ne pourras pas dire que tu es allé en Crète, ajoute-t-elle en plaisantant.

C'est ainsi que, sans l'avoir vraiment voulu, vous vous retrouvez intégré au cercle des danseurs à tenter maladroitement d'imiter leurs pas. La cadence restant égale pendant quelques temps et les lyres jouant la même mélodie, vous y parvenez presque — même si vous n'avez pas la grâce des Crétois — lorsque soudain, au cri de « **O — opa !** », le rythme s'accélère et vous n'arrivez plus à suivre. Placées des deux côtés de la piste dans les galeries latérales, les deux cymbales se répondent, l'une sur un ton plus grave qui marque toujours le même rythme, et l'autre — accompagnée des tambours — brochant pardessus des variations syncopées et compliquées, comme des ours gambadant au printemps. Vous avez peine à suivre. Les danseurs s'amuse à leur tour à imiter vos maladresses, les transformant en d'autres pas plus compliqués encore. Puis les lyres abandonnent progressivement le thème principal de la mélodie répétitive en montant et descendant rapidement la gamme, chaque musicien

renchérissant sur l'autre. Vous perdez alors tout à fait la cadence, trébuchez et tombez. Vous êtes pénalisé d'1 point de Honte. La musique s'apaise un instant et vous en profitez pour vous relever, un peu confus, avant qu'elle ne reprenne, exagérément lente. Cette fois-ci, lorsqu'elle accélère à nouveau son rythme, vous parvenez à suivre. A la fin, rouge de l'effort fourni, en sueur, épuisé mais triomphant, vous êtes à bout de souffle et Thaisia vous conduit à l'écart. — Allons dehors, dit-elle, à peine essoufflée. Il y fan plus frais.

La suivez-vous (rendez-vous au [6](#)) ou restez-vous à danser (rendez-vous au [449](#)) ?

252

Vous lui tournez le dos sans répondre et retournez vous asseoir à votre place. L'homme fronce les sourcils puis ordonne brutalement à un serviteur de lui apporter du vin. Une fois servi, lui et son ami traversent la pièce en titubant jusqu'au trône. Rendez-vous au [518](#).

253

— Athènes a payé son tribut en respectant ses engagements, expliquez-vous, mais c'est la dernière fois ! Je suis venu ici en ambassadeur de mon père pour négocier et conclure un nouvel accord avec toi, Minos.

Le roi semble réfléchir puis demande :

— Egée a dû te donner des lettres d'introduction. Présente-les !

Si vous les possédez, rendez-vous au [339](#) mais si vous les avez perdues, rendez-vous au [59](#).

254

Les deux gardes s'emparent de vous et vous lient les mains. La corde trop serrée vous scie les poignets et vos doigts s'engourdissent rapidement. Puis, sortant du labyrinthe, ils vous conduisent au palais et vous jettent dans une pièce vide dont ils referment brutalement la porte derrière vous. Rendez-vous au [101](#).

255

Vous invoquez Poséidon, maître des océans, mais il ne daigne pas se manifester. Vous vous souvenez alors du temps où il vous était apparu à travers les eaux de la fontaine du temple de Trézène, juste avant que vous ne vous lanciez dans cette aventure. Etrangement, vous ne vous souvenez plus de ce qu'il vous avait dit. Toujours est-il que c'est sur l'ordre d'Hermès que vous êtes parti pour Athènes avant d'arriver ici en Crète. En chemin, vous avez tué un loup (dont vous avez pris la peau en guise de protection) ; un peu plus tard, vous avez rendu hommage au cheval de Poséidon et tué la vicieuse truie de Crommyon. A Pagai, vous avez lamentablement fui devant les rats qui y répandaient la peste. Après être passé à Delphes, vous avez assassiné le roi de Thèbes et gagné la course de chars d'Acharnés. Enfin, pour prouver votre valeur à votre père, le roi Egée, vous êtes allé affronter victorieusement le taureau de Marathon. Athènes assiégée par les Amazones, vous avez vaincu leur reine Antiope qui, lorsque vous lui avez fait grâce de la vie, vous a recommandé à Lembra, une Amazone vivant en Crète où votre père vous envoyait pour négocier l'arrêt du versement du tribut de sang de sept jeunes gens et sept jeunes filles. Pendant la traversée en bateau, après une brève rencontre avec un serpent de mer, grâce à votre protecteur, vous avez pu passer sans dommages à travers la tempête et éviter Talos, le géant de bronze, avant de débarquer ici. Rendez-vous au [539](#).

256

En vous approchant de la porte pour voir si elle est fermée, il vous semble que les langues des grenouilles ont quelque chose d'étrange. Vous tournez prudemment la poignée et, en même temps que vous réalisez le piège et que vous bondissez en arrière, deux flèches jaillies de la gueule des créatures se plantent dans votre épaule, en arrachant les chairs. Hurlant de douleur, vous titubez dans le couloir sans pouvoir remuer les bras, incapable d'enlever les flèches. Soudain, vous sentez une main vous serrer la nuque par derrière et vous entraîner malgré vous dans une pièce proche où l'homme vous allonge sur le sol. Vous le voyez pour la première fois.

— Qui es-tu ? soufflez-vous.

— Je suis Boloris. Rendez-vous au [14](#).

257

L'air devient presque irrespirable mais, bien que vous toussiez douloureusement, les yeux rouges de poussière, la vue troublée par les larmes, vous êtes déterminé à vous échapper coûte que coûte du labyrinthe en ruine. Vous tentez bien de vous persuader que chaque pas vous rapproche de la liberté, mais sans grande conviction. Passant à travers un nuage de poussière, le fil serpente sur le sol puis disparaît un peu plus loin sous un amas de pierres. Vous arrêtez-vous un instant en attendant que la poussière se dissipe (rendez-vous au [274](#)) ou tentez-vous de vous frayer un chemin parmi les rochers (rendez-vous au [365](#))?

258

Vous l'appellez mais, ne connaissant pas son nom, vous ne pouvez que crier « Au secours ! » Seuls les murs vous répondent en écho, comme si tous ceux qui ont péri dans le dédale joignaient soudain leur voix à la vôtre. Vous recommencez deux ou trois fois puis vous cessez un instant pour écouter. Rien ! Vous appelez encore et encore avant de vous allonger, complètement épuisé, contre un mur, murmurant d'une voix de plus en plus faible : « Au secours, à l'aide ! » Rendez-vous au [401](#).



259 *L'autel est décoré de têtes de taureaux et de serpents lovés autour de bâtons.*

259

Vous arrivez alors dans une vaste pièce en forme d'hémicycle où trône un grand autel de pierre. Lui faisant face et disposés en demi-cercles concentriques, des sièges vides semblent en être les fidèles inanimés. L'autel est décoré de têtes de taureaux et de serpents lovés autour de bâtons. S'agit-il de la salle d'audience du Minotaure ou bien est-ce en ces lieux que les Crétois accomplissent leurs sacrifices rituels à la monstrueuse créature ? Vous quittez rapidement l'endroit dont la teinte rouge sang des murs vous répugne. Vous pouvez maintenant aller vers l'ouest (rendez-vous au [359](#)), vers l'est (rendez-vous au [222](#)), ou vers le sud (rendez-vous au [52](#)).

260

Poursuivant votre progression dans l'obscurité, vous songez soudain qu'il serait sans doute utile d'allumer votre lampe. Faisant bien attention de ne pas abîmer le précieux objet, vous vous enfoncez dans les profondeurs du labyrinthe, peu rassuré par les mille petits bruits que vous entendez autour de vous sans les reconnaître — pas du Minotaure ou tout simplement grattements de rats. Rendez-vous au [406](#).

261

— Appelle-moi donc Althéos !

— Je suis Thaisia mais on me surnomme l'Hirondelle.

— Je viens négocier la fin du versement du tribut, expliquez-vous aimablement, en restant malgré tout sur vos gardes. Athènes ne peut endurer plus longtemps de voir mourir injustement ses enfants. Thaisia répond alors d'un air innocent :

— Mais il y a plus de quatorze morts dans une guerre !

— C'est le principe qui compte. Et, de toute façon, en cas de conflit, la position de mon père serait moins précaire. Les rois se servent souvent de la guerre pour justifier tous leurs actes.

Le visage de Thaisia s'éclaire subitement.

Tu es sans doute le frère de Thésée puisqu'Egée est ton père. Puis elle fronce les sourcils : il n'a pourtant jamais parlé de toi...

Vous lui racontez alors les circonstances de votre naissance et votre jeunesse.

— Oui, dit-elle enfin, les voies des dieux sont impénétrables. Dépêchons-nous maintenant ou Minos sera furieux.

Elle vous fait passer une tunique rouge et vous conduit à nouveau dans la salle du trône.

— C'est bien que le frère de Thésée soit ici ! Et elle ajoute aussitôt, malicieusement : Andra va être particulièrement heureuse.

— Que veux-tu dire ?

Elle ne répond pas car vous approchez justement de la salle du festin. C'est avec le vague sentiment d'avoir déjà trop parlé que vous entrez. Rendez-vous au [381](#).

262

Vous parvenez bientôt à prendre pied sur la galerie et à saisir une des torches accrochées au mur. Au même moment, le garde revient. Vous voyant, il pousse un cri et se précipite sur vous. Vous agitez la torche devant vous pour vous protéger. Rendez-vous au [336](#).

263

Vous avancez doucement lorsque, soudain, vous trébuchez malencontreusement et, pour éviter de tomber tout à fait, vous

vous appuyez contre le mur. Mais, en glissant, votre main a dérapé contre quelque chose de pointu et vous vous mettez immédiatement à saigner. Du bout des doigts, vous tâtonnez prudemment les pierres. Vous découvrez bientôt sur un rebord un fer de lance gravé de lettres minuscules que l'obscurité ne vous permet pas de déchiffrer. Peut-être s'agit-il d'une de ces maudites armes crétoises ou encore est-ce un des jeunes Athéniens qui a abandonné cette marque avant de mourir des mains du Minotaure. Prenez-vous le fer de lance (rendez-vous au [176](#)) ou le laissez-vous là (rendez-vous au [193](#))?

264

Il n'est pas dupe de votre stratagème et, vous saisissant par l'épaule, il vous adosse au mur.

— Qui es-tu ? demande-t-il brutalement.

— Je suis Athénien et fils de roi ! criez-vous en passant à l'attaque. Rendez-vous au [336](#).

265

Vous allez dans la salle souterraine et Crabia vous fait poursuivre votre entraînement. A la fin des exercices, vous êtes épuisé mais beaucoup plus aguerri qu'auparavant. Crabia semble satisfaite.

— Tu n'es pas encore du niveau de ton frère mais ce n'est pas trop mal quand même ! concède-t-elle de bonne grâce en vous donnant un petit taureau d'or en échange de celui d'argent, et en disant : « comme pour les brillants élèves ! »

Vous avez déjà atteint le haut de l'escalier quand elle se tourne vers vous en lançant : « Bonne chance, Althéos ! » Puis elle disparaît. Vous retournez dans votre chambre vous allonger un moment sur votre lit. Vous gagnez 5 points d'Endurance et 2 points d'Honneur. Rendez-vous au [213](#).

266

Vous éloignant du bruit, vous vous dirigez lentement vers la salle du trône. Vous ouvrez doucement la solide double porte mais vous n'entrez pas, vous contentant de jeter un coup d'œil à l'intérieur par l'entrebâillement. Minos est en train de parler à quatre gardes. Vous n'entendez que quelques mots mais cela vous suffit pour comprendre qu'il les envoie vous tuer. Vous n'avez d'autre solution que de fuir la Crète. Rendez-vous au [116](#).

267

Pour la première fois depuis que vous êtes en Crète, vous faites inconsciemment quelque chose de brave : vous allez vers Psyché en disant :

— Psyché, jette ça ! Tous restent silencieux.

— Psyché !

Elle se retourne soudain vers vous et s'évanouit dans vos bras. Miktros tire son glaive et s'approche, l'air déterminé.

— Eloigne-toi ! lancez-vous d'un ton sans réplique, Psyché sanglotant toujours sans retenue contre votre épaule.

Alors, comme Miktros furieux continue d'avancer, vous prenez le tesson sanglant des mains de la jeune fille et vous l'en menacez.

— Laisse-la tranquille, je te dis !

Chacun s'immobilise puis Miktros range son glaive et recule lentement.

— Tu vas mourir, Althéos, siffle-t-il entre ses dents. Un de ces jours, tu auras de la visite, souviens-t'en.

— Beaucoup m'ont déjà dit cela et..., répondez-vous impétueusement avant de vous taire en songeant que vous êtes en train de parler comme un vulgaire bravache. Soutenant

Psyché d'une main, vous la conduisez au dehors sans qu'elle proteste. Derrière vous, Lactris, sa tunique marbrée de larges traînées de sang, le visage de la blancheur cadavérique d'un masque mortuaire, commence à s'agiter sur le sol. Rendez-vous au [438](#).

268

La bénédiction de votre protecteur tombe sur vous des hauteurs de l'Olympe mais, comme vous êtes ici en Crète où des forces anciennes et maléfiques prévalent, la seule chose qu'il puisse faire est de vous transformer en un petit chat dodu. Dans les ultimes limbes de votre conscience humaine qui reflue doucement comme la mer au jasant, vous percevez vaguement encore que Thaisia vous a pris dans ses bras et vous cajole tendrement. Mais, chat vous devenez, chat vous resterez...

269

— Je prends la relève, annoncez-vous crânement au garde en pénétrant dans le temple. Tu peux aller participer aux festivités.

Si votre protecteur est Apollon ou Aphrodite ou que vous ayez encore des points d'Honneur, rendez-vous au [351](#). Sinon, rendez-vous au [13](#).

270

La chambre d'Ariane est somptueuse mais bizarrement meublée de façon hétéroclite comme si le décorateur n'avait pas eu la volonté, le courage ou, plus simplement, la possibilité de mener son projet à terme. Ariane, paresseusement étendue sur un large coussin, languide, se ronge les ongles en tirant mollement l'aiguille. Lorsque vous entrez, elle interroge Lembra du regard avec un air d'espoir.

Althéos, annonce l'Amazone, fils d'Egée et ambassadeur d'Athènes. Ariane hoche la tête énergiquement.



270 Ariane interroge Lembra du regard avec un air d'espoir.

— Oui, je me souviens. Il était à la fête de la nuit dernière.

Les yeux fixés sur vous, elle se caresse les lèvres d'une mèche de cheveux.

— Attends dehors, Lembra.

Non, princesse. Après Eliduros, ma tête ne vaudra plus très cher.

Ne sois pas idiote, Lembra ! Je ne toucherai pas ce jeune homme. Sors !

Un regard sur la princesse suffit pour se rendre compte que Minos est son père. Elle en a hérité le caractère tranchant et inflexible, une autorité que même la fière Amazone semble accepter. Lembra sort. Rendez-vous au [513](#).

271

Vous avez marché toute la journée sous le soleil et la poussière de la route s'est collée en larges plaques sur votre tunique. Sitôt arrivés au palais, les quatorze Athéniens sont jetés en prison et on vous conduit immédiatement à la cour malgré votre fatigue et votre saleté. Vous devinez instinctivement que le grand homme qui se tient debout à l'autre extrémité de la pièce ne peut être que Minos. Vous jetez rapidement un regard sur l'assistance pendant qu'il s'approche de vous.

— Les prisonniers d'Athènes sont arrivés, Majesté, annonce le capitaine des gardes.

— Bien, bien Polycrates, gronde Minos. Celui-là en est un, n'est-ce pas ? ajoute-t-il en vous désignant du doigt.

— Non, Sire..., commence le capitaine, mais Minos l'interrompt aussitôt.

— Qu'il soit alors notre hôte. Même ici nous devons observer les règles de la courtoisie. Tu exagères un peu trop parfois, Polycrates.

Le capitaine hausse les épaules et Minos, aimable, vous serre la main d'une poigne à vous briser les os.

— Je suis Minos.

— Moi je m'appelle Althéos l'Intrépide, le fils d'Egée.

— Intrépide, hein ?... Bienvenu ici !

Si vous les avez, lui présentez-vous les lettres maintenant (rendez-vous au [8](#)) ou attendez-vous (rendez-vous au [433](#))?

272

Ariane poursuit :

— Je hais la Crète. Je veux aller sur le continent et je veux que tu m'emmènes.

— Très bien.

— Lorsque tu sortiras du labyrinthe, va au port. J'ai un bateau qui m'y attend.

— Mon navire est ancré au large. Une fois que nous serons à bord, nous serons sauvés... et nous voguerons directement vers Athènes.

— Entendu ! dit-elle en rentrant dans l'ombre. Althéos ?

— Mmmm ?

— Mon frère est dans le labyrinthe. Sois... sois prudent ! ajoute-t-elle avant de disparaître.

Ses dernières paroles vous laissant songeur, vous vous endormez.
Rendez-vous au [195](#).

273

Le géant Héraklès s'enfonce prudemment dans les profondeurs du monde souterrain, quelque peu anxieux avant d'accomplir le douzième et dernier de ses Travaux. Là, il s'empare à mains nues de Cerbère, le monstrueux chien tricéphale, gardien des Enfers, et le ramène à la surface de la terre malgré ses aboiements furieux et les violents coups de crocs qu'il lui donne. Vous pouvez aller vers le nord (rendez-vous au [430](#)), vers l'est (rendez-vous au [20](#)), vers le sud (rendez-vous au [122](#)), ou vers l'ouest (rendez-vous au [306](#)).

274

Adossé contre un mur, vous vous reposez le temps que la poussière se dissipe. Le labyrinthe, qui était presque complètement plongé dans l'obscurité avant le tremblement de terre, est maintenant traversé de rayons de lumière qui passent par les nombreuses fissures de la voûte. Vous comprenez alors que la quasi totalité de l'ouvrage a été détruit, créant du même coup de nouveaux passages là où il n'y avait auparavant que des rochers, des monceaux de gravats presque infranchissables encombrant désormais les anciennes galeries. Plus grave, votre fil est bloqué sous un éboulement de pierres et de moellons du mur en ruines. Poursuivez-vous malgré tout votre marche dans l'obscurité (rendez-vous au [494](#)) ou essayez-vous de dégager le fil (rendez-vous au [516](#)) ?



275

J'ai à faire avec Minos ! répondez-vous d'un ton cassant.

Alors, comme si elle sentait votre besoin de silence, elle ne dit plus un mot et se contente de vous aider à revêtir une tunique bleue avant de vous reconduire à la salle du trône. Vous prenez le temps de repérer la situation de votre chambre et vous la suivez. Rendez-vous au [381](#).

276

Vous reprenez un instant confiance car vous sentez brusquement des effluves parfumées, comme des odeurs de rose, qui semblent s'infiltrer dans le dédale par quelque fissure. Mais, en y réfléchissant, vous pensez qu'il doit plutôt s'agir d'émanation des encens qu'utilisent les Crétois pour effacer les puanteurs de leur ville. Quoi qu'il en soit, il vous est plus agréable de respirer ces odeurs que les miasmes fétides qui ont régné jusqu'à présent. Vous pouvez aller vers l'ouest (rendez-vous au [220](#)), vers le nord (rendez-vous au [475](#)), vers l'est (rendez-vous au [69](#)), ou vers le sud (rendez-vous au [128](#)).

277

Vous vous asseyez en attendant, l'estomac noué par l'anxiété qui vous gagne progressivement, comme la pourriture ronge lentement les racines d'un arbre et le fait finalement s'abattre brusquement. Deux gardes viennent enfin vous chercher pour vous conduire au temple et vous avez juste le temps de dissimuler sous votre tunique une arme, une pièce d'armure ou encore quelques objets que vous jugez nécessaires. Prenez soin d'indiquer entre parenthèses dans votre **Feuille d'Aventure** les armes et les pièces d'armure que vous laissez pour pouvoir les récupérer un peu plus tard. Rendez-vous au [174](#).

278

Le sentier, couvert d'une sorte de poussière brune, est bordé d'un côté par un mur à pic dont les premières ouvertures sont à près de dix pieds du sol et, de l'autre, par un toit fortement incliné dont un des pans donne sur un fossé de deux pieds de large qui longe la prison. Derrière vous une trappe conduit dans la galerie. Vous pouvez avancer sur le chemin (rendez-vous au [405](#)), descendre par la trappe (rendez-vous au [187](#)) ou grimper vers la fenêtre (rendez-vous au [27](#)).

279

Héraklès, le héros aux bras d'airain, est représenté en train de combattre l'aigle car les douleurs endurées ont finalement eu raison de la fierté de Prométhée qui a demandé son pardon aux dieux. Ainsi est-ce un homme qui délivre le dieu ! Cependant, celui-ci ne sera véritablement libre que si un autre dieu prend sa place. Mais des siècles vont s'inscrire aux portes du temps avant que n'arrive ce jour ! Vous pouvez aller vers le nord (rendez-vous au [366](#)) ou vers le sud (rendez-vous au [165](#)).

280

Vous remerciez Opris et, ressortant rapidement du palais, vous vous dirigez vers le port. En chemin, vous croisez des inconnus mais nulle part vous n'apercevez Ariane. Alors vous courez partout, d'abord le long des quais puis dans les ruelles étroites qui séparent les tavernes des entrepôts. En vain ! La ville bourdonne d'activité, grouille de monde, et la retrouver dans une telle cohue n'est pas chose facile. Près de désespérer, vous remarquez soudain une silhouette familière au milieu de la foule et vous vous précipitez pour la rattraper. Parvenu à sa hauteur, vous lui posez la main sur l'épaule et elle se tourne alors brusquement vers vous.

Althéos, tu es encore vivant ! dit-elle, apparemment heureuse de vous revoir. Et, dans son regard ému, vous lisez le soulagement que toutes vos pensées de meurtre se soient dissipées de votre

esprit comme s'éloignent à l'aube cauchemars et rêves nocturnes. Elle vous saisit alors la main, la serre brièvement, puis vous emmène plus loin. Rendez-vous au [199](#).

281

Comme les feuilles tombées des arbres pourrissent et se décomposent lentement sur le sol, les milliers de cadavres des soldats gisent pêle-mêle sur le champ de bataille. Les rescapés de l'armée athénienne, tremblant de peur, concluent alors un traité avec le cruel Minos qui les oblige à envoyer chaque année en Crète un tribut de sept jeunes gens et sept jeunes filles. Votre cœur se serre douloureusement. Au centre de la scène a été gravé un O rouge. Vous pouvez aller vers le nord (rendez-vous au [90](#)), vers l'est (rendez-vous au [128](#)), vers le sud (rendez-vous au [300](#)), ou vers l'ouest (rendez-vous au [418](#)).

282

La cellule fait à peu près 4 pieds carrés, vous permettant tout juste de vous allonger en chien de fusil. La lourde porte est verrouillée de l'extérieur et rien ne semble pouvoir la faire bouger. Juste au-dessus de la porte, une galerie permet de surveiller l'intérieur des cellules. A partir de là, les murs, de gros blocs de pierres rugueuses minutieusement jointoyés, se resserrent progressivement en forme de cheminée étroite. Vous ne découvrez aucune aspérité qui vous permettrait de les escalader et la galerie est trop haute pour penser l'atteindre en sautant ou même en vous aidant des mains. De plus, un garde fait une ronde régulière toutes les minutes. Vous allez sans doute devoir passer au moins votre première nuit crétoise en prison. Vous pouvez prier votre protecteur pour qu'il vous aide (rendez-vous au [33](#)) ou attendre la suite des événements (rendez-vous au [244](#)).

283

Sans faire un seul geste, vous regardez Lactris en souriant et votre attitude le trouble plus qu'aucune autre chose. C'est alors que derrière vous vous entendez un bruit de verre brisé. Tout le monde se retourne vers Psyché. Rendez-vous au [247](#).

284

— Idiot, tu aurais pu quitter tranquillement la Crète... Maintenant, tu es condamné à rester dans l'île... Mais, rassure-toi, je ne te tuerai point ! ajoute-t-il, plus pour lui-même que pour vous. Emmenez-le dans la chambre haute !

Vous regardez fixement le roi lorsque les gardes s'avancent et vous ligotent étroitement les mains avant de vous escorter à travers le palais. Vous arrivez enfin sous les toits et, claquant violemment la porte sur vous, les gardes vous enferment dans une petite pièce sombre où une étroite ouverture dispense un peu de clarté. Vous vous asseyez par terre, silencieux et abattu, la tête posée sur vos bras croisés. Rendez-vous au [64](#).

285

11 fait une chaleur implacable et vous êtes ébloui par les rayons du soleil brûlant. Avec soulagement, vous apercevez une oliveraie un peu plus loin. Rendez-vous au [211](#).

286

Vous êtes conduit en prison. Rendez-vous au [244](#).

287

- Moi et Psyché ? Que veux-tu dire ? vous défendez-vous maladroitement.

Tu sais très bien ce que je veux dire, dit Miktros. Psyché est à moi. Laisse-la tranquille !

Le dialogue tourne insensiblement à la tragédie et vous avez le vague et désagréable sentiment que vous n'en jouerez pas le dernier acte. Heureusement, entendant des bruits de pas dans le couloir, Miktros et Kremton vous abandonnent aussitôt, non sans vous menacer. Comme l'intrus vous est inconnu, vous vous dirigez vers la chambre de Lactris. Rendez-vous au [41](#).

288

Vous apercevez par terre une lyre brisée, en or, apparemment très ancienne, dont les cordes sont rongées d'humidité. Vous distinguez alors sous la poussière une mosaïque représentant Apollon, dieu de la musique, en train de jouer du même instrument, mais somptueux et éclatant celui-là. Vous pouvez prendre la lyre (rendez-vous au [162](#)), la laisser et poursuivre vers le nord (rendez-vous au [470](#)), vers le sud (rendez-vous au [136](#)), vers l'est (rendez-vous au [411](#)) ou vers l'ouest (rendez-vous au [186](#)).

289

Vous expliquez calmement à Polycrates que Minos a accepté d'abdiquer en votre faveur pour lui avoir sauvé la vie dans le labyrinthe. Le capitaine des gardes vous regarde, se tourne vers Minos, puis vers vous, son expression surprise traduisant ses sentiments. Tentez-vous de fuir (rendez-vous au [164](#)) ou combattez-vous (rendez-vous au [34](#)) ?

290

— Je ne saisis pas ! dites-vous.

— Je pense au contraire que tu comprends très bien ! J'ai créé la Crète à partir de rien, et ce malgré les efforts des dieux et de ma femme Pasiphaé pour contrarier mes projets. Et aujourd'hui, tout cela risque d'être détruit par mon imbécile de buveur de fils. Cela ne sera pas !

— Mais, il doit hériter du trône.

— J'aimais trois de mes fils. Ils sont morts. Par accident... Et le quatrième... Mais c'est moi le roi : je peux désigner le successeur de mon choix !

Vous comprenez parfaitement. Allez-vous suivre le plan de Minos (rendez-vous au [93](#)) ou refusez-vous d'y prendre part (rendez-vous au [424](#)) ?

291

Un nuage de fumée s'élève devant vous, aussi dense qu'un essaim d'abeilles dérangées par un voyageur imprudent. La chaleur augmente jusqu'à devenir presque insupportable. Ce doit être l'accès des forges d'Héphaïstos, songez-vous immédiatement. Un peu plus loin s'ouvre un puits d'où jaillissent de la vapeur brûlante et de grandes flammes. En le longeant, il vous semble y avoir suffisamment de place pour passer. Franchissez-vous cet obstacle (rendez-vous au [154](#)) ou faites-vous demi-tour pour trouver une voie plus facile (rendez-vous au [183](#)) ?

292

Prenant l'objet, vous poussez aussitôt un hoquet de surprise car il s'agit de l'anneau de Minos, reconnaissable aux haches à double tranchant et au M gravé. Minos ne vous a heureusement pas vu. Vous retournez en rampant jusqu'à votre cachette avec votre trouvaille. Rendez-vous au [474](#).

293

Au matin, vous recevez un nouveau morceau de pain, et Polycrates, capitaine des gardes, vous apporte lui-même un peu plus tard un peu de nourriture et d'eau. Souriant méchamment, il reste debout devant vous le temps que vous finissiez de manger puis vous fait sortir de cellule et vous escorte le long du couloir. Vous grimpez une volée de marches et débouchez dans une nouvelle galerie d'où vous surplombes les cellules des sept jeunes gens et des sept jeunes filles. Vous vous arrêtez un instant, ému.

— Tu ne les reverras plus, Althéos, annonce Polycrates, une fureur vengeresse dans la voix.

— Pourquoi tant te réjouir ?

— Je suis capitaine des gardes et j'obéis aux ordres de Minos.

— Non, ce n'est pas ce que je veux dire. Pourquoi s'en prendre à moi ? Pourquoi es-tu si content ? Polycrates vous regarde fixement.

— Les soldats de ton père ont tué mes enfants, Athénien. C'est à mon tour, maintenant !

— Mais je ne suis pas responsable de leur mort... Et d'ailleurs, je suis de Trézène.

— Tout le monde sait que les habitants de Trézène sont les plus grands menteurs du monde. Pourquoi devrais-je te croire ? Allez, viens, c'est l'heure.

Sa rhétorique ne saurait satisfaire un philosophe et son injustice vous met hors de vous. A l'étage en dessous, les jeunes Athéniens commencent à chanter dans leurs cellules. Rendez-vous au [228](#).



294

— Oh, ainsi tu chercherais à enlever Ariane, misérable chien ? Mais, cette fois tu n'as pas choisi la bonne victime ! Moi, Lembra l'Amazone, je vais te tuer !

Rendez-vous au [392](#).

295

Le surnom de Thaisia est-il :

L'Aigle ?	Rendez-vous au 134
Le Martin-Pêcheur ?	Rendez-vous au 307
La Pie ?	Rendez-vous au 391
L'Hirondelle ?	Rendez-vous au 437
Le Cygne ?	Rendez-vous au 508

296

Vous reprenez doucement vos esprits et vous comprenez aussitôt que l'encens brûlé a égaré vos sens et causé votre erreur. Vous alliez prendre le mauvais passage et vous perdre. Vous pouvez aller vers le nord (rendez-vous au [220](#)), vers l'est (rendez-vous au [475](#)), vers le sud (rendez-vous au [69](#)) ou vers l'ouest (rendez-vous au [128](#)).

297

— En chemin, j'ai croisé Dipthis, expliquez-vous à Thaisia.

— Ah, et que t'a-t-il dit ?

— Je ne sais pas... Je l'ai évité pour arriver plus vite auprès de toi ! répondez-vous, avec un regard plein de sous-entendus.

— C'est idiot ! S'il voulait te parler, cela devait être pour une raison importante. De plus, il est très susceptible. Je n'ai rien de spécial à faire ; je peux attendre.

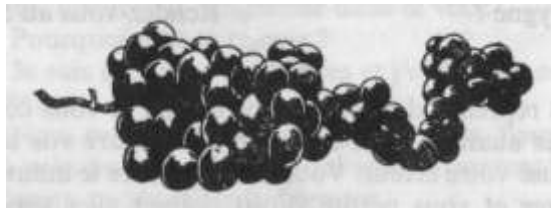
— Pourquoi t'intéresses-tu tant à Dipthis ? lui demandez-vous, un peu vexé.

— Je crois qu'on le traite plutôt mal, ici. Ce n'était pas très gentil non plus de ta part. Enfin, puisque tu désirais tant me voir...

Dès ce moment, vous passez le temps d'une façon fort plaisante avec elle. Rendez-vous au [180](#).

298

Deux hommes entrent et restent là pendant quelques instants, exposés à tous les regards, comme pour juger de l'effet que leur arrivée tumultueuse a créé, semblant jubiler intérieurement. Lorsqu'ils s'approchent du trône, il est clair qu'ils sont tous deux complètement ivres. Rendez-vous au [518](#).



299

Vous avancez rapidement en suivant le fil que vous rembobinez à mesure. Grossissant progressivement, la pelote de laine retrouve presque ses dimensions initiales sans que, pourtant, vous aperceviez la sortie. La présence du fil vous donne confiance bien qu'il semble falloir une éternité avant que la pelote ne soit entièrement reconstituée. Alors, vous vous mettez à marcher plus vite encore, l'enroulant furieusement, finalement si absorbé par votre tâche que, sans l'avoir vu, vous heurtez violemment quelqu'un qui, debout sur le fil, vous bloque le passage. Un instant surpris, vous constatez en tâtonnant qu'il s'agit d'une femme, toute vêtue de bleu. Vous la reconnaissez soudain. Rendez-vous au [356](#).

300

Les fresques de cette salle montrent le Minotaure lui-même en train d'assassiner ses victimes de mortels coups de cornes. L'animal est effectivement terrifiant et vous faiblissez un peu à la perspective de le combattre. Vous le devez pourtant, à la fois pour sauver votre vie mais aussi pour l'honneur d'Athènes. Juste au-dessus de sa tête est peint un S jaune. Vous pouvez aller vers l'est (rendez-vous au [319](#)), vers le nord (rendez-vous au [281](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [77](#)), ou vers le sud (rendez-vous au [132](#)).

301

Vous retournez dans la salle du trône où on est justement en train d'enlever le corps de Lactris.

— Polycrates... tu ne vas rien faire contre Psyché, n'est-ce pas ? demandez-vous.

Il vous regarde avec un éclair vif dans l'œil.

— Eh bien, de la manière que tu sembles le penser, non ! Après tout, elle n'a fait que tuer un traître connu du roi Minos. S'il n'y avait que cela, je serais fier d'elle. Puis, remarquant aussitôt que vous soupirez de soulagement : Oh, cela semble te convenir, dirait-on ? Eh bien, ce sera ainsi si tu consens à faire un petit quelque chose pour moi... Disons, à me rendre un service, donnant-donnant, Althéos ! Sinon, rien !

— Que veux-tu ? demandez-vous alors, en essayant de deviner sa proposition.

Mais toutes vos suppositions se révèlent fausses car il ajoute aussitôt :

— Tue Kremton ! Rendez-vous au [376](#).

302

Vous attendez que le garde repasse de la gauche vers la droite dans la galerie, et qu'il soit suffisamment éloigné puis vous vous placez le dos et les mains au mur, vos pieds arc-boutés de l'autre côté et vous commencez à vous élever entre les parois de votre cellule. Votre progression est rendue extrêmement pénible et lente car les deux murs sont relativement éloignés l'un de l'autre mais vous parvenez quand même à atteindre le niveau de la galerie avant que le garde ne soit revenu. Vous n'avez pu prendre avec vous que les lettres — si vous les possédez — mais rien d'autre. Continuez-vous votre ascension dans le conduit (rendez-vous au [196](#)) ou, prenant pied sur la galerie, allez-vous vers la gauche (rendez-vous au [24](#)), ou vers la droite (rendez-vous au [262](#)) ?

303

Vous frappez à la porte d'Opris mais c'est Lactris qui ouvre en grommelant, peu amène.

— Tu veux quelque chose, Althéos ?

Opris, survenant alors, le repousse et vous prie aimablement d'entrer.

— ***Oriste, peraste.*** Entre !

Les appartements d'Opris sont spacieux mais sales. Lactris est revenu s'accroupir dans un coin et triture un bloc d'argile entre ses doigts tandis que Psyché, allongée sur le lit, sourit aux anges. Opris prend un gobelet et y verse un peu de ce vin crétois épicé. Vous buvez avec délectation.

— Mmmm... il est bon, dites-vous en vous frappant le front en signe d'agrément.

— Ne bouge plus ! dit soudain Lactris.

Vous vous immobilisez, sans savoir vraiment ce qu'il veut.

— Très bien ! lance-t-il après quelques instants. Vous le regardez d'un air surpris en remarquant qu'il a fait de votre attitude une grossière caricature en argile.

— J'en coulerai un bronze que j'appellerai « L'Argien surpris », s'exclame-t-il encore.

Psyché rit bêtement, Opris hausse les épaules et vous buvez lentement le vin en vous demandant si vous n'avez pas affaire à un fou. Vous restez ainsi assis près d'une heure à boire et à discuter. Opris vous avoue son amour pour l'une des prêtresses, et Lactris philosophe sur la vie et l'amour. — Tu peux être l'ami d'un homme, dit-il, mais ce n'est pas possible avec une femme, elles ne sont bonnes qu'à...

Il s'interrompt brusquement car vous entendez s'approcher quelqu'un. Si Dionysos vous est Favorable, rendez-vous au [129](#), sinon rendez-vous au [429](#).

304

Les gardes s'emparent de vous, vous emmènent près de la machine, face à Minos, et vous forcent à pénétrer à l'intérieur sans que vous puissiez leur résister. Heureusement, vous vous évanouissez avant que la machine ne se mette en marche.

305

L'air se charge à nouveau de poussière et vous commencez à ressentir une douleur sourde à la base de la nuque. Vous continuez pourtant à marcher malgré votre mal de tête qui augmente progressivement jusqu'à avoir l'impression qu'elle va éclater. Vous vous asseyez et la douleur s'apaise quelques instants après. Lorsque vous repartez, vous pénétrez dans une partie plus sombre du labyrinthe où vous vous perdez. Rendez-vous au [488](#).



306 Vous apercevez un squelette encore revêtu
de sa cuirasse.

306

Vos jambes se font lourdes comme celles d'un homme qui presque arrivé au sommet d'une haute montagne s'arrête un instant pour observer la vallée ; il doit pourtant continuer son ascension. Vous, en revanche, n'êtes pas en plein air mais bien dans l'obscurité oppressante du labyrinthe ! Vous parvenez enfin dans une petite pièce ronde, bizarrement très claire. D'un coup d'œil, vous apercevez un squelette allongé, encore revêtu de sa cuirasse, dont le plastron a été fendu. Peur panique et peine mélangées s'emparent de vous lorsque vous réalisez qu'il s'agit du cadavre de votre frère Thésée, ce grand héros devant qui sont tombés tant d'ennemis. Un peu plus loin près du mur, comme ces restes qu'on laisse à table pour les chiens, vous découvrez son glaive, celui reçu d'Héra, le glaive de la déesse. Au bord des larmes, vous sentez votre résolution faiblir. Ramassez-vous le glaive pour venger la mort de votre frère (rendez-vous au [389](#)) ou bien, faisant confiance à votre propre habileté, remettez-vous les rites funéraires à plus tard, que vous vainquiez le Minotaure avec vos propres armes ou que vous périissiez (rendez-vous au [394](#)) ?

307

Rendez-vous au [341](#).

308

— Non, Minos ! Rends-toi ou meurs ! J'ai réussi à trouver le Minotaure, je trouverai aussi facilement comment sortir de ce labyrinthe !

— Le roi de Crète ne se rend pas ! répond-il fièrement.

— Soit ! Alors bats-toi, Minos !

Vous reprenez le combat mais Minos, blessé, ne peut que parer vos coups et se fatigue rapidement. Profitant de sa faiblesse, vous lui portez brusquement le coup de grâce et il s'écroule à vos

pieds, mort. En vous penchant pour prendre son glaive, vous remarquez à son doigt l'anneau gravé de la hache à double tranchant et du M, et vous le glissez dans la poche de votre tunique. Après un dernier regard au cadavre, vous retournez dans l'obscur dédale. Vous gagnez 6 points d'Honneur pour avoir vaincu Minos et vous vous rendez au [488](#).

309

S'il vous faut vraiment que l'on vous précise les choses, sachez que Polycrates ne vous croit absolument pas. Nous vous conseillons plutôt de fuir. Vous êtes pénalisé de 2 points de Honte et vous retournez au [289](#).

310

La masse énorme du troupeau submergé par les eaux occupe toute la surface du mur peint. En effet, pour accomplir le cinquième de ses Travaux, Héraklès a détourné le cours de l'Alphée et du Pénée, les deux fleuves d'Elide, vers les écuries d'Augias. Pendant que les fumiers accumulés pendant trente ans se déversent dans le pays, dans un coin Héraklès lève les bras en signe de triomphe. Vous pouvez aller vers le nord (rendez-vous au [343](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [475](#)) ou vers le sud (rendez-vous au [470](#)).

311

Vous arrivez tous deux en retard au petit déjeuner et vous vous asseyez discrètement dans le fond de la salle. Vous ne mangez que des olives et du raisin sans toucher aux céréales. Chez vous, à Trézène, ce genre d'aliment est réservé aux chevaux, pas aux hommes.

— J'ai une annonce à faire, dit soudain Pangryon le Grand-Prêtre, en interrompant brusquement les conversations. Pendant le festival, les éphores seront Opris et Noa !

Puis il sort. Après avoir mangé sa ration, Thaisia se lève également et vous l'imites aussitôt. Rendez-vous au 11.

312

— Je ne suis pas serviteur mais fils de roi, clam vous.

Il réfléchit un instant, apparemment troublé, puis dit :

— Non, je suis le fils du roi !

Alors, d'un geste brusque, il vous pousse violemment. Déséquilibré, vous chanceliez contre la table et il en profite pour vous frapper durement à l'estomac. Plié en deux de douleur, le souffle coupé, vous avez malgré tout la présence d'esprit de vous jeter de côté avant qu'il ne récidive, et vous lui saisissez la jambe. Il tombe brutalement et sa tête heurte le sol en rendant un son creux. Sans que vous ayez le temps de poursuivre votre avantage, les gardes vous immobilisent tandis que votre adversaire, encore hébété, s'éloigne avec ses amis. Minos ordonne de vous relâcher et vous prie de rejoindre le festin en disant :

— S'il n'est pas normal de la part d'un hôte de se battre avec mon fils, Kremton n'en méritait cependant pas moins !

Rendez-vous au [160](#).

313

Il n'est pas si simple de percer les secrets du labyrinthe. Les motifs compliqués de vos tapisseries de Trézène ne sont rien comparés à l'enchevêtrement des galeries et des passages du royaume du Minotaure. Soyez prudent et courageux, Althéos, car sinon vous risquez de périr comme un de ces gueux, inconnu et méprisé. Rendez-vous au [501](#).

314

Vous courez à sa poursuite et vous apercevez bientôt sa silhouette un peu plus loin devant vous. Soupirant de soulagement, vous marchez alors plus doucement pour que Minos ne vous entende pas. Lorsqu'il s'arrête, s'adossant parfois au mur pour reprendre son souffle, vous vous arrêtez également en prenant soin de vous dissimuler dans l'ombre. Quelque temps plus tard, les murs du labyrinthe s'élargissent et la lumière du jour pénètre à flots dans la galerie par une large ouverture dans le plafond. Minos appelle un garde. Rendez-vous au [74](#).

315

Pendant quelques minutes, vous donnez de grands coups de poings dans le vide puis vous vous asseyez, soucieux. Un instant plus tard, vous entendez du bruit, et Opris entre, très agité.

— Que se passe-t-il donc ?

— Ce qu'il y a ? Viens, suis-moi !

Vous courez à sa suite dans le couloir pendant qu'il vous explique d'une voix hachée :

— Il s'agit de Psyché. Elle est devenue folle furieuse... Elle a tailladé le visage de Lactris avec un gobelet cassé.

— Par tous les dieux ! C'est grave ?

— Mmmm ! Ils ont sorti Dipthis de prison pour qu'il voit ce qu'il peut faire, et cette fille, l'Amazone, connaîtrait des herbes ou je ne sais trop quoi...

— Attends... Dipthis ? En prison ? Opris soupire.

— Oui ! Polycrates l'a arrêté la nuit dernière, ainsi que Crabia et d'autres. J'ai vaguement compris qu'il était question d'un complot ou d'une révolte... Je ne sais pas trop.

— Comment va Lactris ?

— Il a probablement perdu la main droite et il restera défiguré pour toujours.

Vous entrez dans la chambre d'Opris. Psyché est étendue sur le lit, Noa à son chevet. Elle lève les yeux.

— Althéos, dit-elle, tu dois aller voir Polycrates et le persuader de la laisser partir. Vas-y, tu es le... plus charmeur de nous tous. Je t'en prie, fais-le ! Acceptez-vous (rendez-vous au [206](#)) ou non (rendez-vous au [382](#))?

316

La fresque montre une jeune Nubienne assise de face ; une des bretelles de sa tunique grise, ayant glissé, découvre son épaule nue. Vous pouvez aller vers la gauche (rendez-vous au [456](#)) ou vers la droite (rendez-vous au [178](#)).

317

Sur la table, vous apercevez un bout de parchemin.

— Qu'est ceci ? demandez-vous car vous ne parvenez pas à déchiffrer le crétois.

— Laisse ça ! ordonne Thaisia.

Vous jetez un rapide coup d'œil sur le papier. La signature est grecque et représente un M majuscule orné d'une hache. Vous reposez le parchemin tout en vous posant des questions. M comme Miktros ? Vous décidez d'interroger Thaisia.

— Pourquoi reçois-tu des lettres de Mik... de Minos? Vous reprenez-vous immédiatement au moment de comprendre.

— Oh, il s'agit seulement de problèmes de cour à propos d'Ariane et de ses servantes.

Ce qu'elle dit semble plausible mais vous percevez dans sa voix une petite nuance de mensonge, comme une hésitation, que vous n'auriez su déceler quelques heures auparavant. - Ce n'est pas vrai, n'est-ce pas ? Thaisia maintient ce qu'elle a dit mais vous lisez dans ses yeux que vous ne vous trompez pas.

Alors qu'est-ce que c'est ? Cela me concerne, moi ? Rendez-vous au [416](#).

318

Vous avez la désagréable impression de tourner en rond dans le labyrinthe depuis des jours entiers et cela commence à vous déprimer. Il vous arrive, et de plus en plus souvent, de croire entendre des voix mais, dès que vous tentez de les retrouver, vous vous heurtez à des blocs de rochers écroulés sur votre route. Et maintenant, voilà que le sol se met à trembler ! Vous vous mettez à courir de crainte d'être enseveli sous les énormes moellons et, une fois de plus, vous devez vous arrêter. Vous allongez-vous un instant pour vous reposer (rendez-vous au [538](#)) ou marchez-vous plus lentement (rendez-vous au [131](#))?

319

Le sol est constellé de ce qui semble être des gouttes de sang dont les taches pourpres et brunes brillent étrangement dans l'obscurité. Sur le mur, les fresques sont abîmées comme si on les avait grattées hâtivement mais vous pouvez malgré tout deviner qu'elles représentaient un sacrifice humain. Vous pouvez aller vers l'ouest (rendez-vous au [300](#)), vers le nord (rendez-vous au [128](#)), ou vers l'est (rendez-vous au [249](#)).

320

Tout à coup, l'un des danseurs qui vous fait face projette son pied en avant et la fine lame qui dépasse à peine de sa sandale vient vous entailler l'estomac, juste au-dessus de la ceinture. La célébration s'interrompt et l'homme profite de la confusion pour s'échapper de la salle sans qu'aucun garde ait le temps de

l'arrêter. Examinant la blessure, une mince ligne rouge d'où perle doucement le sang, vous ressentez soudain de sourdes palpitations dans les oreilles tandis que tout se met à tourner.

— Du poison ! crie quelqu'un lorsque vous tombez lourdement par terre.

Si vous pouvez prier Zeus, rendez-vous au [140](#).

321

Vous faites demi-tour, environné de dizaines de flèches qui se brisent sur le mur ou se plantent sur le chemin, et vous sautez par la trappe. Rendez-vous au [187](#).

322

— Non, Minos, répondez-vous, ce n'est pas suffisant. Je dois être roi.

Minos baisse la tête, réfléchit profondément, ôte lentement de son doigt l'anneau royal, symbole de sa charge, sur lequel sont gravés la hache à double tranchant et le M, et, sans lever les yeux, vous le présente enfin. Vous vous en emparez vivement puis vous le glissez au troisième doigt de votre main gauche. Mais, comme il est beaucoup trop grand et que vous risquez de le perdre, vous le placez à regret dans la poche de votre tunique avant de rattraper Minos, déjà reparti dans le labyrinthe. Il avance lentement, les mains tendues devant lui, et vous mettez un certain temps avant de retrouver la lumière du jour. Minos vous regarde alors, un sourire ironique aux lèvres. Rendez-vous au [440](#).

323

Si vous avez lu le premier livre, vous vous souvenez sans doute que les vins grecs ne sont pas particulièrement fameux à cette époque. Si les vins crétois n'ont rien à leur envier, au moins en avez-vous autant que vous voulez... de même que 1 point de Honte. Retournez au [303](#).

324

La carcasse déchiquetée d'un homme, eût-il survécu à la machine de Dédale, n'intéresse absolument pas Zeus.

325

— Je ne suis pas une servante ! crie-t-elle, hors d'elle. Celui qui insulte les Amazones va bientôt regretter le jour de sa naissance !

Rendez-vous au [392](#).

326

Très en colère, vous vous rendez dans la chambre de Thaisia. A votre entrée brutale, elle se détourne de la fenêtre et vous fait face. Vous apercevez aussitôt le bracelet en or qui orne son poignet.

— Pourquoi me regardes-tu comme ça ? demande-t-elle après quelques instants.

— Montre-moi ce bracelet !

— Voilà ! dit-elle.

Le soupesant, vous l'examinez attentivement.

— C'est une hache à double tranchant !

— Oui, et alors ?

— L'emblème de Minos !

— Effectivement, quoi d'étonnant ? demande-t-elle. Presque tout, à Knossos, porte ce symbole.

— Mais comment l'as-tu eu ?

— Je n'ai pas à...

— Qui ? Minos ? Rendez-vous au 416.

327

Les clients de l'auberge vous immobilisent les bras et vous jettent dehors. Rendez-vous au [507](#).

328

Le bruit semble avoir augmenté. Vous continuez de descendre, d'abord lentement puis plus rapidement, et vous arrivez enfin au bord d'une rivière souterraine dont les eaux torrentueuses se fracassent sur les rochers. Près de l'endroit où elle disparaît dans les profondeurs s'est déposé un nombre impressionnant de squelettes et d'os humains — preuve indubitable de l'horrible holocauste que le roi-taureau fait subir au peuple d'Athènes. Cherchez-vous une issue secrète (rendez-vous au [245](#)) ou rebroussez-vous chemin (rendez-vous au [144](#)) ?

329

Vous vous rendez alors tous quatre sur le port. Ce n'est pas celui où vous avez abordé la veille mais une autre petite cité maritime dont les rues grouillent de marins, de marchands et d'esclaves. Au lieu d'entrer dans la ville, Opris se dirige vers un hangar à bateaux sur les quais de l'avant-port. — Elle est ici ! dit-il, ouvrant les portes et montrant un caïque rangé à l'intérieur du hangar. Venez à bord.

Thaisia et Noa montent doucement sur le bateau. Les suivez-vous (rendez-vous au [87](#)) ou allez-vous faire un tour en ville (rendez-vous au [388](#)) ?

330

Pendant que vous réfléchissiez, tout le monde s'est déjà levé. Vous êtes pénalisé d'1 point de Honte. Vous vous mettez rapidement debout mais Kremton a déjà remarqué votre méprise.

— Qui a invité ce rustre à notre table ? Il devrait être avec les animaux et les esclaves à manger sa pâtée dans l'auge commune.

Il s'arrête pour reprendre son souffle et lancer un nouveau torrent d'insultes mais avant qu'il n'en ait le temps, vous avez saisi un énorme melon d'eau que vous lui jetez. Vous le ratez et le fruit explose contre le mur en éclaboussant tout le monde de pulpe rose. Kremton en reste sidéré et son père Minos intervient alors.

— Vous êtes allé trop loin ! Vous vous battrez à un moment plus opportun... Pourquoi pas demain, lors du rituel pankration des fêtes de Déméter ? Jusque-là, restez éloignés l'un de l'autre !

Puis, impérial, il sort de la salle tandis que vous retournez dans votre chambre. Rendez-vous au [500](#).

331

Dans cette fresque vous reconnaissez Zeus, père des dieux, qui, ayant saisi Prométhée, ordonne qu'on l'enchaîne à un rocher de l'obscur et lointain Scythie. Malgré cela, Prométhée — celui qui a offert à l'humanité la connaissance, le feu, l'écriture et l'utilisation du métal — continue de défier le maître de l'Olympe pendant qu'on l'emmène dans les contrées sauvages et mystérieuses de Tartarie, et lui prédit que son propre fils le détrônera un jour. Vous pouvez maintenant aller vers le nord (rendez-vous au [63](#)) ou vers l'est (rendez-vous au [165](#)).

332

Vous tentez maladroitement de consoler Psyché, lui disant que vous n'avez jamais beaucoup apprécié Lactris et que vous avez été surpris qu'elle lui trouve quelque chose d'intéressant. Cela ne sert à rien ! Elle serre plus fermement son gobelet puis le brise sur le bord de la table en murmurant de manière presque inaudible : « Je le tuerai ! » Rendez-vous au [247](#).

333

— Comment connais-tu mon nom ?

— Je suis l'Amazone Lembra, garde de confiance de la princesse Ariane. Que veux-tu d'elle ? Ou est-ce pour moi que tu viens ?

— J'espérais parler à la princesse, répondez-vous d'un ton assuré.

— La princesse est sous ma protection et elle n'a le droit de parler à aucun homme ! Alors va-t-en, Althéos.

Si vous possédez une amulette en or, rendez-vous au [18](#). Si vous n'en avez pas et si vous décidez de partir, rendez-vous au [490](#). Si vous refusez de sortir, rendez-vous au [246](#).

334

Alors que vous restez caché dans l'ombre, vous remarquez sur le sol un petit objet à quelques pas de Minos. Il est risqué de sortir de l'ombre mais, comme vous êtes curieux de nature, vous vous en approchez en rampant, formant des vœux pour que Minos ne vous voie pas. Lancez un dé pour le savoir. Si vous obtenez entre 1 et 3, rendez-vous au [23](#) ; si vous faites plus, rendez-vous au [292](#).

335

Vous saisissez le parchemin entre vos doigts, très délicatement de peur qu'il ne se réduise aussitôt en poussière. Juste à cet instant, vous entendez un grand bruit et le mur se met à se fissurer sous les coups de boutoir du Minotaure qui, furieux de voir un intrus pénétrer dans son royaume, se met à détruire sa prison. Abandonnant le parchemin, courez-vous vers l'ouest (rendez-vous au [342](#)), vers l'est (rendez-vous au [466](#)) ou vers le sud (rendez-vous au [385](#))?

336

Vous avez l'avantage du premier assaut. Le garde a 6 points de Force et 11 de Protection, et il porte un gilet de cuir (2 points de Protection) et un fouet (1 point de Force). Si vous n'avez plus de cuirasse, vous possédez encore la torche qui vous procure 2 points de Force. Vous ne pouvez fuir. Si vous abandonnez, rendez-vous au [218](#). Si vous mourez et que Zeus vous sauve, rendez-vous au [472](#). Si vous Blessez Grièvement le garde, rendez-vous au [79](#).

337

Le jour se lève, resplendissant, et vous vous réveillez en pleine forme et sans mal de tête. Une fois habillé, vous partez prendre le premier repas de la journée. Rendez-vous au [377](#).



338

De toute éternité, les nymphes gardent les sandales ailées et le casque magique d'Hadès qui rend son possesseur invisible. La fresque décrit l'arrivée de Persée chez les Nymphes et les montre

en train de lui confier tous leurs objets en considérant que sa destinée est plus grande que la leur. Pour permettre à ce fils de Danaé d'accomplir sa tâche, Hermès le messager lui donne une faucille, et, de la reine d'Athènes, la grande déesse Athéna, il reçoit un miroir. Vous pouvez aller vers le nord (rendez-vous au [86](#)), vers le sud (rendez-vous au [20](#)) ou vers l'ouest (rendez-vous au [430](#)).

339

Vous lui tendez alors les lettres. Minos en vérifie soigneusement les sceaux puis, après les avoir rompus, se met à lire. Quelques instants plus tard, il relève les yeux et dit :

— Tu es bien celui que tu prétends être, Althéos l'Intrépide. ***Kalosoriate...*** tu es ici le bienvenu. Dans trois jours nous célébrerons Déméter ; jusque-là, nous ne pouvons ni manger ni boire de vin et je ne dois rien entreprendre. Après, j'en discuterai avec toi et je prendrai ma décision. D'ici là, tu es mon hôte. Fais ce que tu veux, va et viens comme tu le désires : nous n'avons pas de secrets. Cette nuit, nous allons danser. J'espère t'y voir ! Rendez-vous au [37](#).

340

Lorsque vous arrivez au gymnase, seuls deux gardes s'entraînent. En réponse à votre question, ils vous disent que Polycrates vient de sortir mais qu'il va probablement revenir sans tarder. Vous pouvez retourner dans votre chambre (rendez-vous au [240](#)) ou attendre le retour de Polycrates (rendez-vous au [137](#)).

341

Avant que vous n'ayez dit un mot, on frappe à la porte de façon impérieuse. Thaisia vous repousse vivement avec un air de mépris absolu et va ouvrir. Polycrates se rue dans la chambre, escorté de deux gardes qui vous immobilisent en vous clouant au mur.

— Tes soupçons étaient fondés, Polycrates ! dit Thaisia. Ce chien d'Athénien est venu à Knossos, la trahison au cœur. Il projette d'enlever Ariane et — Ah ! le fou ! — de tuer le Minotaure. Il a laissé échapper son secret pendant la nuit. Il fallait voir ce porc pleurnicher sur son aventure dans son sommeil !...

Vous protestez vigoureusement de votre innocence mais votre culpabilité semble évidente.

— Je m'en doutais ! grogne Polycrates. Toi, ordonne-t-il, va chercher le sceptre !

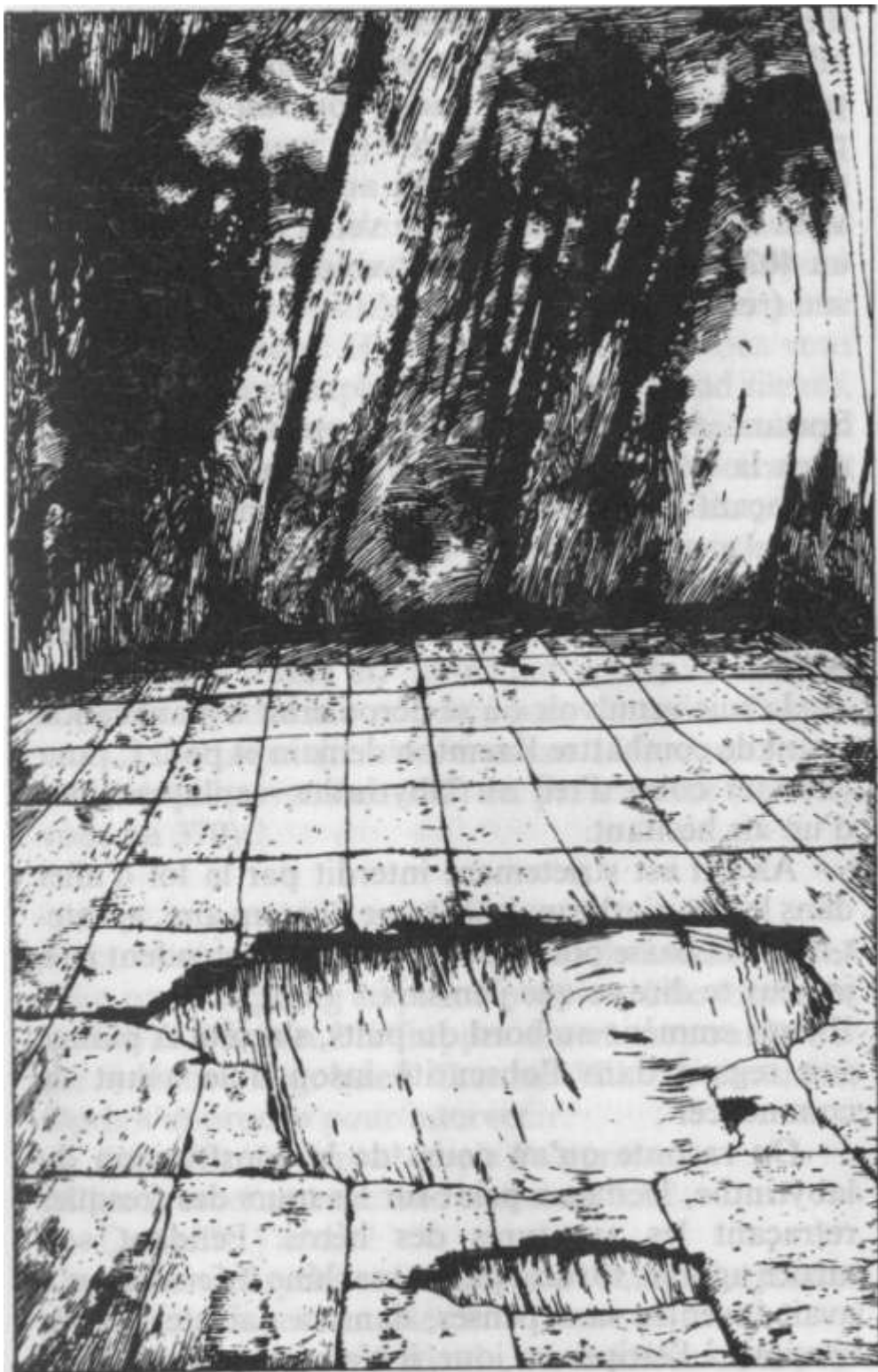
L'un des gardes quitte la pièce. En profitez-vous pour tenter de fuir (rendez-vous au [44](#)) ou attendez-vous qu'on décide de votre sort (rendez-vous au [103](#))?

342

Vous arrivez devant un escalier assez raide. Ici, les murs ne sont pas peints mais décorés de bas-reliefs qui représentent des formes grotesques et des animaux. Leurs silhouettes difformes au regard fixe vous donnent la désagréable impression que tous les habitants d'Hadès vous observent d'un air moqueur. L'obscurité qui règne au-delà des premières marches ne vous permet pas de savoir où elles conduisent. Montez-vous quand même (rendez-vous au [111](#)) ou faites-vous demi-tour en allant vers l'ouest (rendez-vous au [238](#)), vers le nord (rendez-vous au [448](#)), ou vers l'est (rendez-vous au [39](#)) ?

343

Dans une petite pièce circulaire, de l'eau s'écoule depuis le plafond jusque dans une mare peu profonde où un mince rayon de lumière dorée jette d'étranges lueurs aux reflets chatoyants comme les ailes d'un papillon. Allez-vous boire de cette eau pour vous rafraîchir (rendez-vous au [460](#)) ? Vous pouvez remplir votre gourde (si vous en avez une) pour plus tard (rendez-vous au [496](#)), à moins que vous ne préfériez poursuivre vers l'est



343 De l'eau s'écoule du plafond dans une mare
peu profonde.

(rendez-vous au [402](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [16](#)) ou vers le sud (rendez-vous au [310](#)) ?

344

Sortant de derrière la statue, vous vous avancez dans la lumière. Les gardes s'approchent d'un air menaçant mais Opris les arrête d'un signe impérieux.

— Ne vous inquiétez pas ! dit-il. Puis, se tournant vers vous : qu'est-ce qui t'amène au temple, Althéos ?

— Je suis venu voir où se déroulerait le pankration avant de combattre Kremton demain et pour... pour jeter un coup d'œil au labyrinthe, expliquez-vous d'un air hésitant.

— Ah ! Il est strictement interdit par la loi d'aller dans le labyrinthe mais, comme tu es un ami, ajoute-t-il à voix basse pour que les gardes n'entendent pas, je peux te dire ce que j'en sais.

Il vous emmène au bord du puits, s'arrête et plonge son regard dans l'obscurité insondable avant de commencer :

— On raconte qu'au cours de la construction du labyrinthe, Dédale a peint sur les murs des fresques retraçant les aventures des héros. Pendant son atroce agonie, torturé par la machine infernale qu'il avait inventée sans penser, dans sa naïveté, qu'elle servirait à l'étriper un jour, il n'a eu que le temps de me souffler : « Suis les traces du fils de Zeus... » Vous hochez la tête en remerciant Opris puis, après lui avoir promis de le retrouver, ainsi que Noa, le soir même à la fête, vous retournez dans votre chambre. Rendez-vous au [403](#).

345

L'esclave vous regarde d'un air surpris, vous indique la direction du labyrinthe puis s'enfuit à toutes jambes avant que vous n'ayez eu le temps de lui poser d'autres questions. Haussant les épaules, vous vous rendez alors au temple. Il y règne un profond silence, parfois troublé par les crépitements de l'encens qui se consume lentement dans les braseros. Apercevant un grand puits creusé au centre de la pièce, vous vous en approchez et vous vous penchez sur le bord en essayant d'en percer les ténèbres. Soudain un bruit vous alerte. Vous vous dissimulez rapidement derrière une statue et, un instant après, vous voyez le garde reprendre son poste près du puits. Passez-vous à l'attaque (rendez-vous au [166](#)), restez-vous caché (rendez-vous au [227](#)) ou partez-vous (rendez-vous au [370](#))?

346

Miktros se précipite et repousse violemment Psyché d'un coup de poing en pleine poitrine. Elle tombe en arrière et il se met à la frapper durement pour l'obliger à lâcher le gobelet. Comme Miktros continue, Opris s'approche pour intervenir.

— Ça suffit, Miktros ! aboie Polycrates. Miktros recommence une troisième fois.

— Ça suffit, j'ai dit !

Opris relève Psyché et l'emmène à l'écart. Polycrates crie sans plus se contrôler :

Le jour même du festival... au moment où le peuple est près de se révolter... toi, tu te bats comme un... Sortez, sortez tous ! Sortez !

Vous allez dans votre chambre. Vous êtes pénalisé d'1 point de Honte pour n'avoir rien fait et vous vous rendez au [91](#).

347

La scène représente Déméter, déesse du Blé, qui, rendue folle de douleur par la disparition de sa fille, erre en tous lieux jusque dans les profondeurs de la Terre. Là, elle rencontre Hécate qui lui apprend par divination l'atroce vérité : Perséphone a été enlevée par Hadès, maître des mondes souterrains. Vous pouvez poursuivre vers l'est (rendez-vous au [90](#)), vers le sud (rendez-vous au [418](#)) ou vers le nord (rendez-vous au [26](#)).

348

Aphrodite apparaît soudain, environnée d'une poussière d'étoiles scintillantes, et vient s'asseoir sur vos genoux. Un peu troublé, vous vous tortillez d'un air gêné. La déesse minaude un instant avec délice avant d'agiter un doigt faussement grondeur sous votre menton.

— Chaque chose en son temps ! Pense plutôt à ce que tu dois faire : d'abord tuer le Minotaure, cette horrible vieille chose qui ne saurait vraiment manquer à personne, et ensuite sauver Ariane qui est noble et jolie — enfin, selon les canons de la beauté terrestre ! Riche, en tous cas ! J'aimerais bien l'avoir pour servante ; ce serait certainement amusant, toutes ces femmes ensemble ! Tu vois ce que je veux dire...

Sur ce, elle dépose sur vos lèvres un rapide baiser, doux comme une peau de pêche, et disparaît. Plongé alors dans une délicieuse torpeur, vous revoyez votre aventure. Envoyé par Hermès à Athènes, vous vous placez sous la protection de la déesse sybarite avant de la rencontrer par hasard sur votre route. Après être resté quelque temps en sa compagnie, peu avant d'arriver à Mycènes, vous encourez la colère de la reine des dieux, Héra, déguisée en vieille femme, en la jetant dans une rivière. Ayant pris le bateau à Kenkhrée, vous faites naufrage près de Crommyon dont vous libérez les habitants d'une truie monstrueuse, puis vous arrivez à vous faire détester du peuple de Pagai en ne le délivrant pas des rats qui avaient envahi leur ville

et apporté la peste. Après avoir visité les temples de Delphes, vous participez à une orgie dyonisienne sur la route d'Acharnés puis, ayant empêché le sacrifice d'un chiot noir, vous mettez en colère Hécate, déesse des sorcières, avant d'assister à Acharnés aux fameuses courses de char. Arrivé à Athènes, vous vous faites reconnaître immédiatement par votre père qui vous envoie combattre aussitôt les Amazones qui assiègent la ville et, au cours de la bataille, vous parvenez à vaincre leur reine Antiope. C'est alors que le roi votre père vous envoie en Crète pour négocier l'arrêt du sanglant tribut de sept jeunes gens et sept jeunes filles. Au cours de la traversée, vous vous débarrassez du serpent de mer envoyé par Poséidon puis vous essuyez une tempête avant de perdre une partie de vos forces en restant quelques jours avec Aphrodite dans son agréable demeure de Cythère. Enfin, ayant évité Talos, le colosse de bronze aux pieds d'argile, vous avez débarqué en Crète. Rendez-vous au [530](#).

349

Vous êtes aussitôt submergé par le nombre. Le capitaine des gardes s'approche en courant puis vous toise d'un air méprisant :

— Fils de roi, hein ? Je pensais qu'ils étaient d'une meilleure trempe ! Puis, aux gardes : Surveillez-le !

On vous emmène avec les autres prisonniers, le capitaine du navire ne pouvant rien faire d'autre que de hausser les épaules en signe d'impuissance. Vous mettez presque une journée pour atteindre Knossos mais, aussi attentif que vous soyez, il ne se présente aucune possibilité de vous échapper. Une fois arrivé, vous êtes conduit en prison avec les autres mais dans une cellule séparée, obscure et inconfortable. Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte. Rendez-vous au [282](#).

350

Vous assommez le garde avec le pommeau de son glaive puis vous le tirez par les pieds pour le dissimuler derrière l'autel. Après lui avoir pris son arme, vous pénétrez dans le labyrinthe. Vous avez le glaive (2 points de Force), mais aucune autre arme ou pièce de cuirasse. Rendez-vous au [67](#).

351

Le garde s'éloigne sans manifester de surprise. Une fois assuré qu'il ne risque pas de revenir, vous vous glissez à l'intérieur du puits, sans aucune arme. Rendez-vous au [67](#).

352

Le plafond est assez élevé, et vous songez alors qu'à quelques pieds au-dessus de vous s'agite le monde, que des guerriers continuent de se battre ou que d'autres hommes festoient tranquillement. Mais vous, dans ces obscurs souterrains, vous n'entendez ni ne voyez rien de tout cela ! Vous apercevez soudain quelque chose de clair qui se détache sur le sol sombre de la vaste salle et vous vous en approchez prudemment. Il s'agit du bras d'une statue, cassé au niveau de l'épaule. Vous avez beau chercher partout, vous ne trouvez aucun autre morceau. Ce que vous tenez entre les mains semble provenir d'une statuette de femme. Gardez-vous ce bras pour le cas où vous trouveriez le reste de la statue (rendez-vous au [119](#)) ou le laissez-vous à sa place avant de repartir vers le nord (rendez-vous au [68](#)), vers l'est (rendez-vous au [276](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [281](#)), ou vers le sud (rendez-vous au [319](#)) ?

353

Si vous détenez une amulette en or, rendez-vous au [18](#). Si vous possédez une broche, rendez-vous au [248](#). Si vous n'avez ni l'une ni l'autre, retournez au [333](#).

354

— Occupe donc mon trône ! poursuit Minos. Tu as déjà ruiné mon palais et mon labyrinthe, maintenant détruis mon royaume !

Sur ces mots, il enlève l'anneau de son doigt et le jette à vos pieds. Alors que vous vous penchez pour le prendre, il vous envoie un coup de pied au menton et vous tombez en arrière. Vous n'avez pas le temps de réagir que la terre recommence à trembler, exactement comme dans le labyrinthe. Vous vous immobilisez tous deux, pris d'une terreur instinctive, mais bientôt les secousses diminuent. Rendez-vous au [440](#).

355

C'est à vous qu'il appartient de mener le pankration (ou pugilat). Pour ce faire, notez sur une feuille de papier vos points d'Endurance et ceux de Kremton

— qui en possède 50. Le combat se déroule en une série d'assauts aux poings. Chaque pancratiaste combat jusqu'à ce qu'il soit contré par son adversaire dont c'est alors au tour de frapper. Pour donner vos coups, choisissez une partie du corps (tête, ventre ou poitrine) et jetez un dé pour savoir laquelle Kremton défend (voir le tableau ci-dessous). Si sa garde n'est pas adaptée, vous ôtez à son Endurance le nombre de points correspondant au coup infligé : Un coup à la poitrine vaut 1 point. Un coup au ventre vaut 2 points. Un coup à la tête vaut 3 points. Si Kremton avait la bonne garde, le coup porté ne lui cause aucun dommage et c'est à lui de frapper. Vous choisissez la partie de votre corps à défendre puis vous jetez le dé pour savoir laquelle frappe Kremton.



355 *Le combat se déroule en une série d'assauts aux poings.*

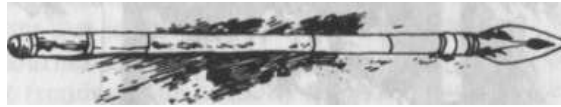
DÉ ATTAQUE DÉFENSE

1 Tête Poitrine

2,3 Ventre Ventre

4,5,6 Poitrine Tête

Si le nombre de vos points d'Endurance devient égal ou inférieur à 0, vous mourrez et Zeus ne vous sauvera pas. Si le nombre des points d'Endurance de Kremton est égal à 0, il s'évanouit (rendez-vous au [97](#)) ; inférieur à 0, il meurt (rendez-vous au [485](#)).



356

— Ariane, criez-vous, que fais-tu dans ce labyrinthe ?

— Je suis venue te retrouver, répond la princesse. Suis-moi, maintenant, nous devons partir rapidement !

Trop surpris pour résister, vous vous laissez conduire. Rendez-vous au [224](#).

357

Vous protestez faiblement lorsque les gardes se mettent à vous frapper l'estomac de leurs poings, puis ils vous emmènent en vous traînant jusqu'à une haute fenêtre au bord de laquelle ils vous obligent à vous pencher. Le sol vous paraît extrêmement loin en dessous et vous cherchez désespérément à trouver une prise.

— Nous perdons notre temps ! dit soudain Polycrates, et les gardes, obéissants, relâchent leur étreinte. Déséquilibré, vous

chancelez un instant au bord de la fenêtre puis vous tombez rapidement sur le sol. Si Zeus peut vous sauver, rendez-vous au [213](#).

358

Vous gagnez 5 points d'Honneur et vous repartez en titubant le long des rues. Rendez-vous au [507](#).

359

Persée offre la tête de la Gorgone à Athéna et la déesse guerrière la place au centre de son bouclier. Persée se rend ensuite à Argos avec Danaé, sa mère, et son épouse Andromède ; mais son grand-père, se souvenant qu'un oracle lui avait prédit qu'il mourrait de la main du fils de Danaé, s'enfuit vers Larissa en abandonnant son royaume. Vous pouvez aller vers l'est (rendez-vous au [259](#)), vers le sud (rendez-vous au [466](#)) ou vers l'ouest (rendez-vous au [448](#)).

360

Alors que vous poursuivez votre route, vous sentez soudain d'agréables odeurs en même temps que vous distinguez une légère brume qui se répand dans la galerie. Vous vous arrêtez un instant pour respirer profondément cet air pur et débarrassé de toutes ces poussières qui, partout ailleurs, rendent viciée l'atmosphère du labyrinthe. Revigoré, vous continuez à marcher et vous arrivez bientôt à un carrefour. Tournez-vous à droite (rendez-vous au [105](#)) ou à gauche (rendez-vous au [305](#)) ?

361

Vous faites un pas en arrière pour fuir rapidement de la pièce mais, trébuchant malencontreusement sur une pierre, vous tombez contre le mur. Vous tentez frénétiquement de vous relever, en vain ! Le Minotaure est déjà sur vous et entreprend méthodiquement de vous écraser le crâne et de vous briser les côtes entre ses puissants bras. Zeus ne vous aidera pas car vous

avez échoué trop lamentablement et votre esprit endurera éternellement les tourments du Tartare.

362

Minos ne cherche pas à discuter et continue d'avancer, semblant presque vous avoir oublié. Lorsque vous vous aventurez à dire un mot, il vous fait taire immédiatement en vous jetant un regard glacé. Alors, tout en marchant, vous l'observez attentivement. Vous avez l'impression qu'il souffre car il s'arrête plusieurs fois pour se reposer. Lorsque vous atteignez finalement la sortie du labyrinthe, il se racle la gorge puis dit :

— J'ai tenu ma promesse ! Maintenant, prends ma fille et quitte la Crète !

Vous vous arrêtez en vous demandant quoi répondre.

— Immédiatement ! commande-t-il. Partez-vous à la recherche d'Ariane (rendez-vous au [216](#)) ou revenez-vous sur votre parole en essayant de devenir roi à sa place (rendez-vous au [491](#)) ?

363

D'un coup rapide et bien ajusté sur la mâchoire, vous brisez le cou de Kremton qui s'effondre aussitôt tandis que vous sautez dans les bras d'Opris et de Noa. Vous êtes pénalisé de 3 points de Honte pour avoir tué un homme sans défense et de sang royal. Rendez-vous au [485](#).



364

Le lendemain matin, vous sentez qu'on vous secoue énergiquement et, lorsque vous ouvrez les yeux, vous voyez, non pas le garde, mais la princesse Ariane.

— Mon père veut te faire tuer aujourd'hui. Nous devons fuir immédiatement. Vite ! Nous n'avons que peu de temps... le garde va bientôt revenir. Je t'en prie, fais vite ! dit-elle tout en défaisant la corde qui vous lie les mains.

Pendant une seconde vous restez trop ahuri pour bouger puis vous réagissez rapidement. Sautant au bas de votre lit, vous sortez précipitamment du palais avec Ariane. Rendez-vous au [199](#).

365

Vous vous mettez à creuser à mains nues l'énorme tas de pierres sans vous soucier des écorchures à vos doigts ni de vos ongles en sang. Le fil est enfoui profondément et cela vous coûte beaucoup de temps et d'efforts pour le dégager des rochers. Vous y parvenez enfin et vous pouvez alors continuer à le suivre jusqu'à la sortie. Repartez-vous immédiatement (rendez-vous au [299](#)) ou attendez-vous d'avoir récupéré (rendez-vous au [409](#)) ?

366

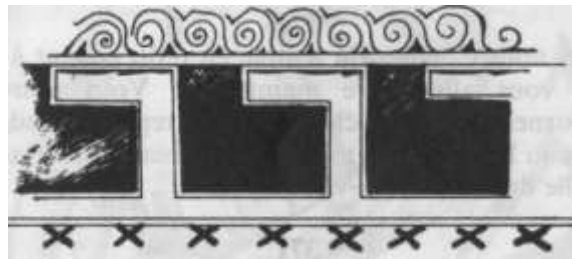
Vous découvrez alors une petite boîte dissimulée dans l'ombre d'une alcôve probablement destinée à abriter un autel. L'examinant de plus près, vous remarquez que les fermoirs en sont cassés. L'ouvrez-vous (rendez-vous au [234](#)) ou préférez-vous poursuivre vers le nord (rendez-vous au [179](#)) ou vers le sud (rendez-vous au [279](#)) ?

367

— Je n'ai pas besoin d'affronter de taureaux !

— Non, vraiment ? Comme tu voudras ! dit-elle alors en s'éloignant dans le couloir.

Vous pouvez aller danser (rendez-vous au [158](#)) ou vous rendre chez Dipthis (rendez-vous au [117](#)).



368

Vous vous rendez rapidement au temple, dans lequel vous ne voyez pas grand-chose tant il est sombre, si ce n'est les contours du puits conduisant au labyrinthe. Vous entendez tout à coup dans le silence profond une voix appeler doucement votre nom. Vous vous retournez vivement mais sans voir personne. Puis à nouveau la voix dit « Althéos ». Comprenant alors qu'elle vient de la statue, vous tombez à genoux aux pieds de la déesse.

— Sois prudent, Althéos ! Dans le labyrinthe déjà beaucoup de danzers te guettent et le Minotaure en sera le plus grand. Il a suffi que ton frère se pense une seconde pour que le monstre le tue !

Puis la statue redevient silencieuse. Frappé d'une terreur mystérieuse, vous retournez dans votre chambre vous étendre sur votre lit, vous interrogeant sur les paroles de la déesse. Rendez-vous au [213](#).



368 *Comprenant que la voix vient de la statue,
vous tombez à genoux aux pieds de la déesse.*

369

— Ne cherche pas à te rendre ! Il ne s'agit pas d'un véritable pugilat car, ici, nous nous battons à mort ! dit Minos alors que vous songiez effectivement à vous rendre.

Vous devez combattre. Vous ne pourrez être sauvé par Zeus car vous êtes dans le labyrinthe. Si Minos est Grièvement Blessé, rendez-vous au [88](#).

370

Vous vous éloignez du temple en réfléchissant à ce que vous allez faire maintenant. Vous pouvez retourner dans votre chambre vous reposer (rendez-vous au [125](#)) ou vous mettre à la recherche d'Ariane, la fille du roi (rendez-vous au [469](#)).

371

Une fois dans votre chambre, vous vous étendez à nouveau pour faire le point de la situation. Plusieurs possibilités s'offrent à vous : vous pouvez vous rendre à la fête (rendez-vous au [158](#)) ; vous pouvez essayer de parler à Dipthis (rendez vous au [489](#)) ou aller voir Opris et Lactris (rendez-vous au [303](#)) ; vous pouvez également rester dans votre chambre et dormir (rendez-vous au [100](#)) ou enfin tenter de trouver votre chemin dans le labyrinthe et tuer le Minotaure (rendez-vous au [7](#)).

372

Lorsque vous tendez le gobelet à l'homme, toute la cour se moque de vous.

— Il n'est pas fils de roi mais plutôt un de ces lâches esclaves qui ont des idées de grandeur ! ricane le roi Minos. Jetez-le en prison !

Vous êtes pénalisé de 2 points de Honte. Rendez-vous au [244](#).

Les gardes vous immobilisent brutalement et vous grimacez de douleur. Mais Lembra redevient aussitôt une fière Amazone.

— Laissez-le ! A quoi pensez-vous ?

— C'est un prisonnier échappé. Un dangereux...

— Personne n'est dangereux pour une Amazone, imbécile ! Il m'appartient et **je** le conduirai moi-même à Minos.

Les gardes vous relâchent à regrets et Lembra vous entraîne à sa suite.

— Il est parfois bien utile d'avoir une excellente réputation, murmure-t-elle. Maintenant, comment va Antiope ?

Vous lui expliquez toute l'histoire en y mêlant des nouvelles d'Antiope. Lorsque vous atteignez la salle du trône, Lembra est presque indignée et passe sans mot dire devant les gardes étonnés. Assis sur le trône, Minos, personnage à forte carrure qui tire parfois sur sa longue barbe d'un air songeur, est en train de discuter avec un homme revêtu d'ornements sacerdotaux.

— Minos, tes gardes ont arrêté mon ami, annonce Lembra. Je veux qu'il soit libéré !

— J'en ai entendu parler, admet Minos. Il a même tenté de s'évader.

— Je suis fils de roi, intervenez-vous soudain en songeant qu'il est temps de parler. Je ne suis pas habitué à être traité comme un criminel.

Minos vous regarde d'un air sardonique.

— Je suis occupé pour l'instant. Réponds-tu de lui ? ajoute-t-il en s'adressant à Lembra.

— Certainement ! affirme-t-elle. Rendez-vous au [433](#).

374

Le mur est peint en gris mat. La fresque représente un paysage champêtre au milieu duquel se dresse un arbre foudroyé que survolent quelques oiseaux sur fond de ciel cendré. Dans le coin à gauche se trouve un parchemin brun dont les caractères sont d'une langue étrangère. Vous continuez votre chemin dans la galerie. Rendez-vous au [456](#).

375

Vous gagnez 3 points d'Honneur pour avoir vaincu les gardes tandis que vous parvenez à vous échapper et à disparaître dans les broussailles de la campagne crétoise. Vous assurant que personne ne vous a suivi, vous vous arrêtez un instant pour réfléchir à la situation. Le chemin que vous avez emprunté jusque-là bifurque à gauche vers Knossos (rendez-vous au [194](#)) ou à droite (rendez-vous au [285](#)). Mais vous pouvez aussi ne prendre aucune des deux directions (rendez-vous au [223](#)).

376

— Je ne comprends pas, dites-vous.

— Alors écoute ! Minos est un roi efficace et c'est de lui que je tiens le pouvoir dont j'ai besoin. Mais, il n'est pas immortel et, lorsqu'il mourra, Kremton prendra sa place. Je ne pense pas que la Crète puisse le supporter plus d'un an ! Quel est ton avis ?

— Je suppose que non.

— Bien ! Alors si tu tues Kremton, ce... danger sera aussitôt écarté !

— Et qui y a-t-il à la place ? Ariane ?

— Je peux m'arranger d'Ariane sans problème si cela devient nécessaire... Mais ce n'est qu'une folle hypothèse ! Tu veux que je te fasse une faveur ? Soit ! Tu dois alors m'en faire une en échange ! Cela dépend de toi et du résultat de ton combat. Rendez-vous au [277](#).

377

— Voici venu le moment de gloire pour Lactris, murmure Opris en souriant sans aucune ironie. Regarde-le avec son air modeste !

— Les nouveaux éphores vont être annoncés, n'est-ce pas ?

— Oui ! Regarde : voilà Noa, à droite de Pangryon. Il indique une jeune femme dont votre mère Aéthra dirait qu'elle a le visage « assombri » mais, remarquant avec quelle tendresse il la regarde, vous murmurez une appréciation vaguement flatteuse.

— Ah, oncle Pangryon se lève...

Le Grand Prêtre regarde Noa avec une sorte de sourire puis proclame :

— Les éphores désignés pour le festival seront Opris et Noa !

Puis il sort. Vous jetez un regard rapide autour de vous. Lactris a l'air d'un homme attablé pour un festin et qui voit soudain les Harpies le dévorer sous ses yeux, alors qu'Opris semble ravi et surpris à la fois, et que Noa a l'expression d'une petite fille qui reçoit de son oncle la broche en or qu'elle avait demandé de lui rapporter de voyage : heureuse non seulement du cadeau mais aussi de l'attention que son parent a eue. Il semblerait que vous ayez mal jugé Noa, la prêtresse de Déméter. Rendez-vous au 84.

378

Vous retournez au palais pour avertir Polycrates. Lorsque vous lui parlez des armes que vous avez trouvées, il hoche la tête en grimaçant :

— J'en avais quelques soupçons. Viens avec moi et nous détruirons ce nid de traîtres. Rendez-vous au [468](#).

379

— Bienvenue à tous deux, dit Opris en se levant alors que Noa, restée assise, agite à peine la main.

— Où allez-vous ?

— Nous allons rendre visite à ma mère, dit Thaisia. Pourquoi ?

— Mon caïque est amarré au port. Nous allons sortir en mer. Je pensais que vous aimeriez venir avec nous.

Thaisia vous regarde et dit :

— Cela m'est égal. Que choisis-tu ?

Si vous préférez aller voir la mère de Thaisia, rendez-vous au [441](#). Si vous préférez faire de la voile, rendez-vous au [329](#).

380

Ah, Althéos, on ne tue pas si facilement le Mino-taure ! L'épaisseur de sa peau et sa puissance maléfique le soutiennent et il pare presque tous vos coups. Il combat comme si les blessures précédentes ne l'affectaient en rien (par conséquent, n'étant pas Grièvement Blessé, vous devez le toucher encore deux fois avant de le tuer). Si vous abandonnez, rendez-vous au [209](#). Si vous fuyez, rendez-vous au [361](#). Si vous mourez et que Zeus vous sauve, rendez-vous au [505](#). Si vous tuez la bête, rendez-vous au [442](#).



381 *Sentant tous les yeux fixés sur vous, vous souriez aimablement.*

— Voici Althéos, le fils d'Egée ! s'écrie Minos lorsque vous pénétrez à nouveau dans la salle du trône. Sentant tous les yeux fixés sur vous, vous souriez aimablement.

— Viens là Althéos, assieds-toi que je lève mon verre en ton honneur !

Toute l'assistance reprend le salut et chacun boit à votre santé. A votre tour, vous buvez à la prospérité de Knossos et de ses habitants sous les acclamations générales. Mais comme les conversations reprennent, vous vous sentez quelque peu isolé. Minos élève soudain la voix pour dominer le vacarme.

— Mes amis, où avais-je la tête ? Il s'agit d'Althéos, le fils d'Egée, le frère de Thésée ! Je pense que vous vous souvenez de **lui**.

Apparemment, certains s'en rappellent.

— Debout, Althéos ! laisse-les te regarder comme il faut. Voici Pangryon, mon Grand-Prêtre, et Poly-crates, capitaine des gardes.

Aucun d'eux ne semble ravi de vous voir : si Polycra-tes parvient à grimacer un demi-sourire contraint, Pangryon plonge dans son verre.

— ... Opris et Lactris, poursuit Minos en vous présentant deux jeunes courtisans qui, eux, vous sourient aimablement.

Opris, allongé sur sa chaise d'un air détendu, a une allure un peu affectée, à l'orientale, tandis que Lactris, assez grand, joue avec l'anneau de sa main gauche, seule concession qu'il ait fait à la mode.

— Et il y a d'autres personnages à ma cour, reprend

Minos — semblant oublier qu'il ne vous a présenté aucune des femmes ni aucun homme — mais ils ne semblent pas être présents ! Où est Boloris ? Un grand bruit venant de l'autre extrémité de la salle l'interrompt soudain. Allez-vous vous rendre compte de ce que c'est (rendez-vous au [454](#)), restez-vous assis en attendant la suite des événements (rendez-vous au [298](#)) ou profitez-vous de la confusion pour vous glisser dehors et chercher le labyrinthe (rendez-vous au [7](#)) ?

382

— Je ne peux pas... cela ne donnera rien, assurez-vous.

Noa vous regarde avec mépris, Opris hausse les épaules.

— Je comprends ! dit-il, sans être convaincu. Vous retournez dans votre chambre, pénalisé de 2 points de Honte. Rendez-vous au 277.

383

Il est clair que ni Kremton, ni Miktros, ni Lactris ne veulent vous parler. C'est Lactris enfin qui se décide :

— Va jouer avec Opris et son ami Argien, Althéos, ricane-t-il en quêtant du regard l'approbation des deux autres.

— Pourquoi soudain cette attitude distante ? Pourquoi n'es-tu pas avec Psyché ? demandez-vous. Puis, soudain, vous comprenez tout : Bien sûr ! Tu l'as abandonnée pour rester ici avec tes amis ! Mais pourquoi faire cela ?

Sans prévenir, Lactris vous lance le contenu de son gobelet au visage. Tout en vous essuyant les yeux d'un revers de main, vous songez que Lactris désobéit à l'interdiction qui est faite de boire pendant la durée du festival, suffisamment en tous cas pour s'attirer les foudres de Pangryon ! Malgré cela, vous êtes satisfait de constater que le regard de Lactris brille beaucoup moins de

colère que de peur. Vous pouvez l'attaquer (rendez-vous au [210](#)) ou ne rien faire (rendez-vous au [283](#)).

384

La fresque qui fait le tour de la pièce représente la cérémonie d'un couronnement. Des prêtresses aux bras enlacés de serpents soutiennent une lourde couronne au-dessus de la tête du personnage principal, assis immobile sur son trône tandis que la foule agenouillée s'incline en signe d'adoration, comme s'il s'agissait d'un dieu révélé descendu sur la Terre. Sur un des murs, a été peint un grand I d'argent. Vous pouvez aller vers le sud (rendez-vous au [220](#)), vers le nord (rendez-vous au [393](#)), vers l'est (rendez-vous au [219](#)) ou vers l'ouest (rendez-vous au [46](#)).

385

Ici, Héraklès semble voyager vers des pays lointains pour y accomplir le neuvième de ses Travaux. Puis vous le voyez en plein combat contre les conquérantes Amazones. Un peu plus loin, une Amazone vêtue d'une peau de léopard lève sa sarisse pour en frapper son ennemi mais le fils de Zeus pare aussitôt le coup et s'apprête à saisir la ceinture de leur reine Hippolyte. Vous pouvez aller vers l'ouest (rendez-vous au [219](#)), vers le nord (rendez-vous au [39](#)) ou vers l'est (rendez-vous au [198](#)).

386

D'hésiter ainsi avant d'agir montre votre état de nerfs, surtout depuis que vous êtes suivi par le Minotaure. Vous perdez 1 point d'Honneur et vous retournez au [366](#) pour prendre enfin une décision.

387

Vous gagnez 4 points d'Honneur et vous vous rendez au [206](#).



388 *Vous observez longuement les
manutentionnaires du port qui sortent des
marchandises des cales
des navires.*

— Je préfère aller en ville, annoncez-vous.

Les autres prennent un air offensé et Thaisia vous lance un regard méprisant.

— Très bien, vas-y seul ! Moi, je vais faire du bateau, dit-elle en montant à bord par provocation. Vous croyez percevoir malgré tout une nuance de regret dans ses yeux mais peut-être vous faites-vous des idées. Alors, mis à l'écart, vous vous détournez d'eux en haussant les épaules et vous partez vers la ville. Marchant doucement le long du quai où sont amarrés une dizaine de petits bateaux, vous observez longuement les manutentionnaires du port qui, se passant habilement de main en main les marchandises — amphores d'huile, sacs de grain ou melons d'eau —, les sortent des cales des navires pour les entreposer directement dans les magasins de la cité. Vous pouvez aller dans une taverne (rendez-vous au [458](#)), dans un magasin (rendez-vous au [42](#)) ou encore vous promener le long de la côte (rendez-vous au [507](#)).

Vous vous penchez presque avec tendresse et vous regardez le glaive pendant un moment en vous rappelant les jours heureux, cette époque bénie où Thésée était encore vivant, bien avant que les desseins des dieux ne le mènent à sa perte. A l'instant même où vous saisissez l'arme, vous êtes frappé par derrière. Sous la violence du choc, vous ressentez une douleur épouvantable, plus terrible que tout, un éclair blanc vous aveugle alors que vous êtes soudain submergé par la peur. Propulsé à travers toute la pièce, vous allez heurter l'autre mur de la tête, un voile de sang devant les yeux, avant de sombrer soudain dans le noir absolu. Reprenant vos esprits, vous vous retournez alors en titubant. Immobile mais prêt à charger de nouveau, ses cornes effilées comme des lames de rasoir, tâchées de votre sang, ses yeux de braise brûlant de mille feux dardés sur vous, se dresse le

Minotaure, bras déjà levés en signe de triomphe. A sa vue, votre front se couvre brusquement d'une sueur âcre et salée. Vous vous préparez pourtant courageusement à combattre. Le Minotaure a 15 points de Force (*) et 22 points de Protection. Votre glaive vous ajoute 5 (*8) points de Force et 5 (*8) de Protection. Comme ce glaive est d'origine divine, il donne toute son efficacité contre des créatures divines ou construites par des dieux dont les attributs sont indiqués dans le texte par un astérisque (*). Lorsque vous combattez ces créatures, leur valeur passe de 5 points à 8 points. A cause de votre plaie sanglante à la tête, vous êtes considéré comme Blessé. Si vous Blessez Grièvement le Minotaure, rendez-vous au [380](#). Si vous abandonnez, rendez-vous au [209](#). Si vous fuyez, rendez-vous au [361](#). Si vous mourez et si vous implorez l'aide de Zeus, rendez-vous au [505](#).



390

Vous revenez sur vos pas et vous échappez au garde. Mais l'autre garde revient et vous aperçoit. Poussant un cri, il se précipite sur vous. Rendez-vous au [336](#).

391

Rendez-vous au [341](#).

392

La femme se précipite soudain sur vous à une vitesse incroyable, une dague surgit comme par enchantement dans sa main. Elle a le bénéfice de la première attaque et possède 7 points de Force et 12 de Protection. Zeus ne vous sauvera pas si vous mourez. Si vous abandonnez le combat en vous soumettant, rendez-vous au [173](#). Si vous la Blessez Grièvement, rendez-vous au [464](#). Vous ne pouvez pas fuir.

393

Vous pouvez aller vers l'est (rendez-vous au [238](#)), vers le sud (rendez-vous au [384](#)), ou vers l'ouest (rendez-vous au [263](#)).

394

Déterminé et la rage au cœur, vous ressortez de la pièce en ricanant d'un air sinistre à la pensée du combat à venir. A cet instant, vous avez la bravoure de l'enfant qui, seulement armé d'une fronde, se prépare à affronter l'ennemi redouté, un géant cuirassé de bronze ! A peine avez-vous parcouru quelques coudées que vous vous trouvez brusquement en face du Minotaure, créature fantastique mi-taureau mi-homme, plus forte que les deux réunis, dont la moitié humaine est animée d'une fureur bestiale tandis que sa tête taurine exprime une haine rien moins qu'humaine. Le temps est venu, intrépide Althéos, de montrer votre courage et votre valeur. Il ne s'agit plus, comme dans la cour de votre palais de Trézène, d'affronter vos camarades adolescents avec des glaives en bois mais de jouer votre rôle dans ce combat que se livrent les dieux par personne interposée. Surmontez votre peur, bannissez toutes pensées de défaite, ou même de victoire, et concentrez-vous uniquement sur votre adversaire. Après une dernière prière adressée à voix basse à votre protecteur (ce qui vous fait gagner 1 point d'Honneur), le combat s'engage, lentement d'abord puis violent et brutal comme celui qui voit les armées de deux puissants empires se faire face dans la plaine, chacun sachant parfaitement qu'un des peuples sera finalement anéanti, qu'il n'y aura pas de prisonniers et que les chiens pourront se repaître des jours durant des cadavres abandonnés sur le champ de bataille. Lorsque le Minotaure charge, vous devez malgré vous subir le regard effrayant de l'animal, son visage défiguré par un rictus terrible où ses crocs brillent comme des lames de couteaux. Les cornes, plus fines que des aiguilles et plus dures que l'airain, pointées sur vous, la bête se met à mugir et à gronder puissamment, faisant trembler les voûtes du labyrinthe à l'instar des coups de tonnerre du premier chaos. Le Minotaure a 15 points de Force (*) et 22 de Protection.



394 *La bête se met à mugir et à gronder
puissamment, faisant trembler les voûtes du
labyrinthe.*

Si vous le Blessez Grièvement, rendez-vous au [380](#). Si vous vous soumettez, rendez-vous au [209](#). Si vous fuyez, rendez-vous au [361](#). Si vous mourez mais si vous priez Zeus de vous sauver, rendez-vous au [505](#).

395

— Tu vas voir Thaisia ! grogne le vieil homme en agitant la main lorsque vous protestez. Mais si, tu y vas ! Est-ce bien raisonnable, je me le demande ?

— Est-ce ton problème ? Moi aussi, je me le demande ! répondez-vous sur le même ton.

— Je ne serais pas si pressé si j'étais toi, jeune Althéos. En fait, je commencerais d'abord par m'interroger sur les intentions de Thaisia.

— Je pense qu'elles sont claires ! affirmez-vous immodestement.

Dipthis ricane.

— Ah, tu crois cela ! Dans ce cas, pourquoi Minos lui a-t-il offert un bracelet en or, lui qui d'habitude ne fait pas de cadeau à la légère ! Je me serais posé la question... si j'étais toi, naturellement ! ajoute-t-il en s'en allant.

Vous pouvez interroger Thaisia sur ce sujet (rendez-vous au [326](#)) ou oublier cela (rendez-vous au [297](#)).

396

Vous retombez une fois de plus dans la pièce au plafond élevé, ayant déjà presque peur de vous perdre pour toujours dans les méandres du labyrinthe. De là, vous pouvez aller vers le nord (rendez-vous au [68](#)), vers l'est (rendez-vous au [276](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [281](#)), ou vers le sud (rendez-vous au [319](#)).

397

Votre **Feuille d'Aventure** ressemble à ceci :

Force : 4 (+ 2) Honneur : 25

Protection : 10 Honte : 14

Endurance : 30 (+10) Intelligence : 0

Hache : Force 5, Protection -3

Bouclier: Force-1, Protection 3

Plastron : Force 0, Protection 2

Broche en épi de blé Broche en onyx

Héra : Défavorable

Poséidon : Favorable

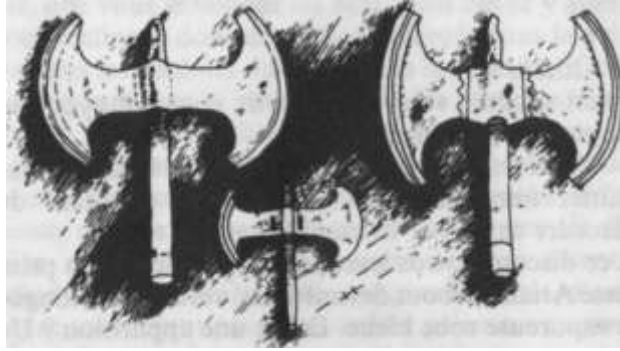
Dionysos : Favorable

Apollon : Favorable

Note : Protégé par Arès, vous pouvez vous attribuer les 2 points supplémentaires de Force et les 10 points d'Endurance indiqués entre parenthèses. Jetez un dé. Si le résultat donne 6, rendez-vous au [446](#). Si le résultat est inférieur à 6, rendez-vous au [226](#).

398

Alors que vous vous précipitez vers les gardes en brandissant votre torche, maintenant éteinte, comme une massue, une soudaine rafale de vent vous emporte. Vous glissez et, déséquilibré, vous passez par-dessus le parapet. La tête fracassée sur les rochers pendant votre chute, vous vous écrasez, heureusement inconscient, au fond du fossé, cinquante pieds plus bas. Vos aventures crétoises sont définitivement terminées...



399

Comme vous n'y voyez pas clair puisque vous ne possédez pas de lampe ni de torche, vous êtes pénalisé de 2 points de Force et de 2 points de Protection pendant les combats. Mais tout n'est pas perdu car de petits trous ont été habilement ménagés dans la voûte pour laisser passer un peu de la lumière du soleil et permettre à l'air frais du dehors de circuler dans les galeries à l'atmosphère fétide et oppressante. Ainsi, ceux qui viennent se risquer dans le labyrinthe n'ont-ils pas à craindre de mourir étouffés dans l'obscurité mais seulement, pouvant y respirer et y voir suffisamment, redouter de périr au bout du voyage par les terribles et monstrueuses griffes de la créature qui y rode sans trêve. Rendez-vous au [406](#).

400

Vous sortez précautionneusement et silencieusement de votre chambre dans l'obscur palais endormi. Allez-vous explorer le temple (rendez-vous au [368](#)), les pièces sises dans les hauteurs du palais (rendez-vous au [236](#)) ou restez-vous à proximité de votre chambre (rendez-vous au [152](#)) ?

401

— Althéos !

Ce cri soudain vous empêche de vous apitoyer plus longtemps sur votre sort.

— Tu es encore vivant ! Dépêche-toi ! Nous devons quitter immédiatement la Crète en profitant du désordre causé par le tremblement de terre.

A ce discours, vous levez les yeux pour voir la princesse Ariane debout devant vous, vêtue d'une longue et vaporeuse robe bleue. Est-ce une apparition ? Un nouveau tour des dieux ? Vous approchez doucement la main et vous sentez le fin tissu sous vos doigts. Ce n'est effectivement pas une illusion !

— Viens ! Nous devons faire vite. Je sais comment sortir de là, ajoute-t-elle.

Puis, vous prenant la main, elle vous conduit à travers le dédale. Rendez-vous au [224](#).

402

Une série de fresques montre Héraklès, près de succomber à la chaleur, en train de lancer ses flèches sur le soleil pour calmer l'ardeur de ses rayons. C'est alors qu'Hélios, stupéfait de son courage, lui donne un bateau en or. Vous pouvez aller vers le nord (rendez-vous au [198](#)), vers le sud (rendez-vous au [106](#)) ou vers l'ouest (rendez-vous au [343](#)).

403

Vous vous lavez le visage dans un bassin d'eau froide en songeant aux événements de l'après-midi. Vous entendez soudain dans le couloir un bruit de pas précipités accompagnés d'éclats de voix. Votre porte s'ouvre brusquement sur Andra qui, tout en ajustant une fleur blanche derrière son oreille, se rue à l'intérieur de la pièce et vous saisit par le bras. — Viens danser ! crie-t-elle d'un ton qui signifie que, que vous le vouliez ou non, vous devez y aller. Vous inclinant donc devant sa volonté, vous la suivez dans les couloirs du palais vers la salle du trône, accompagné par la petite troupe des jeunes courtisans qu'elle a rassemblée, et où vous ne reconnaissez d'ailleurs personne. L'immense salle est pleine de monde, chacun rayonnant de joie à la venue de la

déesse du printemps renaissant. Au centre de la pièce, quelques courtisans dansent déjà aux accents mélodieux d'une flûte tandis que, sur les côtés, d'autres se sont regroupés et bavardent gaiement en grapillant la nourriture disposée à profusion sur les tables. Apercevant soudain Opris et Noa dans le coin opposé, vous vous dirigez vers eux, Andra sur vos talons. Mais, avant que vous ne parveniez à la hauteur des deux éphores, les tambours se mettent à battre pour annoncer la danse principale et Andra vous entoure vivement la taille de son bras gauche.

Vous passez alors votre bras droit sur son épaule puis, du bras gauche, vous saisissez Psyché, formant ainsi un cercle de danseurs dont le centre est une amphore pleine de vin. Vous vous mettez alors à tourner dans un sens puis dans l'autre en vous déhanchant. Lorsque le rythme des tambours s'accélère, imitant les autres danseurs, vous levez alternativement et de plus en plus vite la jambe vers le centre du cercle. Si Apollon est votre Protecteur, rendez-vous au [480](#). S'il ne l'est pas, mais si Dionysos vous est Favorable, rendez-vous au [239](#). Sinon, rendez-vous au [118](#).

404

Alors que vous êtes près de vous affaïsser sous le coup de l'émotion, Héra, reine des dieux, apparaît. — Debout ! dit-elle en vous tapant sur l'épaule. Souviens-toi de ce que je t'ai dit. Débarrasse-toi du Minotaure, prends le glaive et tâche d'éviter à tout prix cette mijaurée d'Ariane. Maintenant, va vite ! Sur ces fortes paroles, la déesse disparaît. Vous vous remémorez alors vos précédentes aventures. A la demande d'Hermès, le malicieux messenger des dieux, vous partez pour Athènes. Vous commencez par tuer un vieux loup sale et malade mais vous avez moins de chance au temple d'Asclépios à Epidaure. Un peu plus loin, vous faites passer Héra, votre protectrice, alors déguisée en vieille femme, de l'autre côté d'un torrent puis, quelque temps plus tard, vous encourez la juste colère de Poséidon en attaquant son cheval — un acte de brutalité gratuit dont vous avez été bien puni. A Crommyon, vous éliminez la laie qui terrorisait les

habitants de la ville et leur permettez de vivre en paix. Arrivé à Pagai vous vous faites mordre par des rats pestiférés et vous restez malade et fiévreux pendant plusieurs jours. Vous voyagez ensuite vers Delphes mais vous mécontentez fort votre protectrice lorsque vous participez à une orgie dans la forêt. Elle ne vous pardonne qu'au moment de votre accident aux courses de char d'Acharnes. Parvenu finalement à Athènes, vous évitez la guerre avec les Amazones en leur rendant le peigne d'or sacré, et c'est alors que la reine Antiope vous recommande d'aller voir Lembra en Crète de sa part. C'est là-bas en effet que vous envoie votre père pour négocier l'arrêt du versement du tribut. Vous évitez sans trop de dommages une attaque du serpent de mer mais, à Melos, vous tuez une partie du troupeau de Poséidon tandis qu'à Théra, vous mettez Héphestos en colère. Après avoir essuyé une tempête, vous nourrissez le sauvage de Cythère, évitez Talos, le robot de bronze géant, gardien de la Crète, et vous voilà enfin arrivé au but. Rendez-vous au [499](#).

405

Vous avancez prudemment car le vent s'est levé et souffle violemment autour de vous. Arrivé presque à mi-chemin, des gardes bondissent soudain d'une trappe placée à l'autre extrémité et commencent à tirer. Leurs flèches sont mal ajustées mais ils progressent lentement vers vous. Vous pouvez passer à l'attaque (rendez-vous au [398](#)), grimper sur une fenêtre (rendez-vous au [27](#)) ou faire demi-tour (rendez-vous au [321](#)).

406

Vous arrivez au pied d'une volée d'escalier. La dalle placée au-dessus de vous se détache et vient se fracasser au sol, barrant l'entrée. Vous devez continuer à marcher dans les profondeurs du labyrinthe. Cela va sans doute être une rude et dangereuse tâche que d'en affronter les pièges et encore plus d'y combattre le Minotaure. Il se peut d'ailleurs que le courageux Althéos subisse le même sort que son héroïque frère et que son esprit s'en aille gémir pour l'éternité dans le royaume d'Hadès. A gauche et à

droite, de grandes fresques murales représentent les courses de taureau à Knossos : un jeune homme s'est accroché aux longues cornes aiguës de l'animal pendant qu'un autre saute sur l'échiné noire du bovin. Les spectateurs applaudissent et réclament avidement que son sang soit maintenant répandu dans la poussière dorée de l'arène. S'il pouvait être aussi facile de tuer le roi des taureaux ! Si vous avez un moyen de trouver votre chemin dans le labyrinthe, rendez-vous au [487](#). Sinon, rendez-vous au [501](#).

407

Parcourant les multiples couloirs du palais, vous vous rendez directement vers la chambre d'Ariane. Vous frappez une fois, fortement, et la porte s'ouvre doucement. Une femme superbe se tient dans l'encadrement. Elle vous prend par la main et vous tire rapidement dans la chambre.

— Althéos, susurre-t-elle en s'adossant à la porte, comment oses-tu entrer ici, la violence au cœur ? Ne sais-tu pas que toutes les femmes, et d'autres, sont sous ma protection ?

Vous reconnaissez à sa voix suave et à sa robe très légère Aphrodite, la ravissante déesse. Vous tombez aussitôt à genoux, calmé, toutes pensées de meurtre bannies de votre esprit. Elle se penche alors en souriant, vous baise le front puis disparaît, ne laissant qu'un soupçon d'effluve divin. Ariane apparaît à la porte et vous prend le bras.

— Viens avec moi ! ordonne-t-elle.

Le souvenir parfumé de la déesse encore présent, vous n'êtes plus d'humeur à résister. Rendez-vous au [199](#).



407 *Vous reconnaissez Aphrodite, la ravissante déesse.*



408

Vous vous levez en même temps que les autres invités. Minos murmure quelques mots que vous ne comprenez pas car ils appartiennent à quelque ancienne et obscure langue. Les courtisans quittent la salle et il n'en reste bientôt plus qu'une douzaine. Alors que vous vous apprêtez à partir vous aussi, Miktros passe près de vous en vous heurtant violemment et inutilement, et Kremton en profite pour vous déséquilibrer et vous faire tomber en criant :

— Hors de mon chemin, misérable étranger ! C'en est trop ! Votre patience a des limites et, comme la rivière rompant les digues du barrage qui la retenait déverse ses eaux furieuses dans la vallée, vous cinglez Kremton d'un revers de bras. Surpris par cette réaction qu'il n'attendait pas, il recule aussitôt en portant la main à sa joue blessée mais, alors qu'il revenait vers vous, l'air mauvais, il s'arrête soudain en même temps que vous sentez une large main s'abattre sur votre épaule droite. Vous vous retournez brusquement. Minos vous regarde d'un air ironique et dit :

— Contrôle-toi et épargne tes forces ! Demain, au Pankration, tu auras l'occasion de te mesurer à d'autres adversaires. Pour célébrer Déméter, deux jeunes gens doivent s'affronter à la lutte jusqu'à ce que l'un d'eux morde la poussière et demande grâce. Tenez-vous à l'écart jusqu'au combat. Il vous renvoie d'un geste de la main et vous retournez lentement dans votre chambre en repensant aux paroles du roi. Rendez-vous au [500](#).

409

Vous vous asseyez par terre pour reposer vos doigts d'avoir tant creusé. Après un long moment d'arrêt et bien que vos mains vous fassent encore souffrir, vous décidez malgré tout de repartir et de continuer à suivre le fil de laine. Soudain, au détour d'une galerie, vous avez la désagréable surprise de voir, venant dans votre direction, Minos qui, lui aussi, est en train d'enrouler le fil, mais par l'autre bout. Rendez-vous au [525](#).

410

— Je ne suis pas Cyron et, d'ailleurs, je n'ai jamais entendu parler d'elle ! Les Amazones ne supportent pas que l'on commette de telles erreurs, scélérat ! Rendez-vous au [392](#).

411

Sur le mur peint, vous reconnaissez en l'homme vêtu d'une tunique pourpre et au regard furieux Acrisios, seigneur d'Argos et père de Danaé. Tel le maître en colère qui chasse ses fidèles serviteurs dans la nuit noire, il vient d'ordonner que l'on enferme dans un coffre sa propre fille avec son enfant et qu'on les jette à la mer. Danaé, son fils Persée serré dans ses bras, implore en vain sa clémence. Vous pouvez aller vers le nord (rendez-vous au [436](#)), vers le sud (rendez-vous au [96](#)), ou vers l'ouest (rendez-vous au [288](#)).

412

Vous grimpez précautionneusement tout en haut de l'échelle de corde et vous ouvrez doucement la trappe. Jetant un œil par l'ouverture, vous découvrez à l'extérieur un sentier qui court au pied des murs du palais. Vous pouvez vous y aventurer (rendez-vous au [278](#)) ou revenir à l'intérieur (rendez-vous au [187](#)).

413

Vous avez beaucoup de mal à grimper à l'extérieur et, glissant sur la paroi, vous retombez plusieurs fois dans le labyrinthe. Après plusieurs tentatives infructueuses, vous parvenez pourtant à vous sortir de là pour vous apercevoir que vous vous retrouvez à l'intérieur du temple. Minos et le garde sont partis et le silence est un peu inquiétant. Vous devez maintenant décider soit de quitter la Crète, soit de réclamer la succession au trône de Minos. Partez-vous à la recherche d'Ariane avant de partir de Crète (rendez-vous au [216](#)) ? Allez-vous voir quelque membre de la cour pour appuyer votre demande (rendez-vous au [421](#)) ou essayez-vous de trouver Minos (rendez-vous au [495](#))?

414

Auriez-vous peur maintenant que votre but est proche ? Vous perdez 1 point d'Honneur et vous retournez au [394](#).

415

— Non, Polycrates ! répondez-vous. Les Crétois me salueront comme un héros car je les ai sauvés de la tyrannie de Minos. Je n'ai pas besoin de toi et de ton réseau d'espions ! Je gouvernerai selon les vœux du peuple !

L'attachez-vous (rendez-vous au [201](#)), le tuez-vous (rendez-vous au [60](#)), ou le relâchez-vous en lui ordonnant de quitter Knossos (rendez-vous au [12](#)) ?

416

— Oui ! sanglote-t-elle hystériquement. Minos voulait que je découvre la raison de ta venue ici. Je ne voulais pas le lui dire mais il m'y a forcé. Sans ça, je ne l'aurais pas dit, je ne l'aurais pas fait !

Vous la prenez dans vos bras et ses longs sanglots s'apaisent lentement. Puis, elle se détache soudain de vous et réfléchit.

— Je dois partir ! déclare-t-elle après quelques secondes. Lorsqu'il apprendra que je t'ai tout raconté, Minos va me faire chercher. Je dois retourner dans la maison de ma mère. Sois sans crainte, j'y serai en sécurité : les bergers du sud de la Crète sont indépendants. Souviens-toi seulement de moi et des agréables moments que nous avons passés ensemble, Althéos, lorsque tu seras à nouveau dans tes collines de Trézène. Promis ?

Vous acquiescez, elle vous embrasse tendrement et part. Un peu triste et le cœur lourd, vous quittez la chambre à votre tour. Le son d'un gong vous tire de votre rêverie en vous annonçant que le déjeuner est servi. Rendez-vous au [109](#).

417

La poussière dans le labyrinthe est maintenant plus dense et vous perdez rapidement tout sens de l'orientation. Vous pleurez des larmes amères et, comme vous vous frottez sans cesse les paupières, vous avez bientôt les yeux qui vous brûlent douloureusement. Les yeux mi-clos puis complètement fermés, vous prenez le parti de continuer à avancer en tâtonnant avec les mains. Lorsque vous parvenez à les ouvrir de nouveau, la poussière s'est dissipée. Vous pouvez tourner à gauche (rendez-vous au [70](#)) ou aller tout droit (rendez-vous au [512](#)).

418

La fresque raconte comment Perséphone, s'étant imprudemment éloignée de sa mère Déméter, s'égare et se laisse surprendre par Hadès, seigneur des morts et roi des ombres. Il enlève la frêle jeune fille et l'emmène dans son obscur royaume pour l'y épouser et la sacrer reine. Vous pouvez aller vers l'est (rendez-vous au [281](#)), vers le sud (rendez-vous au [77](#)), ou vers le nord (rendez-vous au [347](#)).

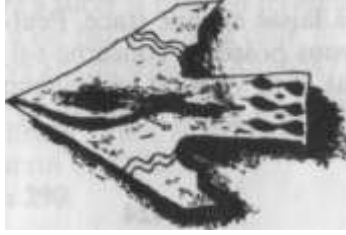
Sans que l'esclave se doute de rien, vous le suivez dans les entrailles du palais vers les gigantesques cuisines où se préparent tous les plats somptueux qu'on dévore à la cour du roi Minos. Invisible, vous vous glissez par la double porte et vous vous asseyez, complètement anéanti par la chaleur, puis, toujours sans être vu, vous regardez et écoutez. Les esclaves ne cessent de bavarder tout en s'agitant dans les cuisines, entrant, sortant, prenant des fruits au garde-manger, ajoutant des bûches dans le feu, balayant le sol de pierre ou s'affairant autour des marmites, préparant le repas pour la danse du soir. Vous avez beau tendre l'oreille, le mélange cacophonique de toutes ces langues méditerranéennes ne vous permet que de comprendre quelques mots.

— ... Sais-tu comment ils font du veau ? Ils prennent...

— ... Mais ils l'ont vu en train de racoler dans un labyrinthe public...

— ... Quelque idiot a fouillé dans le tas de melons et a tout découvert...

Soudain une bagarre éclate entre deux des cuisiniers, et les autres, avides de distraction en cette chaude après-midi, se rassemblent autour d'eux en un cercle mouvant. L'un des deux hommes virevolte rapidement et plante profondément ses dents, dans la cuisse de son adversaire, qui se met à hurler de douleur. Il danse sur un pied en se tenant la jambe, les mains pressées sur la marque sanglante tout à fait reconnaissable d'une mâchoire en bonne santé, tandis que l'autre en profite pour lui jeter un pot d'eau bouillante au visage. Lorsqu'il s'apprête à lui lancer un sac d'oranges, ses camarades l'en empêchent vigoureusement. Le cuisinier vaincu est gravement échaudé et on l'emmène dehors, gémissant et presque aveugle. Vous saisissez l'occasion pour sortir à votre tour et revenir dans votre chambre. Rendez-vous au



420

En vous rendant chez Lactris, vous êtes abordé par Kremton, accompagné de Miktros. L'haleine de Kremton sent déjà le vin et son visage est congestionné. Vous songez en vous-même qu'il doit être bâti comme un bœuf pour boire autant ! C'est alors qu'il profite de votre inattention momentanée pour vous attraper par votre tunique et vous projette contre le mur. Il est effectivement fort comme un bœuf!

— Qu'y a-t-il entre toi et Psyché ? siffle Miktros en vous postillonnant au visage.

Vous pouvez les affronter tous les deux (rendez-vous au [49](#)) ou tenter de poursuivre votre chemin (rendez-vous au [287](#)).

421

Si vous avez été en prison juste avant d'être jeté dans le labyrinthe, rendez-vous au [510](#) ; sinon, rendez-vous au [172](#).

422

Vous allez sur la droite mais, comme vous ne voyez aucune trace de Minos, vous êtes bientôt irrémédiablement perdu. Rendez-vous au [488](#).

423

Ah ! courageux Althéos, un seul homme, Dédale, connaissait les tours et détours du labyrinthe crétois et il n'en a laissé aucune trace. Peut-être le parchemin que vous possédez concerne-t-il un autre lieu ? En tous cas, il ne vous est ici d'aucun secours. Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte et vous vous rendez au [501](#).

424

— Seigneur ! vous exclamez-vous horrifié, tu m'ordonnes de tuer ton propre fils ? Je ne peux pas faire ça !

Minos gronde.

— Cela doit être ! Souviens-toi que tu as eu toute la Crète en ton pouvoir et que tu n'en as pas voulu. Peu nombreux sont ceux à qui c'est arrivé ! Je te verrai au déjeuner.

Il s'éloigne. Vous restez interdit pendant un moment puis vous le suivez. Rendez-vous au [78](#).

425

Vous vous arrêtez pour prendre une flèche. Vous l'examinerez plus tard. Vous pouvez attaquer les gardes (rendez-vous au [398](#)), retourner vers la trappe (rendez-vous au [321](#)) ou grimper à une fenêtre (rendez-vous au [27](#)).

426

Vous avouez tout et Polycrates fronce les sourcils :

— Crois bien que tu as de la chance que je n'aie pas le temps de m'occuper de toi maintenant ! dit-il. Si j'étais toi, je retournerais dans ma chambre et j'y resterais.

Vous revenez alors dans votre chambre et vous vous allongez sur votre lit. Rendez-vous au [213](#).

427

Vous considérez songeusement une coupure à votre main gauche causée par un éclat du coquillage et vous vous mettez à sucer la plaie en réfléchissant. Ce qu'a dit Minos n'est pas vraiment clair.

— Je t'ai observé attentivement, Althéos ! grogne-t-il. Tu es rusé, fils d'Egée ! Un jour, toi aussi tu seras roi... mais d'Athènes ! Puis, se penchant vers vous : Tu pourrais être roi de Crète...

Rendez-vous au [290](#).

428

Vous vous arrêtez un instant pour regarder le mur où une peinture monochrome montre un homme regardant le mur. Vous vous rendez au [456](#), lui reste là!

429

Pangryon, le Grand-Prêtre, se précipite dans la chambre accompagné de plusieurs gardes. Il se fait un grand silence embarrassé puis il dit, l'air furieux :

— C'est donc ainsi que tu observes les fêtes de Déméter. Tu te permets de manquer la danse et de boire, en dépit des rites sacrés !

Personne ne sait où se mettre.

— Je m'occuperai de toi plus tard et ce n'est pas une menace, mais une promesse ! Puis, s'adressant à vous : Quant à toi, Athénien, tu vas aller en prison. Je parlerai à Minos !

Et il fait signe à deux gardes qui vous emmènent sans que vous puissiez résister. Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte et vous vous rendez au [244](#).

430

Grâce aux sandales ailées, Persée s'envole vers les derniers rivages de l'Océan. Les Gorgones, une masse de serpents vivants à la place des cheveux, sont endormies, et le sifflement perpétuel de leur chevelure ne les dérange pas. Se guidant par l'intermédiaire du miroir — car de regarder directement la hideuse créature le changerait immédiatement en statue de pierre —, Persée tranche la tête de la Méduse puis la glisse dans le sac avant d'échapper à ses sœurs grâce au casque magique qui le rend invisible. Vous pouvez aller vers le nord (rendez-vous au [52](#)), vers l'est (rendez-vous au [338](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [198](#)), ou vers le sud (rendez-vous au [273](#)).

431

— Noble roi, je t'apporte le salut d'Eliduros... Vous vous interrompez car Minos semble furieux.

— Il se moque de moi en prononçant le nom de ce renégat ! crie le roi. Je ne laisserai pas ce chien d'Athénien m'insulter ainsi ! Emmenez-le ! Encore surpris par la véhémence de sa réaction, vous vous laissez emmener par les gardes qui vous enferment dans une lugubre cellule. Rendez-vous au [493](#).

432

Lorsque vous prenez l'anneau, vous entendez soudain un terrible rugissement accompagné d'un bruit dantesque, si puissant que les murs en tremblent. Le Minotaure ! Pris d'une soudaine panique, vous jetez l'anneau. Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte. Courez-vous vers le nord (rendez-vous au [46](#)), vers l'est (rendez-vous au [68](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [347](#)), ou vers le sud (rendez-vous au [281](#)) ?

433

Minos appelle une servante.

— Thaisia, va avec Althéos et rends-le plus présentable-

Une jeune fille aux grands yeux et au visage osseux s'approche de vous.

— Trouve-lui une chambre, lave-le et ramène-le pour le festin ! Puis, s'adressant à vous : Il sera alors temps de connaître la raison de ta venue ! Thaisia vous tire par la manche : « Suis-moi ! » Rendez-vous au [515](#).

434

Vous avez vraiment raison de trembler devant le Minotaure car votre frère, malgré tout parent éloigné de cette créature, n'a pas non plus échappé à son courroux. En fait, Thésée n'est probablement que votre demi-frère (vous êtes pénalisé de 1 point de Honte) puisque Poséidon serait son véritable père. En effet, bien qu'on ne sache pas grand-chose quant à l'exakte parenté du taureau qui a procréé le Minotaure, des sources généralement bien informées nous apprennent que Poséidon n'y serait pas totalement étranger. Comme, d'un autre côté, le Minotaure est né des œuvres de la femme de Minos, Pasiphaé, et de ce taureau, Thésée serait par conséquent son demi-oncle ! Vous gagnez 3 points d'Honneur pour avoir réussi à démêler cet écheveau généalogiquement complexe en un pareil moment, et vous vous rendez au [394](#).

435

Vous discutez avec Opris qui semble d'ailleurs moyennement surpris que vous vous soyez échappé du labyrinthe et que vous ayez tué le Minotaure. — Tout tombe en ruine ! admet-il. Il s'est produit un tremblement de terre pendant que tu étais là-dessous. Nous avons beau être habitués à ce genre de séisme en Crète, celui-là était important ! Enfin, Minos a disparu de même que

Polycrates ! ! Seuls les dieux savent ce qu'ils trament encore secrètement... Ne remarquant pas votre visage soudain cendré, il poursuit : Ariane a décidé de quitter la Crète en profitant de la confusion et, si j'étais toi, je me trouverais un bateau pour en faire autant ! Apprenant la fuite d'Ariane, vous réalisez avec un certain soulagement que vous n'aurez pas à la tuer. Poursuivez-vous votre conversation avec Opris (rendez-vous au [22](#)) ou suivez-vous son conseil de quitter l'île (rendez-vous au [116](#)) ?

436

Vous êtes environné de milliers de reflets bleutés comme si vous vous trouviez au milieu de l'océan. Il ne s'agit pourtant que d'un effet de la fresque qui représente Danaé, cruellement abandonnée sur les flots et qui se lamente sur son sort et sur le jour où Zeus lui a rendu visite. Les larmes aux yeux à l'évocation de cette histoire, poursuivez-vous votre marche vers le nord (rendez-vous au [106](#)), vers l'est (rendez-vous au [179](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [470](#)), ou vers le sud (rendez-vous au [411](#)) ?

437

— On m'appelle l'Hirondelle parce que je suis une espionne de Minos. Mais, alors que Minos me paie pour les services que je lui rends, toi, tu as su conquérir mon amitié. Minos m'avait ordonné d'apprendre la véritable raison de ton séjour mais je ne lui ai pas répété ce que tu as laissé échapper pendant ton sommeil. Maintenant, tu devrais retourner dans ta chambre car, si Polycrates te trouve ici, nous serons tous deux en grand danger. Je vais aller chez ma mère. J'y serais à l'abri de la vengeance de Minos.

Vous retournez dans votre chambre. Rendez-vous au [125](#).

438

Vous portez Psyché dans votre chambre et vous la déposez, encore toute tremblante, sur votre lit. En attendant qu'elle se calme, vous restez quelque temps à la fenêtre, silencieux, à observer les mouettes qui tournoient lentement au-dessus de la mer. Opris entre.

— Est-elle... ? demande-t-il.

— ... Elle va bien ! Et Lactris ?

— Mal ! Il a la figure toute griffée ; et sa main... Dipthis s'en occupe, mais je ne sais pas si cela ira. Il hésite, puis :

— Althéos, va parler à Polycrates. Je t'en prie, avant qu'il lui fasse quoi que ce soit.

— Polycrates me hait !

— A Minos alors ! Mais fais quelque chose ! Acceptez-vous ce qu'il suggère (rendez-vous au [387](#)) ou refusez-vous (rendez-vous au [457](#)) ?

439

Ce que vous venez d'apprendre vaut au moins 4 points d'Intelligence. Rendez-vous au [403](#).

440

Minos hurle : « Gardes ! » d'une voix aiguë et sourit féroce pendant que vous vous relevez. Mais, avant même que vous ne puissiez-vous échapper, Polycrates et deux gardes sont sur vous. Minos se retourne alors et, s'adressant au capitaine des gardes, dit :

— Polycrates, arrête ce vaurien d'Athénien. Il m'a volé l'anneau du pouvoir.



440 « Polycrates, arrête ce vaurien d'Athénien ! »

Attaquez-vous les gardes (rendez-vous au [34](#)), les suivez-vous sans résister (rendez-vous au [502](#)) ou expliquez-vous que Minos vous a lui-même donné l'anneau (rendez-vous au [289](#)) ?

441

— Allons voir ta mère ! dites-vous à Thaisia.

— D'accord, amusez-vous bien alors ! dit aimablement Opris. Je vous verrai ce soir.

Puis il s'éloigne vers la mer accompagné de Noa tandis que vous suivez Thaisia vers le sud. La route qui mène à Pirgos, où habite sa mère, est assez dure, et Thaisia s'arrête un instant pour cueillir une orange.

— Les oranges crétoises sont les meilleures du monde ! Goûte !

Vous en prenez une tranche.

— Bonnes... mais amères !

— Amères ? Sauvage ! lance-t-elle en souriant. Allez, viens ! Je ne vais pas gaspiller les fruits des dieux pour toi !

Rendez-vous au [150](#).

442

La bête s'effondre sous vos coups et s'abat sur le sol, respirant difficilement. Vous vous sentez alors comme pris de pitié pour le monstre terrassé mais vous n'osez pas l'abandonner dans cet état car il pourrait se révéler aussi dangereux que la lionne blessée qui, acculée dans sa tanière, entraîne avec elle dans la mort le chasseur imprudent et naïf. Un liquide jaunâtre coule de l'oeil crevé du Minotaure et se mélange ignoblement dans la poussière aux flots de sang mousseux qu'il crache sans arrêt. Ainsi, intrépide Althéos, votre esprit sera-t-il à jamais taché par le sang de votre victime désormais morte, les yeux vitreux et la gueule

ouverte sur un souffle dernier. Épuisé, vous restez un moment à contempler sa carcasse, incapable encore de réaliser que vous avez gagné. Les dieux sans doute vous ont souri pour que vous ayez eu la force de combattre une telle créature. D'une main hésitante, vous touchez ses cornes mortelles mais elles sont si aiguës que vous vous coupez. Quelques gouttes de votre sang se mêlent à celui du Minotaure... Vous avez enfin vengé la mort de votre frère et libéré Athènes de son odieux tribut. Votre mère Aéthra sera fière de son fils maintenant. Vous gagnez 15 points d'Honneur. Rendez-vous au [452](#).

443

Vous restez paralysé un instant, vous-même surpris de ce que vous avez osé faire : vous avez tué l'Ours, le grand Minos, roi de Crète. Le trouble envahit votre esprit, fierté et affliction mélangées. Sans doute deviez-vous le tuer mais vous ne l'en admiriez pas moins pour autant. Vous gagnez 5 points d'Honneur et vous êtes pénalisé de 3 points de Honte. Un mouvement brusque derrière vous détourne le cours de vos pensées. Ce n'est que Polycrates blessé qui, ayant assisté à tout le combat, cherche maintenant à s'enfuir. Ses efforts sont ridicules car il titube lamentablement. Vous le rattrapez aisément sans même vous donner la peine de courir.

— Inutile de fuir, Polycrates ! Tu peux aller rejoindre ton roi quand tu le désires ! Mais lequel ? L'ancien ou le nouveau ? lui demandez-vous, en montrant d'un geste que vous réclamez le trône.

— Ne me menace pas, Althéos ! Je peux t'aider mais en égal, pas en serviteur ! Minos a encore quelques partisans en Crète. S'il n'était pas tout à fait populaire, au moins le peuple le connaissait-il ! Les Cretois préfèrent le familier à l'inconnu. Tu es étranger, pour nous comme pour eux ! ajoute-t-il avec un accent de mépris pour les Crétois ordinaires. Je possède un certain pouvoir ici, en Crète. Sans moi, tu ne resterais pas un seul jour

sur le trône ! Le seul conseil que je peux te donner pour appuyer ta demande est : épouse Ariane !

Suivez-vous son avis et allez-vous chercher Ariane (rendez-vous au [503](#)) ou refusez-vous de vous allier à Polycrates pour vous assurer tout seul le trône (rendez-vous au [415](#)) ?

444

— Pas de pitié ! crie l'un des hommes. Rendez-vous au [58](#).

445

— Alors ? demande-t-il lorsque vous passez devant lui en détournant le visage.

— Les ai nourris... tout est calme ! murmurez-vous en essayant de prendre l'accent guttural des Crétois. Choisissez le nombre de points d'Honneur que vous voulez miser puis jetez deux dés. Si le résultat obtenu est supérieur au nombre de points que vous avez choisi, rendez-vous au [264](#). Sinon, rendez-vous au [153](#). Dans tous les cas, ces points d'Honneur seront perdus. Si votre protecteur est Apollon ou Aphrodite, vous ne perdez aucun point d'Honneur et vous vous rendez au [153](#).

446

Vous avez perdu les lettres d'Egée destinées à Minos pendant votre traversée. Notez-le dans votre **Feuille d'Aventure** car il se peut qu'on vous demande de les présenter avant de vous laisser poursuivre. Rendez-vous au [467](#).

447

Concentrez-vous ! Vous êtes pénalisé d'1 point de Honte et vous retournez au [427](#).

448

Persée est en route pour Larissa. La peinture murale raconte comment, participant aux jeux donnés en l'honneur d'Acrisios, il envoya malencontreusement son disque sur le pied de son grand-père qui en mourut aussitôt, confirmant ainsi la prophétie. Vous contemplez le héros que le sort accable, heureux de n'avoir pas subi un tel destin puis vous continuez vers le sud (rendez-vous au [342](#)), vers le nord (rendez-vous au [149](#)) ou vers l'est (rendez-vous au [359](#)).

449

— Je reste ici, merci !

Thaisia hausse les épaules d'un air offensé puis se fond dans la masse des danseurs. Vous restez encore quelque temps et, lorsque la fête touche à sa fin, vous allez voir Opris et Lactris (rendez-vous au [303](#)) ou vous retournez dans votre chambre pour dormir (rendez-vous au [100](#)).

450

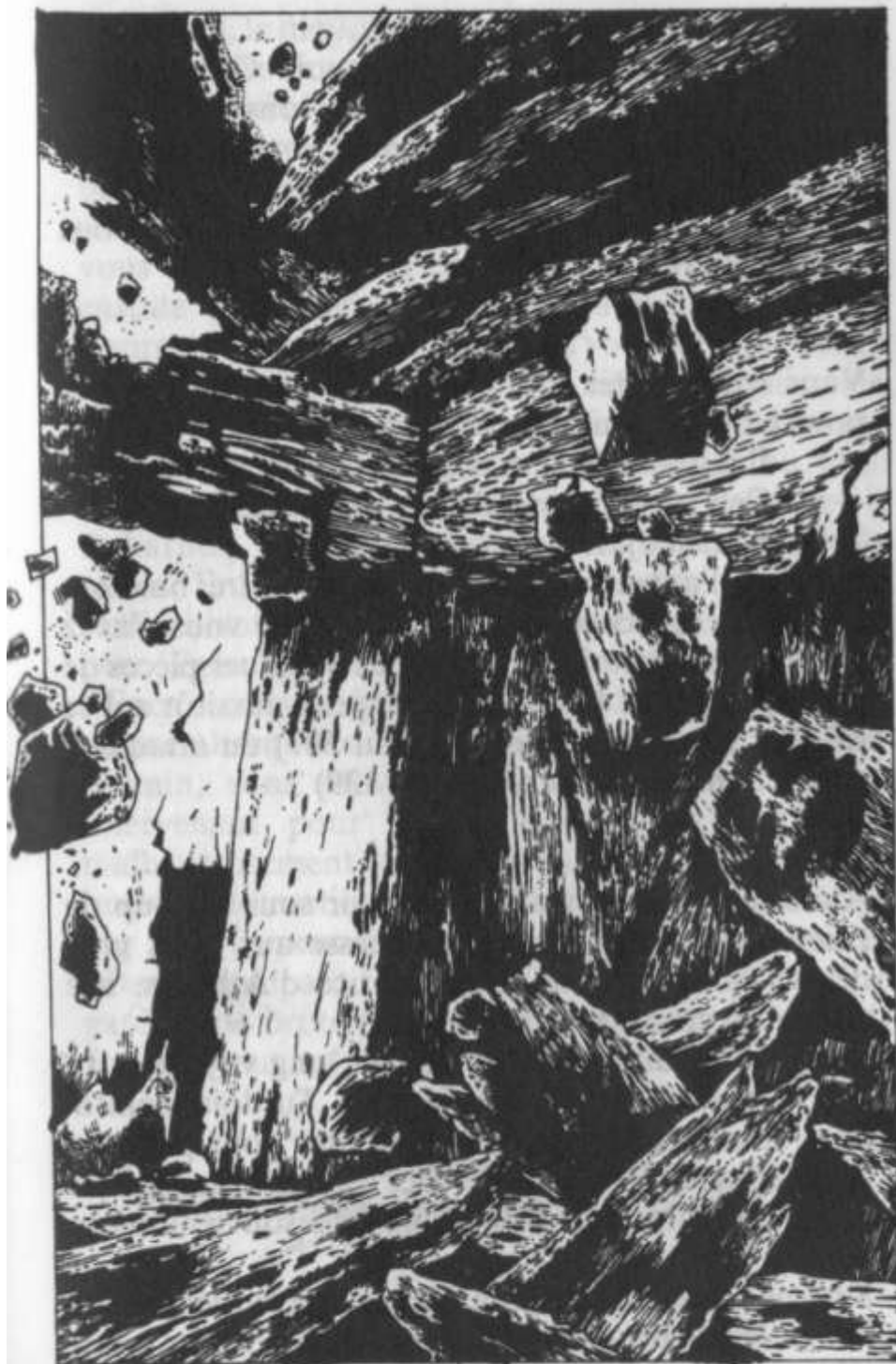
— Il m'avait semblé entendre du bruit, lui dites-vous, alors je suis venu voir si je pouvais faire quelque chose.

— Si tu penses que je vais te croire..., répond-il en vous envoyant son poing dans l'estomac.

Vous êtes pénalisé de 2 points de Honte. Vous en tenez-vous à votre histoire (rendez-vous au [357](#)) ou lui racontez-vous la vérité (rendez-vous au [426](#)) ?

451

— Eliduros a été exilé, renifle-t-elle, et je ne lui ressemble pas. Rendez-vous au [392](#).



452 *Des blocs entiers de la voûte s'effondrent
avec fracas.*

452

C'est alors que vos idées de triomphe sont troublées par des grondements sourds qui augmentent progressivement. Le sol commence à trembler, les murs se mettent à vibrer et une fissure s'ouvre à vos pieds juste devant vous. Vous restez sans bouger, paralysé par la peur, alors que le labyrinthe de Minos s'écroule tout autour de vous. Poséidon, dieu des Séismes, vient visiter la Crète ! Ce n'est qu'au moment où vous recevez un monceau de gravats sur les épaules que vous émergez enfin de votre torpeur. Vous vous réfugiez précipitamment dans un coin, vous protégeant la tête des deux mains. L'œuvre de Dédale se désintègre : des blocs entiers de la voûte s'effondrent avec fracas et viennent s'écraser sur le corps du Minotaure. Un bel enterrement pour un tel animal ! Après une dernière secousse plus violente que les autres — dont le grondement amplifié par les galeries ressemble à celui d'un torrent en crue qui, se précipitant dans la vallée, emporte tout sur son chemin, détruisant les cités et libérant, pour peu de temps, les esclaves — le vacarme cesse enfin et vous retrouvez alors le profond silence des royaumes souterrains. Étonné et soulagé d'avoir survécu à un tel cataclysme, vous vous relevez lentement en brossant votre tunique et vous commencez à vous faufiler en titubant à travers les ruines du labyrinthe. Si Poséidon est votre protecteur, rendez-vous au [28](#). S'il ne l'est pas, rendez-vous au [535](#).

453

Vous vous levez en le regardant fixement. Minos vous dévisage d'un air menaçant.

— Va-t-en immédiatement, dit-il.

Vous perdez 1 point d'Honneur et vous partez avec

Thaisia (rendez-vous au [515](#)).

454

Vous vous levez de votre siège et, vous libérant brusquement de l'étreinte de Thaisia qui vous retient, vous marchez d'un pas décidé vers l'autre extrémité de la salle. Soudain, la double porte s'ouvre à la volée et deux jeunes hommes se précipitent dans la pièce, apparemment ivres tous les deux. Le plus grand vous attrape la tunique et vous souffle son haleine fétide à la figure en ordonnant : « Esclave, apporte-moi du vin ! » Obéissez-vous (rendez-vous au [107](#)), retournez-vous vous asseoir en l'ignorant (rendez-vous au [252](#)) ou lui expliquez-vous que vous n'êtes pas un des esclaves (rendez-vous au [312](#)) ?

455

Vous fouillez dans votre poche et vous en ressortez l'anneau de Minos. Rendez-vous au [212](#).

456

Sur le mur, vous remarquez un hexagone peint en rouge inscrit dans un cercle de même couleur sur fond noir. Sur le sol se trouve un mince disque noir recouvert de poussière. Alors que vous vous baissez pour le prendre, le Minotaure vous saute furieusement dessus, prêt à vous mettre en pièces. Vous payez le prix de votre présomption.

457

— Faire quelque chose... mais quoi ? Cela ne donnera rien de bon, Opris ! protestez-vous.

— Je vois ! dit-il d'un ton sec en vous tournant le dos.

Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte et vous vous rendez au [277](#).

458

Vous commandez une boisson en tendant l'oreille pour tenter de saisir les conversations.

— ... Il a une liaison avec la femme de chambre...

— ... Cela en fait donc deux qu'il a exilés...

— ... Sous les jarres dans le magasin...

Lorsque l'aubergiste vous apporte votre boisson, vous vous apercevez avec embarras que vous n'avez pas d'argent crétois. Vous tendez quelques pièces de votre pays mais l'aubergiste les jette aussitôt sur le sol. Partez-vous (rendez-vous au [507](#)) ou attaquez-vous l'homme (rendez-vous au [139](#)) ?

459

Alors que vous alliez vous asseoir sous le coup de l'émotion, arrive Athéna, la déesse aux yeux gris, déesse de la Sagesse et protectrice d'Athènes, née adulte du crâne de Zeus.

— Althéos, dit-elle, tu as fait un long voyage et tu t'es bien sorti de tous les dangers. Tu dois maintenant enterrer ton frère selon les rites pour protéger son cadavre des sacs et des sarognards, sauver Ariane et vaincre le Minotaure ! Te souviendras-tu de tout ?

Sur ces mots, elle disparaît dans un claquement de livre refermé brutalement, au milieu d'une fine poussière scintillante. Vous vous asseyez enfin en resongeant à votre précédente aventure. A la demande d'Hermès, le messager des dieux, vous partez de Trézène pour vous rendre à Athènes. Sur la route, vous rencontrez d'abord un loup dont vous vous débarrassez promptement avant de sauver Epidaure des bandits qui en profanaient le temple. Rencontrant un peu plus tard une vieille femme près de Cléonai, vous l'aidez à traverser la rivière pour découvrir ensuite qu'il s'agissait d'Héra, la reine des dieux. Poursuivant votre route et

après vous être fait battre et détrousser à Corinthe, vous libérez Pagai, ville d'Athéna, des terribles rats qui l'infestaient. Passant ensuite par Mégare, vous arrivez à Eleusis où vous célébrez les mystères de Déméter avec le peuple et, à Acharnes, vous arrivez troisième aux courses de chars. Enfin, vous triomphez des Amazones qui assiégeaient Athènes. Envoyé en Crète par votre père Egée, porteur de messages destinés au roi Minos, vous vous rendez au Pirée, le port d'Athènes, pour embarquer sur le bateau préparé pour vous. En chemin, vous provoquez la colère des Furies en intervenant pour sauver un homme qui avait malheureusement assassiné sa femme après une querelle domestique. Une fois en mer, vous échappez à un serpent de mer, subissez une énorme tempête et, trompant finalement la vigilance de Talos, le gardien de bronze géant de Crète, vous arrivez ici. Rendez-vous au [509](#).



460

L'eau est fétide et polluée. Vous vous étouffez et vous crachez mais vous en avalez quand même un peu malgré tous vos efforts. A partir de maintenant et jusqu'après votre combat contre le Minotaure, vous avez 1 point de Force en moins. Vous pouvez aller vers l'est (rendez-vous au [402](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [16](#)) ou vers le sud (rendez-vous au [310](#)).

461

Vous abandonnez les deux brutes étendues dans le couloir et vous vous rendez dans la chambre de Lactris. Vous gagnez 4 points d'Honneur. Rendez-vous au [41](#).

462

Alors que vous vous dirigez vers la chambre d'Ariane, vous remarquez qu'il règne un étrange silence dans le palais, comme si toute vie avait cessé, excepté pour les quelques esclaves qui accomplissent nonchalamment leur travail. Soudain, vous entendez du bruit derrière vous. Vous dépêchez-vous d'aller chez Ariane (rendez-vous au [503](#)) ou de voir ce qui se passe (rendez-vous au [4](#)) ?

463

— Es-tu vraiment le frère de Thésée ?

La voix est haut perchée et criarde et vous restez si déconcerté qu'elle répète sa question.

— Oui, c'est moi. Qui es-tu ?

Elle rejette sa capuche en arrière et vous distinguez un visage aux longs cheveux blonds tirés sur les oreilles. La femme lance un sourire timide.

— J'ai bien connu ton frère... Je suis juste venue te regarder.

Soudain, vous la reconnaissez et vous vous exclamez :

— Ariane... Princesse Ariane !

Vous vous relevez péniblement. Elle jette un regard effrayé par-dessus son épaule, remet le capuchon sur son visage et disparaît brusquement, comme le lapin à l'approche du chasseur. Rendez-vous au [195](#).



463 Elle rejette sa capuche en arrière et vous distinguez un visage aux cheveux blonds.

464

Vous attendez en espérant que votre adversaire tombera à vos genoux mais, au contraire, elle conserve son équilibre et continue le combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [202](#), mais si vous vous soumettez, rendez-vous au [173](#).

465

Vous tenant à la lisse, vous opérez un rétablissement et remontez sur le bateau en frissonnant dans vos vêtements trempés.

— Nous devrions rebrousser chemin pour qu'il se change, dit Thaisia.

Malgré vos protestations, Opris vire de bord et rentre au port. Thaisia, pleine de sollicitude, vous accompagne à Knossos.

— Cela se passera bien ! décide-t-elle.

— Oui, je le sais !

— Je vais m'habiller aussi. Tu reviens me chercher ? Pendant qu'elle va dans sa chambre vous vous lavez le visage, vous passez une tunique sèche puis vous allez la retrouver. En chemin, Dipthis vous croise au détour d'un couloir et vous fait un signe. Passez-vous sans le voir (rendez-vous au [297](#)) ou vous arrêtez-vous pour lui parler (rendez-vous au [395](#)).

466

Ah, l'inconstance des mortels ! Ici Danaé, mère de Persée, étreint l'autel de pierre d'un temple pour échapper à Polydectès. Mais son fils arrive à temps et la délivre en changeant invités et serviteurs du palais en statues de pierre et en cailloux, jusqu'au cœur du roi qui en meurt instantanément. Vous restez quelques secondes en arrêt devant cette étrange transformation mais vous feriez mieux de vous dépêcher ou vous serez perdu. Vous pouvez aller vers le nord (rendez-vous au [359](#)), vers l'est (rendez-vous

au [52](#)), vers le sud (rendez-vous au [56](#)) ou vers l'ouest (rendez-vous au [39](#)).

467

Il existe deux règles particulières qui ne s'appliquent que dans ce livre et nulle part ailleurs dans les Chroniques Crétoises. La première concerne le concept d'Endurance. Vous possédez actuellement 30 points d'Endurance (notez-le dans votre **Feuille d'Aventure** si vous ne l'avez pas encore fait). Vous aurez parfois à ajouter ou à retrancher des points. Vous le découvrirez un peu plus tard. Vous bénéficierez également de points d'Intelligence si vous faites d'importantes découvertes (par exemple pour des informations militaires). Notez seulement le nombre de points que vous possédez car vous pourrez les échanger contre des points d'Honneur si vous arrivez à revenir à Athènes. Notez aussi que, même si vous avez fait appel à Zeus dans le premier livre, il pourra vous sauver dans cette aventure une fois encore seulement, à moins que vous n'ayez en votre possession un objet particulier ou que vous n'ayez bénéficié, au cours du premier livre, de la possibilité de l'appeler une fois supplémentaire. Le bateau est maintenant à quai. Rendez-vous au [2](#).

468

Vous retournez dans l'entrepôt escorté de Polycrates et d'une compagnie de gardes. Ils fouillent la maison et ressortent bientôt en tenant des glaives et Kréas. — Je m'en doutais ! commente Polycrates. Je me demande combien d'autres il y en a ?

Sur un cri des soldats, vous vous retournez brusquement pour voir une foule de citoyens se précipiter sur vous de tous côtés. Vous baissez la tête, juste à temps pour recevoir une pierre. Assommé, même Zeus ne pourrait vous sauver...

469

Les appartements privés d'Ariane sont à l'abri d'une porte épaisse et lourde que vous parvenez pourtant à ouvrir en poussant de toutes vos forces. Vous entrez doucement pour vous trouver en face d'une Amazone.

— Bonjour à toi, Althéos, dit-elle.

Si vous avez déjà été en prison en Crète, rendez-vous au [95](#). Sinon, rendez-vous au [333](#).

470

La peinture murale montre Héraklès pendant la bataille contre les Centaures, ces créatures moitié hommes, moitié chevaux. Ils le chargent sans cesse, chacun à tour de rôle, les sabots levés et leurs bras tendus pour l'attraper au passage mais il ne fléchit pas d'un pouce, comme le chêne qui soutient les assauts répétés de la tempête. Armé seulement d'une massue et uniquement protégé de sa peau de lion, il fait de sanglantes trouées dans les rangs serrés des Centaures. Vous pouvez aller vers le nord (rendez-vous au [310](#)), vers l'est (rendez-vous au [436](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [492](#)) ou vers le sud (rendez-vous au [288](#)).

471

Pendant tout le trajet, toujours silencieuse, Thaisia n'a fait que jongler, plutôt maladroitement, avec trois oranges qu'elle a cueillies dans l'une des plantations qui s'étendent des deux côtés de la route.

Arrivé à Knossos, elle semble avoir recouvré son calme.

— Je vais me changer dans ma chambre, annonce-t-elle. Viens vite m'y rejoindre. Vous hochez la tête en signe d'acquiescement puis vous allez dans votre chambre vous laver et vous reposer un moment. En repartant vers la chambre de Thaisia, vous croisez

Dipthis le Cynique dans un couloir et il vous fait signe. Si vous lui parlez, rendez-vous au [395](#) ; si vous l'évitez, rendez-vous au [297](#).



472

Zeus vous sauve et vous reprenez connaissance. Ouvrant les yeux, vous vous rendez compte que vous êtes à nouveau dans la cellule. Rendez-vous au [244](#).

473

— Nous devrions être en sûreté maintenant, dites-vous d'un air confiant. Ils ne pourront plus nous arrêter. Nous allons bientôt être en vue de mon navire et...

Vous êtes interrompu par Ariane qui, tendant ses lèvres, vous donne un long, très long baiser passionné.

— Épouse-moi, Althéos ! murmure-t-elle quelques

temps après, épouse-moi mon prince !

Vous ne pouvez qu'accepter !... Rendez-vous au [540](#).



473 « Épouse-moi, Althéos ! »

474

Des gardes font descendre une échelle à Minos et le roi se met à grimper et sort du labyrinthe. Vous vous précipitez à sa suite mais l'échelle est enlevée avant même que vous ne puissiez l'atteindre. Vous pouvez tenter l'escalade (rendez-vous au [413](#)) ou essayer de trouver une autre sortie au labyrinthe (rendez-vous au [488](#)).

475

Pour le sixième de ses Travaux, le courageux Héraklès est aux prises avec les extraordinaires et surnaturels oiseaux du lac Stymphale, sortes d'immenses aigles aux becs et aux serres d'airain qui se défendent hardiment lorsque le héros s'approche de leurs nids en jouant des cymbales, un présent de la déesse Athéna. Un peu plus loin, Héraklès, debout, son arc de corne bandé à se rompre, se prépare à tirer une flèche sur un des rapaces d'airain. Vous pouvez aller vers le nord (rendez-vous au 16), vers l'est (rendez-vous au [310](#)) ou vers l'ouest (rendez-vous au [276](#)).

476

Vous courez vers l'autre extrémité de la jetée en direction de la pleine campagne. Les gardes, tout d'abord surpris, se reprennent rapidement et, sur un ordre de leur chef, se disposent à vous barrer la route. Vous allez devoir affronter deux gardes dont chacun possède 6 points de Force et 13 de Protection. Si vous les Blessez Grièvement, rendez-vous au [375](#). Si vous capitulez, rendez-vous au [349](#). Si vous mourez et que Zeus vous sauve, rendez-vous au [184](#). Vous ne pouvez pas fuir.

477

L'atmosphère semble assez tendue lorsque vous pénétrez dans la salle du trône. Polycrates, très agité, parle à deux de ses subordonnés ; Opris et Noa tentent de consoler Psyché qui semble complètement épouvantée, tandis que Lactris,

apparemment insouciant, discute avec Kremton et Miktros. Dipthis et Minos, de même que Crabia, maître des sauteurs de taureaux, sont absents. Vous pouvez demander à Polycrates de vous entraîner (rendez-vous au [189](#)), voir ce qui agite Psyché (rendez-vous au [114](#)) ou tenter de vous réconcilier avec Kremton (rendez-vous au [383](#)).

478

La nuit est tombée mais vous vous en souciez peu. Assis dans votre cellule, désespéré, vous avez l'impression de faire partie de ces voyageurs qui, croyant être revenus chez eux, découvrent qu'ils ont débarqué chez l'ennemi. Rendez-vous au [293](#).

479

Vous arrivez à un endroit où le labyrinthe s'est en grande partie écroulé, laissant pourtant apparaître les fondations, de telle sorte que vous pouvez continuer de suivre les galeries en traversant les murs en ruine. Vous progressez lentement à cause des monceaux de pierres qui encombrent le passage mais, après, quelques efforts, vous parvenez à passer et vous arrivez à une bifurcation. Allez-vous tout droit (rendez-vous au [89](#)) ou à gauche (rendez-vous au [229](#))?

480

Vous entendez une petite voix susurrer à votre oreille. Tout en continuant de danser, vous jetez un coup d'œil rapide mais vous ne voyez que le buste de Psyché d'un côté et, de l'autre, Andra qui vous observe tranquillement.

— Non, non ! dit la voix. C'est moi, Apollon ! Je viens de la part de l'Olympe pour t'avertir personnellement :

Méfie-toi de l'homme aux pieds bizarres Car c'est à toi que la Mort il destine ! Écoute bien mon quatrain de ce soir : Méfie-toi de sa semelle assassine !

Pendant quelques secondes, vous restez sans comprendre ce que signifient ces vers divins jusqu'à ce que, tout à coup, vous aperceviez en face de vous un homme que vous ne connaissez pas et dont la semelle de ses sandales est prolongée d'une sorte de fin croissant de fer aux étranges reflets verts. Vous réalisez brusquement qu'il s'agit de poison ! Feignant d'être malade, une main devant la bouche et les joues gonflées, vous sortez précipitamment du cercle des danseurs en bredouillant :

— Excusez-moi... Excusez-moi !

Une fois arrivé dans le couloir, vous regardez derrière vous et vous vous apercevez que l'assassin a disparu. Andra, abandonnant également la danse, s'approche de vous avec un air à la fois embarrassé et humilié. Vous êtes pénalisé de 2 points de Honte. Vous vous éloignez tristement. Rendez-vous au [171](#).

481

Vous devez maintenant choisir la meilleure tactique à adopter pour prendre le pouvoir. Allez-vous finalement épouser Ariane (rendez-vous au [141](#)) ; la tuer car, dernière représentante de la Maison de Minos, elle est un obstacle à votre ambition (rendez-vous au [81](#)) ; ou bien allez-vous tenter de gagner à votre cause quelques membres éminents de la cour (rendez-vous au [172](#))?

482

Opris et Noa renvoient le garde qui s'éloigne aussitôt. Les deux éphores inspectent superficiellement le temple, s'approchent de la statue derrière laquelle vous êtes dissimulé — sans d'ailleurs vous voir tant ils sont impatients d'en finir — puis, après avoir marqué les limites du pankration et y avoir répandu de la sciure en prévision de votre combat du lendemain contre Kremton, ils se font face et s'enlacent dans une étreinte passionnée. Très gêné, vous ressortez discrètement du temple et vous retournez sans bruit dans votre chambre en espérant qu'ils ne vous ont pas vu. Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte. Rendez-vous au [403](#).



482 *Ils s'enlacent dans une étreinte passionnée.*

483

Si vous avez un message pour Ariane, rendez-vous au [529](#).
Sinon, rendez-vous au [195](#).

484

Vous vous apprêtez à fouetter Opris qui s'éloigne déjà, lorsque soudain Héra, reine des immortels, s'interpose.

— Te conduis-tu de cette façon envers tes autres amis ? J'espère que non ! Maintenant, jette cet anneau et cours épouser Ariane comme je te l'avais ordonné.

Avant que vous ne puissiez protester, elle a disparu, sans doute retournée à l'Olympe nourrir les chiens de Zeus. Opris vous regarde fixement.

— Tu as des amis bien placés, on dirait ! Elle ne m'a jamais dit d'épouser Ariane !

Eh bien, elle vient de le faire ! Les voies des dieux sont impénétrables...

Vous êtes pénalisé de 2 points de Honte et vous rendez au [216](#).

485

— Le sang a été versé, gronde Minos, et le sang doit être vengé ! Déméter ! O toi, princesse du moride souterrain, accepte en sacrifice un malheureux étranger ! Puis, aux gardes : Dans le labyrinthe ! Vous regardez les sept jeunes gens et les sept jeunes filles mais c'est vous que les gardes saisissent et emmènent près du puits. Vous avez été trahi ! Si Déméter vous est Favorable, rendez-vous au [200](#). Sinon, rendez-vous au [177](#).

486

Vous tentez sans succès de calmer la femme en vous excusant, lorsqu'elle vous attaque brusquement. Rendez-vous au [392](#).

487

Si vous possédez une pelote de laine, rendez-vous au [168](#). Si vous possédez un plan du labyrinthe, rendez-vous au [423](#). Si vous avez une cloche d'airain, rendez-vous au [73](#). Si vous avez l'œil des Grées, rendez-vous au [31](#). Si vous n'avez rien de tout cela, rendez-vous au [313](#).

488

Vous avancez à tâtons, frottant machinalement la poussière qui colle à vos yeux, les paupières maintenant rouges et gonflées. Un amoncellement de rochers vous barre le chemin mais vous pouvez aller à gauche (rendez-vous au [534](#)) ou à droite (rendez-vous au [110](#)).

489

Alors que vous vous rendez chez Dipthis, une vieille femme surgie de l'ombre du couloir vous fait signe. Lui parlez-vous (rendez-vous au [232](#)) ou poursuivez-vous votre chemin (rendez-vous au [117](#)) ?

490

Vous quittez la pièce, désireux d'éviter une querelle avec un membre si influent de la cour. Vous êtes pénalisé de 1 point de Honte pour avoir envahi les appartements d'Ariane. Vous retournez dans votre chambre. Rendez-vous au [125](#).



491

— Tu m'es désormais inutile, Minos, maintenant que je suis sorti du labyrinthe. Je pourrais te tuer et prendre ta place sur le trône ! ajoutez-vous. Mais, comme je suis magnanime, je veux bien t'épargner en échange de ton abdication.

— Ainsi donc la parole des Argiens est-elle sans valeur ! En Crète, un engagement royal ne se rompt pas mais il semble qu'une morale inférieure s'applique à Athènes ! répond Minos.

Vous êtes pénalisé de 3 points de Honte pour avoir manqué à votre parole et vous vous rendez au [354](#).

492

Ici, les fresques représentent une scène de chasse en montagne — la neige épaisse et croûtée recouvrant presque entièrement les forêts — dans laquelle un homme aux cheveux bouclés et à la puissante musculature est en train de jeter son filet sur un grand sanglier écumant de bave blanche alors qu'il résiste vainement. Que pourrait un bouclier, fut-il d'airain, contre les traits de l'archer Apollon ? Dans les yeux de l'animal se lit la peur car c'est Héraklès lui-même qui l'a vaincu, accomplissant ainsi le quatrième des Travaux ordonnés par Eurysthée. Vous pouvez aller vers l'est (rendez-vous au [470](#)) ou vers l'ouest (rendez-vous au [69](#)).

493

La cellule est humide et sombre, éclairée seulement par une mince ouverture dans le toit. Assis la tête dans les mains, vous patientez depuis de longues heures lorsque vous entendez soudain des voix et qu'une vague silhouette apparaît sur la galerie qui vous surplombe, le visage dissimulé par un capuchon. Une fois enlevé, la reconnaissant soudain grâce à un rayon de lune, vous poussez un cri de surprise.

— C'est moi, Ariane, dit-elle. Rendez-vous au [99](#).



494 *Soudain, au milieu des ruines, vous apercevez
une femme en robe rouge.*

494

Vous abandonnez à regrets la pelote de fil sans oublier de vous assurer que vous ne pouvez pas franchir l'éboulement qui vous bloque le passage. Après avoir marché quelques heures, vous commencez à vous sentir fatigué et vous n'y voyez plus très clair. Vous aimeriez vous reposer mais vous continuez coûte que coûte sachant parfaitement que vous ne pourrez pas vous en sortir si vous vous arrêtez. Soudain, là, au milieu des ruines, vous apercevez une femme en robe rouge. Vous vous frottez les yeux mais elle a déjà disparu. L'appellez-vous (rendez-vous au [258](#)), continuez-vous à droite (rendez-vous au [155](#)), à gauche (rendez-vous au [53](#)) ou pensez-vous avoir été victime d'une hallucination (rendez-vous au [15](#)) ?

495

A pas de loup, vous explorez tout le palais pour retrouver le roi mais en vain. Le bâtiment semble totalement désert. Les esclaves eux-mêmes, qui d'habitude travaillent encore à cette heure, ont disparu. C'est alors qu'au milieu de ce étrange silence, vous entendez soudain du bruit. Allez-vous voir ce qui se passe (rendez-vous au [4](#)) ou continuez-vous de chercher Minos (rendez-vous au [266](#)) ?



496

Vous remplissez difficilement votre gourde car la mare est peu profonde. En repartant, des gouttes de cette eau vaseuse marquent votre passage dans la poussière du sol alors que vous vous dirigez vers l'ouest (rendez-vous au [16](#)), vers le sud (rendez-vous au [310](#)) ou vers l'est (rendez-vous au [402](#)).

497

Il s'est évidemment passé beaucoup de choses cette nuit. Vous perdez 1 point d'Honneur pour avoir manqué la fête. Retournez au [477](#).

498

Vous avez beau prier tous les dieux, personne ne répond. Aucun ne peut vous aider ou ne le désire ! Rendez-vous au [293](#).

499

Votre ***Feuille d'Aventure*** doit ressembler à ceci :

Force : 4 Honneur : 22

Protection : 10 Honte: 11

Endurance : 30 Intelligence : 0

Glaive : Force 3, Protection 0 Plastron : Force 0, Protection 2
Broche de la reine Antiope

Asclépios : Défavorable Poséidon : Défavorable Athéna :
Favorable Dionysos : Favorable Héphaïstos : Défavorable Tous
les autres : Neutres

Note : Protégé par Héra, vous pouvez prier Zeus une fois supplémentaire. Jetez un dé. Si vous tirez 6, rendez-vous au [446](#). Si vous obtenez entre 1 et 5, rendez-vous au [226](#).

500

Vous marchez de long en large dans votre chambre, comme ces lions des hautes collines d'Afrique qui, capturés et emmenés par les chasseurs à la cour du roi de Nubie, tournent et retournent en feulant sans arrêt dans leur cage puis, pris soudain d'accès de rage folle, se jettent violemment contre les barreaux, parviennent à les briser, et s'enfuient rapidement vers les hautes plaines en

répandant la terreur et le sang parmi les hommes accourus à leur poursuite. L'étroitesse de la pièce vous oppresse et vous vous allongez brusquement sur votre lit. Allez-vous prendre quelque repos afin d'être en pleine forme pour ce soir (rendez-vous au [125](#)) ou profitez-vous de ce que tout le monde dort dans le palais pour explorer la forteresse de Minos (rendez-vous au [233](#)) ?

501

Vous distinguez, vaguement en raison de l'obscurité qui règne dans le labyrinthe, qu'une inscription est gravée sur le mur. Lorsque vous vous en approchez, les caractères se mettent à briller fortement et vous pouvez alors lire :

— Althéos, observe bien tout car ces murs ont connu vérités et mensonges, qu'ils soient passés, présents ou encore à venir. Regarde et apprécie à sa valeur l'œuvre de Dédale car tu n'en sortiras jamais vivant !

Puis la phrase s'éteint à nouveau alors que vous hésitez encore entre aller vers l'ouest (rendez-vous au [291](#)) vers l'est (rendez-vous au [136](#)) ou vers le nord (rendez-vous au [186](#)).

502

Vous vous rendez rapidement compte que vous n'avez aucune chance de vous en sortir contre Polycrates et les gardes. Les laissant vous emmener sans davantage protester, vous êtes conduit au palais et jeté dans une petite cellule aux murs nus. L'un des soldats prend un morceau de corde et vous lie étroitement les mains avant de vous abandonner ; suivi des autres, il part en claquant brutalement la porte. Rendez-vous au [101](#).

503

Vous vous précipitez au palais pour y chercher Ariane. Arrivé à sa chambre essoufflé, vous entrez sans frapper.

— Ariane, enfin !

— Althéos ! Tu es encore vivant ! Je pensais ne jamais te revoir ! dit-elle en souriant, heureuse.

— Je reviens de chez Polycrates... commencez-vous, mais Ariane vous coupe la parole.

— Alors nous devons nous enfuir rapidement...

— Mais...

— Ne sois pas naïf, Althéos ! Il te trahira à la première occasion. Viens avec moi !

Et, vous prenant le bras malgré vos protestations, elle vous conduit hors du palais. Rendez-vous au [199](#)



504

Vous apercevez devant vous une étrange lueur bleue mais vous poursuivez courageusement. Il vous semble distinguer, comme flottant au-dessus du sol, la silhouette d'une femme d'une grande beauté mais dont le fin visage est marqué d'une horrible cicatrice rosâtre. Elle semble un instant vous observer, fait un signe et s'évanouit brusquement. Vous pouvez aller vers l'est (rendez-vous au [132](#)) ou vers le nord (rendez-vous au [77](#)).



504 *La femme semble un instant vous observer
et vous fait un signe.*

505

— Imbécile, dit la voix majestueuse du maître des dieux. N'espère aucune aide supplémentaire de ma part mais seulement celle que tu mérites ! A ces mots, la colonne vertébrale brisée, hurlant silencieusement à la mort, votre esprit s'abîme dans le royaume d'Hadès où il n'est plus aucun repos et où seules les eaux glacées du Léthé, dissipant tous souvenirs et n'offrant aucune des félicités des champs élyséens, pourront vous rafraîchir. A vous, courageux Althéos, sont réservés les tourments éternels des profondeurs du Tartare et, si vous appeliez au secours, personne ne vous entendra jamais ! Votre quête se termine ici, votre vie aussi. Vous avez échoué !

506

Relâchant votre prise, vous manquez votre but de quelques centimètres et vous vous écrasez sur le sol, le dos aussitôt brisé comme un branchage sous le pied d'un cerf. Vous êtes mort sans même avoir eu le temps de prier Zeus.

507

Vous poursuivez le long du quai jusqu'à la plage et vous vous asseyez sur le rivage, songeur. Après quelque temps, vous revenez à Knossos où Thaisia vous rejoint finalement. Rendez-vous au [471](#).

508

Rendez-vous au [341](#).

509

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

Force : 4 Honneur : 25

Protection: 10 (+1) Honte: 10

Endurance : 30 Intelligence : 0

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

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

Note : Protégé par Héra, vous avez le droit de vous attribuer 1 point supplémentaire de Protection (comme indiqué entre parenthèses) et vous n'aurez pas à vous décompter de points d'Honneur lorsque vous Consulterez l'Oracle (mais vous devrez cependant décompter les points de Honte de pénalisation).

Jetez un dé. Si vous tirez 6, rendez-vous au [446](#). Si vous obtenez entre 1 et 5, rendez-vous au [226](#).



510

Vous réalisez que vous n'avez aucune chance d'asseoir vos prétentions au trône car vous ne connaissez personne à la cour, excepté Ariane, et que vous avez quand même passé quelque temps dans les prisons crétoises. Vous devez plutôt chercher Ariane et tenter de quitter l'île. Rendez-vous au [216](#).

511

Vous sentez, à l'expression de Minos, qu'il n'abandonnera pas son trône sans combattre. Si vous préférez reculer et partir de Crète avec Ariane, rendez-vous au [216](#). Si vous préférez insister, rendez-vous au [354](#).

512

Vous parvenez à un endroit du labyrinthe où, par de larges fissures dans la voûte, pénètrent des rayons de lumière. Une seconde, la brusque clarté vous aveugle mais, une fois vos yeux accoutumés, vous distinguez plus clairement les détails de la construction. Le séisme a détruit la plupart des murs et vous pouvez même apercevoir le cœur du dédale. Cela ne vous aide pourtant pas à trouver la sortie car les galeries qui vous auraient conduit à l'extérieur sont bloquées par les chutes de pierres. Escaladant un des pans écroulés du mur de gauche, vous vous retrouvez soudain dans une angoissante obscurité. Rendez-vous au [169](#).

513

— J'ai besoin de te parler, commence Ariane en vous faisant signe de ne pas l'interrompre, car tu es désormais mon seul espoir. Lorsque tu quitteras la Crète, je voudrais que tu m'emmènes avec toi ! Elle interprète votre silence à tort comme un refus.

— Tu seras largement récompensé de ta peine ! ajoute-t-elle sèchement avec une once de mépris.

— Mais non, je veux bien ! J'étais seulement surpris, c'est tout !

— Imagines-tu ce qu'a été ma vie dans cette prison dorée, attendant que mon père me fasse épouser quelque prince étranger que je ne saurais aimer ? Je ne sers à rien d'autre pour lui ! Ce n'est pas une vie ! Plus jeune, j'ai essayé de m'enfuir avec Eliduros mais nous avons été découverts et il n'a pu s'échapper

que par chance. Depuis, Lembra me surveille constamment. Tiens, prends ceci... Elle fouille parmi les coussins en sort une pelote de fine laine. Vous la prenez.

— A quoi cela va-t-il me servir ? dites-vous en la tournant entre vos doigts.

— Dès l'entrée du labyrinthe, attache une pierre à un bout et déroule le fil à mesure. De cette manière, tu pourras aisément retrouver le chemin de la sortie.

— Mais comment entrer dans le labyrinthe ?

— Tu y seras jeté demain, que tu le veuilles ou non ! Et elle ajoute : Ne sois pas naïf. Si tu t'imagines que, parce que tu es venu, Minos va décider autre chose, tu te trompes lourdement ! La Crète ne peut pas renoncer au tribut, ou nous périrons **tous** !

Vous réfléchissez à ces paroles sinistres.

— Le secret du labyrinthe est simple ! poursuit Ariane. Dédale me l'a révélé dans un moment d'inattention. Tu dois toujours suivre les traces de... C'est alors que Lembra se précipite en hurlant :

— Althéos, on vient ! Pars immédiatement !

Elle vous pousse au-dehors sans que vous puissiez obtenir une autre indication de la part d'Ariane. Vous retournez dans votre chambre. Rendez-vous au [403](#).

514

Avant que vous puissiez faire un mouvement, la femme réapparaît et vous parle doucement :

— Althéos, tu as bien azi. Nous sommes tous très impressionnés par ta bravoure.

Elle s'interrompt une seconde et vous vous demandez qui elle est. Comme si elle connaissait vos pensées, elle reprend en répondant à votre muette interrogation.

— Ze suis Athéna. Ze suis descendue de l'Olympe dans ce labyrinthe pour t'aider. Suis-moi !

Elle vous conduit à travers le dédale jusqu'à la sortie avec une facilité déconcertante si bien que vous vous demandez comment vous avez pu ne pas trouver. Vous retournant pour remercier la déesse, vous la voyez sourire et disparaître. Rendez-vous au [36](#).

515

C'est comme si la chambre avait été préparée spécialement pour vous. Située dans l'aile est du palais, elle bénéficie de la fraîcheur de l'après-midi et d'une superbe vue sur la mer. Vous déposez vos bagages tandis que Thaisia range vos armes dans un coin, en ayant soin de ne pas avoir l'air de les cacher. Voyant que vous la regardez, elle sourit.

— Que viens-tu faire ici, mon prince ? demande-t-elle.

Lui racontez-vous l'histoire (rendez-vous au [261](#)) ou abrégez-vous la conversation (rendez-vous au [275](#)) ?

516

Dégageant quelques pierres, vous attrapez le fil. Une première tentative pour le décoincer de l'amoncellement de moellons causé par le tremblement de terre ayant échoué, vous tenez la laine plus fermement et vous tirez un coup sec. Le fil casse ! Vous n'avez maintenant plus de guide pour sortir du labyrinthe. Vous tombez à genoux en martelant de rage le sol de vos deux poings, incapable de vous contrôler. Vous perdez 2 points d'Honneur. Rendez-vous au [401](#).

517

Zeus, furieux que l'habile et rusé titan Prométhée ait cherché à le tromper, s'attribue les meilleurs morceaux du taureau sacrificiel. Un peu plus loin, la fresque montre Zeus irradiant de gloire refuser l'usage du feu aux mortels, les privant ainsi de sa chaleur et de sa protection contre les froidures hivernales. Vous pouvez aller vers le nord (rendez-vous au [136](#)) ou vers l'est (rendez-vous au [63](#)).

518

— Kremton ! murmure-t-on autour de la table.

— C'est le fils de Minos ! ajoute Thaisia. L'autre est Miktros, son compère.

L'un des hommes s'effondre sur le trône, s'assoit maladroitement et regarde l'assemblée avec une trouble arrogance. L'autre resté debout ricane doucement sans arrêt.

— Kremton !

Le rugissement de Minos, résonnant un long moment dans la salle, provoque brusquement le silence complet. Miktros se tortille, hoquète et puis se tait. Personne ne bouge.

— Kremton, tu es mon fils et c'est pourquoi je te pardonne beaucoup de choses. Mais pas d'avoir l'insolence de t'asseoir sur le trône royal ! Ces derniers mots sont dits sur un ton glacé et rageur, puis : Tu n'es pas encore roi de Crète et je ne suis pas encore dans l'autre monde ! Souviens-t'en !

Kremton tressaille puis, se reprenant, se retourne soudain, affectant de ne remarquer Minos que maintenant. Celui-ci se lève brusquement de sa chaise, marche rapidement sur son fils et, le soulevant du trône, le jette brutalement à bas. Si Kremton est fort, Minos semble pour un instant être un Titan ! Maintenant Minos fixe Miktros, qui semble avoir recouvré toute sa lucidité.

— Fais attention, Miktros, fais très attention ! Ne joue pas trop avec cela ! Pas ces cartes-là !

Ces paroles auraient semblé ridicules de la part de quelqu'un d'autre mais Minos est menaçant. Sans même crier ! Ce n'est pas nécessaire ! Il est vraiment le roi. Rendez-vous au [160](#).

519

« Quel malheur ! », murmurez-vous doucement tandis qu'Andra vous raconte pourquoi elle n'a jamais apprécié Thaisia et comment les Thraces l'ont empêchée, elle, Andra, d'obtenir sa juste place à la cour. Vous objectez que Thaisia est crétoise mais Andra, agacée de vos continuelles allusions à Thaisia, agitant la main comme pour signifier que cela n'a pas beaucoup d'importance, continue de débiter tout le catalogue des avanies subies, dont la plus flagrante est de n'avoir pas été nommée éphore. Lorsque quelqu'un lui apporte un message, elle vous quitte en promettant de continuer cette conversation avec vous au déjeuner. Vous alliez parvenir à votre chambre mais un gong résonne indiquant, que le repas est prêt. Rendez-vous au [109](#).

520

Lorsque vous arrivez au temple, Opris et Noa en sont déjà partis. L'une des acolytes vous indique qu'ils sont allés au port sur un ton qui signifie bien qu'elle trouve qu'ils manquent à leurs devoirs. Vous quittez le temple. Vous pouvez aller voir Lactris (rendez-vous au [420](#)) ou vous rendre au gymnase (rendez-vous au [340](#)).

521

Dans un claquement de tonnerre assourdissant, Arès le guerrier vous apparaît : — Bien, Althéos ! Bien ! Première manœuvre accomplie avec succès. Rapidement, les instructions : prochain objectif — non, annule ça ; même objectif : tuer le Minotaure, sauver Ariane, la fille de Minos. De Minos, bien sûr ! Dur à saisir mais je suis persuadé que tu vas réussir tout cela très bien ! Puis

il disparaît brusquement, en faisant du bruit comme plusieurs hommes agonisant sur une île déserte, ne laissant qu'une fade odeur de sang. Vous vous remémorez les épisodes de l'aventure qui vous a mené jusqu'ici. Quittant Trézène à la demande du dieu Hermès, vous tuez le cruel aubergiste Procrustes — ce qu'il méritait — et vous jetez inconsidérément une vieille femme dans une rivière ne découvrant seulement qu'après qu'il s'agissait de la déesse Héra, déguisée. Ensuite, vous tuez la laie de Crommyon, vous faites arrêter un voleur au marché de Mégare et en êtes récompensé par le marchand Cyron qui vous offre son bouclier, puis vous recevez à Eleusis une broche en forme d'épi de blé après avoir accompli quelque culte primitif. A Acharnes, vous parvenez à vous sortir d'une collision générale dans la course de chars à force d'habileté et de bravoure. Un peu plus tard, vous triomphez du taureau de Marathon ce qui vous permet de montrer vos qualités aux yeux de votre père et de prendre part à la glorieuse victoire sur l'armée des Amazones. Pendant votre traversée en bateau, porteur de messages de votre père destinés au roi Minos (bien qu'une invasion soit plus appropriée !), vous voyez un serpent de mer, éliminez le barbare de Délos, subissez une tempête et abattez finalement Talos, le géant de bronze, gardien de la Crète. Tout bien considéré, vous avez effectivement bien mérité d'arriver à ce point de l'aventure. Rendez-vous au [397](#).

522

Les fresques silencieuses racontent comment Persée, dans sa prime jeunesse, fut chassé par l'arrogant Polydectes, représenté en train de boire du vin dans un gobelet de vermeil et de disposer ses serviteurs devant lui en ordre de bataille comme un puissant général passe ses troupes en revue avant une grande défaite. Ses cheveux grisonnent déjà tandis que le vent joue dans ceux de Persée. Le héros parti trancher la tête de la Méduse, l'une des Gorgones dont la simple vue suffit pour changer les hommes en pierre, le roi attend des nouvelles de sa mort. Vous pouvez aller vers le nord (rendez-vous au [225](#)), vers le sud (rendez-vous au [144](#)), ou vers l'ouest (rendez-vous au [179](#)).

523

— Très bien, entraîne-moi ! Elle sourit.

— Bien. Cela devra se faire la nuit : je ne peux pas t'apprendre en même temps que les autres. A la troisième heure après le coucher du soleil, viens dans la salle d'entraînement.

Elle vous indique l'endroit et s'en va. A la nuit tombée, vous trouverez un paragraphe dont le numéro sera en italique — vous indiquant ainsi que vous pouvez ajouter 20 à ce numéro et vous rendre à ce paragraphe. Si vous désirez aller voir Crabia, vous devrez alors au contraire **soustraire** 20 et vous rendre à ce paragraphe. Voulez-vous maintenant aller danser (rendez-vous au [158](#)) ou voir Dipthis (rendez-vous au [117](#))?

524

Courageux Althéos, vous avez l'esprit ailleurs ! Il s'agit vraisemblablement du fantôme d'un de ceux qui ont perdu leur vie contre le Minotaure. Pour avoir oublié votre rôle, vous perdez 1 point d'Honneur et vous êtes pénalisé d' 1 point de Honte. Vous pouvez aller vers l'est (rendez-vous au [132](#)) ou vers le nord (rendez-vous au [77](#)).

525

— Petit idiot ! crie-t-il alors que vous restez muet. Tu pensais pouvoir me battre à mon propre jeu ! D'abord tuer le Minotaure — ce que n'a su réussir ton insouciant frère — puis t'échapper du labyrinthe en utilisant ce fil ! J'ai fait échouer ton plan mais, toi, tu as détruit mon palais. Je dois te tuer. Minos possède 8 points de Force et 16 de Protection ainsi qu'un glaive qui lui procure 2 points de Force. Vous combattez avec une pénalité d'1 point à cause de vos mains douloureuses. Vous ne pouvez pas fuir. Si Minos est Grièvement Blessé, rendez-vous au [88](#). Si vous êtes Grièvement Blessé, rendez-vous au [369](#).

526

Vous quittez la chambre de Dipthis. Allez-vous danser (rendez-vous au [158](#)), voir Opris et Lactris (rendez-vous au [303](#)) ou retourner dans votre chambre (rendez-vous au [100](#)) ?

527

Vous sautez et vous atterrissez durement sur le sentier. Des gardes vous entourent maintenant de chaque côté. Vous ne pouvez que vous rendre (rendez-vous au [187](#)) ou combattre les gardes (rendez-vous au [398](#)).

528

Sur le mur blanc a été peint un visage avec une grande bouche rouge et charnue et deux lèvres bleues à la place des yeux d'où perle une larme transparente. Vous poursuivez rapidement votre chemin, émerveillé de l'esprit de Dédale. Rendez-vous au [456](#).

529

— Princesse ! criez-vous précipitamment, j'ai un message pour toi... d'Eliduros.

Elle revient vers vous. Rendez-vous au [99](#).

530

Votre **Feuille d'Aventure** ressemble à ceci :

Force: 4 Honneur: 18

Protection : 10 Honte : 8

Endurance : 30 Intelligence : 0

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

Héra : Défavorable Athéna : Favorable Hécate : Défavorable
Tous les autres : Neutres

Jetez un dé. Si vous obtenez 6, rendez-vous au [446](#), mais si vous tirez entre 1 et 5, rendez-vous au [226](#).

531

— Et, en ce qui concerne Ariane ?

Dipthis hausse les épaules d'un air indifférent.

— Elle ? Je pense que Minos souhaite secrètement qu'elle ne soit pas sa fille. A sa place en tous cas, c'est ce que j'aimerais ! Mais oublie donc Ariane. De toute façon, elle n'est pas intéressante !

— Et les courtisans ? insistez-vous, quelque peu déconcerté par sa diatribe.

— Comme dans toutes les cours, il s'est formé des groupes de pression, des factions. La plus importante est celle des Thraces. Lorsque, il y a de cela près de dix ans, Minos a nommé Pangryon comme Grand Prêtre, cela a fait quelques mécontents et plus encore lorsque Pangryon a fait venir d'autres Thra-ces pour servir le temple. Progressivement ces Thra-ces, tous fanatiquement dévoués à Pangryon, ont eu une certaine influence sur la cour. Ils l'appellent « oncle », tu l'as sans doute déjà remarqué ?

— Tout le monde l'appelle « oncle ».

— C'est vrai, mais pour beaucoup, c'est de façon ironique tandis que les Thraces le pensent fortement.

— Et toi ?

— Je ne l'appelle pas « oncle », répond Dipthis sèchement, mais comprends bien ceci : Pangryon est un homme bien. Et il est habile. Ne crois personne qui te dira qu'il a ensorcelé Minos ou

quoi que ce soit de ce genre. L'Ours aussi est trop fin pour cela. Pangryon est devenu Grand-Prêtre grâce à son seul mérite. Il peut être sévère ou même acariâtre et il est parfois difficile de comprendre comment il arrive à inspirer une telle dévotion mais il est évident qu'il l'inspire. N'en dis pas de mal aux Thraces ou tu le regretterais ! Puis, il y a aussi les Crétois d'origine, opposés aux Thraces le plus souvent possible même si, en ce moment, ce n'est pas évident. Le problème, c'est que Lactris se considère comme le chef de ces Crétois et, qu'en même temps, il est trop fier pour travailler avec les Thraces, et aussi trop ambitieux pour s'opposer ouvertement à eux. Mais il est insignifiant : si ce n'est son ambition, tu peux l'oublier. Opris est bien plus capable que lui et il pourrait arriver à beaucoup mieux s'il quittait un peu ses airs affectés et s'il cessait de courtoiser la jeune Noa. La faction des Thraces a déjà des vues sur elle ! Il n'a rien à espérer de ce côté-là ! Diphthis vous regarde de ses yeux chassieux.

— Maintenant tu sais tout. Voilà ce qu'est la cour du roi Minos !

Vous gagnez 4 points d'Intelligence et vous vous rendez au [526](#).

532

Les anciens Grecs n'aimaient pas l'obscurité. Vous ne dérogez pas à la règle ! Vous perdez 2 points d'Honneur et vous vous rendez au [169](#).

533

La pointe de la flèche, d'un dessin moderne, est faite d'un solide métal. Vous gagnez 2 points d'Intelligence. Rendez-vous au [337](#).

534

Vous continuez à marcher le long du couloir, remarquant ça et là sur les murs des bouts de fresques. Rendez-vous au [360](#).

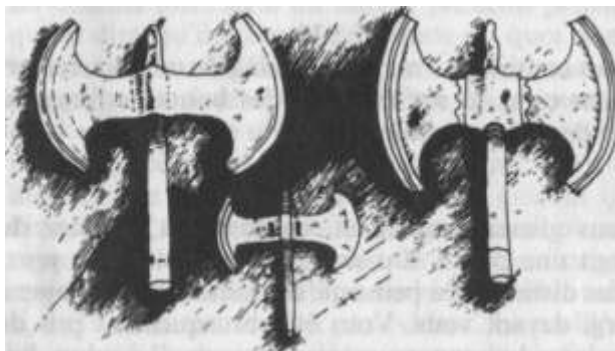
535

Vous glissez soudain et, en tombant, heurtez du front une pierre. Du sang obscurcissant vos yeux, vous distinguez à peine qu'une silhouette humaine a surgi devant vous. Vous êtes brusquement pris de panique lorsque vous reconnaissez Poséidon lui-même, maître des tremblements de terre. — Tu as tué mon Minotaure, Althéos, et ce crime ne sera pas pardonné ni ne restera impuni. Ton frère lui-même n'aurait jamais osé braver ainsi ma colère. Sache que tu as désormais gagné mon inimitié et attends-toi à ma vengeance lorsque tu traverseras les mers. Et si tes compagnons te demandent pourquoi tu dois endurer les malheurs qui s'abattrent sur toi, dis-leur que tu as provoqué le courroux de Poséidon, maître de la houle et dresseur de chevaux, le seigneur des séismes, Poséidon l'indompté, Poséidon l'indomptable !

Sur ces fortes paroles, le dieu disparaît et vous êtes à nouveau seul. Poséidon vous est maintenant Défavorable. Rendez-vous au [28](#).

536

Vous priez Zeus assidûment et le pardon du dieu est immédiat et bienvenu. Comme vous êtes assis, vous vous métamorphosez aussitôt en bouleau, dont les racines rapidement poussées font éclater le carrelage de la salle du trône. Ainsi restez-vous arbre — souvenir impérissable de l'Athénien Althéos.



537

Vous courez à perdre haleine tandis que le labyrinthe continue de vibrer et de trembler, près de s'effondrer entièrement. Bientôt à bout de souffle, vous devez vous arrêter. A votre soulagement, vous constatez que la violence des secousses diminue petit à petit et que des fissures commencent à apparaître sur les murs. Vous repartez et vous arrivez alors à un embranchement : prenez-vous à droite (rendez-vous au [488](#)), à gauche (rendez-vous au [217](#)) ou tout droit (rendez-vous au [318](#)) ?

538

Vous vous asseyez sur la pierre froide en vous demandant bien pourquoi vous avez accepté de venir en Crète. Vous souhaiteriez être avec votre mère, à Trézène, ou à Athènes avec votre père. Même votre frère, depuis les profondeurs de l'Hadès, doit être plus heureux que vous, enfermé dans cette prison gigantesque. Vous vous mettez soudain à pleurer d'angoisse, d'abord doucement puis de plus en plus fort. Rendez-vous au [401](#).

539

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

Force : 4 Honneur : 24

Protection : 10 Honte : 14

Endurance : 30 Intelligence : 0

Glaive : Force 3, Protection 0 Peau de loup : Force 0, Protection 1

Casque : Force 0, Protection 2 Broche de la Reine Antiope

Héra : Défavorable Athéna : Défavorable

Jetez un dé. Si vous tirez 6, rendez-vous au [446](#). Sinon, rendez-vous au [226](#).

Une fois à bord de votre navire, vous êtes chaleureusement accueilli et félicité par le capitaine car les sept jeunes gens et les sept jeunes filles qui ont pu également s'échapper de leur côté, vous croyaient déjà mort. Vous lancez un clin d'œil à l'adresse de celle qui ressemble à votre mère et elle vous répond d'un aimable sourire. Pendant que le capitaine vous conduit à votre cabine sous le pont, l'équipage commence à s'éloigner à force rames de cette île inhospitalière. Installé à la poupe, vous jetez un dernier regard à cette Crète d'où, arrivé adolescent et mûri par les épreuves du labyrinthe, vous repartez prince et époux, avec un nouveau surnom : Althéos le Vengeur ! Là-bas, à l'horizon, se lèvent les vents de la discorde...

L'aventure se poursuit dans le troisième livre des Chroniques Crétoises : ***L'Odyssée d'Althéos***.