

LE FIL D'ARIANE



**UNE AVENTURE
DONT TU ES L'HÉROÏNE**

AVERTISSEMENT AU LECTEUR

Tu vas incarner une héroïne de la Grèce antique.

Beaucoup de ses aventures sont inspirées par des mythes et des légendes grecques, mais pour le plaisir de l'histoire, nous entrecroiserons des héros, des dieux voire des personnages historiques issus de légendes différentes et d'époques variées.

Nous espérons que ce livre te plaira !

Sache cependant qu'il ne raconte pas la mythologie ou l'histoire fidèlement, et que certaines situations ont été adaptées pour créer une véritable aventure dont tu es l'héroïne.





Pour la réussir, il te faudra un dé, de la malice*... et quelques connaissances en mythologie grecque.

Les mots suivis d'un* sont expliqués dans un glossaire à la fin du livre.

Tu es **ARIANE DE CRETE**.

Au cours de ton aventure, tu rencontreras plusieurs héros. Ils te lanceront des défis ou seront tes possibles alliés. Tu remporteras ainsi des points de **KRATOS** pour la force et des points de **SOPHIA** pour la sagesse.

Tu noteras tes points dans ce tableau.

Lieux	KRATOS 	SOPHIA 
Total		

J'espère que tu arriveras à une fin heureuse. Sois courageuse et fais les bons choix. Bonne chance !

Tu as choisi de prier : _____

Tu traverseras de nombreux lieux. Tu pourras te situer grâce à cette carte.



LE TERRITOIRE, sur lequel tu vas évoluer.

DÉBUT DE L'AVENTURE

1. Tu es Ariane, fille du roi Minos*.

Toute ta vie, tu as vécu dans un palais où l'on t'imposait tes habits, tes compagnons et tes activités. C'est pourquoi tu as décidé d'aider le courageux Thésée* à sortir du labyrinthe et tu as fui la Crète* avec lui.




Mais ce matin, en te réveillant, tu découvres que Thésée est reparti en te laissant seule sur cette île, apparemment déserte.

Cela aurait pu être un malheur... mais tu sens au fond de toi que c'est peut-être une chance.

Pour la première fois, tu peux choisir ta propre voie.

La Grèce entière t'attend, avec ses mystères, ses dieux capricieux, ses temples oubliés et ses étranges créatures.

Mais avant de partir à l'aventure, il faut trouver un moyen de quitter l'île. Que fais-tu ?

-  Si tu choisis d'invoquer Dionysos*, ton dieu préféré, à qui tu as souvent adressé des prières, va en **4♦**.
-  Si tu penses que sur la plage, tu peux trouver une barque ou des traces laissées par des marins, explore le **1♦**.
-  Si tu t'enfonces dans la forêt, à la recherche de quelqu'un pour t'aider, dirige-toi vers le **1♣**.

2. Tu navigues sur les flots à la recherche d'une nouvelle aventure : trouver les gorgones. Pour ça, tu t'es équipée de ton miroir de ton ancienne vie de princesse pour te protéger car, selon la légende, les personnes qui auront le malheur de croiser le regard d'une d'entre elles se changeront instantanément en pierre. Grâce à ta bonne vue, tu aperçois une toute petite bande de terre à l'horizon : peut-être est-ce là qu'elles habitent ? En faisant un signe de la main au marin conduisant le navire, il change de direction et petit à petit, tu vois de mieux en mieux l'île et tu peux même apercevoir une plage, une forêt et une grande colline avec trois pics. Oui, c'est bien l'île des gorgones : les histoires de ton enfance la décrivaient exactement comme ça.

Enfin arrivée, tu ordonnes aux marins de rester sur le rivage puis, tu t'enfonces dans les bois. En avançant, tu entends une très belle et très douce mélodie, tu décides de suivre la si délicate voix. Tu arrives dans une clairière, le soleil t'éblouit, mais tu arrives quand même à distinguer une grotte dissimulée derrière un arbre. Une légère fumée verte en sort, tu t'en approches prudemment et tu t'engouffres dans le trou, sans un bruit. Plus tu avances dans les souterrains, plus l'atmosphère est froide, après t'être habituée à l'obscurité, tu perçois des étranges peintures qui représentent des cerfs, des lions, des chevaux même des buffles ! Tu as l'impression que la musique te suit, mais tu te dis que c'est sûrement une illusion.

Tu commences à perdre patience : cela fait déjà plusieurs minutes que tu es dans la grotte et tu n'as toujours rien trouvé. Soudain un bruit sec résonne dans le silence comme une branche qui craque. Un haut-le-cœur te traverse le corps, tu te retournes instantanément et une silhouette te fait face dans la pénombre. Tu recules en sursautant. Malgré l'obscurité, tu la distingues assez clairement, tu pourrais même la décrire : une jeune femme à la peau verte et écailleuse et à la chevelure de serpent... Comme on te l'avait décrite !!! C'est une gorgone ! Restant bouche bée, tu arrives avec tous tes efforts à mettre ton miroir devant tes yeux. Mais tu veux quand même l'observer en essayant de ne pas croiser son regard bien sûr. Quelques secondes plus tard, tu remarques que ses lèvres ne bougent pas, tu en déduis que ce n'est pas elle qui chante. Mais alors, qui est-ce ?! Bon... ce n'est pas le moment car juste avant de rentrer dans les cavités, tu voulais vraiment voir une gorgone au moins une fois dans ta vie, mais maintenant que tu es tout proche d'elle, tu hésites...



Si tu veux en savoir plus sur la gorgone, dirige-toi en **50**.





Si tu veux l'éliminer, cours en **46**.




4. Le sifflet retentit, il faut s'élancer. Tire un dé.

 Si tu tombes sur 1 ou 2 et que tu as choisi Héra, va en 42.

 Si tu tombes sur 1 ou 2 et que tu as choisi Hermès, va en 16.

 Si tu tombes sur 3,4,5 ou 6 et que tu as choisi Héra, va en 24.

 Si tu tombes sur 3,4,5 ou 6 et que tu as choisi Hermès, va en 30.

6. Tu décides de prendre une barque et partir au large. Cette traversée durera trois jours. Tu en profites pour apprendre les mathématiques, car tu as toujours voulu savoir compter et tu penses que ça peut être utile.

Enfin ! Tu décides de t'arrêter sur Samos, une petite île non loin de l'Anatolie, tu es émerveillée par ce paysage. Tu entends une rumeur comme quoi un savant connaissant les mathématiques habiterait en haut de cette montagne.


Tu décides d'aller le voir. Tu arrives au sommet et tu aperçois un vieillard, Pythagore, en train de compter, tu lui demandes s'il peut t'apprendre son savoir, mais il te répond que seuls les plus intelligents pourront hériter de ses connaissances. Tu le supplies et il cède... si tu relèves le défi qu'il t'a préparé. Tu acceptes, il te propose deux calculs.


Maintenant, lance un dé. Si tu fais 1, tu as 10 secondes pour résoudre le calcul, si tu fais 2, tu auras 20 secondes, etc. À toi de jouer...

38×17 pour les plus avisés. →

Ou 20×13 pour les moins confiants. →

x
Total

 Va au numéro constitué du chiffre des centaines et de celui des dizaines de ton résultat.

 Si tu arrives à un paragraphe sans le mathématicien, va directement au numéro \gg .

X. Tu as choisi de supporter Hector, le plus grand guerrier Troyen. Maintenant que tu es sur le champ de bataille, il faut que tu le traverses pour trouver ton héros. Tu vois un des rares abris qui n'a pas été détruit par les Achéens et tu entres. En entrant tu vois des soldats, sont-ils troyens ? Tu l'espères et tu les salues. Quelques minutes plus tard, cachée dans l'abri, tu entends un appel à l'aide ! Tu sors et tu vois Hector en train de se battre. Il est connu pour sa puissance et ses nombreuses batailles. Pendant qu'il se défend, tu aperçois un soldat archer, prêt à tirer sur Hector. C'est une embuscade ! Pas de temps à perdre, tu cours et tu te jettes sur Hector. Malheureusement, la flèche te transperce et dans un dernier souffle, tu vois Hector s'enfuir vers Achille. Tu ne sais pas que le dernier combat d'Hector sera celui vers lequel il est parti, alors tu espères qu'il aidera les Troyens à battre ces maudits Grecs.

C'est la fin pour toi, tu as fait le choix de supporter Hector et cela t'a coûté la vie.

FIN



1♦. Tu es seule sur l'île, il n'y a pas de bruit. La première idée qui te vient est de t'enfuir. Tu pars donc à la recherche d'une barque. Quelques instants plus tard, tu arrives dans l'eau, tu avances petit à petit et le sable t'aspire. Tu te débats, tu paniques, mais tu arrives enfin à en sortir, tu as eu peur, mais ce n'est pas cela qui va te déstabiliser dans ta quête de trouver une solution. Parole d'Ariane ! tu continues à marcher prudemment dans l'eau. Et au loin, tu aperçois une forme sombre : plus tu approches, plus tu distingues une barque, une voile un peu trouée et un filet de pêche. Enfin ! Tu vas pouvoir sortir de cette maudite île où tu as été abandonnée. La navigation pour toi, c'est facile ! En Crète, tous les soirs en cachette, tu prenais un des bateaux de ton père et tu allais pêcher. Mais tu ne connais pas cette côte et après quelques mètres... des récifs, invisibles sous la mer violette, endommagent ta coque. Cette fois malgré tes efforts, tu ne pourras pas t'en sortir, et tu retournes sur la plage.



Si tu choisis d'y invoquer Dionysos, va en **4♦**.



Si tu préfères t'enfoncer dans la forêt, va en **16**.


12. Tu décides de suivre l'aigle. Il te dit de monter sur son dos pour qu'il te mène à ton destin. Tu montes sur l'aigle, stressée de ce qui peut t'arriver. Mais quand il prend son envol, tu es émerveillée par tout ce qui se trouve dans le ciel. L'aigle en profite pour te raconter une très vieille histoire : Zeus voulait savoir où se trouvait le centre du monde. Il envoya donc deux aigles voler dans des directions opposées. Les deux oiseaux se rencontrèrent finalement à Delphes, sur les pentes du mont Parnasse. Zeus lança alors une pierre sacrée appelée l'omphalos pour marquer cet endroit comme le « nombril du monde ». Plus tard, le dieu Apollon devint le protecteur de Delphes. Il tua le serpent Python, un monstre fils de Gaïa, pour protéger l'Oracle* et prendre possession du lieu.


En l'écouter, tu observes la terre comme les dieux. Mais chacun doit retrouver sa place et il faut redescendre. Après une longue journée, tu arrives encore émerveillée par ce que tu as pu voir. Grâce à la découverte de la légende du commencement du monde et à cette vision, tu gagnes un point de **ΣΟΦΙΑ**.

N'oublie pas de noter ton point gagné en page 1.

L'aigle t'a déposée dans un port où un jeune matelot, avec son bateau et son équipage, t'attend. Quand tu t'approches, il te demande :

« Où veux-tu que je t'emmène ? »

 Si tu n'es pas encore allée à Olympie et que la destination te tente, va en **Σ**.

 Si tu trouves que Samos est mieux, alors, prends la mer vers le **Δ**.

14. Tu as décidé de retrouver Achille, le plus grand guerrier grec. Il combat depuis des années, mais aujourd'hui, il ne se bat plus.

Achille t'explique qu'il s'est disputé avec Agamemnon, le chef des Grecs. Rempli de colère, il a juré de ne plus prendre les armes. Sans lui, l'armée grecque est désavantagée et les Troyens gagnent du terrain.

Peu de temps après, Patrocle, le meilleur ami d'Achille, décide de se battre à sa place pour aider les Grecs. Tu assistes à la bataille avec inquiétude. Patrocle combat, mais il est finalement tué par Hector, le plus puissant des guerriers troyens.

Quand Achille apprend la mort de son ami, sa colère est plus forte que jamais. Il décide alors de reprendre les armes pour venger

Patrocle. Tu choisis de le suivre, malgré la peur, car tu sais que ce combat sera violent.

Sur le champ de bataille, Achille est énervé. Rien ne semble pouvoir l'arrêter. Tu assistes au duel entre Achille et Hector. Les deux héros s'affrontent. Hector meurt, Achille s'est vengé.

Grâce à lui, les Grecs remportent de grandes victoires contre les Troyens. Tu restes toujours à ses côtés. Achille affronte de nombreux ennemis, et souvent, les dieux l'aident pendant les combats. Toi aussi, tu fais de ton mieux pour survivre dans cette guerre.

Mais un jour, alors que les Grecs étaient en train de gagner la guerre, le prince troyen Pâris tire une flèche guidée par le dieu Apollon, elle atteint le talon droit d'Achille, son unique point faible. Tu vois ton ami Achille tomber. Malgré sa force et son courage, Achille ne peut survivre à cette blessure.

Tu assistes tristement à sa mort. Le plus grand des héros est mort. La guerre continue, mais rien ne sera plus jamais pareil. Achille meurt, mais sa légende vivra pour toujours.

Et malgré la tristesse, tu gagnes un point de **KRATOS**, symbole de ton courage et de ton expérience au cœur de la guerre de Troie.

N'oublie pas de noter ton point gagné en page 1.


C'est le moment de quitter ces rivages ensanglantés.




Rejoins les bateaux au **4X**.

14. Entrer dans cette forêt est une grande étape pour toi : il fait sombre, très peu de lumière transperce les arbres, des craquements retentissent mais ce ne sont que des branches. Tu hésites à repartir. En prenant ta décision, tu te diriges vers une fumée, mais ce n'est que le feu de personnes qui sont passées par là. Tu ne vois pas d'humain mais que des animaux, tu réalises que

l'un d'entre eux est une colombe, l'animal d'Aphrodite*. Tu lui demandes si un humain habite dans cette forêt, elle s'envole et part, mais tu ne perds pas espoir. Tu cries pour que quelqu'un t'entende ; en réponse, tu n'as que des échos de toi, des bramelements*, des cris étranges et des grognements. Mais toutes tes pistes ne mènent à rien. Tu commences à avoir beaucoup trop peur pour rester dans cette forêt.

 Si tu choisis d'invoquer Dionysos, ton dieu préféré, à qui tu as souvent adressé des prières, va en **4**♦.

 Si tu penses que sur la plage, tu peux trouver une barque ou des traces laissées par des marins, explore le **1**♦.

1X. Tu arrives à Delphes complètement essoufflée. Tu as tellement marché, tu t'étais renseignée sur la ville et tu as beaucoup aimé son histoire. Tu avais hâte d'arriver au temple mais avant tu passes par un théâtre spectaculaire et ensuite devant un stade. Tu remontes la voie sacrée devant des statues d'offrande et enfin, tu arrives au temple d'Apollon encore essoufflée.


Tu avances quand même lentement ; quand tu rentres dans le temple, il fait froid. Ton cœur bat encore vite, tu t'approches de la salle de l'Oracle*, tu lèves tes mains, fermes les yeux, et tu poses ta question : « qu'en sera-t-il de mon avenir ? »



L'Oracle te répond : « Pour réussir ton avenir, il faut connaître le commencement. »

Tu quittes le temple un peu perplexe. Tu ne sais pas ce que voulait dire la Pythie. Tu marches perdue dans tes pensées, tu t'éloignes doucement de la ville. Quand soudain passent devant toi une biche et au-dessus de ta tête une chouette et un aigle. Sûrement un signe des dieux : connaître le commencement ? La réponse de la Pythie pourrait-elle t'aider ?

 Si tu choisis de suivre la biche, file en **3X**.


 Si tu choisis de suivre la chouette, hâte-toi vers le **54**.

 Si tu choisis de suivre l'aigle, rends-toi au **12**.

20. Tu arrives à Phocée, une cité de marins. Ici, la cité peine à contenir et à nourrir tous ses habitants mais les Phocéens sont plein d'espoir et d'audace.


Ils vont bientôt lancer une expédition vers l'ouest pour fonder une nouvelle cité. Ils cherchent quelqu'un qui serait assez fort et assez avisé pour la diriger. Seras-tu cette personne ?

Compte tes points de **KRATOS** et de **SOPHIA**.

 Si tu n'as aucun point, va au **2X**.

 Si tu n'as qu'un point de Kratos et aucun de Sophia, va au **34**.

 Si tu as un point de Kratos et un de Sophia, va au **60**.

 Si tu as 6 ou 7 points, pars fièrement vers le **66**.

 Dans tous les autres cas, rends-toi au **56**.

22. Tu baisses ton miroir, tout en gardant les yeux fixés sur son reflet d'argent pour ne pas succomber à son regard. Tu t'es ravisée, tuer cette jeune fille n'a rien d'un exploit dont tu voudrais te vanter. Elle

a déjà été punie si durement. Tu lui demandes dans quelle direction se trouve Phocée, et la jeune Gorgone te renseigne.



Tu quittes la caverne avec le sentiment d'avoir agi avec sagacité*. Tu gagnes 1 point de ΣΦΗΙΑ.
N'oublie pas de noter ton point gagné en page 1.

 Pars en direction du ΣΦ.

Σ4. Tu t'avances sur la ligne de départ. Le stade est immense, rempli de cris et d'attente. Tu ne devrais même pas être ici, dans cette course, mais quelque chose en toi refuse de reculer. Tu as prié Héra*, la reine à la couronne éclatante, espérant sa force et son courage... alors, c'est le moment.

Le coup de sifflet retentit. Tes jambes explosent en avant, ton cœur bat comme un tambour de guerre. Allez, tu peux le faire. Tu es plus rapide que tu ne le crois. Respire, concentre-toi, ne laisse rien t'arrêter. Chaque pas est une victoire silencieuse. Tu sens Héra à tes côtés.


Tu peux le faire. Tu es invincible... Tu dépasses les premières coureuses, le public n'est qu'un flou de visages et de couleurs. Tes muscles brûlent, mais tu te répètes encore et encore : tu es Héra sur la piste, tu es la confiance et l'élan incarnés.


Et puis, à un tournant, tu trébuches légèrement. Tu te relèves immédiatement, reprends ta course mais... quelqu'un te dépasse. Ton cœur se serre. « Héra, je t'ai invoqué... mais la course m'échappe. »

Tu continues de courir : « s'il te plaît Héra donne-moi ta force ! » Tu es très proche de la personne devant toi, ton cœur bat à toute vitesse et tu n'as presque plus de souffle. Et là, quelques pas avant la ligne d'arrivée, tu arrives à dépasser le premier et à franchir la ligne d'arrivée. Tu as gagné, Héra t'a sauvée. Tu as fait le bon choix, les Héraia, ce sont les jeux donnés en l'honneur d'Héra !


Tu gagnes un point de **KRATOS**. N'oublie pas de le noter page 1.

C'est euphorique que tu quittes Olympie. Mais où vas-tu te diriger ?

 Si tu n'es pas allée à Delphes et que tu penses qu'il est temps pour toi de t'y rendre, va en **1X**.

 Si tu préfères aller à la rencontre du plus grand mathématicien de ton temps, rends-toi au **4**.

26. Bien joué ! Tu viens de remporter l'épreuve de multiplication. Pythagore accepte de t'enseigner les bases de sa science. La prochaine fois, n'hésite pas à te lancer des défis plus complexes pour mettre à l'épreuve tes capacités et voir tes progrès. Tu remportes un point de **SOPHIA**. Bravo à toi. N'oublie pas de noter ton point gagné en page 1.

 Tu peux repartir tranquille. Mais il est temps de te mettre en action. Dirige-toi vers Troie en **42**.

ΣX. Tu n'as pas appris grand-chose au cours de ton aventure et les Phocéens ne veulent même pas de toi dans leur équipage. Tu décides alors de rentrer. Bientôt, tu prends la mer sur ton bateau. Tu t'éloignes de Phocée pour retrouver ta famille en Crète. Mais sitôt embarquée, le tonnerre gronde dans les cieux et la mer se déchaîne. Tu sens une vague se ruer sur toi. L'instant d'après, te voilà sous l'eau, tu te cognes la tête puis c'est le trou noir... Quand tu te réveilles, tout autour de toi est sombre et flou et tu sens de la fumée te piquer le nez. Tu te relèves et malgré l'obscurité, tu aperçois le malheureux Tantale et le pauvre Sisyphe tous deux enfermés dans une boucle sans fin. Ton cœur se brise en les voyant, car tu comprends que tu es morte et que te voilà aux enfers. Tout à coup, une voix t'interpelle et te dit : « Ariane, princesse de Crète, tu as trahi ta famille en étant trop loin d'elle. Tu l'as quittée pour découvrir le monde et malgré cela, tu n'as rien appris. C'est pour ça que les Dieux t'ont punie, tu devras alors suivre un fil et quand tu trouveras son bout, tu seras libérée. » Soudain quatre piliers ioniques apparaissent et un fil en fait le tour. Encore choquée des paroles d'Hadès, le dieu des enfers, tu te diriges vers le fil de laine et sans réfléchir, tu commences à le suivre mais au bout de plusieurs tours, tu réalises qu'il n'y a aucune issue.

PUNIE AU TARTARE, TU TE DOUTES BIEN QUE...

Ç'EST LA PIRE FIN POUR TOI !

Si tu veux retenter chance, retourne au premier paragraphe et surtout... même si tu as soif, ne bois pas l'eau du fleuve Léthé.



❖. Tu t'avances sur la ligne de départ. Le stade est immense, rempli de cris et d'attente. Tu ne devrais même pas être ici, dans cette course des Héraia*, mais quelque chose en toi refuse de reculer. Tu as prié Hermès, le messager aux sandales ailées, espérant sa vitesse... alors, c'est le moment.

Le coup de sifflet retentit. Tes jambes explosent en avant, ton cœur bat comme un tambour de guerre. Allez, tu peux le faire. Tu es plus rapide que tu ne le crois. Respire, concentre-toi, ne laisse rien t'arrêter. Chaque pas est une victoire silencieuse. Tu sens Hermès à tes côtés, comme un souffle vif autour de tes chevilles.

Tu peux le faire. Tu es invincible... Tu dépasses les premières coureuses, le public n'est qu'un flou de visages et de couleurs. Tes muscles brûlent, mais tu te répètes encore et encore : tu es Hermès sur la piste, tu es la vitesse et l'élan incarnés.

Et puis, à un tournant, tu trébuches légèrement. Tu te relèves immédiatement, reprends ta course mais... quelqu'un te dépasse. Ton cœur se serre. « Hermès, je t'ai invoqué... mais la course m'échappe. »

La ligne d'arrivée est là, et tu la franchis... juste après la première. Tes jambes tremblent, tes mains se crispent. Tu n'as pas gagné. Et pourtant, tu sais que tu as tout donné. Hermès t'a guidée, oui, mais parfois, même les dieux ne peuvent changer la course.


C'est dépitée que tu quittes Olympie. Mais où vas-tu te diriger ?

🌀 Si tu n'es pas allée à Delphes et que tu penses qu'il est temps pour toi de t'y rendre, va en **1X**.

🌀 Si tu préfères aller à la rencontre du plus grand mathématicien de ton temps, rends-toi au **6**.



32. Malheureusement, tu n'as pas réussi l'épreuve du mathématicien et ce dernier refuse de t'enseigner les mathématiques.

 Les calculs, ce n'est pas pour toi, il te faut de l'action ! Dirige-toi vers Troie, paragraphe 42.

34. Tu te promènes tranquillement dans les rues de Phocée quand, soudain tu entends de l'agitation autour de toi. Puis, d'un coup, un cri perce tes oreilles : « Voilà ! On l'a trouvée, c'est elle, c'est Ariane ! » En entendant ton nom, tu te retournes, tu vois une troupe de soldats arrivant à toute vitesse sur toi. Tu n'as même pas le temps de te rendre compte de ce qu'il se passe que tu t'enfuis par une petite ruelle mais, tu vois des soldats arrivant de tous les côtés en courant. Tu te retrouves cernée, tu observes les soldats un à un. Tout autour de toi il y a de l'agitation, tu as le sentiment bizarre de les reconnaître. D'un coup l'un d'eux tonne : « Amenez-la au bateau. » Puis d'un coup les soldats t'ordonnent de les suivre ; bien forcée, tu les suis jusqu'à leur navire. Tu embarques et vous quittez le port.

Cela fait quelques heures que vous êtes sur la mer hostile, quand soudain, tu te rappelles ! Mais oui... ce sont les soldats de ton père, le roi de Crète, qui surveillaient à l'entrée de ta chambre. Tu comprends vite qu'ils ont l'intention de te ramener chez toi, tu regardes au loin. Tu vois une silhouette, tu la reconnais c'est ton île, la Crète. Tu supplies les soldats de faire demi-tour mais, aucun d'eux ne t'écoute. Vous arrivez sur l'île, les soldats te mènent au palais. Là tu vois ton père, celui-ci en un claquement de doigt dit aux soldats de partir. Ton père parle le premier et dit : « pourquoi es-tu partie ? Tu sais bien que ton devoir est de rester ici, auprès des tiens, dans ton palais » Tu réponds : « Jamais de la vie je ne resterai avec vous, je ne veux pas rester sur cette île d'enfer, dès demain je repartirai ! » Ton père, fâché, appelle les soldats et leur murmure quelque chose à l'oreille que tu n'arrives pas à entendre.

D'un coup les soldats se dirigent vers toi et t'emmènent vers le labyrinthe. Tu leur demandes ce qu'ils comptent faire, mais ils ne te

répondent pas. Tu entres dans le labyrinthe avec les soldats, tu aperçois que l'un d'entre eux reste à l'entrée du labyrinthe et tend une corde accrochée au poignet d'un des soldats. Vous avez déjà parcouru deux stades*, tu es fatiguée, quand soudain tu reçois un coup de massue sur la tête. Tes yeux se ferment peu à peu. Quand tu te réveilles il fait jour, tu as du mal à reconnaître l'endroit, quand tu te rappelles de ce qui s'est passé la veille. Tu comprends que les soldats t'ont piégée et enfermée dans le labyrinthe. Tu es folle de rage. Depuis, tu passes tes journées dans le labyrinthe essayant de trouver la sortie. Et chaque jour on te lance de la nourriture. De temps en temps des princes essaient de te trouver dans le labyrinthe mais aucun d'eux n'a réussi...

FIN

36. Après de longues heures de marche, tu arrives dans la ville d'Olympie. Tu marches un peu pour explorer la ville autour de toi, il y a une foule de personnes agitées. Tu essayes de comprendre ce qui se passe, mais tu ne parviens pas à voir où se dirigent les personnes, tu demandes à un vieillard ce qui se passe, il te répond qu'il y a les Héraia*. Tu lui demandes ce que c'est ; il te dit que c'est une compétition sportive organisée en l'honneur d'Héra* et réservée exclusivement aux femmes. Intéressée, tu décides d'aller voir ça de plus près, tu parviens à te faufiler dans la foule. Et quand tu arrives dans le stade, tu es émerveillée. Tout autour de toi, il y a de grandes athlètes qui s'échauffent. Mais d'un coup, une personne se dirige vers toi en courant et en criant elle te dit : « Allez dépêche-toi, habille-toi ! la course va commencer ! ».

Le trac s'empare de toi. Tu espères qu'un dieu viendra à ton secours.

Mais qui vas-tu prier ? Hermès, le messager des dieux ? Ou Héra*, la puissante déesse ?

Note le nom du dieu que tu as choisi page 1.

 Et direction la ligne de départ en 4.

⌘. Tu suis cette biche qui a des yeux étincelants et attentifs, le pelage qui brille sous les rayons fins du soleil. Elle t'emmène à travers la forêt dense où les ombres dansent au rythme du vent. À travers les arbres, tu ne reconnais plus Delphes, les repères se perdent. Chaque pas semble t'éloigner un peu plus de la ville. La biche se déplace de plus en plus vite, n'allant pas assez vite, tu la perds de vue. Tu avances, seule désormais. Au fil du temps, tu sens que quelqu'un t'observe, des éclats d'or scintillent parmi les feuilles. Un visage doux se montre sous le feuillage, c'est Artémis, son animal sacré, la biche t'a menée jusqu'à elle.



La sœur d'Apollon t'invite à la suivre, tu acceptes, tout ce beau paysage t'éblouit. Pendant le trajet, tu observes tous les alentours pour retrouver la biche mais aucun signe. Tu passes par des chemins que personne ne connaît où les oiseaux chantent, les feuilles dansent et la résine murmure. Peu à peu, les contours de Delphes se dessinent à l'horizon : la silhouette majestueuse du temple d'Apollon, ses colonnes blanches baignées par la lumière

du soir... Vous vous arrêtez à l'entrée de Delphes, avant même que tu aies pu dire merci à Artémis, elle disparaît, mais au fond, tu sais qu'elle a entendu ton remerciement. En pénétrant dans Delphes, c'est là que tout devient clair, tu aurais dû suivre l'aigle ou la chouette. Mais Artémis a eu pitié de toi et elle t'offre une seconde chance.

🌀 Si tu choisis de suivre la chouette, hâte-toi vers le **54**.

🌀 Si tu choisis de suivre l'aigle, rends-toi au **12**.

4♦. Un peu après avoir compris que tu avais été laissée sur l'île de Naxos*, emblématique ton Dieu préféré Dionysos, tu décides de lui faire une des prières que l'on t'a apprises : « Oh Dionysos ! Grand Dieu du vin et de la fête, réponds à mon appel ! »




Peu de temps après, tu entends un bruit vers la mer et tu aperçois trois dauphins joueurs qui s'arrêtent immédiatement et se mettent à parler. Bizarrement, tu les comprends très bien. L'un des dauphins te dit de monter sur son dos pour te sauver de l'île.

Tu acceptes et tu pars enfin à l'aventure. Mais vers où aller ?

🌀 En Crète, retrouver ta famille... si tu en as le courage. Va en **44**.

 Si tu veux aller à Olympie, dirige-toi vers le **36**.

 Si tu trouves plus prudent de commencer par savoir ce que le sort te réserve, demande aux dauphins de t'amener à Delphes en **1X**.

42. Tu débarques à Troie, tu vois de grandes murailles dressées devant toi. Tu t'avances petit à petit, tu aperçois des flèches voler et tu entends des cris. En observant la bataille, trois puissants héros attirent ton attention : Ulysse roi d'Ithaque et marié à Pénélope, Hector prince Troyen, jeune père et chef de bataille et pour finir Achille qui ne voulait pas aller à la guerre mais obligé et n'ayant qu'un seul point faible : un de ses talons.

Tu décides d'aller aider un de ces trois héros :

 Si tu décides d'aider Ulysse, va en **52**.

 Si tu décides d'aider Achille, va en **14**.

 Si tu décides d'aider Hector, va en **X**.

44. Tu as choisi de retourner en Crète... mais tes parents ne manifestent aucune joie. Tu as aidé Thésée, et pour cela, ils sont furieux.

Leurs visages crispés et leurs reproches ne sont pas ce que tu devrais redouter le plus.

On t'emmène sous bonne garde jusqu'à ta chambre. Les portes se ferment derrière toi, verrouillées.

Tu es enfermée, sous surveillance constante, et tu comprends qu'il n'y aura plus d'aventure pour toi...

FIN.

46. Tu réfléchis puis d'un pas décidé tu cours vers elle, mais tu te souviens qu'il te fallait un miroir. Tu mets ta main dans ta besace. Où est-il ? Tu l'as perdu ! Tu retournes sur le point de départ à sa recherche. Tu le retrouves par terre, tu le ramasses. Tu reviens et surgis derrière elle alors, tu jettes le miroir devant elle pour faire diversion. Attirée par ce bel objet, elle est sans défense et tu lui lances des grosses pierres. Elle tombe à terre et tu reprends ton miroir.


Tu essayes de l'observer et tu découvres qu'elle est inconsciente, aucun signe de vie. Tu devrais continuer ton chemin sauf que cette gorgone t'intrigue beaucoup trop, tu veux en savoir plus sur elle donc tu décides d'observer cette grotte de plus près puis tu découvres, par terre vers la gorgone, un instrument de musique et des lettres. En les lisant, tu commences à comprendre l'histoire qui se cache derrière la mystérieuse créature. C'était une jeune et gentille fille, elle te paraissait avoir un grand cœur jusqu'au jour où elle eut une terrible malédiction qui l'a rendue horrible : une apparence de gorgone à la peau verte et écailleuse et une chevelure de serpents.

En comprenant ça, tu te sens déçue de ce que tu as fait. Tu essayes de la sauver mais c'est peine perdue. Soudainement tu as de la pitié pour elle. Son histoire t'a beaucoup touchée. Tu dois passer à autre chose mais avant tu caches son corps sous un tas de pierre et tu essayes d'effacer le plus de traces de toi, pour te cacher... Tu n'as sûrement pas envie qu'on découvre qui l'a tuée.

Tu as prouvé ta force et tu gagnes un point de **KRATOS** mais lapider cette créature n'était peut-être pas le choix le plus magnanime : tu perds un point de **ΣΟΦΙΑ**.

N'oublie pas de le noter en page 1.


Après ce qui s'est passé, tu décides de continuer ton chemin, tu retrouves de la lumière au loin, tu t'avances de plus près et tu vois un trou sur le plafond ; tu arrives à facilement escalader ce mur. Tu vois au loin ton navire, excitée à l'idée de retrouver ton équipage, tu cours te diriger vers la plage. Tu montes, tu continues ton voyage auprès de ton navire et des marins.

 Maintenant, il ne te reste plus qu'une étape : voguer vers Phocée, direction **ΣΦ**.

4X. Tu t'approches des bateaux, le tien est encore indemne et tu peux repartir.

Le vaillant Ulysse, qui est heureux d'enfin rentrer chez lui, te propose de l'accompagner à Ithaque pour rencontrer sa famille. Mais tu ne veux pas gêner ses retrouvailles tant attendues. Tu lui souhaites un retour rapide !

Tu célèbres la victoire avant le grand départ et tu entends une étrange rumeur : une gorgone vivrait quelque part plus au sud et terroriserait les villages alentour. Les soldats ne savent pas si cette légende est vraie et surtout ils sont fatigués par les années de guerre et n'ont qu'une envie rentrer chez eux. Mais toi, tu n'as fait que la fin de la guerre et il te reste encore de l'énergie.


 Si tu veux débusquer la gorgone et redonner de la sérénité* aux villageois, tu peux te rendre au Σ .


 Si tu ne veux pas aider les villageois, tu peux aller directement à Phocée, une ville du littoral au $\Sigma\Diamond$.



5 \Diamond . Tu es juste devant une gorgone ressemblant à Méduse. Les yeux fixés sur ton miroir, tu décides de lui demander de raconter son histoire et en priant Athéna pour que ça marche, la gorgone hésite... puis... elle te la raconte. Avant d'être une gorgone, elle était une humaine avec des cheveux magnifiques, elle se vantait qu'ils étaient les plus beaux du monde entier. Ce qui, bien sûr, n'a pas plu à Aphrodite, déesse de l'amour et de la beauté qui pensait avoir la plus belle chevelure de toute la Grèce. Voulant garder son statut, elle décida de remplacer les cheveux incroyablement beaux de Méduse et de toutes ses sœurs par d'affreux serpents. De plus, elle lui donna le pouvoir horrible de ne plus pouvoir regarder un humain droit dans les yeux sans que ce dernier ne se transforme en pierre.

Si après ce récit, tu décides de :

 De tuer la Gorgone, qui reste un monstre ! Ne recule pas davantage et rends-toi en **46**.

 De l'épargner et lui demander par où est Phocée et en lui disant que tu ne peux rien faire pour elle, alors va en **20**.

52. Quand tu arrives à la guerre de Troie, tu comprends qu'elle a déjà commencé depuis longtemps. Tu remarques Ulysse en train de combattre ; dès le premier regard tu as envie de combattre avec lui, tu lui demandes si tu peux rejoindre ses rangs. Ulysse refuse avec fermeté, tu insistes encore et encore, mais il ne change pas d'avis alors tu décides de faire un tour dans le camp. Tu observes Agamemnon, roi grec et chef de troupes, en train de se faire soigner en laissant Ulysse s'occuper des soldats, tu continues ta balade. Un peu plus loin tu rencontres Achille qui ne veut plus combattre.

Les batailles reprennent, des soldats du camp d'Ulysse meurent sous des flèches. Ulysse vient avertir à Agamemnon qu'ils n'ont plus beaucoup de combattants. Agamemnon qui n'avait pas encore fini de se faire soigner, te demande si tu veux rejoindre l'armée grecque. Tu acquiesces sans une hésitation. Après avoir fini et gagné cette longue guerre sanglante, Ulysse te dit que tu as bien combattu et que sans toi ils ne seraient pas arrivés au bout de cette bataille.

Grace à tes efforts, tu gagnes un point de **KRATOS** et un point de **ΣΟΦΙΑ**.

N'oublie pas de les noter page 1.

Tu peux te rendre au **48**.

54. Tu décides de suivre la chouette, pour toi la chouette signifie Athéna et Athéna te paraît la meilleure solution. La chouette va vite et tu as du mal à la rattraper, tu cours le plus vite possible.

Alors que tu traverses un champ, la chouette commence à ralentir puis elle descend en piqué.

Ouf, tu peux enfin souffler, tu regardes où elle va : vers un arbre. Tu t'étonnes et tu te diriges vers elle ; au moment où tu arrives, elle est sur un olivier. C'est forcément la chouette de la déesse.

En effet, en plus d'avoir une chouette comme symbole, Athéna a aussi un olivier. Sur sa branche, elle te regarde puis tourne la tête. Tu attends mais rien ne se passe, tu t'approches un peu plus mais l'oiseau s'envole.

En commençant à perdre espoir, tu te dis que la combinaison chouette et olivier est peut-être juste une coïncidence. Athéna n'a pas de lien avec Delphes.



Contrariée, tu fais marche arrière et tu reviens au temple d'Apollon. Ton bateau t'attend sur la rive, tu te diriges vers lui. Quand tu t'assois sur un banc à bord du navire, un marin te demande où tu veux aller : à Olympie ou à Samos.

🌀 Si tu n'es pas encore allée à Olympie et que la destination te tente, va en 36.

🌀 Si tu trouves que Samos est mieux, alors, prends la mer vers le 6.

56. Les Phocéens te proposent une place dans leur équipage, mais tu as vécu trop d'aventures pour accepter des ordres. Te voilà habitante de Phocée. Télémaque passe par là pour retrouver son père, tu tombes amoureuse de ce jeune homme au regard courageux, aux cheveux roux comme les feuilles d'automne et d'une beauté infinie. Il reste plusieurs mois à Phocée, il questionne tous les habitants pour retrouver des traces de son père. Pour te faire remarquer, tu mets tes plus beaux habits et fais des choses qui l'impressionnent. Mais aucune réaction, tu décides de te lancer et declares ta flamme. Il avoue que rester tout ce temps à Phocée n'était pas seulement pour être sur les traces de son père mais aussi pour te plaire. Voilà que votre belle histoire d'amour débute. Le temps file comme un souffle, et bientôt, à l'horizon, se dessine un mariage qui est ravissant, les fleurs s'envolent et le vin coule en abondance, c'est le vôtre. Après ce jour, vous vécûtes heureux et amoureux pour toujours.

FIN

57. Tu t'avances sur la ligne de départ. Le stade est immense, rempli de cris et d'attente. Tu ne devrais même pas être ici, dans cette course des Héraia*, mais quelque chose en toi refuse de reculer. Tu as prié Hermès, le messager aux sandales ailées, espérant sa vitesse... alors, c'est le moment.



Le coup de sifflet retentit. Tes jambes explosent en avant, ton cœur bat comme un tambour de guerre. Allez, tu peux le faire. Tu es plus

rapide que tu ne le crois. Respire, concentre-toi, ne laisse rien t'arrêter. Chaque pas est une victoire silencieuse. Tu sens Hermès à tes côtés, comme un souffle vif autour de tes chevilles.


Tu peux le faire. Tu es invincible... Tu dépasses les premières coureuses, le public n'est qu'un flou de visages et de couleurs. Tes muscles brûlent, mais tu te répètes encore et encore : tu es Hermès sur la piste, tu es la vitesse et l'élan incarnés.


Et puis, à un tournant, tu trébuches légèrement. Tu te relèves immédiatement, reprends ta course mais... quelqu'un te dépasse. Ton cœur se serre. « Hermès, je t'ai invoqué... mais la course m'échappe. »

La ligne d'arrivée est là, et tu la franchis... la première. Tes jambes tremblent, ton cœur bat très vite, mais tu souris. Tu as gagné. Le public applaudit et crie de joie. Hermès, le messager rapide des dieux t'a guidée et, grâce à sa vitesse et à ton courage, tu remportes la course.

Tu gagnes un point de **KRATOS**. N'oublie pas de le noter page 1.

C'est euphorique que tu quittes Olympie. Mais où vas-tu te diriger ?

 Si tu n'es pas allée à Delphes et que tu penses qu'il est temps pour toi de t'y rendre, va en **1X**.

 Si tu préfères aller à la rencontre du plus grand mathématicien de ton temps, rends-toi au **4**.

4. Les Phocéens te proposent une place de rameur sur leur bateau, mais cela ne te tente guère. Tu décides de rester quelque temps à Phocée avant de repartir à l'aventure. La vie te plaît ici : tu rencontres de nouveaux amis et les journées passent

agréablement. Tu te dis que tu ne resteras que quelques semaines de plus.

Mais tes ressources s'épuisent et il te faut trouver un métier. Te voilà employée dans un petit commerce où tu passes désormais l'essentiel de tes journées. Le travail est difficile : il faut ranger, nettoyer, vérifier les stocks. Tes journées sont bien remplies et tu te couches chaque soir épuisée.

Les jours passent, puis les semaines... puis les années.

Tu n'es pas malheureuse. Pourtant, l'idée de repartir vers l'inconnu te paraît désormais trop complexe, trop lointaine.

Ton aventure s'arrête à Phocée.

Aurais-tu la force de tout recommencer ?

FIN

↳. Tu t'avances sur la ligne de départ. Le stade est immense, rempli de cris et d'attente. Tu ne devrais même pas être ici, dans cette course, mais quelque chose en toi refuse de reculer. Tu as prié Héra*, la reine à la couronne éclatante, espérant sa force et son courage... alors, c'est le moment.

Le coup de sifflet retentit. Tes jambes explosent en avant, ton cœur bat comme un tambour de guerre. Allez, tu peux le faire. Tu es plus rapide que tu ne le crois. Respire, concentre-toi, ne laisse rien t'arrêter. Chaque pas est une victoire silencieuse. Tu sens Héra à tes côtés.


Tu peux le faire. Tu es invincible... Tu dépasses les premières coureuses, le public n'est qu'un flou de visages et de couleurs. Tes


muscles brûlent, mais tu te répètes encore et encore : tu es Héra sur la piste, tu es la confiance et l'élan incarnés.

Et puis, à un tournant, tu trébuches légèrement. Tu te relèves immédiatement, reprends ta course mais... quelqu'un te dépasse. Ton cœur se serre. « Héra, je t'ai invoqué... mais la course m'échappe. »


La ligne d'arrivée est là, et tu la franchis... juste après la première. Tes jambes tremblent, tes mains se crispent. Tu n'as pas gagné. Et pourtant, tu sais que tu as tout donné, tu avais fait le bon choix en priant Héra qui veille sur ces jeux mais face à toi, les autres athlètes étaient trop entraînées. Héra t'a guidée, oui, mais parfois, même les dieux ne peuvent changer le destin.

C'est dépitée que tu quittes Olympie. Mais où vas-tu te diriger ?

 Si tu n'es pas allée à Delphes et que tu penses qu'il est temps pour toi de t'y rendre, va en **1X**.

 Si tu préfères aller à la rencontre du plus grand mathématicien de ton temps, rends-toi au **4**.

44. Bravo. Tu as réussi à passer l'épreuve de calcul la plus difficile. Tu as eu raison de te faire confiance. Pythagore t'enseigne sa science. Après quelque temps, tes connaissances se sont affinées. Tu gagnes deux points de **ΣΟΦΙΑ**, le mathématicien te félicite ! N'oublie pas de les noter en page 1.

 Tu peux repartir tranquille. Mais il est temps d'aller mettre tes connaissances à l'épreuve du terrain. Dirige-toi vers Troie en **42**.

66. Après avoir quitté Phocée, tu vogues vers l'ouest, avec tes compagnons. Vous dépassez la Grèce et arrivez sur une côte presque sauvage, baignée par le soleil.

Tu choisis de t'installer près d'une grande crique ; le lieu est envoûtant et le vent porte les odeurs de la mer et des pins.

Habituee aux rencontres diverses, tu arrives à te lier aux habitants du lieu et à fonder, sans conflit, une nouvelle colonie.

Loin de la Crète et du regard de tes parents, tu sais que tu peux enfin bâtir quelque chose de nouveau.

Tu guides les colons : chacun s'affaire, plante, sculpte et prépare l'avenir.

Au sommet d'une colline, tu t'arrêtes, regardes la mer et souris.

C'est le début d'une nouvelle vie, d'une nouvelle ville fondée par ton courage et ta liberté.

Tu décides de l'appeler **MASSALIA**.

MERCI D'AVOIR PARTAGÉ CETTE AVENTURE AVEC NOUS.



GLOSSAIRE

Les mots sont rangés par ordre alphabétique.

Aphrodite : Déesse de l'amour et de la beauté.

Bramement : Cri du cerf.

Colons : Personnes qui partent s'installer ailleurs pour fonder une nouvelle ville.

Crète : Île grecque où vit le roi Minos, père d'Ariane.

Dionysos : Dieu du vin, de la fête et de la joie.

Héra : Déesse du mariage et reine des dieux.

Héraia : Jeux sportifs réservés aux femmes en l'honneur d'Héra.

Malice : Être malin, rusé.

Minos : Roi de Crète et père d'Ariane.

Naxos : Île où Thésée abandonne Ariane.

Oracle : Personne ou lieu qui transmet les messages des dieux.

Sagacité : Capacité à comprendre vite et à faire les bons choix.

Sérénité : État de calme et de tranquillité.

Stade : 600 m, les Grecs ne mesuraient pas les distances avec des kilomètres

Thésée : Héros qui a tué le Minotaure avec l'aide d'Ariane.

À PROPOS DE « LIVRE »

Ce livre dont tu es l'héroïne a été réalisé par les élèves de la classe de 6^e AKE, du collège Gaston Defferre, au cours de l'année scolaire 2025-2026.

Il représente un long travail : les élèves ont cherché des lieux propices aux nouvelles aventures d'Ariane, inventé les choix et conçu les différentes fins possibles.

 Écriture :

Thelma.A, Maël. A, Angela.C, Loula.D, Milo. DB, Constantin.D, Louise.DD, Tosca.D, Bonnie.G, Raffaella.G, Bahia.M, Fadia.M, Sasha.OG

 Équipe technique (relecture, numérotation, paratexte, mise en page) :

Hamza. AM, Paul.B, Giulia.CK, Kara.D, Ines.D, Ines.H

Coordination du projet : L. Graziani 

À vous qui avez créé ce livre, je vous félicite et j'espère que vous garderez de ce projet le goût de l'aventure et l'idée que ce que l'on construit ensemble est encore plus précieux.

À vous qui avez lu ce livre, nous vous remercions et nous espérons que vous avez eu autant de plaisir à lire cette aventure que nous en avons eu à la créer.

