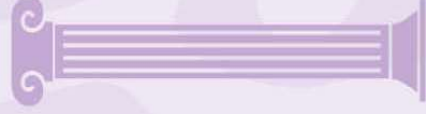




L'HISTOIRE dont
tu es le HÉROS



IL FAUT SAUVER TOTOR !



Par Christophe Bergeron



FICHE de MISSION

Le problème :

Cette andouille d'Hercule a encore énervé le lion de Némée. Vite, Hercule s'est caché dans le labyrinthe de Totor... mais le lion l'a suivi et le cherche ! Aïe !



Ta mission :

Aller vérifier que Totor va bien. Car c'est l'heure de la sieste, et il risque d'être attaqué par surprise par ce satané lion. (Pas la peine d'aider Hercule, il a trouvé une super-cachette !)

Ton coach :

Tu as de la chance, Athéna t'accompagne. Mais elle va surtout t'observer à la tâche pour voir si tu ferais une bonne divinité !



*C'est parti !
Laisse-toi guider
au fil de tes décisions.*

01 À peine entré dans le labyrinthe, une vieille odeur d'écurie t'attaque la gorge. Entre 2 quintes de toux, tu aperçois 2 panneaux fixés au mur qui indiquent des directions opposées, à toi de choisir !

↘ C'est par là ! (Va en 14.)

↘ C'est plutôt par ici... (Va en 20.)

02 Perdu ! Le dieu des voyageurs c'est Hermès, et pas Poséidon. Vexé, le dieu des tremblements de terre t'envoie bronzer sur une île pas loin des Hespérides. Envoie-nous une carte postale !

03 Aïe ! C'était un piège. Athéna et toi vous vous retrouvez à l'extérieur du labyrinthe. Et paf ! La porte claque derrière vous et se referme à clef. Zou ! Atlas passe devant vous, en courant avec le trident de Poséidon, il lui a sans doute encore piqué. Mais concentre-toi, ce n'est pas l'objet de ta mission.

↘ Vous êtes sortis du labyrinthe. Il ne vous reste plus qu'à recommencer. (Va en 1.)

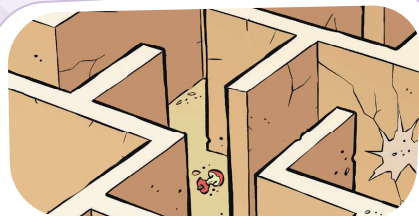
04 À peine attrapes-tu le fil qu'il te traîne jusqu'à une impasse sombre. Brrr ! Face à toi, Arachné l'araignée est prête à en découdre. Bouh ! Tu aurais dû écouter Athéna...

Choisis une lettre pour toi et une pour Arachné, entre A B C D et E. Puis regarde le nombre qui leur correspond à la page 16.

- ↘ Tu as le plus grand nombre. (Va en 23.)
- ↘ Tu as le plus petit nombre. (Va en 11.)

05 Pas de lion dans cette pièce. Juste Hercule qui ronfle comme un sanglier. Athéna le réveille pour savoir où est passé le lion. Comme il l'ignore, Athéna l'attrape par le cou et l'expédie dans les nuages !

- ↘ Vous revenez sur vos pas. (Va en 18.)



06 Tu es très ingénieux ! Vous arrivez à un croisement. Sur le chemin de gauche, un trognon de pomme jonche le sol. Tiens, tiens, c'est peut-être un signe que Totor est passé par là... Mais, d'après ses calculs, Athéna pense que pour rejoindre la chambre de Totor, il faut plutôt prendre le chemin de droite. Quelle direction choisis-tu ?

- ↘ À gauche ! (Va en 17.)
- ↘ À droite ! (Va en 28.)

07 Oh hisse ! Tu pousses la pierre qui s'extrait du mur et libère ainsi un passage. Chouette ! Vous avez l'impression d'avancer. Mais c'est de courte durée, vous vous retrouvez devant un mur qui présente 16 portes. Oups ! (Va en 22.)

08 Quel choc ! Dans la chambre de Totor, tu découvres l'énorme lion de Némée qui roupille devant un tas d'os ! Catastrophe ! Tu arrives peut-être trop tard...

- ↘ Tu examines les ossements. (Va en 21.)
- ↘ Tu bondis sur le lion. (Va en 29.)



09 Tu plonges tes doigts dans le pot de miel et t'en tartines le visage, sous l'œil amusé d'Athéna qui prétend qu'une déesse n'a pas besoin de se ridiculiser ainsi.

À peine reposes-tu le pot que les abeilles d'Aristée t'attaquent comme des furies !

- ↘ Tu fuis et te retrouves au début. (Va en 1.)

10 Faire demi-tour pour trouver une arme était une idée de cyclope sans cervelle ! Il n'y a pas de ça dans le labyrinthe de ton ami Totor ! En partant comme une furie sans réfléchir, tu ne retrouveras jamais Athéna, ni la sortie...

- ↘ Tu as échoué.

11 Le nombre correspond au degré de ta peur... Bonne nouvelle : tu as moins peur qu'Arachné. Une tape sur le museau et elle retourne tisser sa toile en chouinant. Tu as eu chaud ! La prochaine fois, pense à écouter Athéna.

- ↘ Tu t'empreses de revenir en arrière et avances le long d'un couloir très sombre... (Va en 24.)

12 Ouf ! Tu tombes sur un abreuvoir. Tu peux enfin te débarrasser de cette bouse qui pue ! Athéna t'observe, soulagée. Zut, cette voie est sans issue, tu t'apprêtes donc à faire demi-tour. Mais ton amie déesse te montre une fissure dans le mur suffisamment large pour s'y faufiler.

↪ Tu quittes le hall. (Va en 26.)

14 Tu t'enfonces dans une succession de couloirs de plus en plus glauques, humides et glaçants. Enfin ! Tu tombes sur une porte sur laquelle est inscrit, d'une écriture maladroite : « *Chambre de Totor* ».

↪ Tu l'ouvres. (Va en 3.)



13 Poséidon est fier et flatté de voir que tu sais tout de lui. Il s'approche pour te féliciter et te fait profiter, au passage, de son haleine qui empeste le coquillage moisi.

↪ Il te laisse entrer chez Totor. (Va en 25.)



15 Tu as eu du nez d'écouter les conseils d'Athéna et de ne pas toucher au fil d'Ariane. Il s'agissait d'un terrible piège dont seules les divinités peuvent se sortir !

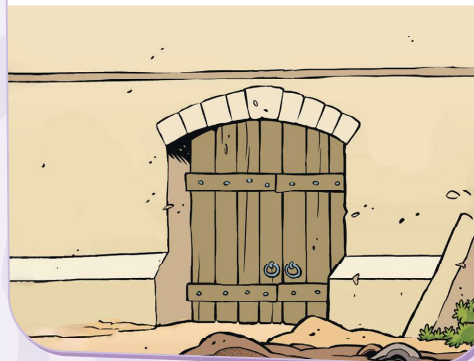
↪ Si tu aimes les défis, tu peux aller tester... mais bon courage ! (Va en 4.)

↪ Tu poursuis ton chemin. (Va en 24.)

16 Bravo ! Tu as résolu l'énigme et vous ouvrez donc la 16^e porte. Derrière, un escalier conduit sous terre, à plusieurs dizaines de mètres. Après quelques minutes de marche, une nouvelle porte vous fait face, blindée cette fois-ci ! Athéna pourrait la défoncer sans problème, mais rappelle-toi qu'elle préfère te voir à l'œuvre. As-tu récupéré la clef précédemment ?

↪ Oui. (Va en 27.)

↪ Non. (Va en 18.)



18 Vous vous retrouvez dans un couloir très étroit. Une énorme pierre, mal scellée, dépasse du mur.

↪ Tu enfonces la pierre pour la faire tomber. (Va en 7.)

↪ Pour éviter un piège, tu examines prudemment la pierre avec tes mains. (Va en 30.)



17 Au bout du chemin, tu te retrouves au milieu de la déchetterie de Totor, **Beurk !** Tu essaies de t'enfuir mais un monticule d'ordures te tombe dessus. Tu dérapes sur le sol poisseux ! Bien vite, te voilà incapable de bouger. Inutile de compter sur l'aide d'Athéna, elle n'aime pas se salir et a préféré s'en aller.

↪ Tu as échoué !

19 Bien joué ! La bouse de centaure dont tu te tartines le visage (pouah !) te permet de franchir ce passage gardé par les abeilles d'Aristée car elle te protège de leurs attaques (pas folles, les guêpes !). Athéna, elle, est protégée d'office par son statut de déesse et passe sans encombre, la veinarde.

↪ Elle te suit en se bouchant le nez et vous arrivez dans un hall. (Va en 12.)

20 En avançant, vous trouvez un papier posé sur le sol : une énigme laissée par Dédale, l'architecte du labyrinthe. Athéna la ramasse et lit d'une voix solennelle :

⚡ Suis mon indice à la lettre, ces personnages ont un point en commun, et c'est un détail qui « compte » :

Dédale
Ulysse
Méduse
Hélène

La réponse est le numéro de paragraphe où tu dois te rendre. Creuse-toi la tête ! Si tu ne trouves pas, demande de l'aide à Zeus **page 16**.



22 Parmi ces 16 portes, vous ne savez laquelle choisir... Heureusement, un message écrit dans le sable par Icare, le fils de Dédale, va vous aider.

Mon père as beâti
ce labyrinthe sous
laz conetrainte

Isoler les lettres en trop dans ce message, tu sauras quelle porte emprunter (et le numéro de paragraphe où te rendre !).



21 Ouf ! Ce ne sont que des os de lapins. Tu entends quelqu'un bâiller et vois Totor allongé derrière le lion qui te demande pourquoi tu es venu les réveiller. Avec son ami le lion, il faisait la meilleure sieste de sa vie ! Tu expliques la raison de ta venue, la fuite d'Hercule et tout le tintouin. Il te félicite car personne, à la première visite, n'a jamais trouvé sa chambre ! (Va en 31.)

23 Le nombre que tu as choisi reflète le degré de ta peur ! Argh ! Tu as encore plus peur qu'Arachné. Dommage, tu vas te faire dévorer par une centaine de bébés araignées. Oups ! Tu aurais dû écouter Athéna.

⚡ Tu as échoué... mais tu peux recommencer. Vite, retourne à la case départ !

24 Tandis que vous marchez en silence, un grognement terrifiant vous saisit. Il provient de derrière cette porte. Sûrement le lion de Némée. Et il est salement énervé.

⚡ Tu veux l'affronter donc tu ouvres la porte. (Va en 5.)
⚡ Tu vas d'abord chercher une arme lourde. (Va en 10.)



25 Te voici à la porte de la chambre de Totor. Tu espères qu'il n'est pas trop tard car si le lion a fait un carnage dans le labyrinthe, c'est sur toi que retombera la faute. Tu prends une inspiration et tu entres suivi d'Athéna. (Va en 8.)

26 Oh hisse ! À peine sortis de la fissure, vous arrivez (encore !) dans un nouveau couloir. Tiens, tiens, une ficelle posée par terre attire ton attention. Serait-ce le fil d'Ariane qui conduit directement à Totor ? Hum... Athéna flairer un piège.

⚡ Tu suis le fil. (Va en 4.)
⚡ Tu préfères écouter la déesse. (Va en 15.)



27 La clef de Minos te permet d'entrer dans les appartements de Totor... mais tu tombes nez à nez avec Poséidon. Il n'aime pas voir des intrus rôder dans l'appart' de son petit protégé. Alors il te met à l'épreuve, tu as 5 secondes pour répondre à cette question :

De quoi Poséidon est-il aussi le dieu ?

⚡ Des tremblements de terre. (Va en 13.)
⚡ Des voyageurs. (Va en 2.)

28 Sur une table, 2 pots vous attendent, accompagnés d'une pancarte : «*Le visiteur prudent se couvrira de miel ou de bouse de centaure pour atteindre son but. À lui de choisir !*» Heu... Athéna reste impassible. Elle attend que tu te décides...
 Tu choisis le miel. (Va en 9.)
 Tu choisis la bouse. (Va en 19.)

29 Fidèle à sa réputation, le lion de Némée est très vif. Et comme tu l'as réveillé d'une sieste géniale, il est furieux et t'attaque. Tu te défends bien, mais tu aurais besoin d'un petit coup de main d'Athéna... qui préfère te laisser débrouiller. Finalement, tu prends tes jambes à ton cou et tu t'enfuis pour tout reprendre du début. (Va en 1.)



30 La pierre bouge ! En essayant de l'enlever, tu sens quelque chose de froid en dessous. Waouh ! C'est une grosse clef. Athéna se souvient alors d'être passée devant un couloir qui présentait 16 portes. Elle t'arrache à moitié le bras en t'entraînant vers cet endroit pour tenter votre chance. (Va en 22.)



31 Bravo ! Totor est sain et sauf ! Tu ressorts du labyrinthe avec tes amis en ressentant la satisfaction du devoir accompli. Athéna prend pour elle tous les honneurs (ne jamais faire confiance à une divinité !), Totor est ultra reposé, et le lion de Némée part déjà à la recherche d'Hercule pour lui régler son compte !

fin

I N D I C E S

04 ARACHNÉ, L'AFFRONTEMENT

Correspondance entre lettres et nombres :

A = 28

B = 79

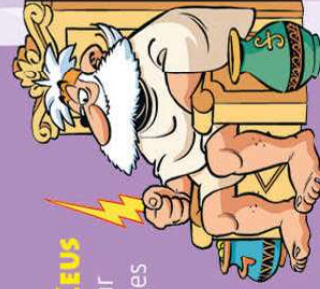
C = 34

D = 104

E = 14

20 L'AIDE DE ZEUS

La réponse est 6 car tous ces personnages ont 6 lettres dans leur prénom.



INFOS MYTHOS

ARACHNÉ

Elle a été changée en araignée par Athéna car elle prétendait être bien meilleure qu'elle dans le tissage !



ARISTÉE



Dieu chargé, entre autres, des abeilles. Des nymphes ont tué toutes ses abeilles pour le punir d'avoir causé la mort d'Eurydice, la femme d'Orphée.