

GUILLAUME CAZENAVE

OLYMPIK



LE FÉMUR
ET
LA LUCARNE

OLYMPIK

Le Fémur et la Lucarne

Guillaume CAZENAVE

*Mini-Yaz 2024
Thème : Engrenage.*

D'après un concept original de Jérôme RUFFIER.

PRINCIPE DU JEU



Chère lectrice, cher lecteur, bien le bonjour ! Le récit suivant se situe en Olympie, quelques siècles avant nos préoccupations mondialisées, lorsque les Dieux fréquentaient leurs paradisiaques lieux de villégiatures au sommet du Mont Olympe. Réunis au-dessus des nuages, loin des yeux de leurs fidèles, ces Dieux-là s'autorisaient tout et n'importe quoi (et souvent n'importe quoi, comme vous allez le constater).

Dans les pages suivantes, vous aurez le loisir d'incarner Alectryon, dévoué serviteur d'Arès – le puissant et beau Arès – au cours d'une aventure... disons rocambolesque ? Quoi qu'il est soit, voici comment il faudra jouer : Arès sera les muscles, vous serez le cerveau (et heureusement pas le contraire). Au début de l'aventure, le Dieu de la Guerre bénéficiera de 5 points de Vitalité. Quant à vous, vous détiendrez 5 points d'Intuition. Après ce texte introductif, vous trouverez une Feuille d'Aventure où vous pourrez noter les valeurs de votre Intuition et de la

Vitalité d'Arès (faites-le dès à présent, 5 dans la rubrique Vitalité, 5 dans la rubrique Intuition).

Au cours du jeu, vous aurez évidemment l'occasion d'exploiter ces deux compétences (vous l'anticipez sûrement, la valeur de ces niveaux de compétence n'est pas fixe et certains de vos choix futurs auront une influence sur la quantité de points disponibles).

Munissez-vous d'un dé. Il vous servira tout au long de l'aventure. Si Arès doit, par exemple, projeter une vache du Mont Olympe jusqu'à Delphes et que pour cela il a besoin d'une puissance de niveau 8 alors il faudra que la somme du dé lancé et de sa Vitalité soit supérieure ou égale à 8. Si vous êtes au début de l'aventure et que votre dé affiche 4, alors vous obtenez 9 (5+4) et vous pouvez balancer la vache jusqu'à Delphes sans problème (en tous cas pour vous, ce qui n'est pas garanti pour la vache). Le principe est le même pour l'Intuition d'Alectryon, votre personnage de bel éphèbe.

Règle supplémentaire, importante : dans tous les cas, vos niveaux d'Intuition et de Vitalité sont bornés à 7 et ne peuvent donc dépasser cette valeur. Tout point gagné qui vous ferait excéder cette limite est donc annulé et perdu.

Veillez noter que dans ce récit vous ne pourrez pas mourir suite à un lancer de dé.

Voilà, maintenant vous savez l'essentiel pour commencer la lecture et le jeu.

Bon courage et amusez-vous bien !

La suite, c'est à la section « [Introduction](#) ».

FEUILLE D'AVENTURE

Codes :

Inventaire :

Vitalité d'Arès (au départ : 5/7) :

Intuition d'Alectryon (au départ : 5/7):

Notes diverses/mémos :

Introduction

Arès, Dieu de la Guerre, de la Violence, de la Virilité Masculine et Défenseur des plus Faibles, attend patiemment que vous lui trouviez de quoi s'habiller. Aussi avale-t-il pour patienter des poignées d'ambrosie nouvelle.

— Alectryon, dit-il la bouche pleine, il faudrait se hâter. Je n'aime pas manger en ayant les parties à l'air. Non pas que le petit vent du sud me dérange, mais tout de même...

— Voilà, voilà.

Le bouclier et la lance de votre Maître sont prêts à l'emploi, décrassés des traces sanglantes héritées de récents combats. Il ne vous reste plus qu'à choisir le chiton du jour, ce qui avec Arès peut se transformer en une épreuve parfois complexe.

— Vous avez une préférence pour la couleur ? lui demandez-vous d'un ton neutre.

— Qu'il soit différent de celui d'hier et ça ira.

Ce matin, et pour aucune raison particulière, le Dieu de la Fureur Dévastatrice est d'une humeur particulièrement joyeuse. Vous en profitez alors pour prendre vos aises et lui tenir tête :

— Maître, hier vous ne portiez que votre armure, sans rien dessous... Vous préférez vous battre ainsi maintenant.

— Ah c'est exact. T'ai-je déjà dit qu'il est agréable, pendant les combats, d'avoir les parties à l'air ? Ça rend la bagarre plus proétrique.

— Poétique, vous voulez dire ?

— Voilà, c'est ça. Proétrique.

— Très bien, Maître.

D'un geste coutumier, Arès lance derrière lui le plateau d'ambrosie – le plateau d'argent, large comme la croupe d'un cheval, s'envole au loin, fendant les nuages inertes qui couvrent le sommet du Mont Olympe.

Vous saisissez deux chitons au hasard dans le coffre à vêtements (un coffre profond de plusieurs kilomètres). Il vous faut choisir entre le chiton bleu étoilé de

rouge ou le orange strié de jaune. ***Pour cela, lancez le dé. Petit rappel, vous avez actuellement un niveau d'Intuition de 5. Si la somme de votre dé et de votre Intuition est inférieure à 8, alors vous choisissez le « chiton bleu ». Au cas contraire, si votre score est supérieur ou égal à 8, c'est le « chiton orange » que vous proposez à Arès. Notez le résultat dans votre Feuille d'Aventure.*** Ensuite, vous allez vêtir le Dieu.

— Parfait, juge celui-ci sans même observer le résultat. Où va-t-on déjà, bel éphèbe ?

Vous tendez au Dieu ses objets fétiches (un tissu d'étoffe déstressant et un bracelet qui indique l'heure troyenne) et vous munissez de son fameux bouclier et de sa non moins fameuse lance.

— Chez votre frère, Héphaïstos.

— Ah c'est bien vrai ! Ce cher et immonde Héphaïstos. Son épouse est sublime.

Arès ne peut réprimer un rire grave dont la puissance fait trembler toutes les pierres de son palais.

— J'aurais dû garder les parties à l'air, mon cher Alectryon, ajoute-t-il hilare.

Vous lui répondez d'un sourire léger. Puis vous demandez :

— Dois-je prendre votre casque d'or ?

— Surtout pas, espèce de fou. Il cacherait mes cheveux soyeux. Et Aphrodite doit être sensible à mes cheveux soyeux.

Sur ces derniers mots, vous quittez le palais d'Arès et, d'un coup de char volant, vous vous rendez chez Héphaïstos, le célèbre Dieu du Feu, de la Forge et de l'Artisanat.

Rendez-vous au 1.

1.

— Que fais-tu là, Poséidon ? lance Arès lorsque vous entrez dans l'atelier d'Héphaïstos.

— Pardon ? répond son interlocuteur, un grand barbu un peu voûté qui tambourinait son marteau sur une plaque de métal en fusion.

Le Dieu au marteau – Héphaïstos donc – se tourne vers vous.

— A-t-il bu un nectar frelaté ?

— Arès est d'humeur taquine, dites-vous pour excuser votre Maître.

En enserrant votre hôte dans ses bras, Arès poursuit :

— C'est que tu ressembles de plus en plus à ton frère, petit coquin !

— Mon frère ? Quel frère ?

— Et bien ! Le forgeron !

Arès relâche le barbu et, curieux, pose ses doigts sur la plaque de métal.

— Où est-il, d'ailleurs, ce vieux râleur ? L'as tu mangé, Poséidon ?

Le barbu donne un coup de marteau sur la plaque afin d'en éloigner son invité.

— Bougre de Dieu ! Je ne suis pas Poséidon !

— Ah, ah, vieille canaille !

Dépité, Héphaïstos abandonne son énorme marteau et, d'un doigt épais comme une jambe de philosophe, indique un cercle de sièges installé au fond de l'atelier. Comprenant l'invitation, Arès va s'y vautrer.

— J'ai une proposition à te faire, Arès. Un petit jeu, si ça te tente. Que fais-tu en ce moment, si je peux me permettre ? Tu as des occupations ? Des passions ? Des fréquentations ?

Arès se tourne vers vous, la mine indécise.

— Je fais quoi en ce moment, dévoué Alectryon ?

— Quelques batailles à Troie, quand il y fait beau.

— C'est tout ? Rien d'essentiel qui m'ait été ordonné par Zeus ou je ne sais quelle prophétie ?

— Pas que je sache.

Arès revient alors vers Héphaïstos, tout sourire.

— Et bien c'est parfait, je t'écoute ! Parle-moi de ton idée, Poséidon.

Héphaïstos lève les yeux vers les Cieux puis s'explique :

— J'ai besoin du fémur gauche de Zeus.

— Qu'est-ce donc, le fémur gauche ?

Ayant anticipé la méconnaissance du Dieu de la Guerre, Héphaïstos saisit une tablette sur laquelle est dessiné un parfait squelette. La cuisse est entourée d'un gribouillis rouge.

— C'est cet os ici. Il me le faut pour une... invention exceptionnelle sur laquelle je travaille.

— Qu'a-t-il de particulier cet os ?

— Dois-je entrer dans les détails, Arès ?

— Non, tu as raison, c'est inutile. Mais pourquoi as-tu besoin de ce fémur gauche ?

Exaspéré, Héphaïstos patiente quelques secondes avant de déclamer :

— Pour achever ma nouvelle création. L'os de Zeus en sera la dernière pièce. L'ultime engrenage.

— Engrenage ? Quel drôle de nom !

Arès se tape un grand coup sur ses cuisses. Il s'amuse. Les murs tremblent, comme plus tôt dans son palais.

— C'est un flotteur que tu inventes ? Tu ne sais pas nager, Poséidon ?

Héphaïstos se lève d'un bond et va taper un grand coup sur sa plaque en fusion. Il revient bientôt, un peu plus calme.

— Tu acceptes ma mission, oui ou non ?

— Mais bien sûr, mon cousin, ça fait longtemps que je n'ai pas rendu visite à ce brave et valeureux Zeus !

Héphaïstos serre la main d'Arès et lui tapote dans le dos en signe d'allégresse.

— Parfait. Je t'attendrai ce soir ici même. Avec le fémur de Zeus.

— C'est comme si c'était fait, promet Arès en quittant son siège. L'épouse d'Héphaïstos sera-t-elle présente ?

Héphaïstos ignore la question et s'approche de vous. Il vous murmure à l'oreille d'un ton un peu vif :

— Je te fais confiance pour le superviser, n'est-ce pas ?

— Sommes-nous obligés de... réaliser cette mission ?

— Arès a promis !

Une flamme s'élève dans les pupilles du Dieu.

— Je te fais confiance pour le superviser ? répète-t-il.

— Je ferai de mon mieux.

— Y a intérêt. J'ai des châtiments qui s'impatientent, si tu vois ce que je veux dire.

Il fronce les sourcils et termine :

— Le fémur gauche surtout, pas le droit. Compris ?

— La gauche de Zeus, oui. Pas celle d'Arès.

Si vous souhaitez demander à Héphaïstos quelques détails sur son projet, allez au [15](#). Si au contraire il vous semble plus avisé de rester discret (le Dieu n'est pas réputé pour sa patience ou sa subtilité), sautez plutôt jusqu'au [22](#).

2.

Songeur, vous montez sur le char et faites semblant de le lustrer – il est déjà parfaitement propre. En réalité, vous essayez d'imaginer une boîte sur laquelle on pourrait voir tout ce qu'il se passe sur le mont Olympe. Les moments les plus intimes de la vie d'Aphrodite seraient probablement très prisés. Aphrodite, Artémis, Athéna, Déméter... Et Héra.

C'est certain, pensez-vous, les Grecs vont adorer l'idée.

Héphaïstos est drôlement malin.

Allez au [19](#) avant de tout à fait somnoler.

3.

Vous repérez une banquette en peau de génisse, à quelques pas sur votre gauche.

— Excusez-moi, je dois m'asseoir ! dites-vous à Héra et son fils.

Puis vous vous bringuebalez jusqu'à votre destination sans trop savoir dans quel état vous y parviendrez. Vous ne pouvez pas le savoir (à moins de tricher), mais vous avez raté un contact rapproché avec Héra, qui vous aurait porté dans vos bras et contre son giron si vous aviez fait quelques efforts pour rester debout. Ce n'est pas grave, n'est-ce pas, la vie n'est-elle pas faite que de regrets ?

Vous vous jetez sur la banquette en vous interrogeant sur la recette de ce nectar.

— Est-ce que je vais mourir ? dites-vous à qui veut bien répondre.

— Mourir ? réagit Arès. Quelle drôle d'idée.

Le Dieu de la Guerre se tourne vers sa mère

— N'est-il pas mignon ? prononce-t-il en récupérant sa lance (mais pas son bouclier) qui vous gênait pour vous étendre.

Cette banquette en peau de génisse est aussi douce que les cuisses d'Héra. Du moins le supposez-vous.

La suite au [18](#).

4.

Arès traverse le hall vide de monde et d'activité et se dirige d'une foulée vive jusqu'à la salle principale, où se déroulent habituellement la plupart des festivités publiques. Sans personne ici, les lieux vous paraissent encore plus impressionnants que d'ordinaire. Tout cela vous bouleverse profondément, tant les hautes colonnes grimant jusqu'à une voûte invisible (certains affirment qu'il s'agit là des piliers principaux soutenant les cieux) que la végétation luxuriante ou les sonorités merveilleuses qui apaisent vos sens (la résonance de vos pas se transforme en chants d'oiseaux, votre respiration en gracieuses notes d'aulos).

— Par l'Œil du chien, il n'y a personne ici ! s'insurge Arès. C'est bien ma veine.

Il s'arrête devant le Haut Trône, sur lequel Zeus aime – d'après ses dires – méditer sur le sens de la vie pendant que toute une population humaine, monstrueuse ou divine fourmille autour de lui.

— Allons dans ses appartements privés !

— Vous êtes certain, Arès ? répliquez-vous. Zeus a l'air de ne pas...

Tout à coup, une voix douce, mais ferme vous interrompt.

— Zeus n'est pas montrable, messieurs !

Ces mots s'envolent, lentement, et vous craignez qu'ils se transforment bientôt en autant de petits rochers mortels. Arès et vous orientez aussitôt vos têtes en direction d'un gigantesque olivier, celui-là même qu'Athéna a offert en don à l'humanité (vous n'avez jamais compris d'ailleurs pourquoi celui-ci avait atterri ici dans le palais de Zeus). Quoi qu'il en soit, votre cœur tambourine fort quand vous apercevez Héra, assise au pied de l'arbre, brossant son fameux paon à l'aide d'un peigne rubis. Le charme étincelant de la mère d'Arès éclipse toute la magnificence du palais. Derrière le voile transparent qui la recouvre, ses yeux radieux et ses bijoux étincelants attirent toutes vos pensées – ça et ses attributs féminins, soyons honnêtes, que le voile ne permet pas de tout à fait dissimuler.

— Maman ! s'exclame Arès, fou de joie. Je te cherchais justement.

— Et bien, fils, tu me vois. Je te vois aussi et ce que j'ai sous les yeux me comble de désespoir.

Elle donne une tape à son paon pour qu'il s'envole et reprend :

— As-tu besoin d'être aussi vulgaire ?

— Vulgaire ? Ah bon ?

Héra se tourne vers vous. La fermeté de ses traits vous fait sursauter.

— Est-ce vous, Alectryon, qui le nippez de la sorte ? Pire, est-ce vous qui lui apprenez des expressions aussi laides que ce minable « Œil de Chien » ?

Il est vrai qu'avec le visage barbouillé de couleurs, Arès paraît ridicule.

Vous devez maintenant répondre. Héra n'est pas une femme patiente.

Mais que répondre ?

Lancez le dé pour exploiter votre Capacité d'Intuition. Si votre score dépasse ou égale 9, vous défendez Arès en vous accusant subtilement, allez alors au 9. Si votre score est inférieur à 9, vous envisagez de raconter la vérité et tâchez de garder le bon rôle. Dans ce cas, rendez-vous à la section [17](#).

5.

Vous garez le char en haut des marches menant au majestueux palais du Dieu des Dieux. C'est étonnant, jamais avant ce jour vous n'aviez vu cette zone de stationnement vide de tout autre véhicule. Aucun cheval n'y est attelé non plus et il n'y a pas l'ombre d'un touriste ou d'un serviteur de votre rang. Le parvis du palais est désert, ni plus ni moins. Un frisson remonte doucement votre échine. Vos sens sont en éveil.

Étrange...

Tout aussi stupéfait que vous, Arès demande si, par hasard, vous ne vous seriez pas trompés de destination. Il n'y a pourtant aucun doute possible. Les gigantesques lettres d'or ornant la façade du bâtiment et qui composent les mots « palais de Zeus » ne trompent personne... sauf Arès semble-t-il. Vous mettez l'aveuglement de ce dernier sur le compte d'une sieste récente et lui répondez :

— Regardez, Maître, la porte est fermée.

— Tu es fin observateur, Alectryon. Ça me plaît.

Vous marchez jusqu'à l'immense porte, recouverte d'or elle aussi et plus épaisse que l'insouciance de votre Maître – c'est dire à quel point elle est massive. Qu'elle soit fermée est inédit, tellement inédit que vous ne pensiez pas qu'une porte existât à cet endroit.

— Et bien alors ? On s'en retourne à la maison ?

— Essayons d'entrer dans ce palais puisque nous y sommes. Qu'en pensez-vous, Arès ?

Le Dieu réfléchit quelques instants – trop longtemps d'après vous – mais il finit par se décider :

— J'ai un peu faim il est vrai et Héra récolte la meilleure ambroisie de toute l'Olympie.

— Vous pensez qu'Héra sera là ?

La Déesse du Mariage, Protectrice des Femmes, Gardienne de la Fécondité du Couple et des Femmes en Couches, Mère d'Arès et Troisième Épouse de Zeus est votre Déesse préférée. De loin. Elle est peut-être moins sensuelle qu'Aphrodite –

quoi que, c'est une histoire de goût – mais elle a quelque chose – vous n'arrivez pas à savoir quoi – qui vous plaît et vous intimide en même temps.

– Si tout est fermé, cela se peut ! suppose Arès. Sans doute maman et papa ont-ils besoin d'un peu d'intimité.

– Possible en effet, répondez-vous en vous interrogeant sur l'insuffisance de cet argument (Héra et Zeus sont davantage réputés pour leurs disputes homériques que pour leurs moments de tendresse réciproque).

Vous poussez la porte une fois, deux fois, trois fois... elle ne bouge pas d'un pouce. Arès, subtil et voyant que vos efforts ne payent pas, frappe dessus de toutes ses forces. Hélas la porte ne cède toujours pas. Cependant sa surface s'anime, tourbillonne et bientôt une gueule de taureau blanc, toute en volume et en sévérité, jaillit de la porte en or.

– Fais-nous entrer, bourricot ! ordonne Arès.

– Négatif. Zeus ne veut être dérangé par personne, précise le taureau. Veuillez faire demi-tour, je vous prie.

– Pardon ? insiste Arès. Sais-tu qui je suis, sombre crétin doré ?

– Tu es Arès, Dieu de la Guerre et de...

– De la Guerre, de la violence et de... d'autres choses importantes... Et je n'ai pas peur d'un vulgaire bourricot. J'exige que tu me fasses entrer !

– Connaissez-vous le code d'entrée ?

– À part « je vais te saigner, bête à cornes » ?

– Je regrette de vous informer que « je vais te saigner, bête à cornes » n'est pas le code attendu. De fait, tout fils que vous soyez, Arès, vous n'êtes pas autorisés à entrer.

Détestant être contrarié, Arès frappe un nouveau coup contre la porte. Toute sa puissance est alors concentrée dans les phalanges de sa main droite. La bourrade est redoutable – certaines villes ont été détruites pour moins que ça. Mais la porte reste intacte. Pire, le taureau crache en retour un jet multicolore qui brûle Arès.
Celui-ci perd un point de Vitalité.

Le Dieu hurle de colère. Puis se tourne vers vous.

— Trouve quelque chose, Alectryon, j'ai faim et je veux voir Héra. Ce bœuf est un âne !

— Nous devons voir Zeus, surtout, Maître.

Arès ne vous écoute pas. Il tente d'essuyer sans succès son visage repeint par les déjections du taureau.

— Il me faut un baume anti-brûlure maintenant. Nous sommes obligés d'entrer dans cette baraque ! Maman doit me soigner. Elle est très douée pour ça.

Il hurle « maman ! » pour que sa mère vienne ouvrir cette satanée porte.

Alors que le cri d'Arès traverse l'Olympie, le taureau reste impassible.

Prenez le dé et lancez-le. Ajoutez le chiffre obtenu à la valeur de votre Intuition actuelle. Si vous obtenez un score de 7 ou plus, allez à la section [14](#). Si vous échouez, partez plutôt à la section [21](#).

6.

Vous n'écoutez pas ce que l'on vous dit : UN ! HOMME ! TEL ! QUE ! VOUS ! NE ! PEUT ! PAS ! REFUSER ! LE ! PRÉSENT ! D'UNE ! DÉESSE ! TELLE ! QU'HÉRA !

Votre destinée est toute tracée, Alectryon : il vous faudra consommer ce nectar.

Toutefois vous jouez le sablier et attirez l'attention du trio sur le contenu des cuves translucides.

— Qu'y t-il là-dedans, Ô Héra ?

— T'occupe ! réplique-t-elle.

— Y a les joujoux de maman ! explique Arès en même temps.

Curieux, vous vous approchez de la vitre. Des petites bulles courent sur la paroi. Puis un bout de peau, fendu d'une bouche pleine de langues tentaculaires, passe devant vous avant de disparaître. La vue de cette... chose... est inconfortable au possible : vous avez l'impression de vous faire trancher la colonne vertébrale par une lame froide aiguisée comme les dents du plus terrible des requins.

— Les *joujoux* ? bredouillez-vous.

— C'est bien ça, mère ? demande le Dieu de la Guerre en se tournant vers Héra.

Cette dernière hausse les sourcils, accablant par les traits de son visage la bêtise de son fils.

— Arès, bois ton nectar et tais-toi. Quant à vous, Alectryon, faites de même. Elle vide sa coupe d'un trait.

Notez « Joujoux » dans votre Feuille d'Aventures. Enfin, allez au [12](#).

7.

— Tu reviendras me voir quand tu seras plus élégant, Arès. Ce chiton est ignoble.

De colère, Arès tape du pied. Vous craignez que le sol ne s'ouvre en deux, mais non... ce sol-là est d'une solidité à toute épreuve. Vous êtes devant chez Héphaïstos après tout.

— Mais Aphrodite, je vais l'enlever ce chiton.

— Trop tard, mon beau. Reviens une autre fois quand tu seras plus présentable, je n'ai plus envie.

— Et mes cheveux ? Ils sont soyeux, tout de même !

— Arès, je me fous de tes cheveux.

Pour une raison que vous ignorez, Aphrodite vous adresse alors un bref petit sourire, très fugace, qui vous déconcerte – **écrivez le code « Sourire » dans votre Feuille d'Aventure.**

Sur ces entre-faits, la Déesse vous abandonne à tous les deux, non sans adopter une démarche flâneuse et extrêmement provocante. Puis elle disparaît tout à coup.

Arès vous décoche un regard plein de hargne.

— Allons enfiler un autre chiton. Je suis énervé maintenant.

— Ne devrions-nous pas aller voir Zeus directement ?

— Le chiton d'abord ! Tu cherches vraiment à te faire taper !

Allez au [25](#) et en silence, s'il vous plaît.

8.

— J'ai une révélation à vous faire ! chantez-vous à Héra. Écoutez-moi s'il vous plaît.

Ces quelques mots sonnent à vos oreilles avec une emphase digne d'un air que jouerait Orphée sur sa lyre.

— Allons bon ! rétorque la mère d'Arès, grimaçant d'exaspération.

La petite frimousse qu'elle se compose vous rend confiant. Alors vous vous redressez, non sans mal, et osez saisir entre vos doigts la main de votre interlocutrice. Cette main – chaude d'un côté et glacée de l'autre – reste immobile dans la vôtre, ce qui vous encourage à poursuivre. Pas une seconde vous ne songez qu'Héra puisse être éberluée par votre exaltation.

Voilà ce que vous lui déclamez :

— Vous devinez sûrement où je veux en venir, très chère, il est évident que vous sentez ces choses-là. Ainsi je devrais taire ma déclaration et vous regarder de mes yeux fervents pour que vous y puisiez tous les sentiments incarnés que je vous porte... Ô Héra, Déesse du Grand Tout, Rêve de mes jours, avec vous les mots sont inutiles. Vous avez déduit mon inclination depuis l'origine des Temps, avant même la naissance des Titans et des Dieux. Oui Héra, mon amour est scellé dans l'éternelle danse du monde. Sentez mon sang affluer vers vous... Par vos pupilles enchanteresses et fidèles, dont le culte est à l'origine de toutes les joies humaines, vous...

Vous ne terminez pas votre monologue. La main d'Héra vous attire sèchement vers elle et – c'est certain maintenant – vous savez que vos lèvres goûteront celles de votre dulcinée.

Vous vous trompez, c'est le front d'Héra auquel vous goûtez : il explose votre nez et vous envoie valdinguer contre la fontaine de nectar qui se met à légèrement trembler. Par chance, celle-ci est solide et ne cède pas. Vos os et vos membres, par contre...

— Alectryon, ce nectar te détraque !

Une fois rendue à votre niveau, Héra vous traîne en retour jusque sur la banquette en peau de génisse.

— Mesure la chance que tu as d'être bienfaisant à mon demeuré de fils ! Sinon tu attisais ma colère divine.

Elle vous saisit la mâchoire entre ses doigts puissants et dit :

— Continue à me déverser tes délires, jeune fou, et je te balance dans une de mes amicales petites cuves ! Est-ce cela que tu souhaites ?

Vous prononcez un « non » sans voyelle. *Nnnn*.

Puis Héra se lève, doucement, de son rythme qui vous chavire, afin de se resservir une nouvelle coupe de nectar. Pendant qu'elle s'éloigne, vous avez l'impression d'avoir été métamorphosé en cette plaque de métal en fusion que maltraitait Arès chez Héphaïstos. Il faisait moins chaud dans l'atelier du Dieu des Forges.

Si vous avez un élixir dans votre Inventaire, allez au [23](#).

Sinon, attendez patiemment le retour d'Héra ; elle ne va pas tarder. Ensuite, allez au [29](#).

9.

Une idée vous illumine tout à coup :

— Arès est à la mode chypriote, Ô chère Héra.

— Chypre ? Nous sommes en Grèce, t'en souviens-tu ?

Vous vous prosternez devant Héra.

— Arès s'intéresse à mes origines, voilà tout. Il dit souvent que connaître ses sujets, c'est se connaître mieux soi-même.

Un peu plus loin, Arès multiplie les efforts pour attraper le paon d'Héra.

— Soit, dit celle-ci l'air à moitié convaincu. Et pour son langage ?

— Dans mon petit village, vous serez heureuse d'apprendre que l'expression « Œil de Chien » désigne la protection assurée par un ami fidèle. Le Chien, ma Déesse, celui qui est prêt à mordre pour défendre.

Héra hoche la tête.

— Je vois. Peut-être avez-vous sur lui une bonne influence après tout.

— Je le souhaite, Ô Héra.

Vous êtes le plus heureux des hommes. De la bouche d'Héra, un compliment tel que « vous avez une bonne influence après tout » est rarissime.

Arès revient vers vous, le paon d'Héra coincé, étouffant presque, entre ses bras musclés.

— Votre oiseau, mère, il allait s'échapper !

— Sois un peu sérieux, Arès ! Que viens-tu faire ici ?

Arès se tourne vers vous.

— Explique-lui, toi.

Mais avant que vous n'entamiez vos explications, Héra vous invite à aller vous rafraîchir.

— Nous parlerons mieux la gorge mouillée.

— Vous êtes tellement perspicace, Mère ! J'ai une soif à foutre les cocottes.

Vous marchez tous les trois vers les appartements privés d'Héra. Arès ne peut cesser de parler :

— Savez-vous à quel point Alectryon est observateur ?

— J'ai remarqué, répond la déesse en positionnant le paon endormi devant sa poitrine rebondie.

Vous vous demandez si elle vient de faire référence à votre regard voyeur ou à votre remarquable intelligence.

Allez au [30](#).

10.

Faire confiance à un Dieu n'est pas raisonnable. Faire confiance à Héphaïstos l'est encore moins. Aussi décidez-vous de jouer les curieux.

— Qu'avez-vous promis à Héra, Héphaïstos ?

— Promis ?

— Oui, pour qu'elle indispose Zeus ?

— Oh, rien de spécial. C'est elle qui est venue me voir.

— Ah bon ?

— Oui, elle cherchait quelque chose pour punir son époux durablement. Cela n'a rien de surprenant.

Héphaïstos s'éloigne un peu de son panneau. Il répond à vos questions machinalement tant il est absorbé par la contemplation de son œuvre.

— Donc vous lui avez promis quelque chose ? relancez-vous.

— Oh oui, une invention qui réduirait Zeus et l'enfermerait à jamais dans une toute petite boîte.

— Et pour cela, vous lui avez fait croire que vous aviez besoin de ce fémur gauche ?

— Tu es perspicace, bel Éphèbe. Mais j'avais vraiment besoin de ce fémur gauche.

— Vous avez demandé à Héra d'utiliser ses petits monstres pour endormir temporairement Zeus. Et ensuite, vous n'aviez plus qu'à missionner Arès.

— Exactement.

— Votre but était donc de fabriquer votre lucarne, pas la petite boîte d'Héra.

Héphaïstos lâche un rire puissant.

— C'est une ironie que tu apprécieras sans doute plus tard. Sur ce, laisse-moi. J'ai du travail.

Puis, retrouvant sa rusticité, il se penche vers son invention et y manipule des trucs.

***Si vous avez le « Fémur Droit » dans votre Inventaire , allez au [47](#).
Autrement, partez au [49](#).***

11.

Arès saisit sa sœur par le cou et la porte à bout de bras.

— Alors, petit vaurien, ça va te passer l'envie de voler des chars ?

Vous vous approchez du duo et demandez, avec des mots doux, si Hébé serait bien aimable de vous donner le code de la porte d'entrée du palais de Zeus.

— Posez-moi par terre, répond-elle à bout de force.

Pendant de longues secondes, il ne se passe rien. Hébé retrouve son souffle et Arès semble réfléchir. Puis finalement ce dernier ouvre son poing et la Déesse s'effondre sur le sol. Aussi Arès lui offre-t-il son tissu d'étoffe déstressant.

— Tiens, sœurette.

— Qu'est-ce ?

— Un petit fétiche.

— Pour quoi faire ?

Arès se met à genou et réunit en une couette courte les cheveux d'Hébé, qu'il entoure de son étoffe.

— Tu seras plus à l'aise avec ça.

Vous êtes surpris de cette attention. Il est vrai que la bagarre a toujours tendance à raviver la sensibilité d'Arès. Il n'est pas rare que le Dieu de la Guerre, après de rudes journées à combattre, passe ses soirées à faire de la poterie ou de la céramique.

— Merci, lui rétorque sa sœur.

Elle vous regarde maintenant de ses yeux vifs.

— Donne des fleurs de Crocus au taureau. Il en raffole. Tu en trouveras près du bassin, derrière toi.

Arès se racle la gorge, signe qu'il s'apprête à dire quelque chose qu'il vient de profondément cogiter.

— Fait-elle de la proésie ?

Vous secouez la tête.

— Je crois qu'elle vient de nous donner le code, Maître.

Puis vous allez cueillir quelques fleurs de crocus. Un beau bouquet.

— C'est une belle de journée, n'est-ce pas ? commente Arès quand vous volez en direction du palais de son Père. Dommage cependant que je doive me bagarrer sans profiter d'avoir les parties à l'air.

Prochain arrêt en section [31](#).

12.

— Allez, Héra, c'est bien parce que c'est vous !

Arès vous octroie une tape amicale dans le dos, amicale certes, mais assez forte pour brasser toutes vos vertèbres.

— Sacré Alectryon ! s'amuse-t-il.

Le Dieu se tourne vers sa mère et déclare :

— Je crois bien qu’il s’est entiché de toi, ce coquin.

Pour vous empêcher de montrer une quelconque réaction, vous avalez aussitôt une gorgée de nectar. Vos sentiments concernant Héra sont-ils à ce point transparents ? Arès est quand même loin d’être attentif à ce genre de détail et pourtant, aussi andouille soit-il, il a bien remarqué votre faiblesse à l’encontre de sa mère. Ces Dieux sont tellement... difficiles à décrypter... tellement différents de la logique et du fonctionnement humain. De toute façon, vous ne réfléchissez plus à ça : l’effet du nectar est saisissant dès la première goutte.

Une explosion incommensurable retentit dans votre cerveau, comme si le plus violent des orages venait d’éclater entre vos oreilles. Votre gorge brûle, votre cœur brûle, votre ventre brûle. Et bientôt votre sang brûle, faisant circuler dans votre corps toute cette chaleur et cette puissance contenue par le divin breuvage. Cette sensation est ignoble et dépasse tout entendement...

Est-ce ça, être un Dieu ? Est-ce entrer en contact avec toutes les dimensions du monde, dimensions possibles et impossibles, proches et lointaines, incompréhensibles et limpides, douloureuses et voluptueuses ?

Pendant une fraction de seconde, aussi infime qu’elle n’existe peut-être pas, vous comprenez pourquoi tous ces Dieux sont aussi... détraqués.

— Alors, Alectryon, tu vas me répondre ? demande Héra. Que me vaut votre visite, à Arès et toi ?

Vous êtes incapable de prononcer un mot. ***Du fait de la surpuissance du nectar, vous venez de perdre 4 points d’Intuition. C’est rude. Mais dites-vous que l’expérience est exceptionnelle.***

— Alectryon ? s’inquiète Héra. Tu m’entends ?

Arès lève un troisième verre.

— Tu vois que tu lui fais de l’effet, à ce garçon ! rappelle-t-il à sa mère.

Héra tape son fils sur le bras.

— Arrête un peu, fils de Zeus !

Si cela vous intéresse, sachez que le ton qu’elle emploie ne s’accorde pas du tout avec un compliment.

Vous tentez d'ouvrir les yeux, sans réussite : cela requiert trop de forces. Une nausée terrible vous remonte dans la gorge. Les appartements d'Héra commencent à tourner...

Désirez-vous rester debout ici et attendre que le mal passe ? Dans ce cas, allez au 24. Ou choisissez-vous d'atteindre une banquette, à une dizaine de mètres sur votre gauche, pour vous y asseoir ? Allez donc au 3 si vous le pouvez.

13.

Héra saisit votre main et la serre avec une énergie qui vous dynamise. Vous savez depuis bien longtemps que vous êtes sensible au fluide des Dieux. Malgré votre force de caractère, il est facile pour eux de vous envoûter.

— Alectryon, dit la Déesse du Mariage. Ne va jamais te vanter d'avoir été seul avec moi dans mes appartements. Sinon je te coupe la tête et te fais pousser un corps de tortue. Ou pire, je transforme ta langue en vipère avant de t'enfermer dix siècles dans une amphore au fond d'une grotte. Compris ?

Elle contracte fort ses doigts autour de votre main pour que vous compreniez à quel point elle est sérieuse.

— À part ça, continue-t-elle, je te remercie de te montrer patient envers mon fils. Bien peu en sont capables. Tu as bien compris qu'il n'est pas si méchant quand on le connaît.

Le problème étant que personne ne semble vraiment le connaître. Toujours un peu englué dans le cirage, vous répondez :

— C'est donc un point que nous avons en commun, de bien connaître votre fils.

Héra vous gifle. Une giflounette qui ne laisse même pas de rouge aux joues.

— N'essaie pas de me séduire, putride obsédé !

En réalité, vous avez l'impression qu'Héra apprécie ce moment. C'est sans doute sa manière de flirter, elle qui s'oblige à respecter ses vœux de mariage quand Zeus, lui, multiplie ses projets adultérins.

— Êtes-vous heureuse, Héra ? demandez-vous.

Vous encaissez une seconde giflounette.

Puis, sans mot dire, la Déesse dépose dans la paume de votre main une minuscule coccinelle. Sa couleur mauve la rend tout à fait originale.

— Ses dents et son appétit sont redoutables, vous explique-t-elle. Ses pattes vont rester collées à toi de sorte que tu ne peux pas la perdre. Ne crains rien de sa part, Alectryon, elle ne s'alimente ni d'homme ni de femme. Mais elle comprend tout ce qu'on lui dit...

Les petites pattes de la bête s'affolent sur votre bras. La coccinelle grimpe le long de votre biceps et va se cacher dans un pli de vos vêtements.

— C'est ce genre de choses que vous élevez dans vos cuves, n'est-ce pas ?

Héra sourit.

— Plus ou moins.

Notez «Coccinelle Bleue» dans votre Inventaire. Et poursuivez l'aventure en vous rendant au [29](#).

14.

— Nous devrions peut-être faire un tour chez votre mère, proposez-vous à Arès. Car je crois que jamais nous n'arriverons à ouvrir cette porte.

Arès décoche un terrible coup de pied contre l'indestructible bloc d'or. Ses indestructibles orteils plient un peu.

— Excellente idée, mon ami ! Ce taureau me fout les cocottes.

— Les cocottes ?

Arès plisse les yeux, signe qu'il réfléchit intensément.

— Quoi ? Ça ne veut rien dire ? Foutre les cocottes ?

Vous remuez la tête de droite à gauche en gardant un air sérieux. Vous ne souhaitez pas vexer votre Maître.

— Je ne pense pas, Arès. Mais vous pourriez officiellement déclarer être l'auteur de l'expression, si cela vous chante.

Arès sourit à cette idée.

— J'ai l'âme d'un proète, Alectryon.

— C'est sûr.

— Et le corps aussi !

— Naturellement.

Puis il arrache sa lance de vos mains et, en vous suivant jusqu'au char volant, réalise quelques splendides passes d'armes.

— Je devrais officiellement faire changer mon titre, énonce-t-il. On pourrait m'appeler « Arès, Dieu de la Guerre, de la Violence et de la Proésie ».

Bavard, et employant le mot « officiellement » à tout va, le Dieu continue de monologuer pendant que vous vous envollez en direction du Palais d'Héra, situé sur l'autre versant du Mont Olympe. ***Dans quelques instants, vous serez à la section 28.***

15.

Avec le plus grand sérieux affichable sur votre visage, vous déclamez :

— Vous devriez m'expliquer un peu la finalité de votre invention, cher Héphaïstos. Arès est fort et puissant, mais de là à dérober le fémur de Zeus ?

Héphaïstos propose à Arès d'aller s'amuser avec ses outils. Ravi, celui-ci va aussitôt marteler sur la plaque en fusion. Pendant ce temps, le Dieu des Forges vous attire dans un recoin sombre de son atelier.

— Tu es un peu curieux, petit homme.

— Peu importe, osez-vous. Un créateur n'aime-t-il pas soliloquer sur ses créations ?

Héphaïstos racle sa gorge divine puis prend une toute petite voix, qui le rend à vos yeux tout à fait menaçant :

— J'ai un projet pour le bénéfice de toute la population grecque.

— Sérieusement ?

— Je vais fabriquer une petite boîte qui permettra de suivre en simultané le quotidien de l'Olympie. Ainsi, plus besoin de poètes ou de bardes ou de je ne sais quoi... Les citoyens regarderont la boîte et verront les récits de leurs Dieux préférés. C'est une nouvelle Ère qui s'annonce. Imagine un peu !

C'est une drôle d'idée, il faut le reconnaître. Et vous avez un peu de mal à en saisir toute la destinée.

— Pourquoi ne pas dire tout ça à Arès ?

— Sérieusement ? proclame Héphaïstos en imitant votre voix.

Héphaïstos saisit les bretelles de votre tunique et vous attire contre lui. Sa force vous tétanise. Son haleine de feu également.

— Je prépare une surprise pour toute l'Olympie, explique-t-il. Je ne voudrais pas qu'Arès gâche tout.

— Il sait se tenir, quand la situation l'exige.

— Vraiment ? Dois-je te rappeler qu'en ce moment même il me confond avec Poséidon ? Je suis pourtant son frère, Alectryon.

— Il n'est pas très physionomiste, je vous le concède.

— Ce qui m'intéresse, précisément, c'est qu'il soit fort et puissant.

Héphaïstos vous relâche. Il glisse une petite fiole dans votre main.

— Un élixir de ma confection... au cas où tu aies besoin d'un petit regain de tonus.

Vous vous apprêtez à remercier votre interlocuteur, ou lui demander des détails quant à la posologie de son élixir, hélas il ne vous en laisse pas le temps.

— À ce soir, grogne-t-il. Ne me déçois pas, petit homme.

Tout tremblant, vous allez chercher Arès avant qu'il ne casse en deux la plaque en fusion.

Notez le code « Lucarne » sur votre Feuille d'Aventure. Dans votre Inventaire, ajoutez « élixir ».

Et maintenant, cher Alectryon, direction le [22](#).

16.

Vous sautillez de nuage en nuage et de pensée en pensée. Que cherchait donc à vous signifier l'Échansonne des Cieux avec ce foutu bouquet de fleurs ?

— Le crocus se croque, peut-être ! soupçonne Arès en vous arrachant de vos stériles réflexions.

— C'est possible, allez savoir.

— Ça me rappelle vaguement une histoire que me racontait père.

— Ah ?

— Oui, cette histoire avec la jolie phénixienne.

— Phénicienne, non ?

— Peut-être, peut-être. L'histoire ne dit pas qu'elle eut des origines communes avec des animaux ailés.

— Et donc ?

— Et donc quoi ?

— Et bien, cette phénicienne, quelle est son histoire ?

Arès envoie tout à coup sa lance dans les airs. Vous changez de direction pour qu'il puisse bientôt récupérer son trait. Une fois cela fait, vous lui rappelez le récit engagé.

— Père s’était métamorphosé en taureau. Il passa des heures à brouter dans un champ de crocus. Sacré Zeus.

— Très bien.

— Puis la Phénixienne, charmée par l’odeur de la fleur mâchée, lui tomba entre ses pattes viriles...

— Et bien voilà !

Vous venez de décrypter le message caché d’Hébé.

Arès, lui, plisse les yeux.

— Voilà quoi ?

— Et bien c’est ça, il faut nourrir le taureau de la porte !

Arès projette une nouvelle fois sa lance. Elle troue un minuscule nuage.

— Tu es fatigué, mon cher ami !

Vous tirez les rennes plus fort.

— Mais non Arès, vous avez trouvé le code ! La porte s’ouvrira si l’on donne les fleurs de crocus à manger.

Arès semble réjoui de cette nouvelle.

Pour preuve, il ne se masse déjà plus les testicules. Sa lance lui tombe dans la main.

— Toudoum ! lâche-t-il.

C’est un petit cri de joie qu’il aime employer à l’occasion.

Vous filez jusqu’au [31](#).

17

Attiré par le paon bondissant de sa mère, Arès vous fausse compagnie avant que vous preniez la parole. En d’autres circonstances, vous auriez été ravi de rester seul avec Héra. Mais en ce jour son regard n’est pas très engageant, au contraire de ses formes affriolantes, et vous retrouver piégé en tête-à-tête avec elle au milieu du palais de Zeus lorsque ce dernier est « indisponible » ne vous met pas à l’aise du tout. D’autant plus qu’Héra est contrariée par l’attitude de son benêt de fils – elle devrait pourtant être habituée à ses frasques inattendues.

— Alors ? insiste Héra. Vous avez avalé votre langue ?

Vous vous excusez d'un sourire passe-partout et débitez la première excuse qui vous vient en tête. Pas l'excuse la plus maligne, vous vous en rendez compte en l'exprimant :

— Arès s'est levé du bon pied ce matin. Je ne l'ai jamais vu aussi joyeux. Alors, vous savez comme il est, il tente des choses un peu extravagantes... Ça lui passera.

Héra dévie son regard dans la direction de son fils, qui est à deux doigts de capturer l'athlétique paon.

— Pourquoi est-il joyeux, ce zouave-là ?

Vous haussez les épaules. Et proférez un second mensonge :

— Je crois qu'il consomme une ambroisie un peu trop galvanisant.

— Je vois... Il fréquente cette béguineuse d'Aphrodite si je comprends bien...

Vous haussez les épaules une nouvelle fois.

— Je l'ignore, Ô Héra.

La Déesse se lève. Elle siffle son fils et son paon ; tous deux accourent jusqu'à vous, comme s'ils faisaient la course pour arriver en premier.

— Allons nous rafraîchir, propose Héra.

— J'ai une grosse soif, maman.

— Je sais.

— *Léééooon*, chante le paon.

Vous suivez tous Héra dans ses appartements privés.

Bercé par le chant du volatile, vous sentez la pression se relâcher un peu. Vous êtes soulagés d'avoir feinté aussi facilement la mère d'Arès.

C'est qu'elle doit être préoccupée.

Notez le code « Léon » dans votre Feuille d'Aventure.

Avancez jusqu'au [30](#).

18.

La Déesse prend une voix grave et impérieuse en s'adressant à son fils.

— Va faire un tour, Arès. Je m'occupe de lui.

— Ah bon ?

— Oui, bougre de crevette.

— Mais euh... Je vais faire quoi ?

Si vous aviez pu parler, vous lui auriez suggéré d'aller reconstruire le mur qu'il a atomisé plus tôt. Mais c'est Héra qui mène la conversation :

— Va récupérer dans le jardin tous tes plateaux d'argent que tu balances depuis ton palais ! Combien de fois devrais-je te le dire ? S'ils te dérangent, jette-les en direction de Mycènes, d'Ithaque, de Corinthe ou de Locride ! Les humains en seront ravis et ils ne t'honoreront que davantage ! Moi j'en ai ras le péplos de m'entraver dès que je mets un pied dehors.

— Je ne sais pas où c'est moi, Mycènes et...

— Bouge de là, bonté divine !

Elle fixe Arès d'un regard de maman pas commode. Cela suffit pour convaincre le Dieu de la Guerre de déguerpir. Il quitte donc les appartements de sa mère en baragouinant des mots connus de lui seul. Il ne manque pas toutefois de se siffler deux nouvelles coupes de nectar.

Lorsque Arès a enfin disparu, Héra extirpe une graine marron de son diadème fleuri et la glisse entre vos lèvres. Il vous apparaît comme une évidence que ce tête-à-tête était prémédité.

— Avale ça, mon bonhomme.

Vous obéissez, trop heureux de partager un moment d'intimité avec Héra. Vous n'êtes pas en forme, mais qu'importe. Ce n'est pas tous les jours qu'une Déesse vous attire dans sa chambre et vous offre une petite friandise.

Aussitôt celle-ci fondue, un goût de terre et d'amertume se propage de votre langue jusqu'au fond de votre palais. Étrangement, vous vous sentez requinqué.

— Mon cher Alectryon ! murmure l'épouse de Zeus.

— Oui ?

— Faut qu'on parle !

Bon.

Vous êtes encore un peu vaseux, certes, mais vous captez le ton que votre hôte a employé : clairement pas une invitation au batifolage.

Cependant, souhaitez-vous lui avouer les sentiments qui vous traversent ou est-ce mieux, pour le moment, de la laisser s'exprimer ?

Rendez-vous au 8 pour votre déclaration ou au 13 pour écouter ses explications.

19.

Arès revient plus tard, seul, avec sur le visage un air de totale hébétude. Son chiton, froissant et couvert de sueur, n'en est pas moins parfaitement disposé sur son corps musculeux.

— Allons-y, mon bonhomme ! lâche-t-il du bout des lèvres. Prends un peu les rênes, je vais faire un petit somme.

(Notez dans votre feuille de score qu'Arès a perdu 2 points de Vitalité.)

Le Dieu de la Guerre grimpe dans le char puis, exténué, s'étale salement sur la banquette.

— Cette Aphrodite, Alectryon, elle a du répondant ! Elle est très proétrique.

— Où allons-nous ? vous enquérez-vous aussitôt afin d'éviter le récit des exploits de votre Maître.

Pas de réponse. Le puissant Arès dort déjà.

— Allons donc chez Zeus, dites-vous dans le vide du ciel olympien.

Les ronflements d'Arès semblent vouloir dire qu'il n'y a pas de contre-indication. Le molosse ne semble pas inquiet. Sûrement n'a-t-il pas compris ce qu'était un fémur. À moins qu'il suppose que Zeus ne peut rien refuser à son mignon fiston, même un de ses os.

— Quel couillon, murmurez-vous entre deux ronflements.

Après un arrêt furtif au palais d'Arès pour y récupérer le divin casque de votre Maître, vous volez, tranquille, jusqu'au 5.

20.

Hébé se montre... fouguese et inventive. Alors qu'elle est étendue au sol, le visage et le corps recouverts de sang, elle roule ses mèches de cheveux coupés dans la poussière pour composer une énorme et puissante arme de jet. Avant qu'Arès ait

le temps d'immobiliser la jeune Déesse, elle se relève d'un bond, se positionne sur un de ses genoux et vise les parties sensibles de son frère, parties qui pour une fois étaient recouvertes de son chiton. La boule de cheveux coupés vole comme la plus rapide des comètes et finit par s'explorer entre les jambes d'Arès. Le Dieu de la Guerre hurle, il hurle si fort que des arbres un peu plus loin se fendent en deux et que des falaises s'arrachent de leur montagne, puis il tombe terrassé devant sa sœur.

Solide, Hébé pose ses pieds sur les bourses blessées de son adversaire.

— Tu t'avoues vaincu, sac à fumier ?

— Par Zeus, mes tendres couilles !

Le Dieu de la Guerre saisit son tissu d'étoffe déstressant et le malaxe follement. Cela lui fait grand bien. **Néanmoins, il vient à nouveau de perdre 1 point de Vitalité.**

Hébé délaisse bientôt son frère. Maussade, elle passe à vos côtés pour rejoindre un bassin derrière vous. Elle s'y débarbouille un peu puis ramasse un bouquet de crocus. Une fois revenue face à vous, elle vous le pose entre les mains. Interloqué, vous supposez d'abord que la belle tente de vous charmer.

Ce n'est pas le cas.

— J'en ai ma claque de vous, articule-t-elle. Déguerpissez.

— Pourquoi ce bouquet ?

— Tu comprendras, bel éphèbe. Je te crois assez futé.

Hébé crache du sang devant vos pieds. Tandis que vous vous demandez si ce geste symbolise une marque d'affection chez les Dieux, la Déesse met le cap sur les ruines du char d'Héra, que le récent combat a réduit en mille vilains morceaux.

— Bonne journée messieurs, lâche-t-elle pour conclure.

C'est un terme très déshonorant pour un Dieu que ce banal « monsieur ». Arès n'en retient pourtant aucune rancœur. Il grimpe dans son char volant en se massant l'entrejambe.

Si vous pensez que le bouquet de crocus apaisera les douleurs d'Arès, allez au [26](#).

Sinon, bel éphèbe, tentez le [16](#).

21.

— Pourquoi ne pas casser le mur plutôt que la porte ? suggérez-vous à votre Maître.

— Ah mais oui ! Tu es un génie, Alectryon.

Très excité par la perspective de détruire quelque chose, Arès se décale de quelques mètres sur sa gauche.

— Pourquoi n’y ai-je pas pensé ?

— Vous êtes soucieux, je pense. Cette histoire de fémur...

— Ah oui.

Il se met en position d’attaque, fronce les sourcils et insulte le mur de quelques mots expressifs (*Sac à Vin, Œil de Chien, Cœur de Cerf*). Puis il bondit tel le souple tigre de Dionysos et frappe la pierre de ses deux poings infernaux. *Boum*. Le mur se fissure, vous entendez un *crac* sourd, un second... et une brèche apparaît au milieu d’une fumée opaque. ***Soustrayez un point de Vitalité à Arès (il joue les fortiches, mais il vient de salement puiser dans ses ressources).***

— Et voilà, Alectryon, comme tu peux le constater : c’est ouvert !

Le Dieu frimeur entre dans le palais de son père et lance un mot à l’attention du taureau figé.

— Et bien mon gros malin, tu dis quoi maintenant ?

Le taureau ne commente pas.

— J’ai soif maintenant, constate Arès une fois à l’intérieur.

Suivez-le. ***Il est déjà en section 4.***

22.

Vous quittez l’atelier d’Héphaïstos. Le soleil du jour vous apporte un peu de gaieté. Pas seulement le soleil d’ailleurs : se tient assise dans le char d’Arès une délicieuse visiteuse, la transcendante Aphrodite, Déesse de l’Amour, de la Beauté, du Plaisir et de la Procréation. La jeune femme, vous offrant une posture des plus aguichantes, occupe son attente en coiffant sa longue chevelure de paille et d’or.

Vous pourriez rester des heures à contempler cette scène. Mais Arès, qui n'a pas les mêmes préoccupations que vous, se montre plus précipité.

— Aphrodite ! s'exclame-t-il. Je savais bien que tu étais dans le coin. Ta senteur me rendait tout vigoureux. J'ai failli casser le marteau de Poséidon.

— Poséidon, ici ? Avec un marteau ?

— Il semblerait. Où est donc ton époux ?

— Dans son atelier, je suppose. Il ne cessera jamais de travailler.

— Fichtre. Quel idiot. Tu es obligée de te coiffer seule. Quel scandale !

— Ne va pas croire que je le laisserai me coiffer...

La jeune femme se lève, comme le soleil de la plus belle matinée de l'année, et s'approche langoureusement d'Arès. Elle examine le Dieu de la guerre avec un vif intérêt. **Si Arès porte le chiton bleu, filez directement au 7.** S'il porte le chiton orange, restez ici et poursuivez.

— Rassure-moi, tu n'as rien de prévu les prochaines heures ? demande-t-elle enfin.

— Pour toi je suis toujours disponible, splendeur de toutes les splendeurs.

Aphrodite se tourne vers vous.

— Bel éphèbe, fais donc le guet ici même. Arès et moi avons quelques affaires urgentes à régler.

Le visage d'Arès se fend tout à coup d'un sourire vicelard.

— Arès ! remarquez-vous. Je ne veux pas vous bousculer, mais ne devons-nous pas aller rencontrer Zeus dès que possible ?

— Il y a d'autres urgences. Compris ?

— Et puis Zeus est indisponible en ce moment, déclare Aphrodite d'une voix à la fois terne et sensuelle.

— Indisponible ? répétez-vous.

— Indisponible, confirme la splendeur de toutes les splendeurs.

— Voilà qui me sied tout à fait ! conclue Arès en passant ses mains puissantes autour des hanches de sa maîtresse.

Vous hochez la tête et observez, un peu jaloux, le couple s'éloigner. Le balancement du fessier d'Aphrodite vous hypnotise presque.

Si vous avez inscrit le code « Lucarne » sur votre Feuille d’Aventure, rejoignez le [2](#). Au lieu de quoi, allez au [19](#).

23.

Vous avez quelques secondes pour écluser l’élixir fourni par Héphestos. Bien que vous soyez en piteux état, vous parvenez à approcher la fiole jusqu’à vos lèvres. Vous avalez le breuvage sans vous poser de question – vous êtes trop mal en point pour réfléchir aux conséquences d’ingérer un liquide dont vous ignorez tout hormis qu’il appartenait au Dieu le plus fripouille de l’Olympie – et remarquez, pendant que le liquide traverse et brûle votre œsophage, que vous vous portez déjà bien mieux.

Vos os se sont remis en place, ce qui est stupéfiant. Et mieux : vous avez le sentiment de pouvoir réfléchir à toute vitesse. ***Effectivement, vous venez de gagner 3 points d’Intuition.***

À la réflexion, Héphestos n’est pas le Dieu le plus fripouille de l’Olympie. Ils le sont tous à un niveau équivalent.

N’est-ce pas ce qui les rend tellement fascinants ?

Tiens, revoilà Héra.

Allez au [29](#).

24

– Alectryon ! dit Arès. Réagis un peu ! Tu es aussi blanc que le cul d’Athéna !

– Comment sais-tu qu’Athéna a le cul blanc ? veut savoir Héra, consternée.

– C’est une image, maman. C’est de la proésie. Et puis Athéna est la reine des biques, de toute façon, et les biques dans son genre ont le cul blanc.

– Athéna est la reine des fouines, des chouettes et des serpents.

– Elle a quand même le cul blanc !

Les voix des Dieux résonnent comme s’ils parlaient depuis le fond d’une grotte. Vous bredouillez quelques sons, vos oreilles perçoivent un sifflement aigu et inconfortable. Puis vos jambes tremblent et, brusquement, vous vous écroulez.

Héra, qui contrairement à Arès sur ce coup-ci montre qu'elle a de bons réflexes, vous retient avant que vous ne vous écrasiez au sol. Elle vous serre fort dans ses bras et vous transporte aussitôt jusqu'à une banquette en peau de génisse sur laquelle elle vous allonge.

Pendant le trajet, vous sentez son cœur battre, battre comme tous les cœurs fusionnés de toutes les mères ou de toutes les amantes que la Grèce ait jamais portées... Vous vous dites plutôt que c'est ça, être un Dieu. Entendre le monde pulser tout en appréciant la chaleur d'une poitrine bombée. Comprenez bien qu'en ce moment vous délirez complètement. ***Vous regagnez néanmoins 1 point d'Intuition – ce contact charnel était des plus plaisants.*** Arès a bien raison : sa mère est douée pour prodiguer des soins.

Allez au [18](#).

25.

De retour dans les appartements d'Arès, vous présentez à votre Maître le chiton orange strié de jaune abandonné plus tôt. Vous gardez en tête qu'il doit être au goût d'Aphrodite.

— Je ne veux plus jamais voir cette guenille ! ronchonne-t-il en parlant du chiton bleu.

Vous êtes étonné qu'il ait employé le mot correct, ce n'est pas son habitude pour des termes inhabituels. Puis Arès jette le chiton au loin, derrière lui, dans la même direction que les plateaux argentés dont il se sépare tous les jours.

— Allons voir Zeus ! ordonne-t-il. Et donne-moi mon casque d'or, je te prie.

Vous êtes une nouvelle fois surpris : peut-être qu'Arès devient plus intelligent lorsqu'il est en colère.

Néanmoins, le Dieu avale quelques poignées d'ambrosie et vide plusieurs cruches de nectar. Après avoir jeté dehors un nouveau plateau d'argent, sa colère disparaît peu à peu. Vous regagnez le char volant tandis qu'il siffle un air inconnu.

Effacez « chiton bleu » dans votre Feuille d'Aventure.

Pendant qu'Arès pique un petit somme, vous conduisez le char volant jusqu'au temple de Zeus, en section [5](#).

26.

Quand vous proposez à Arès de mâcher les fleurs de crocus, il vous traite de pauvre innocent.

— Teste sur toi d’abord ! ordonne-t-il.

— Mais Maître, je ne suis pas un Dieu et je ne suis pas blessé.

Arès vous saisit les bourses en un éclair et commence à vous les tordre. Ce simple geste vous remet brusquement les idées en place. Vous venez d’être touché par une pure illumination.

— Oh j’ai compris ! annoncez-vous à votre acolyte. Zeus ne s’est-il jamais transformé en taureau ?

Arès vous lâche enfin les testicules. Il a le regard de celui qui fouille dans ses souvenirs et ne trouve rien de probant. Vous répondez à sa place :

— Un jour, il a pris la forme d’un taureau pour séduire une jeune phénicienne.

— C’est possible, mon cher, c’est tout à fait son genre.

— Puis Zeus a attiré Europe – c’est ainsi qu’elle se nommait – en mâchant des fleurs de Crocus. Excusez-moi de parler de votre père ainsi.

— Y a pas de mal. Et donc ?

— Et donc, Arès, le voilà le code : il faut nourrir le taureau avec le crocus.

— Quel taureau ?

— Et bien, celui qui contrôle la porte du palais de Zeus, voyons !

Arès hausse les épaules.

— Riche idée, Alectryon. Mais goutte un peu quelques pétales de ce crocus. Peut-être que ça pourrait aussi me soulager les couilles.

Vous obtempérez et, parce que la fleur dégage un mal auquel le taureau n’est pas sensible, ***vous perdez 1 point d’Intuition.***

Direction le [31](#).

27.

Le palais de Zeus est vide, ce qui n'est pas pour vous rassurer. Malgré cette angoisse, vous avez le sentiment de participer à quelque chose d'important. Avant d'atteindre votre destination, vous percevez un nouvel « *alalaaa* » d'Arès. Alors vous hésitez : serait-ce mieux d'aller chercher votre Maître ? Ou devez-vous mener cette mission seul ?

Vous pesez le pour et le contre de ce dilemme. La problématique est simple : Arès est fort et puissant donc sa présence serait un avantage si les choses se passent mal (*Zeus est-il vraiment inerte ?*). Mais Arès est également benêt et peu discret, ce qui sans conteste est un désavantage dans le cas d'un forfait à ce point risqué.

Prenez le temps de la réflexion avant de vous rendre soit au [32](#) (dans l'éventualité où Arès vous accompagne), soit au [44](#) (si vous restez solo pour procéder au vol du fémur).

28.

Pendant le trajet en char volant, Arès s'amuse à projeter dans les airs sa lance pour la rattraper un peu plus loin avant qu'elle ne disparaisse derrière un nuage. Cela nécessite des prouesses de pilotage dont vous êtes, heureusement, tout à fait disposé à réaliser. En accompagnant Arès ici et là depuis des lustres, vous êtes devenu un as de la voltige.

Toutefois, le dernier jet de lance aurait pu finir tragiquement. La pointe, catapultée avec une puissance dévastatrice (Dieu de la Violence oblige), termine sa courbe aux pieds du char d'Héra, où la mignonne Hébé contrôlait l'état du véhicule divin. Ses cheveux blonds, qui atteignaient le bas du bassin, sont raccourcis à hauteur de ses oreilles – soit un petit mètre de réduction.

— Arès ! hurle-t-elle, courroucée. Espèce de gros putain de débile !

Le Dieu de la Guerre descend de son char et s'approche de la Déesse de la Jeunesse, du Pardon, de la Lumière et de l'Immortalité, et également Échansonne des Cieux.

— Jeune effrontée ! Comment oses-tu me parler ? N'étais-tu pas en train de dérober le char de ma mère ?

— Idiot ! réplique-t-elle. Regarde mes cheveux maintenant !

La Déesse est sur le point de verser quelques chaudes larmes. Pendant qu'elle ramasse sa tignasse perdue, vous en profitez pour informer discrètement Arès qu'Hébé, avant d'être une jeune effrontée, est surtout sa sœur légitime, fille de l'union de Zeus et de Héra.

— Officiellement ? demande Arès.

Vous confirmez.

— De plus, murmurez-vous, elle est en charge de l'attelage du char de votre mère. C'est une de ses fonctions obligatoires.

Arès hoche la tête, l'air de bien vous comprendre, en même temps qu'il récupère sa suprême lance.

— De quoi te plains-tu, Hébé ? Tu es bien jolie maintenant avec le cheveu discret. Il me semble que les hommes à Thèbes en sont friands, de sorte que tu y auras tes chances. Bref, Alectryon, où en étiez-vous ?

— Nous cherchions Héra votre mère.

Hébé foudroie son frère du regard.

— Tu vas me le payer, crétin !

Le visage d'Arès exprime une excitation céleste, sincère, naïve.

— Alectryon, avons-nous quelques pièces pour payer mademoiselle ? Il me semble avoir gardé quelques drachmes dans le char...

Vous avancez vers la Déesse dans l'espoir de régler le début d'empoignade. Mais Hébé, comme sa mère, son père et tous les membres de sa famille, est incapable de patience. C'est là une des caractéristiques systématiques des individus de pouvoir.

— Héra est chez Zeus, grogne-t-elle. Repartez-y ou ça va mal finir, je vous le jure !

— Et son char, que fait-il là ? rétorquez-vous, suspicieux.

— Il est en révision.

— Donc Héra est chez Zeus ?

— Voilà ! réplique-t-elle comme si elle s'adressait au dernier des séniles.

Enjoué, Arès pose son pied sur la première marche de son char.

— Et bien c'est une bonne nouvelle ! dit-il. Alectryon, allons voir chez Zeus si mère s'y trouve. Tu connais le chemin ?

Au lieu de répondre à votre Maître, ce qui serait une perte de temps, vous tentez un sourire de courtoisie à l'attention d'Hébé. Puis vous lui expliquez :

— Ma Déesse, nous arrivons justement de chez Zeus. Sachez qu'il nous était impossible d'y entrer, car...

— Bien sûr que c'est impossible, il faut un code pour entrer.

— Un code, l'avez-vous donc ?

— Bien sûr !

Hébé pointe son doigt en direction de son frère.

— Mais je vous le donnerai à la condition stricte que mon frère accepte de m'affronter à la lutte et qu'il me batte !

— Êtes-vous sûre, Hébé ? C'est un peu ambitieux... et par ailleurs évitable !

C'est une manière de ne pas lui dire que l'idée est complètement absurde.

Arès revient se poster devant sa sœur.

— Tu penses pouvoir me dominer au corps à corps, stupide jeune homme ?

Inévitablement, le terme de « jeune homme » achève d'énerver la Déesse. Elle se met en position offensive et lance :

— Je vais te faire bouffer la poussière, sac à fumier !

— Souviens-toi que je suis Dieu de la Violence et Défenseur des plus faibles !

— Je ne vois pas le rapport !

C'est ainsi que le combat entre le stupide jeune homme et le sac à fumier commence. S'en suit un enchaînement continu de baffes vicieuses, de morsures inélégantes, de projections à la violence inouïe. Le sang divin repeint presque entièrement les jardins du palais d'Héra. Vous ne notez cependant aucun tirage de cheveux entre le frère et la sœur – et pour cause, Arès porte son casque d'or et Hébé a le cheveu bien trop court désormais.

Après une petite heure de lutte acharnée, qui finit pourtant par vous lasser, Arès est sur le point d'emporter la victoire. Il s'approche d'Hébé, coincée sous les

décombres du malheureux char d'Héra, qu'il faudra fatalement reconstruire, et s'apprête à donner le coup de grâce.

Lancez le dé et testez la Vitalité du Dieu de la Guerre. Si vous obtenez une somme supérieure ou égale à 7, dirigez-vous au [11](#). Si au contraire vous obtenez moins de 7, alors vous êtes attendu à la section [20](#).

29.

Le parfum de grenade qui exhale d'Héra vous subjugue.

— Alectryon ! dit-elle. Est-ce Héphaïstos qui t'envoie ?

Cette question vous surprend – elle vous surprend tellement qu'il serait futile de répondre par des mots. Héra lit parfaitement sur votre visage.

Un peu plus loin, dans le jardin, vous entendez de trépidants « *alalaaaa* » poussés par Arès. Sans doute s'amuse-t-il avec ses plateaux d'argent en s'accompagnant de ce fameux cri guerrier.

Rassurée que son fils soit occupé loin de vous, Héra reprend son interrogatoire :

— A-t-il fini son invention, Héphaïstos ?

— Bientôt, je pense...

La Déesse fixe ses yeux dans les siens avec une intensité qui vous ravage. Si seulement vous pouviez juste lui voler un tout petit baiser de rien du tout...

— Qu'es-tu venu faire ici ? Dis-moi tout.

En réfléchissant un minimum, vous concluez que seuls deux choix de réponse vous sont possibles : mentir ou raconter la vérité.

Si c'est le mensonge qui vous attire, allez au [35](#).

Si c'est la franchise que vous préférez, rendez-vous au [41](#).

30.

Comme de bien entendu, les appartements d'Héra sont évidemment d'un luxe ultime. Un mobilier épuré, recouvert de pierres précieuses, des sculptures colorées

reproduisant avantageusement la plupart des membres de sa famille, des fleurs et des arbres beaux comme on n'en trouve nulle part ailleurs et, plus surprenant, des cuves verticales semi-transparentes qui contiennent, dirait-on, des... organismes vivants ? Des monstres endormis, supposez-vous. Avec des tentacules, des yeux globuleux et des muscles. Ou bien est-ce seulement des œuvres d'art d'un goût un peu... particulier.

Il y a aussi, érigée au milieu des appartements, une immense et hypnotique fontaine qui alimente plusieurs bassins de couleurs différentes. Héra y remplit trois coupes argentées, une qu'elle tend à son fils, une qu'elle garde pour sa consommation, une dernière, à moitié remplie qu'elle glisse entre vos mains. Vous achevez votre inspection des lieux et laissez traîner votre regard dans la boisson servie. La vôtre semble plus... animée que celles présentes dans les deux autres coupes.

— Je ne bois pas de nectar, dites-vous, gêné.

D'un ton autoritaire, Héra réplique :

— Vraiment ?

— Et bien, oui, vous savez...

— Alectryon ! C'est un nectar de ma composition, je le produis le moi-même. Il est excellent.

— J'en suis certain. Mais ce n'est pas la question !

— Y avait-il une question ?

Vous vous sentez un peu piégé. Bien qu'il n'y ait pas de règles de courtoisie spécifique, un homme tel que vous peut-il refuser le présent d'une Déesse telle qu'Héra ? Bien sûr que non.

— Alectryon ! reprend-elle. C'est le seul nectar qu'un homme soit autorisé à boire. Il te fera du bien. Ne me vexe pas !

Arès vide sa coupe cul sec et la remplit à nouveau. Quelques gouttes mordorées et étincelantes coulent sur son menton.

— Allez ! vous encourage-t-il. Vas-y mon con, c'est tout bon.

Hésitant, vous observez avec attention le liquide versé dans votre coupe ; vous n'êtes pas loin d'imaginer que le breuvage abrite lui aussi des monstres tentaculaires et musclés.

À son tour, Héra porte la coupe à ses lèvres parfaites. Bizarrement, elle ne cherche pas à vous forcer davantage. En même temps, son formidable paon plonge le bec dans la boisson et aspire ce qu'il peut. Il y revient même avec plaisir.

Déplaire à votre Déesse favorite ne serait pas judicieux. Cependant, et quoi qu'en dise la belle, vous savez bien que le nectar n'est destiné qu'à la consommation des Dieux. Ce ne serait pas la première fois, en effet, qu'un Dieu néglige le savoir de ce qui est bon ou nuisible à l'Homme.

Si vous décidez de boire le nectar, allez au [12](#). Si vous préférez vous abstenir, reculez jusqu'au [6](#). Cette fois, vous n'avez pas le temps de recourir à votre Intuition. Par ailleurs, cela ne servirait à rien.

31

Sur le parvis du palais de Zeus.

Arès cogne contre la porte jusqu'à ce que le taureau s'y matérialise. À peine le bestiau est-il là que le Dieu de la Guerre lui fourre les crocus dans la gueule.

— Voilà pour toi, bourricot !

Pris de court, le taureau manque s'étouffer. Toutefois un léger *clic* retentit derrière lui. Vous poussez la porte, qui ne vous oppose aucune résistance. Vous pénétrez enfin dans le palais du Dieu des Dieux.

— On aurait pu casser le mur d'à côté, remarque Arès avec une certaine jugeote. C'était pas la peine de passer par la porte.

Vous auriez gagné du temps, en effet.

Joueur, Arès se laisse emporter par son idée ; aussi détruit-il le mur d'une simple pichenette.

C'est gratuit, c'est Arès, tout va bien.

L'aventure se poursuit.

Vous pouvez fièrement vous rendre au [4](#).

Vous snobez la tête de taureau amateur de crocus en préférant passer par le trou du mur et non par la porte principale. Puis vous rejoignez Arès dans les jardins. Votre Maître s’amuse à projeter des plateaux argentés en direction ou de la lune ou des palais voisins – il est fort probable que certains plateaux retournent d’où ils viennent, dans son palais à lui.

– Et si nous allions récupérer le fémur de Zeus ? proposez-vous quand il est prêt à écouter.

– Le quoi ?

– Et bien, le fémur de Zeus. Son os de la cuisse.

– Oh ! Bonne idée, Alectryon !

Enthousiasmé par ce projet, Arès balance plein sud le restant des plateaux.

– Alalaaaa !

Cette petite activité sportive lui fait rehausser de 2 points son niveau de Vitalité. Mettez donc à jour votre Feuille d’Aventure.

Cinq minutes plus tard, vous arrivez dans la chambre principale de Zeus. À votre plus grand étonnement, le Dieu des Dieux est étendu à plat dos sur le sol telle une baleine échouée sur une plage déserte. Positionné à l’horizontale, il vous semble plus immense et plus musculeux que lorsqu’il se tient debout. Mais ce n’est pas ça qui vous impressionne le plus.

Vous marquez un temps d’arrêt en apercevant la créature monstrueuse qui recouvre presque entièrement le buste et le visage du père d’Arès. Ses tentacules larges accueillent des milliers de bouches mouvantes – l’infernal bruit de succion qu’elles dégagent ressemble à un concert de cigales ivres.

Le monstre, dont la peau monte et descend au rythme de ses respirations, maintient en vie le Dieu tout en l’immobilisant.

– Un des nouveaux joujoux de maman ! commente Arès, placide.

– Il peut nous attaquer ? lui demandez-vous tout en vous bouchant le nez pour ne pas sentir l’odeur pestilentielle qui vous attaque les sinus.

— Nous attaquer ? Sûrement pas. Les bestioles de maman n'ont qu'un seul but : pourrir la vie de papa.

— Et ça marche ?

— Non. Pas que je sache.

Arès s'approche du Dieu couché. Son mouvement ne provoque aucune réaction, ni de Zeus ni de son ignoble « couverture ».

— Alors, Alectryon, comment on le récupère ce nosse ? demande votre Maître.

Vous allez vous positionner aux côtés du Dieu de la Guerre. La créature reste bien à sa place, pompant l'énergie de Zeus.

Vous avez maintenant deux options pour collecter le fémur divin :

1/ Demander à Arès de s'en occuper. **Allez tout de suite au [36](#).**

2/ Vous en occuper. **Poursuivez la lecture en [48](#).**

33.

Vous savez que le tentacule est trop vif et rapide pour vous. De fait, vous n'avez pas le temps de vous saisir du bouclier d'Arès que vous portez sur le dos - à peine auriez-vous relevé le bras que votre tête aurait bourlingué vers un ailleurs qui n'intéresse personne. Votre seule chance, estimez-vous, est de rester immobile et de ne pas respirer. Peut-être alors que, dans ce cas, la créature vous oubliera bientôt et reprendra son activité sur Zeus.

Le tentacule reste dressé, à l'affût du moindre mouvement... Il semblerait qu'il ne perçoive quant à lui aucun son.

Si vous avez obtenu le code « Léon », allez au [42](#).

Sinon, restez ici et attendez...

Attendez...

C'est long...

Très long.

Il va falloir bientôt respirer.

Très bientôt...

Ça y est, vous ne tenez plus : il vous faut absolument respirer.

Vous tremblez, manquez vous évanouir par manque d'oxygène, alors vous aspirez un peu d'air en ouvrant la bouche. Ces quelques mouvements sont dérisoires, cependant c'est la respiration de trop. Vous expirez en même temps que le tentacule vous arrache la tête.

C'était votre dernier souffle. Vous n'avez pas le temps de penser à Héra ou à Aphrodite ou à la petite chaumière paisible qui vous attend à Chypre. Votre tête vient de rejoindre celle d'Arès.

Tranquillement, la créature se repositionne par-dessus Zeus.

Voilà. Héphaïstos ne récupéra jamais le fémur dont il avait tant besoin. Son invention – la Lucarne – sera privée de son ultime engrenage.

L'aventure est terminée.

34.

Sans bouger d'un pouce (vous avez compris que la créature réagissait au mouvement et non au son), vous convoquez d'un chuchotis la petite coccinelle bleue offerte par Héra. La Déesse n'a-t-elle pas dit que sa petite bête avait des dents et un appétit redoutables ?

— Petit petit petit...

À peine avez-vous susurré ces trois mots que la bestiole montre le bout de ses pattes.

— Petit petit petit, continuez-vous.

Docile, la coccinelle descend le long de votre bras. Dans un autre contexte, son cheminement vous aurait chatouillé. Mais la proximité d'un Zeus inanimé et d'une créature sinistre vous passe l'envie de rire.

— Saute sur la lance, dites-vous quand l'insecte atteint votre main. Et va me découper cette cuisse bien grasse...

La bête à bon Dieu, ainsi qu'on la nomme dans quelques endroits de ce monde, se retourne vers vous en agitant ses petites ailes. Vraisemblablement, elle essaie de communiquer avec vous.

— S'il te plaît, ajoutez-vous en supposant que votre interlocutrice est très à cheval sur les règles de politesses. J'ai juste besoin de l'os.

Satisfaite, celle-ci se retourne et saute sur la cuisse de Zeus.

Un tentacule réagit aussitôt et, pendant quelques instants, les deux bestioles se jaugent. Vous craignez que la situation dérape et que le tentacule vous arrache les yeux ou vous troue le ventre. Mais non, la coccinelle et la créature acceptent une cohabitation temporaire et le tentacule va se repositionner sur les flancs de Zeus.

Vous étiez à la limite de vous faire dessus.

Puis, ainsi que l'avait suggéré Héra, la coccinelle bleue commence son festin. Un petit bruit régulier s'élève jusqu'à vos oreilles – le même genre de bruit que l'on peut entendre parfois dans les forges d'Héphaïstos.

Dix minutes plus tard, le cuisseau est rongé jusqu'à l'os. La coccinelle, probablement rassasiée, est devenue obèse... et effrayante. Une idée fantasque vous traverse l'esprit : demander à la coccinelle bleue d'aller s'empiffrer de la deuxième cuisse de Zeus.

— Allez ma jolie, y a du rab. Régale-toi.

La bestiole ne se fait pas prier. Elle vous prouve que son appétit, effectivement, est redoutable. Elle dévore la cuisse droite en cinq minutes. Enfin repue (ou pas), elle va se caler tranquillement contre la créature tentaculaire. Coincée entre deux larges tentacules, elle entame une bonne sieste.

Vous approchez votre main du Dieu. Lentement. Pour ne déranger personne. Vous vous sentez clairement impuissant. Pourtant il ne se passe rien lorsque vous saisissez le fémur de Zeus, hormis cette énergie vibratoire folle qui s'en dégage : tout le monde a l'air de se reposer et se fiche bien que vous ravissiez un des os du plus puissant des Dieux. Vous attrapez le second fémur. **Notez « Fémur Droit » dans votre Inventaire.**

De toute façon, ils repousseront sûrement...

Vous l'ignorez, mais la régénération a déjà commencé.

En domptant votre terreur, vous faites un pas en arrière, puis un autre, et ainsi de suite jusqu'à atteindre le couloir. Vous détalez ensuite jusqu'au hall, excité comme jamais. Un homme a-t-il déjà volé le fémur d'un Dieu ? Probablement pas.

En traversant le mur d'entrée, vous évacuez tout l'air toxique emprisonné en vous. Puis vous riez de soulagement, très fort, ce qui vous vaut un regard intrigué du

taureau sur la porte dorée. Vous riez d'autant plus et attirez de fait Arès jusqu'à vous – il n'est pas le dernier pour la rigolade.

Le Dieu tient sous ses bras les plateaux d'argent qu'il n'a pas eu le temps d'expédier ailleurs. Il s'explique :

— C'est une discipline que je vais proposer officiellement aux Jeux olympiques, mon cher ami. Le jeté de plat.

— Bonne idée, Arès.

Il vous frappe un grand coup dans le dos.

— Je suis content de voir que tu as passé du bon temps avec maman, petit fripon. Sur ce, rentrons à la maison.

Ce que vous faites d'un coup de char volant.

Les heures suivantes, Arès les passe à se pomponner. Vous lui trouvez un magnifique chiton rouge tandis qu'il avale quelques kilos d'ambroisie.

Personne ne vient vous enquiquiner. Ni Zeus, ni Héra, ni les monstres des cuves...

Ainsi, peu après que la nuit soit tombée sur le Mont Olympe, Arès et vous partez rendre visite à Héphaïstos.

— Sa femme est sublime, n'est-ce pas ? vous rappelle votre Maître.

— Effectivement.

Allez au 45.

35.

Duper Héra n'est pas aussi aisé que duper Arès, ce denier étant d'un naturel extrêmement crédule ou je-m'en-foutiste. En outre, il vous est difficile de circonscrire l'étendue des connaissances de la Déesse à propos de votre « mission ». Pour preuve, elle sait déjà que c'est Héphaïstos qui vous a envoyé ici, Arès et vous. Elle sait aussi que le Dieu du Feu prépare une nouvelle invention – la chose tombe néanmoins sous le sens, Héphaïstos préparant jour après jour de nouvelles inventions.

Vous réfléchissez à toute vitesse. Tellement vite que votre tête vous fait l'effet de s'être alourdie de plusieurs kilos – ou bien est-ce encore les effets ravageurs du

nectar d'Héra. Bref, un mensonge s'impose parmi les autres. Il vous paraît presque crédible :

— Héphaïstos souhaite acquérir la foudre de Zeus.

— La foudre ? s'étonne aussitôt Héra.

D'épaisses rides creusent son front – ça lui donne un air de petit rongeur qui ne vous déplaît pas.

— Tu veux plutôt dire *le* Foudre ?

— Non, je crois bien qu'il a parlé de *la* foudre.

Héra se lève pour faire les cent pas. Elle a besoin de marcher pour réfléchir. Pendant ce temps, vous jugez de la qualité de votre mensonge. *Pas brillant, convenez-vous. Pas brillant du tout.*

La Déesse fait bientôt halte. Elle vous observe comme si vous étiez le seul fruit au milieu du plus gigantesque des arbres fruitiers. Son front est toujours ridé.

— Comment comptes-tu faire pour voler la Foudre de Zeus, Alectryon ?

Vous haussez les épaules.

— Justement, je ne sais pas.

Puis, face à la consternation manifestée par Héra, votre mensonge trouve tout son sens. Vous vous félicitez d'être aussi malin.

— C'est bien pour ça qu'Arès et moi vous cherchions, expliquez-vous. Nous pensions que vous auriez peut-être une idée.

— Ah ! Et tu pensais que je serais encline à collaborer ?

Vous hochez la tête, faisant mine d'être sûr de vous.

— Je me suis dit que vous seriez ravie d'aider vos deux fils. Surtout pour voler quelque chose à Zeus.

— Espèce d'idiot ! Si Arès et Héphaïstos sont mes fils, Zeus est mon époux.

— Un époux volage, si je peux me permettre.

Héra va s'asseoir sur un siège haut, une sorte de trône de chambre. Elle saisit son sceptre et le caresse avec une douceur innée. Ses rides frontales ont maintenant disparu.

— Tu voleras le Foudre à Zeus et ça ira, annonce-t-elle. Mon époux n'est pas un orage donc par définition il est impossible de lui voler *la* foudre. Espèce d'idiot.

— Zeus n'est-il pas capable de se transformer en orage ?

— Ce n'est pas la question. Héphaïstos a-t-il indiqué comment récupérer la potentielle foudre de Zeus ?

— Non.

— Et bien voilà.

Héra tape un coup de sceptre sur le sol.

— Tu iras donc voler le Foudre. Va dans les appartements de Zeus. C'est l'occasion, tu le trouveras inerte.

— Inerte ? Inerte comment ?

— Inerte comme tu risques de le devenir si tu ne déguerpis pas d'ici !

— Maintenant, vous voulez dire ?

— C'est exact. Ensuite tu iras livrer le Foudre à Héphaïstos.

Vous vous levez, un peu déçu d'être déjà renvoyé.

— Notre discussion est terminée ?

Héra ne vous écoute plus. Elle médite tout en caressant son sceptre.

Vous quittez donc ses appartements. Il est évident qu'Héphaïstos et elle complotent quelque chose. Avant de disparaître, vous passez près d'une Crone (une plante) et arrachez le seul cœur de bourgeon visible.

Vous savez que cette fleur, extrêmement rare, et dont les graines originelles tombaient des cheveux du Titan Cronos, permet à celui qui la mange de reculer dans le temps de quelques minutes. Arès est quant à lui convaincu que respirer cette fleur fait pousser des crocs et donne le goût de mordre un « nosse ».

Notez « Fleur de Crone » dans votre Inventaire puis allez au [27](#).

36

— Arès, murmurez-vous. Je crois qu'il va falloir user de votre force brutale.

— Bien sûr ! C'est ma spécialité, n'est-ce pas ?

— Vous êtes le plus fort et le plus brutal, Maître !

— Bien dit !

Vous lui posez la main sur le bras pour interrompre son geste impatient – il s’apprêtait déjà à farfouiller la mauvaise jambe de Zeus.

– Vous vous souvenez du croquis d’Héph... de Poséidon ?

Arès hoche la tête.

– Parfaitement, mon ami ! Le rond rouge sur la cuisse.

– Voilà, répondez-vous d’une fausse désinvolture. Le rond rouge sur la cuisse gauche, en effet. Donc *l’autre* cuisse.

– Ah c’est juste. La gauche, de l’autre côté de l’ascendant quand je pointe mon astrolabe vers Artémis, Dieu des Sauvages et de la Chasse.

Vous n’essayez pas de décrypter son explication douteuse (déjà, Artémis est une Déesse et non un Dieu, sa demi-sœur qui plus est), mais lui indiquez de votre index l’endroit précis où le fémur gauche se trouve.

Arès vous décoche un clin d’œil rapide et, tout à coup, met sa force brutale au travail.

Testez à nouveau sa Vitalité. Si vous obtenez moins de 7, allez au 39. Si vous obtenez 7 ou plus, allez au 43.

37.

Si vous avez obtenu le code « Lucarne », sautez directement à la section 10. Si vous ne le détenez pas, continuez la lecture.

– En quoi consiste votre nouvelle invention, Ô Héphaïstos ?

– Oh, je peux te le dire maintenant... C’est un projet que je réalise pour le bénéfice de toute la population grecque.

– Vraiment ? Un Dieu se préoccupe des petites gens ?

– C’est un essai, calme-toi.

Tout en vous parlant, Héphaïstos procède à quelques réglages sur son panneau. Il s’explique :

– Je vais fabriquer une petite boîte qui permettra de suivre en simultané le quotidien de l’Olympie. Ainsi, plus besoin de poètes ou de bardes ou de je ne sais quoi... Les citoyens regarderont la boîte depuis chez eux, ou depuis un forum ou un

théâtre, et ils verront les récits de leurs Dieux préférés. C'est une nouvelle Ère qui s'annonce. Imagine un peu !

— Comment l'avez-vous nommée, votre création ?

— Une lucarne.

Vous mettez quelques minutes à digérer le concept.

— Ils verront quoi, les gens ? Je ne comprends pas vraiment.

— Et bien ! Ce qu'il se passe ici... La vie des Dieux. Qu'est-ce que tu ne comprends pas ?

Vous avouez à Héphaïstos que vous trouvez ce concept des plus novateurs et que cela nécessite un effort intellectuel certain. Voir la réalité depuis un autre endroit... ce n'est pas facile à imaginer.

— T'occupe, Alectryon. Fais-moi confiance.

Maintenant, vous pouvez aller au [10](#).

38.

Vous essayez de vous raisonner. Cette bête est là pour immobiliser Zeus. Elle n'est pas là pour vous écrabouiller... À moins qu'elle ait aussi pour objectif de maintenir Zeus dans son état actuel et, donc, de le protéger de toute menace extérieure.

Les petites bouches qui habillent le tentacule s'ouvrent en grand sous vos yeux. Vous y distinguez à l'intérieur plusieurs rangées de dents pointues qui entourent de minuscules langues serpentes. Cette créature se nourrit de l'énergie de sa proie, de Zeus en l'occurrence.

Vous seriez peut-être intéressé d'étudier plus en détail l'animal. Malheureusement, un événement vient contrarier ce projet. Un bruit désagréable suivi d'un mur qui explose face à vous. Un plateau d'argent traverse la pièce à toute vitesse – il vous faut une demi-seconde pour comprendre qu'Arès a misé sur la force de son jet et non sur la bonne direction. Durant la demi-seconde suivante, vous vous jetez en arrière pour vous éloigner du tentacule. La créature envoie celui-ci capturer le plateau volant.

Si vous avez dans votre Inventaire une « Fleur de Crone », vous pouvez l'ingurgiter d'un coup, sans même la mâcher, et remonter le temps de quelques minutes afin d'aller recruter Arès. Ce sera peut-être plus facile avec lui. Dirigez-vous donc au 32.

Sinon, vous constatez que la distance qui vous sépare du tentacule n'est pas suffisante. Pire, elle se réduit. Cette bestiole est drôlement flexible...

La demi-seconde suivante vous est fatale : un des tentacules se précipite sur votre cou et le brise aussitôt. La pression exercée propulse votre tête dans la voûte céleste. Au terme d'une nouvelle demi-seconde, votre visage de bel éphèbe a été désintégré.

Vous retombez sur ce monde en une pluie de grains de poussière inutiles.

Inutile, c'est également l'adjectif qui caractérise le projet d'Héphaïstos.

Sans son ultime engrenage – le fémur de Zeus –, son invention restera un projet avorté.

À moins bien sûr qu'Arès, dans un improbable moment de clairvoyance, prenne le relais et poursuive la mission.

Ce serait une autre histoire...

39.

Ça aurait dû être plus facile.

Pourtant, Arès met tout son cœur à l'ouvrage. Il insiste, essaie de plier le genou divin dans tous les sens, tape de toutes ses forces, lâche même un de ses fameux « *alalaaa* » pour se donner du courage, mais la jambe de Zeus se montre trop résistante.

— Même endormi, ce salopard nous emmerde ! glose-t-il.

Vous ne répondez pas, car soudain la créature s'agite. D'abord elle émet un son aigu qui vous déchire les oreilles. Puis tout va très vite : un de ses tentacules se détache du buste de Zeus et vient trancher d'un coup la tête de votre Maître. *Chlak !* La tête décapitée traverse la pièce et va s'écraser contre un mur marbré pendant que le corps dont elle a été séparée s'écroule sur le sol. La chambre de Zeus souffrait

d'une décoration trop épurée, voire trop classique ; la créature d'Héra y a ajouté sa « patte » artistique.

Vous reculez par réflexe, effrayé, tandis que le tentacule s'oriente dans votre direction.

Si vous avez une fleur de Crone dans votre Inventaire, mâchez-là vite. Dès que vous l'avez avalée, vous revenez quelques minutes plus tôt et décidez de récolter vous-même le fémur de Zeus, sans l'aide de ce bourrin d'Arès. Davantage de subtilité ne pourra être que bénéfique. Allez au 48.

Si vous n'avez pas de fleur de Crone, aïe : il va falloir affronter la créature d'Héra.

Le son aigu qu'elle diffuse à nouveau vous vrille les tympans.

Gros danger pour vous, Alectryon.

Allez au 33.

40.

Vous trouvez Arès en compagnie de Poséidon – ils s'affrontent à un classique des jeux de fête, à savoir « qui finira le premier un grand plateau d'ambroisie ». Vous bousculez votre Maître et le tirez par le bras.

– Arès, venez ! J'ai un jeu encore plus marrant.

Le Dieu de la Guerre vous suit, amusé par votre proposition. Poséidon ne remarque pas le départ de son adversaire, il est trop occupé à se goinfrer.

Vous foncez jusqu'aux appartements d'Héra.

– Le but du jeu est de détruire toutes ces cuves le plus vite possible, expliquez-vous.

– Excellent !

Tout excité, Arès vide d'une bouchée le plateau en argent qu'il tenait encore dans ses mains puis, avant que lui donniez de nouvelles instructions, il fracasse toutes les cuves d'Héra.

– Fuyons ! dites-vous.

Cela fait beaucoup rire Arès.

—Maintenant ! soulignez-vous.

Vous retournez dans la salle de réception, poursuivi par une horde de joujoux tentaculaires.

— Dehors ! hurlez-vous à tous les invités. Dehors ! Le palais est attaqué !

Tous Dieux qu'ils soient, les invités ne peuvent aller à l'encontre d'un mouvement de masse. C'est la panique, les Dieux se mettent à taper, à courir, à voler...

Quand soudain une grande lumière jaune vient recouvrir le palais de Zeus – vous l'avez compris, Héphaïstos en est à l'origine.

Un grand bruit accompagne cette foudre – un bruit de fin du monde.

Vous quittez le palais au dernier moment, vous ainsi qu'une poignée de Dieux et de Déesses.

Il y a une autre explosion qui fend le ciel.

Puis plus rien.

Juste le silence, le vide.

En une seconde, le palais de Zeus a complètement disparu.

Une nouvelle Ère commence.

Vous ressentez cela dans les yeux des Dieux qui sont à vos côtés.

Arès se frotte les mains. Il rit un peu moins maintenant.

— Ça va chier !

Il monte dans son char et s'envole vous ne savez où.

— Ça va chier ! hurle-t-il dans le ciel olympien.

Vous en convenez :

C'est le début d'une nouvelle Ère.

41.

— C'est plutôt Arès qui est en mission, déclarez-vous pour commencer.

— Arès ? Tu n'es pas sérieux, Alectryon. Je reformule donc ma question : que veut Héphaïstos ?

Vous vous raclez la gorge. Le goût du nectar brûle encore votre langue et votre gosier.

— Le Dieu du Feu a exigé qu'on lui rapporte le fémur de Zeus.

— Le fémur ?

— Exact. Le fémur gauche.

Héra se lève puis fait les cent pas devant vous. Ses formes délicates, toujours un peu visibles sous son voile, vous divertissent un peu trop... puis vous divertissent totalement au fur et à mesure que les secondes passent.

— Alectryon ! dit Héra en rompant plus tard un silence qui n'a que trop duré.

— Oui, ma Déesse ?

Vous vous étiez profondément assoupi.

— Je te permets d'aller voler le fémur gauche de Zeus.

— Vraiment ?

— Bien sûr, répond-elle tandis que son paon vient se frotter à elle.

Puis elle ajoute d'un ton qui pourrait passer pour de la badinerie :

— Mon époux dort dans ses appartements. Cependant ça m'étonnerait qu'il se réveille aussi facilement que toi.

— Comment ça ?

— Il est indisponible pour un moment, c'est tout.

Héra sourit.

Vous vous levez de la banquise, vous sentant plutôt en forme.

— Arès doit-il m'accompagner ?

Un nouveau « *alalaaa* » monte jusqu'à vous.

— Mieux vaut que tu y ailles seul. On dirait qu'Arès s'amuse très bien tout seul.

Héra vous caresse la joue et termine en disant :

— Notre discussion est déjà terminée ?

— En effet. Ouste.

Vous quittez les appartements d'Héra d'un pas traînant. Mieux vaut ne pas poser trop de questions aux Dieux.

Allez au [27](#).

Au cours des heures suivantes, vous désossez le fémur de la cuisse de Zeus. Puis vous attendez le retour triomphant d'Arès. Effectivement le Dieu revient bientôt, magnifique, en pleine forme, jouissant de toutes ses facultés physiques.

Pour preuve, il vide un plateau d'ambrosie puis il le jette derrière lui quand il n'en a plus besoin.

— J'avais bien faim, mon bel éphèbe ! dit-il en rotant. Que fais-tu là, avec ce bâton ?

Vous lui expliquez.

Vous comprenez alors que la stupidité d'Arès pourrait s'expliquer par une mémoire défaillante.

À la nuit tombée, vous allez rendre visite à Héphaïstos.

Vous volez paisiblement jusqu'au 45.

43.

Arès place sa main gauche sous le mollet de son père, sa main droite sous la cuisse et il vous demande de stabiliser le genou. Vous acceptez en appuyant fort, les paupières closes pour ne voir ni l'horrible créature ni votre Maître appliquer son geste sauvage. On peut dire ce que l'on veut, personne ne maîtrise mieux qu'Arès la force brutale : il rapproche ses deux mains de toutes ses forces et à toute vitesse, rien qu'avec le son vous trouvez cela spectaculaire.. Le genou se brise, la jambe est coupée en deux. Un jet d'ichor repeint les appartements divins ainsi que le visage d'Arès, qui avait perdu de son allure belliqueuse avec le crachat multicolore du taureau. Puis Arès, très investi, ou alors très amusé, tire bien fort sur le reste de jambe jusqu'à ce qu'elle s'arrache du tronc de Zeus et reste dans ses doigts.

Bousculée, la créature aux tentacules se réveille alors, l'air menaçant.

C'est alors que le génie d'Arès se manifeste.

Il baisse son chiton au sol, oriente son sexe vers le joujou de sa maman et, en chantant son plus beau « *alalalaaa* » lâche le plus puissant jet d'urine que l'on puisse imaginer.

Vous êtes estomaqué.

Bien qu'elle n'ait pas d'estomac, la créature l'est aussi. Pas bien longtemps cela dit puisqu'elle se fait propulser contre un mur au loin. Elle le traverse, lui et tous les autres derrière. Vous estimez que la créature doit déjà voler hors des territoires grecs ; peut-être a-t-elle déjà atterri dans ces contrées froides où vivent d'autres Dieux aux noms bizarres.

Arès remonte son chiton et range ses attributs masculins.

— J'ai vraiment trop bu de nectar.

Il vous lance la cuisse de Zeus, que vous rattrapez in extremis.

— C'est ça que tu voulais ? demande-t-il.

— Impressionnant, Maître.

— On y va ? J'en ai ma claque.

— D'accord.

Vous quittez rapidement le palais de Zeus et rentrez chez Arès.

Pendant quelques heures, tandis que votre Maître se refait une beauté, vous vous acharnez à désosser le cuisseau de Zeus.

Puis, à la nuit tombée, vous retournez voir Héphaïstos.

C'est un peu plus loin, au 45.

44.

La chambre de Zeus baigne dans une obscurité qui vous intimide. Quelques rayons lumineux, provenant de divers puits de jour, attirent votre regard au milieu de la pièce. Vous contenez un sursaut de frayeur lorsque vous remarquez la cible de ces éclairages : le grand Zeus, étendu sur le sol, tout en muscles engourdis, et recouvert sur le buste et la totalité du visage d'une sorte de tapis de tentacules sur lequel s'affairent des milliers de bouches suceuses.

Elles gardent Zeus en sommeil en le privant de son énergie profonde.

Vous reconnaissez là une ce type de bête qui nageait dans les cuves d'Héra. Un de ces monstres qu'elle doit élever pour punir Zeus après qu'il ait agi comme un goujat.

Ils ne peuvent pas se blairer, ces deux-là.

D'un pas lent, vous approchez le corps du Dieu Suprême. La créature aux tentacules ne semble pas vous remarquer – ou alors elle vous tolère.

Vous devez agir vite.

Ainsi, vous approchez la pointe de la lance d'Arès de la cuisse de Zeus. Objectif : découper la jambe au-dessus du genou et au-dessous de l'aîne. Vous tremblez de peur, bien sûr, et regrettez de ne pas être accompagné d'Arès – il aurait mieux géré la peur. Mais c'est trop tard pour faire marche arrière ; ce serait dommage de gaspiller une fleur de Crone (si vous en aviez une).

Bref, vous inspirez un bon coup.

Vas-y mon con, c'est tout bon ! a dit Arès un peu plus tôt.

Vous inspirez une seconde fois et suivez le conseil du Dieu : foncer sans trop réfléchir.

Mais, lorsque la lance de votre Maître touche le muscle du Dieu des Dieux, la créature monstrueuse lève un de ses tentacules. Cela vous convainc de reculer la lance – la bête pourrait vous étouffer en moins de trois secondes.

Le tentacule se dresse, tellement tendu qu'il pourrait se rompre, et s'approche des jambes de Zeus. Vous vous sentez extrêmement menacé, tant par le corps horizontal de Zeus que par la couverture ignoble et vivante qui le contrôle.

Que faire ?

Vous restez immobile pendant plusieurs minutes, réfléchissant à la meilleure solution pour mener à bien votre mission, ou à minima pour rester vivant.

Le « *vas-y mon con, c'est tout bon* » d'Arès n'était pas tellement avisé finalement.

***Si vous avez le code « Coccinelle bleue », vous pouvez aller au [34](#).
Sinon, il faudra se diriger vers le [38](#).***

45.

L'intérieur de l'atelier d'Héphaïstos brille de mille feux.

Arès, le buste bombé de fierté, tend le butin à son frère.

— Tiens, Poséidon, voici ton nosse.

— Fantastique ! réplique Héphaïstos. Je savais que tu réussirais.

Hypnotisé, le Dieu des Forges saisit le fémur avec une méticulosité extrême. Aussi ne remarque-t-il pas l'arrivée discrète de son épouse, la splendide Aphrodite. En revanche, la Déesse attire certainement votre regard. Et celui, lubrique, de votre Maître.

Arès va la rejoindre, un peu plus loin à l'écart d'Héphaïstos, pour lui dévoiler son nouveau chiton. Peu après, ils s'échappent de l'atelier.

— Alors vous allez achever votre nouvelle invention ? demandez-vous à Héphaïstos.

Impatient, celui-ci vient de jeter le fémur au milieu d'un feu crépitant et multicolore. L'os de Zeus hurle et fond en quelques instants. Héphaïstos fait couler la pâte obtenue dans un moule – vous reconnaissez la plaque de métal en fusion de ce matin – sur lequel il saupoudre une poudre jaune.

— Voilà ! dit-il sans faire attention à vous.

Puis il glisse la pièce qu'il vient de fabriquer au milieu d'un panneau rempli de multiples et complexes engrenages.

— Y a plus qu'à attendre demain.

Enfin il se tourne vers vous.

— Demain ? répétez-vous.

— Oui ! Tous les Dieux de l'Olympe – majeurs, mineurs, demi-Dieux – vont être convoqués à une réception festive qui aura lieu demain soir dans le palais de Zeus. J'y présenterai cette fabuleuse invention. C'est une nouvelle Ère qui s'annonce.

— Intéressant.

— Divin même !

Si vous voulez interroger Héphaïstos au sujet de son invention, allez au [37](#).

Sinon, quittez les lieux. Avancez jusqu'au [49](#).

46.

Vous courez jusqu'à la salle de réception où sont réunis tous les Dieux. L'ambiance semble bonne, ils s'amuse, s'affrontent, se moquent, boivent, cancanent... Ils font la fête sans trop savoir pourquoi.

Vous cherchez du regard les Dieux qui vous intéressent. Un seul pourra partir avec vous : il n'y a que deux places dans le char d'Arès.

Si vous avez obtenu le code « Sourire », vous pouvez aller voir Aphrodite. Elle est justement en train de faire un bras de fer avec Apollon, Dieu des Arts, du Chant, de la Musique, de la Beauté Masculine, de la Poésie et de la Lumière.

Si au cours de l'aventure vous avez obtenu une fleur de Crocus, vous pouvez choisir la jeune Hébée.

Si Héra vous a offert une coccinelle bleue, alors vous pouvez vous approcher d'elle.

Enfin, parce que c'est votre Maître et que vous avez en tête de voler son char, il y a l'option « Arès ». Il est en train de tirer la barbe de Poséidon, qu'il suspecte d'être fausse.

Une fois que vous avez choisi qui vous accompagnera, vous vous approchez de lui ou d'elle.

Puis vous l'attirez dehors en prétextant qu'un cadeau fabuleux l'y attend et, à peine avez-vous franchi la sortie du palais qu'une immense lumière blanche, accompagnée d'un son bruit assourdissant, vient avaler le palais de Zeus.

Vous réussissez à trouver le char d'Arès et, alors que la foudre continue à cibler le palais divin, vous vous élevez dans les airs, traversez les nuages qui surplombent le Mont Olympe et, finalement, dirigez le char vers votre pays d'origine : Chypre.

Vous espérez arriver chez vous avant le lever du jour.

Une vie inédite et heureuse vous y attend. Sûrement réussirez-vous à vous équiper d'une potentielle lucarne – si l'invention d'Héphaïstos arrive jusqu'à Chypre – grâce à laquelle vous pourrez suivre les aventures des Dieux emprisonnés.

– J'ai l'impression que c'est une nouvelle Ère qui commence, analyse votre accompagnant.

– C'est exactement ça, répondez-vous.

Vous disparaissiez dans la nuit étoilée.

47.

— Héphaïstos, avez-vous vérifié qu'il s'agissait bien du fémur gauche ?

Le Dieu se redresse plus vite qu'un coup de marteau. Il vous foudroie du regard.

— Que me chantes-tu là ?

— Avec Arès, il faut se méfier.

Le Dieu vous saisit par le col et vous lève à sa hauteur, un bon mètre au-dessus de votre niveau habituel.

— Ne devais-tu pas le superviser, petit homme ?

— Si. Mais pouvez-vous me faire confiance ?

Frénétique, Héphaïstos se décale de quelques mètres pour vous positionner au-dessus de l'un de ses feux. La chaleur vous asphyxie.

— Attention Alectryon, tu n'as pas envie de voir un Dieu diriger toute sa colère contre toi. Arès m'a-t-il donné le fémur gauche ?

— J'ai une dernière question avant de vous répondre, prononcez-vous à bout de souffle..

— Je t'écoute, scélérat.

Quelque chose vous turlupine. Vous inspirez rapidement, puis demandez :

— Pourquoi précisément le fémur gauche ?

Le Dieu des Forges vous fixe pendant quelques secondes. Il doit se demander de quelle façon il vous tuera. Puis il dit :

— C'est dans son fémur gauche que Zeus puise son pouvoir de métamorphose et de réduction corporelle.

— Et qu'y a-t-il dans le droit ?

— Ça fait deux questions, si je ne m'abuse.

— Ce sera ma dernière, je vous le promets.

Vous toussiez jusqu'à en cracher vos poumons.

— Le fémur droit de Zeus contient toute sa rage. Maintenant, à toi de répondre : est-ce que je viens de couler le fémur gauche de Zeus dans mon dernier engrenage ?

Vous exigez d'être reposé au sol. Vous obtenez satisfaction. Dès que vous posez les pieds à terre, vous déballez de votre chiton le fémur droit du Dieu des Dieux.

— Effectivement, Héphaïstos, car celui-ci est le droit.

Puis vous décochez un coup plein de rage sur le sternum d'Héphaïstos. N'est-ce pas un point sensible même pour un Dieu ?

Le fémur droit transperce le corps de votre adversaire.

Surpris, celui-ci recule d'un ou deux pas.

Vous retirez le fémur de Zeus et tentez un second coup, qui fait tomber Héphaïstos sur sa création. Celle-ci explose.

Le Dieu gémit de toutes ses forces pendant que vous vous oxygénez en ouvrant grand la bouche. Vous êtes à la limite d'en perdre votre chiton.

— Vous vouliez emprisonner tous les Dieux dans votre lucarne et régner seul sur le Mont Olympe ? déclarez-vous. C'est bien ça ?

Cette dernière pensée, tout à fait intuitive, est aussi votre dernière pensée.

Vous venez de recevoir le marteau d'Héphaïstos en pleine face. Vous mourrez sur le coup.

Le Dieu se relève et vous abandonne dans son feu.

La réponse que vous auriez pu entendre est la suivante :

— Perspicace ce bel éphèbe. Mais un peu con.

Héphaïstos se remet au travail.

Non loin de là, Arès et Aphrodite s'échangent quelques « *alalaaa* » à faire frissonner les plus dignes des intellectuels hellénistes.

48

Craignant qu'Arès ne se mélange les pinceaux, ce qui ne serait pas la première fois, vous attrapez sa lance et la pointez au-dessus du genou gauche de Zeus.

— Je vais charcuter la cuisse de votre père, Maître.

- Excellent.
- Molestez la créature si elle réagit.
- Comme je te l'ai dit, elle ne nous fera rien, cette jolie bête.

La lame de la lance est tellement coupante qu'elle séparerait en deux le Mont Olympe. Vous l'introduisez dans le muscle de Zeus et coupez sa jambe entre l'aîne et le genou. Des geysers d'ichor (le sang des Dieux) grimpent jusqu'aux cieux. Il vous brûle un peu en retombant alors vous demandez à Arès de vous protéger avec son bouclier, que vous aviez jusque là attaché dans votre dos. Arès obéit et trouve même cela amusant.

Une fois la cuisse découpée, vous la désossez. Vous êtes très efficace : en quelques secondes, le fémur est entre vos mains.

- Tu as déjà fait ça ? s'étonne Arès.
- Non, mais c'était facile.
- Bravo en tous cas.

Vous vous éloignez de votre scène de crime.

- Ça va repousser ? demandez-vous à Arès.
- Sûrement, répond-il. Zeus est immortel.

Puis vous quittez les lieux fissa. Zeus a beau être immortel, il est surtout caractériel.

Plus tôt vous livrerez le fémur à votre commanditaire, mieux ce sera.

Néanmoins vous attendez que la nuit soit tombée pour retourner chez Héphestos.

Allez au 45.

49

Pendant que vous attendez le retour d'Arès le Sentimental, vous réfléchissez aux intentions d'Héphestos. Souhaite-t-il vraiment divertir la population grecque comme il le prétend ? C'est bien possible, à condition qu'il y gagne quelque chose en retour. Rien de plus normal, les Dieux n'ont pas la réputation d'être bienveillants envers le genre humain.

Vous ne poussez pas plus loin la réflexion, car votre Maître s'en revient de son rendez-vous galant.

— Rentrons, mon cher. Le soleil est couché depuis bien trop longtemps. Et je suis fourmi.

— Fourbu ?

— Si tu veux. Je suis fatigué.

Vous êtes également épuisé.

Une fois de retour au palais d'Arès, vous dormez longtemps. Très longtemps. Jusqu'à ce qu'Hermès, Dieu du Commerce, des Voyages et des Voleurs, Messenger des Dieux, vous porte un double message : l'invitation promise par Héphaïstos pour la réception de ce soir et une convocation expresse de Zeus à son palais afin qu'Arès répare le mur d'entrée qu'il a détruit. « L'accès au palais doit être impeccable » précise-t-il. Il semblerait donc que le Dieu des Dieux soit sorti de son sommeil.

Dès que vous êtes fin prêt à partir à la fête, Arès et vous honorez la convocation. Vous craignez que le sujet du vol de fémur soit un problème, mais Zeus est trop occupé pour le mettre sur le tapis. Par ailleurs, son corps étant intégralement régénéré, il est probable que le Dieu Suprême n'ait rien su de votre forfait.

Ainsi, en fin d'après-midi, vous attendez patiemment qu'Arès ait fini ses travaux de maçonnerie. Le Dieu est plutôt appliqué et, tout en taillant le bout de gras avec le taureau de la porte, il réalise un très bel ouvrage. Vous suivez leur discussion de loin, car la phrase d'Héphaïstos tourne en boucle dans votre tête : « *C'est une nouvelle Ère qui s'annonce.* »

Vous comprenez ce qu'il a voulu réellement dire lorsque le soleil commence à se cacher derrière le Mont Olympe et que tous les invités sont entrés à l'intérieur du palais.

Tous ?

Non, il en manque un.

Héphaïstos, fils d'Héra.

— Allons nous amuser, Alectryon ! lance Arès aussitôt la dernière pierre posée.

Arès n'attend pas votre réponse. Il est déjà parti.

Les desseins du Dieu du Feu, des Forges et de la Métallurgie vous apparaissent dans toute leur splendeur. **Vous pouvez jeter votre dé, si cela vous chante, pour tester votre Intuition. Mais cela ne sert à rien, un score de 1 sera suffisant pour parvenir à cette conclusion :**

Héphaïstos a réuni tous les Dieux de l'Olympe dans le palais de Zeus pour les rapetisser et les emprisonner à l'intérieur de sa lucarne. Et tandis qu'il sera le seul et dernier Dieu à régner sur la Grèce, tous ses sujets s'amuseront à regarder les autres Dieux – miniaturisés et ridiculisés – dans une petite boîte qu'ils auront installés dans leur chaumière.

L'époux d'Aphrodite l'avait dit : « *C'est une nouvelle Ère qui commence.* »

En d'autres termes : c'en est une autre qui s'achève.

Son règne est venu.

Sauf que vous n'avez pas dit votre dernier mot.

Si vous avez le code « Joujoux » inscrit sur votre Feuille d'Aventure, vous pouvez (ce n'est pas obligatoire) tenter de faire fuir tous les Dieux du palais (ou quelques uns au moins). Allez au [40](#).

Si vous préférez aller sauver un seul Dieu de votre choix et fuir avec lui, allez au [46](#).

Si vous envisagez de partir seul, continuez ci-dessous, au [50](#).

50

Partir seul, c'est faire gagner Héphaïstos. C'est aussi se libérer du danger de tous ces Dieux vaniteux.

Gonflé par un opportunisme que vous ignoriez, vous vous donnez raison : n'en garder qu'un, est-ce vraiment « perdre » ?

Et puis au moins, Héphaïstos est créatif et vaillant.

D'autre part, si cette lucarne fonctionne vraiment, ce qui n'est pas garanti (créatif et vaillant n'est pas synonyme de compétent), tous les autres Dieux seront toujours en vie et ils continueront à se battre, à se jalouser et à se manipuler. Surtout, ils ne cesseront de faire rêver leurs adorateurs, de plus en plus nombreux.

Comme des éclairs commencent à strier les nuages qui vous dominent, vous montez sur le char d'Arès et, convaincu de faire le bon choix, vous quittez définitivement le mont Olympe.

Quelques instants plus tard, une lumière foudroyante vous croise et va atomiser le palais de Zeus, loin au-dessous de vous.

Puis un son grave et infernal tonne pour achever le phénomène.

Vous inspirez bien fort et riez.

« *C'est une nouvelle Ère qui s'annonce* », a prophétisé Héphestos.

C'est surtout une nouvelle vie pour vous.

Vous riez de plus belle : avec un char volant, vous serez bien avantagé.

Au-dessus des nuages, la nuit est douce et lumineuse. Vous essayez de vous persuader que toutes ces étoiles vont vous guider vers des jours heureux.

Vous avez entendu parler de contrées lointaines, vers le nord, où vivent d'autres Dieux. Ils n'ont pas l'air d'être plus malins que ceux d'ici mais, qui sait, peut-être pourrez-vous leur rendre visite un de ces jours.

REMERCIEMENTS

Merci avant tout aux organisateurs du **Mini-Yaz**. Honte à moi, je découvre ce concours seulement cette année alors que c'est déjà la... treizième édition !!! Merci donc à l'équipe de **Littéraction**, qui fait un sacré boulot. Mes hommages également à toute la communauté du forum « **Rendez-vous au 1** » qui en connaît un rayon en matière de LDVELH.

Je remercie **Jérôme Ruffier** qui m'a entraîné d'abord dans son gros projet de livres multiples (le Constellé) et qui m'a proposé par la suite de participer à ce Mini-Yaz, treizième du nom. Je précise ici que « Olympik » était d'ailleurs une idée de Jérôme, une idée qui date un peu maintenant et que nous avons essayé de développer, il y a plus de 10 ans, dans le but d'en faire une série télé en format court (à la *Kaamelott*). Malheureusement le projet n'a pas pu se concrétiser et j'ai donc trouvé normal – et approprié – de le faire renaître sous cette forme interactive. Et, même si cette histoire-là (le Fémur et la Lucarne) n'existait pas à l'époque, j'ai été totalement ravi de réanimer certains de ces personnages qui n'avaient jamais vraiment quitté mes esprits. Tellement ravi que je serais vraiment heureux, si l'occasion se présentait, de poursuivre l'exercice dans un format plus long... Un vrai livre complet ? Plusieurs ? Autre chose ? Nous verrons bien. Merci donc à Jérôme. Et à **Daniel Robichon**, qui avait lui aussi travaillé sur le projet de série.

Enfin, un dernier merci posthume à tous ces auteurs qui ont alimenté les récits – directs ou indirects – qui composent ce que l'on nomme « Mythologie grecque ».

Guillaume Cazenave, le 28/03/2024.

www.theoddgallant.com

Table des Matières

OLYMPIK.....	.1
Le Fémur et la Lucarne.....	.1
PRINCIPE DU JEU.....	.2
FEUILLE D' AVENTURE.....	.4
1.....	.5
2.....	.6
3.....	.7
4.....	.7
5.....	.9
6.....	.11
7.....	.12
8.....	.13
9.....	.14
10.....	.15
11.....	.18
12.....	.19
13.....	.20
14.....	.22
15.....	.22
16.....	.24
17.....	.25
18.....	.26
19.....	.28
20.....	.28
21.....	.30
22.....	.30
23.....	.32
24.....	.32
25.....	.33
26.....	.34
27.....	.34
28.....	.35
29.....	.38
30.....	.38
31.....	.40
32.....	.41
33.....	.42
34.....	.43
35.....	.45
36.....	.47
37.....	.48
38.....	.50
39.....	.51
40.....	.52
41.....	.53

42.....	54
43.....	56
44.....	57
45.....	58
46.....	59
47.....	60
48.....	62
49.....	63
50.....	65
REMERCIEMENTS.....	66