

# Intrigue

Acropole d'Athènes, 20 avril 2009, 7 heures

« Professeur ! Professeur Polasophoskaioudenlegon ! »

Qui pouvait interrompre la promenade quotidienne du professeur en cette heure résolument matinale ? Le vieux sage se retourna et vit courir jusqu'à lui l'une de ses étudiantes préférées, Elsa Manthanophilè.

« Professeur, commença-t-elle encore tout essoufflée, je suis... désolée... de vous... déranger... mais j'ai découvert quelque chose... et il faut absolument que je vous en parle !

– Eh bien, jeune fille, quel enthousiasme ! Je ne vous ai jamais vue ainsi. Accompagnez-moi jusqu'à la Phyx ; vous m'expliquerez ce qui vous met dans un tel état. »

Le professeur prit Elsa par le bras et, comme elle avait retrouvé une respiration à peu près normale, elle commença à s'expliquer :

« Vous savez que je me suis rendue le mois dernier dans un monastère des Météores avec l'espoir de trouver des informations sur la nourriture mythique des dieux, l'ambroisie. » Le professeur acquiesça. « Eh bien, j'y ai découvert quelque chose d'étonnant. Dans un vieux codex, glissée entre deux folios, il y avait une carte de la Grèce recouverte d'annotations. Certains lieux étaient barrés, d'autres entourés nerveusement. Au-dessus des neuf lieux qui étaient entourés on pouvait lire un chiffre et le mot **ΤΟ ΜΥΣΤΗΡΙΟΝ**, le secret. J'ai emmené cette carte avec moi. En faisant des comparaisons avec d'autres manuscrits, je me suis rendu compte que le mot **ΜΥΣΤΗΡΙΟΝ** apparaissait de façon très récurrente dans les écrits de Zosime de Panapolis. Vous savez qu'il a cherché toute sa vie le secret de l'immortalité. Il était persuadé que l'ambroisie n'était pas qu'une fiction mythologique mais qu'il s'agissait d'une préparation très particulière permettant d'allonger considérablement l'espérance de vie des hommes à condition qu'ils en consomment neuf fois par jour. Vous comprenez ce que cela signifie ? **ΤΟ ΜΥΣΤΗΡΙΟΝ**, le secret ! Je crois que la carte indique les endroits où sont conservés les éléments qui composent la formule de l'ambroisie ! »

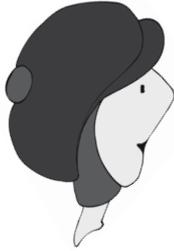
Le professeur Polasophoskaioudenlegon resta silencieux. La découverte de son élève l'intriguait. Ses recherches sur les alchimistes de l'Antiquité lui avaient permis de constater que certains d'entre eux étaient de grands savants, véritables précurseurs de la chimie moderne. Mais le désir d'immortalité était un rêve, une chimère attaquée dans la plupart des mythologies ; un rêve, pas un savoir. Quoi qu'il en soit, il n'était pas

question d'ignorer cette carte. Elle permettrait peut-être de retrouver des objets ou des écrits capables d'apporter des informations sur les travaux de Zosime.

« Écoutez, commença le professeur, je ne vous cache pas que certaines théories de Zosime me paraissent pour le moins fantaisistes. Mais je crois que nous nous devons de suivre la piste ouverte par cette carte. Préparez vos affaires ; nous partons demain pour la première destination. »

Sous les arbres où ils s'étaient arrêtés, un rayon de lumière traversa le feuillage et vint souligner le sourire apparu sur le visage d'Elsa.

## Les personnages principaux



**Nom :** Manthanophilè

**Prénom :** Elsa

**Surnom :** Zaza aux idées vives

**Âge :** 23 ans • **Nationalité :** grecque • **Profession :** étudiante en histoire ancienne, fascinée par la mythologie et notamment l'histoire du Minotaure que son grand-père lui racontait souvent quand elle était toute petite • **Loisir :** fait de la plongée au Cap Sounion avec ses amis. • **Particularité :** imite très bien Dalida, surtout après quelques verres d'ouzo, et adore la série des *Indiana Jones* (à l'exception du quatrième).



**Nom :** Polasophoskaioudenlegon

**Prénom :** Nikolaos

**Surnom :** Le professeur aux neurones affûtés

**Âge :** 70 ans • **Nationalité :** grecque • **Profession :** professeur émérite de la faculté d'Athènes en histoire des civilisations antiques ; a écrit une thèse sur *L'interaction politico-ésotérique en Grèce au III<sup>e</sup> siècle* • **Loisir :** passe tous ses étés en Crète où il aime faire des randonnées botaniques et, le soir, manger un bon ragoût de brebis dans une petite taverne tenue par des amis albanais en surplomb de la plage de Marmara

• **Particularité :** possède la 2<sup>e</sup> collection mondiale de jetons de vote antiques.



**Nom :** Kludassis

**Prénom :** Chrystolos

**Surnom :** Chrys au volant agile

**Âge :** 55 ans • **Nationalité :** grecque • **Profession :** chauffeur de taxi

• **Loisir :** pratique le lancer de javelot avec ses anciens camarades de lycée, adore son pays et sa femme Irène. • **Particularité :** connaît par cœur toutes les répliques du film *Taxi Driver* et possède un petit Hermès en plastique doré qui se balance au-dessus du tableau de bord de son taxi jusqu'à s'envoler dans les virages pris un peu serrés.

# Règles du jeu

Incarnant Elsa Manthanophilè, baroudeuse aux idées vives, vous devez étudier chaque thème de la mythologie illustré par un lieu important du monde grec antique. Le but du jeu est d'aller jusqu'à Cnosso pour découvrir les neufs morceaux du parchemin qui indique le secret de l'immortalité. Vous passerez de lieu en lieu en résolvant une énigme située en fin de chapitre. Dans la dernière ville se trouvent rassemblés tous les morceaux du parchemin. Le secret qu'il contient vous sera révélé après la résolution d'une ultime énigme.

**Vous pourrez gagner des indices pour résoudre l'énigme de chaque chapitre en passant les épreuves proposées à chaque étape : QCM, grilles magiques, chassés-croisés, charades, personnages mystère.**

Durant cette aventure, vous calculerez votre score en parcourant obligatoirement toutes les épreuves. Vous comparerez vos réponses avec les solutions indiquées en fin d'ouvrage et additionnerez vos points au terme de chaque étape puis chapitre. Attention ! Le nombre de points gagnés varie en fonction de la difficulté des épreuves.

Vous avez également la possibilité de jouer en groupe. Un championnat peut être organisé entre vous. Chaque joueur remplit ses réponses sur son livre de jeux et sur la grille récapitulative du classement général.



Niveau 1 : un point par bonne réponse.



Niveau 2 : deux points par bonne réponse.



Niveau 3 : trois points par bonne réponse.

**Il est conseillé de faire toutes les questions d'un même lieu avant de regarder les réponses.**

# Plan de l'aventure



# Chapitre 1

## Histoires... de commencer



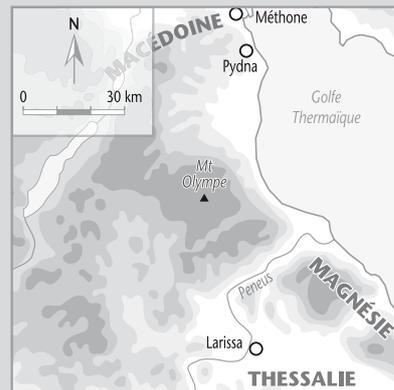
**Nous verrons :**

- 1.** Les divinités des origines
- 2.** Les origines de l'homme



« Quelle vue ! »

« Oui, il vaut mieux ne pas souffrir d'acrophobie ! »



« D'après mes recherches, il doit y avoir une petite grotte toute proche. Essayons de ce côté ! »

### Le Mont Olympe

1<sup>re</sup> étape

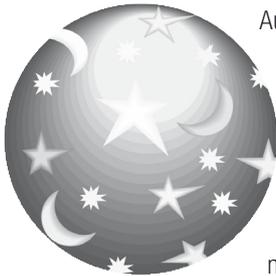
Le mont Olympe, culminant à 2 917 mètres, est la plus haute montagne de la Grèce. Pour les Anciens, elle est le séjour des dieux. Dans ce lieu paisible et abrité des intempéries, ils vivent un bonheur parfait, se régaland de nectar et d'ambrosie au son de la lyre d'Apollon et du chant des Muses.

## Chapitre 1 : Histoires de commencer

### 1. Les divinités des origines



#### Les débuts du monde



Au début du monde, il y a le Chaos. Cette puissance des origines est une sorte de vide gigantesque, d'immense néant, d'infini profond où règnent la confusion et le désordre. Paradoxalement, ce néant est à l'origine de tout ce qui existe ; c'est de lui que naissent toutes les autres puissances primordiales.

Parmi les premiers à sortir de l'immense Chaos sont Nyx (la Nuit) et Érébos (l'Érèbe), divinité des ténèbres infernales. De leur union naissent Hemera (le Jour) et Aether (l'Air) : à l'obscurité succède la lumière.

**Cosmogonie** : on appelle cosmogonie un récit sur l'origine de l'univers (de cosmos = univers et gonos = naissance).

Nés de l'union d'Héméra et d'Aether, Ouranos (le Ciel) et Gaia (la Terre) enfantent, grâce à l'intervention d'Éros (l'Amour), une descendance aussi nombreuse que puissante qui, peu à peu, se distingue des puissances primordiales. Dans une autre version, Gaia s'extrait la première du Chaos, son père. Seule, elle enfante alors les Montagnes, Pontos (le Flot) et Ouranos qu'elle prend pour époux. Ils sont tellement inséparables qu'il n'existe alors aucun espace entre eux. Comme dans la première version, ils donnent naissance à de nombreux enfants.

Les récits cosmogoniques sont nombreux et ne concordent pas toujours. Selon certains, c'est l'union de l'immense fleuve Océanos et de Thétis qui est à l'origine du monde. Pour les Orphiques, celui-ci vient d'un œuf primordial dont les deux morceaux de la coquille cassée sont devenus le ciel et la terre.



.....  
 Chez les Grecs, l'idée de chaos s'oppose à celle de cosmos. C'est le désordre opposé à l'ordre, le n'importe quoi opposé à quelque chose.  
 .....





### QCM



1. Qu'y a-t-il à l'origine du monde ?
  - Le Calmos
  - Le Cosmos
  - Le Chaos
2. Laquelle de ces divinités n'appartient pas à la mythologie grecque ?
  - Nout
  - Nyx
  - Érèbe
3. Qu'appelle-t-on une divinité ouranienne ?
  - Une divinité céleste
  - Une divinité à tête d'ours
  - Une divinité qui crie fort
4. Comment s'appelle la Terre mère originelle ?
  - Gaia
  - Maia
  - Leia

score ►..... /4



### Charade



- Mon premier peut être sauté ou taillé.....
- Mon deuxième est à moitié chanté par Pierre Perret dans une chanson fameuse et un peu coquine.  
.....
- Mon troisième se trouve en quantité dans le sel de mer.....
- Mon tout est le nom d'un auteur grec du VIII<sup>e</sup> siècle avant J.-C. à qui l'on attribue une célèbre *Théogonie*.  
.....

score ►..... /3