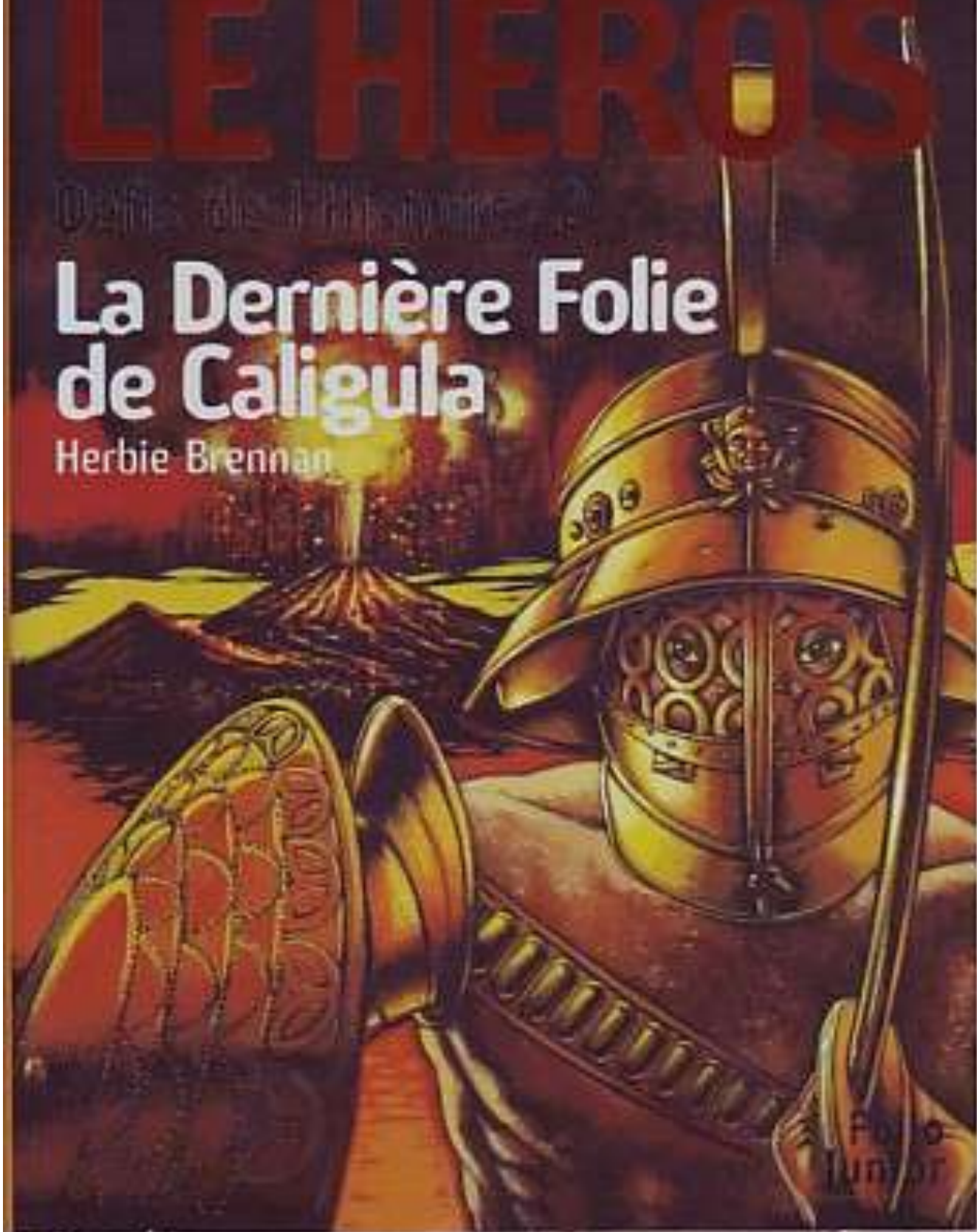


# UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

DANS L'HISTOIRE ?

## La Dernière Folie de Caligula

Herbie Brennan



Folio  
Junior

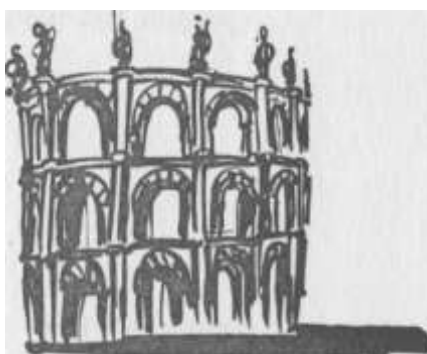
Herbie Brennan

# La Dernière Folie de Caligula

Défis de l'Histoire/2

*Traduit de l'anglais par Jean-François Ménard*

Illustrations de Dominique Boll



Gallimard Jeunesse



**Graphisme : Aubin Leray Titre original : *Roman Quest* © Herbie Brennan, 2000,  
pour le texte © Gallimard Jeunesse, 2000, pour la traduction française ©  
Gallimard Jeunesse, 2000, pour les illustrations**

## IMPORTANT! COMMENCEZ PAR LIRE CECI

Qui aurait pu penser que votre goût pour la crème glacée vous attirerait autant d'ennuis ? Qui aurait cru que cette femme au regard halluciné était autre chose qu'une simple folle rencontrée par hasard ?

Qui se serait douté qu'un simple « oui » prononcé un peu hâtivement allait vous plonger dans la plus terrifiante aventure de votre vie ? Jusqu'à présent, tout allait très bien pour vous. Même les dieux étaient de votre côté, mais avec de tels amis qui donc aurait besoin d'ennemis ? Cette extraordinaire aventure va vous propulser dans un monde de guerre et de sang où vous aurez bien du mal à défendre votre peau ! Une ancienne divinité dont les préoccupations sont très éloignées des vôtres vous fera remonter le Temps en vous obligeant à...

- Affronter la mort dans une arène romaine...

- Risquer l'anéantissement dans une terrible catastrophe naturelle...

- Vous mesurer au plus monstrueux des monstres de l'Antiquité, un empereur dont la folie était telle qu'il partit en guerre contre l'océan et nomma son cheval sénateur. Vous avez pour mission de changer le cours de l'Histoire. Mais il n'est même pas certain que vous sortirez vivant du Jeu de la Mort qu'il faut obligatoirement réussir pour vaincre le Dictateur Fou.

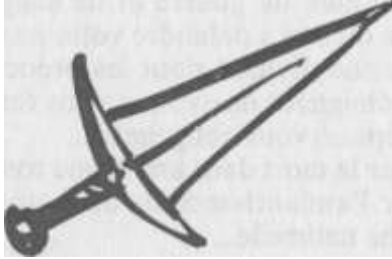
Vous ne pourrez pas vous contenter de lire ce livre. Il faudra en devenir le Héros.

Pour cela, vous aurez besoin d'un crayon, d'un papier et d'une paire de dés.

Vous devrez également prendre connaissance des règles du jeu.

Peut-être avez-vous déjà vécu une aventure de cette série. Dans ce cas, vous savez déjà ce que vous aurez à faire. Mais si

c'est la première fois que vous avez un tel livre entre les mains, commencez par lire les Règles du Jeu. Si vous connaissez déjà ces règles, tournez la page et lancez-vous sans attendre dans cette nouvelle aventure...



## REGLES DU JEU

Voici ce que vous devrez savoir pour sortir vivant de cette aventure.

**POINTS DE VIE** Pour savoir de combien de **POINTS DE VIE** vous disposerez au départ, lancez un dé et multipliez par dix le chiffre obtenu. Le total de vos **POINTS DE VIE** sera donc compris entre **10** et **60**. Vous avez le droit de répéter l'opération trois fois et de choisir le meilleur score.

## COMBATS

**Premier assaut:** Chaque fois que vous aurez à mener un combat, il faudra déterminer lequel des deux adversaires lancera le premier assaut. Pour le savoir, lancez un dé. Si vous obtenez 4,5 ou 6, c'est vous qui attaquerez le premier. Si le dé vous donne 1,2 ou 3, ce sera votre adversaire qui portera le premier coup.

**Coups portés:** Chaque fois que vous tenterez de donner un coup, à mains nues ou avec une arme, vous devrez lancer deux dés. Si vous obtenez 2, 3 ou 4, vous aurez manqué votre coup. Tout autre chiffre indiquera que le coup aura porté. Votre adversaire perdra alors autant de **POINTS DE VIE** que le total obtenu. Lancez les dés de la même façon pour le compte de votre adversaire. S'il parvient à vous porter un coup, c'est *vous* qui perdrez autant de **POINTS DE VIE** que le chiffre obtenu.

**Armes:** Si vous (ou votre adversaire) disposez d'une arme, elle infligera une *blessure supplémentaire* à celui qui recevra le coup. Cette blessure entraînera une perte de points supplémentaires dont le total vous sera indiqué entre parenthèses. Par exemple, si vous découvrez une épée (+5), chaque fois que vous en frapperez un adversaire, celui-ci perdra 5 points de plus que le chiffre donné par les dés.

**Munitions :** Une arme à feu ne sert à rien si elle n'est pas chargée. Si vous en découvrez une, le nombre de balles qu'elle contient vous sera précisé. Lorsque vous aurez épuisé vos munitions, vous ne pourrez plus infliger de *blessure supplémentaire* avec cette arme.

## GUÉRISON

Remèdes: Au cours de vos aventures, vous aurez l'occasion de trouver toutes sortes de remèdes. Lorsque vous en ferez usage, vous bénéficierez de **POINTS DE VIE** dont le total vous sera indiqué à chaque fois.

Repos: Si vous ne disposez pas de remèdes lorsque vous en aurez besoin, vous pourrez tenter de vous reposer. Il vous sera possible de le faire à tout moment et aussi souvent que vous le souhaiterez. Pour cela, lancez un dé. Si vous obtenez un 5 ou un 6, vous gagnerez autant de **POINTS DE VIE**. Mais si les dés vous donnent un 3 ou un 4, vous devrez diminuer d'autant le total de vos **POINTS DE VIE** car vous aurez été attaqué pendant votre sommeil. Enfin, si vous obtenez 1 ou 2, vous aurez pris un peu de repos sans vous faire attaquer, mais votre sommeil aura été si agité que vous ne gagnerez aucun point de vie.

## MORT

Lorsque vous n'aurez plus aucun **POINT DE VIE**, cela voudra dire que vous êtes mort. Vous devrez alors recommencer votre aventure depuis le début. Tout adversaire dont vous aurez réduit les **POINTS DE VIE** à zéro sera également considéré comme mort.

## ARGENT

Si, au cours de votre aventure, il vous arrive de trouver, de gagner ou de voler de l'argent, n'oubliez pas de le noter soigneusement. Il pourra vous être utile pour acheter des objets ou, à l'occasion, pour corrompre quelqu'un.

## EXPÉRIENCE

Chaque fois que vous remporterez un combat (ainsi qu'en d'autres occasions qui vous seront indiquées), vous gagnerez 1 Point d'Expérience. Inscrivez-le aussitôt, car un total de 10 Points d'Expérience vous donnera un Point Spécial de Vie. Les Points Spéciaux s'ajoutent à vos **POINTS DE VIE** ordinaires et, tout comme ces derniers, peuvent être perdus au combat. Mais

il existe des différences importantes entre les Points Spéciaux et les **POINTS DE VIE** ordinaires :

^ Si vous êtes tué au cours d'une aventure, vous pourrez ajouter vos Points Spéciaux à votre total de **POINTS DE VIE** lorsque vous ferez une nouvelle tentative.

Lorsque vous lancerez le dé pour calculer vos **POINTS DE VIE**, vous aurez le droit d'ajouter ces Points Spéciaux au total obtenu, même si celui-ci atteint le maximum de 60. Par exemple, si vous avez gagné 6 Points Spéciaux et que le dé vous donne un total de 60, vous bénéficierez en tout de 66 **POINTS DE VIE**.

N. **3.** Vos Points Spéciaux vous sont définitivement acquis. Vous pourrez en faire usage dans n'importe quel livre de cette série en les ajoutant à vos **POINTS DE VIE** ordinaires chaque fois que vous vous lancerez dans une aventure.



## LE TOUT POUR LE TOUT

De temps à autre, il se peut que les circonstances vous amènent à entreprendre une action insolite ou particulièrement risquée. Pour savoir si votre initiative sera couronnée de succès, vous devrez Tenter le Tout pour le Tout en jetant deux dés :

^ Si vous faites un 2, votre tentative aura échoué et vous coûtera la vie.

"v\* Si vous obtenez 3, 4 ou 5, votre tentative se révélera infructueuse et vous n'aurez pas le droit de la renouveler, mais vous resterez vivant.

Si les dés vous donnent 6, 7, 8 ou 9, vous aurez également échoué, mais vous aurez le droit de faire un nouvel essai.

Enfin, si vous obtenez 10, 11 ou 12, vous aurez parfaitement réussi ce que vous aviez entrepris.



Il y a bien une pancarte sur laquelle on peut lire *Gelati*, mais vous ne voyez pas le moindre vendeur de glaces aux alentours. Vous êtes debout devant une clôture qui entoure un lac profond, à la surface parfaitement lisse. Les coassements rauques de minuscules grenouilles résonnent dans l'atmosphère chaude de l'été. Jamais vous n'auriez cru que d'aussi petites créatures puissent produire un tel vacarme.

De l'autre côté du vaste lac, quelque chose d'extraordinaire attire votre attention et vous fait même oublier la lourde chaleur de cet été italien. Penché en avant, un géant à demi nu contemple la surface immobile de l'eau. Il a des épaules massives, des bras musculeux et porte une barbe. Bien qu'il soit agenouillé sur la rive, sa tête inclinée domine les plus hauts arbres du bois qui l'entoure. Il s'agit sans aucun doute du Colosse des Apennins, la statue que vos parents tenaient absolument à vous montrer lorsqu'ils vous ont traîné dans ce parc. Ils sont en train de sillonner les environs pour essayer de la trouver et c'est vous qui venez de tomber dessus en cherchant un marchand de glaces.

Le Colosse est impressionnant. Vous saviez qu'il était grand, mais vous ne vous attendiez pas à voir quelque chose d'aussi énorme. Vous sortez de votre poche un exemplaire en piteux état d'un guide intitulé *Brève histoire de la Rome antique*, que votre père vous a acheté à l'aéroport, mais vous n'y trouvez rien sur le Colosse. L'ennui, c'est que ce parc ne date pas de l'Antiquité, il a été construit à la Renaissance, bien après la chute de l'Empire romain.

Vous refermez le guide et vous consultez le petit prospectus aux couleurs criardes qu'on vous a donné avec votre ticket d'entrée. Vous apprenez alors que le Colosse est en fait une fontaine. L'eau devrait ruisseler sur ses larges épaules et tomber en cascade dans le lac si la plomberie était en état de marche (ce qui sera certainement le cas la saison prochaine, vous assure le prospectus dans un français approximatif). Toujours d'après le prospectus, le parc n'a pas beaucoup changé depuis l'époque des Médicis qui en étaient les

propriétaires. A l'époque, il y avait tellement de fontaines qu'une vingtaine de plombiers étaient là à demeure pour assurer leur fonctionnement. Aujourd'hui, seul le Colosse est encore en état de marche. Parfois. Mais même sans eau, la statue est impressionnante. Son visage paraît aussi vieux que le Temps lui-même et ses pieds immenses sont solidement plantés dans la terre. Les grenouilles... Tiens, au fait, les grenouilles... Vous venez de remarquer qu'elles se sont tuées. Et derrière vous, dans le petit bois, les oiseaux se sont arrêtés de chanter. Il règne soudain un silence de mort. Vous sentez un frisson vous parcourir la nuque tandis que vous vous retournez lentement pour regarder ce qui se passe. - Argh !

Saisi de terreur, vous faites un bond en arrière. Une femme au regard fou, vêtue d'une simple robe de lin blanc, se tient tout près de vous, si près qu'elle n'aurait même pas besoin de tendre les bras s'il lui prenait l'envie de vous étrangler. Ses yeux hallucinés vous fixent.

- Il faut m'aider, dit-elle avec le plus étrange accent italien que vous ayez jamais entendu.

Si vous tenez vraiment à écouter cette femme visiblement échappée d'un asile d'aliénés, rendez-vous au [140](#). Si vous préférez lui conseiller (poliment) d'aller faire un petit plongeon dans le lac pour se rafraîchir les idées, rendez-vous au [80](#).

## 2

Le politicien hausse les épaules.

- Si cela ne tenait qu'à moi, je te laisserais partir, dit-il, mais comme tu peux le constater, j'ai les mains liées.

Il se rassied confortablement dans son fauteuil.

- Un autre combat ! ordonne-t-il d'un ton solennel. Cette fois, ce sera contre Brutus, ajoute-t-il avec un sourire cruel.

Aussitôt, la foule se déchaîne en scandant à pleins poumons : « Brutus... Brutus... Brutus... » Vous jetez un coup d'œil autour

de vous pour voir qui est ce Brutus. Les gladiateurs qui se trouvent dans l'arène reculent respectueusement d'un pas tandis qu'un monstre apparaît sous l'arcade. C'est un homme d'une taille colossale qui doit faire près de deux mètres avec une carrure de temple romain. L'épée qu'il brandit est beaucoup plus longue que les épées romaines traditionnelles et semble suffisamment aiguisée pour vous couper les cheveux en deux dans le sens de la longueur avant de vous fendre le crâne. Avec un large sourire, l'homme salue la foule d'un signe de la main. Il se tourne ensuite vers vous. - *Ut Gallia cum Caesar, in très partes dividavi!* menace-t-il.

Vous n'avez rien compris et vous donnez quelques coups sur votre Mercurophone qui consent enfin à vous livrer la traduction : « Je vais te couper en trois, comme César l'a fait avec la Gaule ! »

Incapable de trouver une réplique latine appropriée, vous lui adressez un geste obscène et vous vous préparez à combattre.

Avec un tel adversaire, il n'y a que de mauvaises nouvelles. Cette brute géante dispose de 60 POINTS DE VIE et son épée est en acier de Pamas, ce qui signifie qu'à chaque fois qu'elle s'enfonce dans votre chair vous subissez une blessure supplémentaire de +10! Pire *encore*, le monstre est protégé par une cuirasse qui lui donne une protection de -10. Pans l'hypothèse fort improbable où vous sortiriez vivant de ce combat, rendez-vous au [56](#) pour *connaître* la *réaction* de la foule. *Sinon*, il ne vous restera plus qu'à vous rendre au [13](#) pour faire connaissance avec la mort.

### 3

Pour pénétrer dans la villa, il faut franchir une terrasse suspendue qui mène dans une grande cour en demi-cercle. Là, vous êtes accueilli par un jeune homme qui tient à la main plusieurs papyrus et vous conduit dans un *tablinum* aux murs peints en noir (le *tablinum* est une sorte de living-room vous chuchote le Mercurophone). L'endroit est orné de peintures dans le style égyptien. Le jeune homme jette un coup d'oeil à

l'un des papyrus et vous demande d'un ton solennel : - Etes-vous prêt pour l'initiation ?

Vous voilà au pied du mur. Si vous vous montrez imprudent, vous risquez fort de vous retrouver à la une de *Oa\\a Dominica (Gaule-Dimanche)* sous le titre : L'AVENTURIER DE POMPÉI TROUVE LA MORT DANS UNE ORGIE ROMAINE. Si toutefois le *volcan* ne vous tue pas avant. Mais si l'expérience vous tente, il vous suffit de *répondre* «oui» et de vous rendre au [39](#). Si vous préférez ne pas courir ce risque, répondez par la négative, puis retournez prestement au [150](#) pour choisir sur votre plan une nouvelle destination.

#### 4

C'est une chaudière. Ces anciens Romains sont obsédés par leurs bains et ce genre d'installation leur permet de produire de la vapeur et de réguler le débit d'eau.

Vous êtes sur le point de repartir lorsqu'il vous vient à l'esprit que vous n'avez pas exploré très soigneusement les différentes pièces dans lesquelles vous vous êtes rendu. Vous vous livrez donc à un examen minutieux de cet endroit. Mais c'est une mauvaise idée, car vous ne découvrirez rien du tout.

Ce qui ne vous laisse plus d'autre choix que de revenir sur vos pas pour retourner au [CLIII](#).

#### 5

C'est ici, sans aucun doute, que les choses importantes se passent. Cette partie de la ville est construite dans une petite vallée entourée par les sept collines de Rome et, à en juger par l'agitation frénétique qui y règne, vous êtes en plein cœur de la ville. Des échoppes et des étals bordent les deux côtés de la vallée, vous voyez un peu partout des bâtiments aux façades imposantes et, dans le coin nord-ouest, vous remarquez deux vastes espaces ouverts. Le vacarme que produit la foule est presque assourdissant.

- Excusez-moi ?

Vous tournez la tête et vous voyez à côté de vous un gamin des rues qui aurait bien besoin d'un mouchoir.

- Oui ? lui dites-vous.

- Vous avez l'air d'un plouc... je veux dire d'un étranger à la ville, précise-t-il. Vous ne voudriez pas engager un guide ? Pas cher et très expérimenté.

- Ce serait toi, le guide ? demandez-vous.

- Oui, répond-il avec un sourire. Je m'appelle Titus. Je peux vous dire tout ce qu'il faut savoir, vous montrer tout ce qu'il faut avoir vu et tout ça pour cinq deniers seulement. Une demi-heure avec moi et vous pourrez raconter à tous les autres péquenots... je veux dire à vos amis de la campagne, à quel point on s'amuse dans la capitale. Je pourrais même vous trouver une toge convenable. La tenue que vous portez est complètement démodée. Alors, qu'est-ce que vous en dites ?

*Donne* question. S'il vous reste une pièce *d'Or* de votre partie *de Jactus*, vous pouvez *donner* cinq deniers au gamin, il vous restera *encore de* la monnaie. Mais souhaitez-vous gaspiller *de* l'argent pour lui? Il n'en sait peut être pas plus sur Rome que le premier porc-épic venu. Vous pouvez décliner son offre et vous débrouiller tout seul avec le plan qui vous attend au **25**. Vous pouvez également sacrifier cinq deniers pour écouter ce que le gamin a à vous dire en vous *rendant* au **37**. Enfin, si vous n'avez pas d'argent, vous pouvez lui dire que vous êtes sans le sou en vous *rendant* au **91**.



## 6

Allons bon ! Figurez-vous que, par inadvertance, vous êtes revenu dans l'amphithéâtre où, à en juger par la clameur de la foule, les jeux ne sont pas terminés. Fort heureusement, vous n'êtes pas retourné dans l'arène !

Mais si vous y tenez vraiment, rien n'est plus simple. Qui sait si vous n'aurez pas l'occasion d'y gagner un peu d'argent supplémentaire? Si toutefois vous ne vous faites pas tuer... Si vous souhaitez emprunter le tunnel qui mène à l'arène, rendez-vous au [27](#). Si vous ne *voulez pas prendre ce* risque, vous avez la possibilité d'assister aux jeux en spectateur en vous rendant au [61](#). Mais l'attitude la plus raisonnable consisterait à retourner au [150](#) pour choisir sur le plan une nouvelle destination.

## 7

A votre grande surprise, l'homme aux cheveux roux éclate en sanglots.

- Qu'y a-t-il? demandez-vous, effaré. Tu as gagné ton pari !
  - C'est bien ça l'ennui, gémit-il. Si je gagne, plus personne ne voudra parier avec moi, et je suis un joueur invétéré.
- Soudain, son visage s'illumine.
- Quitte ou double ! lance-t-il.
  - Quitte ou double ?
  - Si tu gagnes, tu reprends ton argent et tu auras quand même droit à une visite du palais impérial.
  - Mais je ne peux plus rien miser, répondez-vous en songeant qu'il vient de gagner tout ce que vous aviez dans la poche.
  - Tu n'as qu'à parier 10 **POINTS DE VIE**, suggère-t-il. Nous autres, les Romains, nous prenons plaisir à voir les gens mourir à petit feu. Si tu veux, tu peux miser des **POINTS DE**



**VIE** jusqu'à ce que tu gagnes. Si tu survivs assez longtemps pour ça, bien sûr.

Vous n'êtes pas obligé d'accepter ce jeu macabre.

Vous pouvez très bien l'envoyer promener et sortir dès maintenant du cirque Maximus pour retourner au **25** où vous choisirez sur votre plan une nouvelle destination.

Mais si vous le souhaitez, vous pouvez parier des **POINTS DE VIE** par séries de dix jusqu'à ce que vous finissiez par gagner, abandonner ou mourir.

Si vous *décidez de parler*, lancez deux *dé* s. Si vous obtenez entre 2 et 6 inclus, ce sont les Verts qui gagnent, auquel cas vous perdez 10 **POINTS DE VIE**. Si vous en mourez, rendez-vous au **13**. Si vous survivez, vous pouvez parier à nouveau ou retourner au **25**. Si les dés vous donnent entre 7 et 12 inclus, ce sont les Bleus qui gagnent, et vous aussi, *ce* qui vous permettra de vous *rendre* au **94**.

## 8

Voilà qui est beaucoup mieux. Vous ne vous retrouvez pas devant l'épée d'un gladiateur ou au sommet d'un volcan en éruption. Vous êtes arrivé dans une petite pièce confortable qui semble dotée d'un système de chauffage par le sol. C'est exactement le genre de décor auquel on peut s'attendre lorsqu'on se trouve transporté - avec succès - dans un coin tranquille d'une villa de la haute société romaine, où deux aristocrates s'apprêtent à célébrer leur mariage. La pièce semble être une sorte de dressing-room à en juger par la garde-robe grande ouverte et les vêtements étalés par terre. Les esclaves viendront sans doute faire le ménage un peu plus tard, mais, pour le moment, il n'y a personne d'autre que vous. Vous passez en revue vos objets personnels. Bien que vos armes et votre cuirasse aient disparu, la *Brève histoire de la Rome antique* se trouve toujours dans votre poche et le Mercurophone est resté collé à votre oreille. Ce n'est pas ça qui vous aidera à trouver l'endroit où doit se dérouler le mariage et à empêcher Germanicus d'épouser Agrippine, mais c'est quand

même quelque chose ! En tout cas, il n'y a pas de temps à perdre et vous décidez de passer aussitôt à l'action.

Il y a deux *portes dans cette pièce*. *L'une*, située au nord, porte le chiffre [XXXII](#). L'autre se trouve à l'ouest et porte le chiffre [XVIII](#). A vous *de* choisir!

## 9

- Faux ! s'exclame Caligula, ravi.

Il réfléchit un instant, le regard lointain.

- Je crois que je vais te noyer dans un tonneau de porridge bouillant, annonce-t-il.

Ce traitement particulièrement cruel vous mène tout droit au [13](#).

## 10

- Me battre ? Sûrement pas ! répliquez-vous en jetant un regard alentour en quête d'une porte de sortie.

Le Mercurophone semble assurer la traduction dans les deux sens, car votre réponse est devenue automatiquement : « *Pugnare ? Nullo modo !* »

Mais plutôt que de rester là pour vérifier qu'il vous a bien compris, vous prenez la fuite à toutes jambes.

Aussitôt, des huées montent de la foule et, du coin de l'œil, vous voyez une forêt de pouces tournés vers le bas.

Vous vous précipitez vers l'arcade sous laquelle les prêtres sont sortis, mais deux autres hommes armés s'avancent pour vous barrer le passage. Vous vous arrêtez de justesse en dérapant sur le sable.

- Ce n'est pas une façon de se conduire pendant une fête religieuse ! vous écriez-vous tandis que l'homme à la lance vous rattrape.

Au cours de la poursuite, il a laissé tomber son filet. L'une des deux brutes qui bloquent la sortie vous regarde avec pitié.

- Ce n'est pas une fête religieuse ! grogne dans votre oreille le traducteur simultané. Ce sont les jeux romains et tu viens d'être nommé gladiateur !



Il n'était pas du tout question *de* ça dans votre contrat avec la sibylle, mais que pouvez-vous y faire *a* présent? Outre le *clown* *a* la lance (+3), vous devrez également affronter une brute armée d'une épée (+5) et un ahuri équipé d'un trident (+8). Chacun de vos adversaires dispose de 30 POINTS DE VIE et *rêve* *de* se distinguer en vous tuant. Si ce *rêve* se réalise, votre corps ruisselant de sang sera traîné hors de l'arène et jeté sans la moindre *cérémonie* au [13](#). Dans l'hypothèse improbable où vous seriez *encore* vivant à l'issue du combat, prenez l'arme de votre choix - épée, lance ou trident - et rendez-vous d'un pas victorieux au [40](#).

Vous prenez une profonde inspiration, vous vous bouchez le nez et vous sautez avec témérité dans les eaux glaciales du *frigidarium*. Cette action qui paraît pourtant simple a des conséquences disproportionnées. Tout d'abord, jetez un dé pour savoir si vous savez nager ou pas. Si vous obtenez entre 1 et 4 inclus, vous barbotez comme un canard. Si vous faites un 5 ou un 6, vous coulez comme une pierre et vous allez directement au [13](#).

Si vous avez survécu à cette première épreuve, tentez le Tout pour le Tout pour savoir si vous avez résisté au froid intense qui vous a traversé le *corps au contact* de l'eau. Si le chiffre donné par les dés vous tue, rendez-vous au [13](#). Si votre tentative est couronnée de succès, rendez-vous au [20](#). Si votre tentative échoue sans vous tuer, retranchez 10 POINTS DE VIE de votre total. Si cette soudaine diminution vous achève, rendez-vous au [13](#). Certes, tout cela est un peu compliqué, mais après tout, c'est vous qui avez décidé de *plonger* dans la piscine. Si vous avez raté votre Tout pour le Tout mais que la diminution de vos POINTS DE VIE ne vous a pas tué, vous pouvez *recommencer* à tenter le Tout pour le Tout aussi souvent que vous le désirerez, à condition de déduire 10 POINTS DE VIE chaque fois que vous raterez votre coup. Si vous préférez *abandonner*, tout de suite ou un peu plus tard, sortez de cette stupide piscine et revenez sur vos pas en franchissant en sens inverse la porte sur laquelle est inscrit le chiffre [CXLI](#). Vous avez tout compris? Parfait.

## 12

Vous jetez un coup d'œil à l'horizon où se dessine la forme du Vésuve qui, jusqu'à présent, n'a pas laissé échapper la moindre goutte de lave. Vous prenez alors votre décision :

- Où se trouve exactement le temple de Neptune ? demandez-vous à la jeune femme.

- Retournez sur vos pas et prenez à gauche jusqu'au XLI, vous répond-elle de son petit ton guilleret.

Eh bien, qu'attendez-vous? Si vous voulez trouver le temple de Neptune, rendez-vous au [XLI](#). Sinon, vous pouvez sortir de la ville par la porte de Neptune en vous rendant au [69](#), ou même retourner au [150](#) pour choisir sur votre plan une nouvelle destination.

## 13

Comme disaient les Anciens : « *Vita plena est sorpresarum* », ce qu'on pourrait traduire par : « La vie est pleine de surprises ». En ce qui vous concerne, la surprise est de taille puisque vous voilà aussi mort qu'une pelle de fossoyeur. A moins que vous ne souhaitiez passer le reste de votre mort à ce numéro, il serait peut-être temps de jeter à nouveau les dés pour récupérer quelques **POINTS DE VIE** (sans oublier les **POINTS SPÉCIAUX** que vous avez peut-être gagnés), puis de rassembler vos forces et de retourner au [1](#), le pas conquérant et le torse bombé, afin de vous lancer dans une nouvelle tentative.

Courage, nous sommes de tout cœur avec vous !

## 14

Lancez un *dé*.

Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au [22](#). Si vous obtenez 3 ou 4, rendez-vous au [50](#). Si vous obtenez 5 ou 6, rendez-vous au 40.

Impossible de se tromper sur la fonction de ce bâtiment. Un seul regard suffit à comprendre que c'est la résidence du grand patron, c'est-à-dire, en termes plus protocolaires, le palais impérial. De toute évidence, l'architecture a été conçue pour impressionner. Voyez ces colonnes immenses, ces arcades imposantes, voyez ces portes gigantesques, comme si c'était la demeure de géants.

Et voyez les soldats ! Ils sont si nombreux qu'on se demande s'ils ne craignent pas une invasion des Helvètes. L'un d'eux s'avance vers vous.

- Où vas-tu, toi ? interroge-t-il d'un ton rogue.

- Je me demandais si l'empereur était chez lui, répondez-vous.

- Encore un qui veut savoir des choses sur l'empereur, lance le soldat par-dessus son épaule.

- Encore un qui va finir à la prison Mamertine, répond un autre soldat.

- Non, attendez, je voulais simplement-

Mais le soldat a été rejoint par son camarade et tous deux s'avancent d'un air menaçant.

Ici, il suffit de regarder pour s'attirer des ennuis. Mais allez-vous rester là et vous laisser emmener sans combattre ? Si vous voulez tenter votre chance *contre* ces deux brutes, rendez-vous au [44](#). Si vous *préférez prendre* la fuite à toutes jambes, rendez-vous au [102](#).

Vous arrivez devant une des portes de la ville, gardée par deux soldats à moitié endormis. Ils semblent n'être là que pour la décoration car ils n'empêchent personne de passer et ne posent aucune question.

Avec un grand soupir de soulagement, vous franchissez la porte et vous suivez la route qui s'éloigne de la ville.

Vous avez réussi à vous échapper ! Vous avez quitté Pompéi avant l'éruption fatale ! Vous n'avez plus qu'à parcourir une distance suffisante pour être à l'abri lorsque le volcan explosera.

- Excusez-moi, dites-vous à une passante. Où mène cette route ?

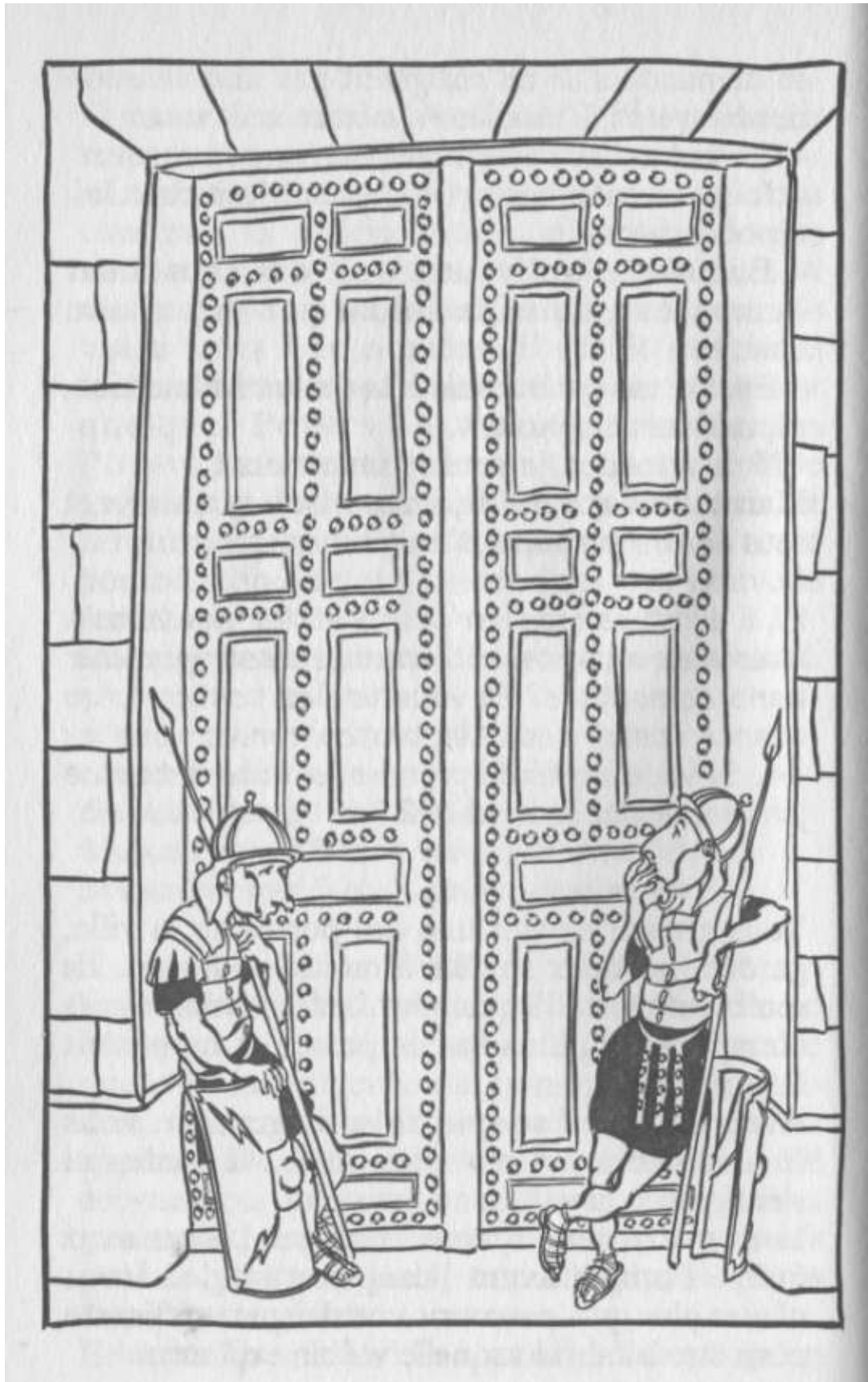
- A Herculenum ! vous répond-elle d'un ton guilleret.

- Merci...

Vous vous immobilisez soudain. Cette route va à Herculenum ? Mais Herculenum fait partie des villes qui, comme Pompéi et Stabies, ont été englouties sous la lave du Vésuve ! Si vous ne voulez pas finir grillé, vous avez tout intérêt à prendre très vite un autre chemin. Au moment où vous faites volte-face, un grondement terrifiant retentit derrière vous. Le sommet du Vésuve se déchire et un immense nuage noir en forme de cône jaillit du volcan en projetant un déluge de cendres incandescentes et de lave en fusion.

- Arrrgh ! vous exclamez-vous lorsqu'une grosse goutte de lave liquide s'écrase sur votre tête et vous brûle la moitié du visage avant de poursuivre son chemin en creusant un trou dans votre crâne.

Bien entendu, cet incident rend très difficile la poursuite de votre aventure qui se termine au [13](#).





Les hommes en armes passent devant vous sans s'arrêter. Vous poussez un soupir de soulagement. A ce moment, les gardes s'arrêtent et leur tribun s'avance vers vous en vous lançant un regard sinistre.

- Tu pourrais bien être la personne que je cherche, dit-il.

C'est possible, mais est-il, lui, la personne que vous cherchez ? Il se trouve, à présent, à quelque distance de ses hommes et vous avez peut-être une chance de vous sortir de ce guêpier par la force.

Si vous souhaitez prendre ce risque, rendez-vous au [59](#). Mais si vous préférez vous montrer plus prudent, levez-vous et rendez-vous au [77](#) en prenant l'attitude la plus respectueuse possible.

La porte ouvre sur une somptueuse chambre à coucher. Celui - ou celle - qui habite ici doit beaucoup voyager ou avoir un goût prononcé pour l'exotisme. Le lit est en effet recouvert de peaux de léopard. D'autres fourrures d'animaux sauvages s'étalent également sur le sol et vous vous demandez si le propriétaire de cette villa n'a pas conclu un marché avec les organisateurs des jeux du cirque.

Votre *Brève histoire* mentionne quelque part que des milliers d'animaux sauvages - lions, léopards, buffles, hippopotames, crocodiles et même éléphants - étaient capturés en Afrique et ramenés dans la capitale pour être exhibés dans les jeux du cirque. Ces exhibitions consistaient souvent en des parties de chasse et les Jeux romains tuèrent ainsi autant d'animaux que d'hommes. Or, il fallait bien que les peaux de ces animaux morts aillent quelque part.

Vous êtes en train de méditer sur le caractère terriblement sanglant de la Rome antique lorsque les peaux qui recouvrent le lit se mettent à bouger. Un homme au crâne chauve se redresse lentement et vous regarde d'un air ensommeillé.

- Que fais-tu dans ma chambre ? demande-t-il. C'est toi, le nouvel esclave ?

Voilà une *question* à laquelle il *est* plus difficile de *répondre* qu'il n'y paraît. Si vous souhaitez vous faire passer pour le nouvel esclave, rendez-vous au [46](#) en prenant le risque d'avoir à vous mettre au travail immédiatement alors qu'il vous faudrait chercher l'endroit où le mariage doit avoir lieu. Si vous préférez dire la vérité, rendez-vous au [156](#) en prenant un autre risque : celui de ne pas être cru.

## 19

- Faux ! s'exclame Caligula, ravi.

Il réfléchit un instant, le regard lointain.

- Je crois que je vais te noyer dans un tonneau de porridge bouillant, annonce-t-il.

Ce traitement particulièrement monstrueux vous mène tout droit au [13](#).

## 20

- D'accord, marmonnez-vous, je vais essayer de faire quelque chose. Mais n'allez pas imaginer que je crois un mot de ce que vous m'avez dit. Sous votre regard étonné, la sibylle extrait alors d'une poche de sa robe un appareil qu'on dirait tout droit sorti d'un épisode de *Star Trek*. Elle l'ouvre d'un habile mouvement du poignet, puis l'approche de sa bouche.

- Sibylle appelle Jupiter, dit-elle. Je voudrais un retour dans le temps pour deux personnes.

Aussitôt, vos oreilles se mettent à bourdonner et le paysage commence à se brouiller autour de vous. Stupéfait, vous voyez la sibylle se transformer en une colonne étincelante qui s'efface peu à peu puis disparaît complètement. Soudain, il vous vient à l'esprit que tout cela est peut-être bien réel, que vous allez peut-être vous retrouver propulsé dans la Rome antique et que la mission qui vous attend est peut-être

beaucoup plus dangereuse que la sibylle ne le prétendait. Mais il est trop tard.

Vous aussi, vous venez de vous transformer en une colonne étincelante qui s'efface en vous transportant instantanément au [60](#).



## 21

Vous pénétrez dans un passage privé, derrière la loge royale, avec la terreur de voir des soldats armés vous bondir dessus. Le passage forme un angle et, au moment où vous tournez le coin, vous vous rendez compte avec horreur que vous venez de tomber sur des soldats de la garde prétorienne. Ils s'avancent aussitôt vers vous d'un air menaçant, mais Cassius les arrête d'un geste.

- Bien joué, vous dit-il. J'avais peur que tu n'arrives pas jusqu'ici.

- C'est ce qui a failli se produire, répondez-vous en toute franchise. Alors, de quoi s'agit-il ?

- Il s'agit, murmure Cassius, de faire mourir aujourd'hui même notre monstrueux empereur. Cet homme est une calamité depuis le jour maudit de sa naissance. Il n'y a pas longtemps

qu'il est empereur, mais il a réussi à mener Rome au bord de la banqueroute. Dès son accession au trône, il a gaspillé toutes les richesses que Tibère avait accumulées dans les caisses de l'État. Il a ensuite confisqué les biens de citoyens éminents et il a plus de sang sur les mains que n'importe quel autre empereur romain, ce qui n'est pas peu dire. Cassius vous lance un regard flamboyant et pointe le doigt vers le ciel pour ponctuer son discours.

- Au début de l'année dernière, il est entré en Gaule à la tête d'une armée. Il a pillé tout le pays, ce qui était plutôt une bonne chose, car piller la Gaule est une vieille tradition romaine. Mais cette fois, il a pris la direction du nord jusqu'à la mer pour envahir la Grande-Bretagne !

- Qu'y a-t-il de mal à cela ? vous étonnez-vous. Je croyais qu'envahir la Grande-Bretagne était également une vieille tradition romaine.

- C'est vrai ! dit Cassius d'une voix de tonnerre. Mais lorsqu'il a atteint la côte, il a ordonné à ses hommes de laisser tomber l'invasion et de ramasser des coquillages ! Son idée, c'était de conquérir l'océan et de surpasser Neptune. Cet homme est fou à lier !

- Alors, quel est le programme ? demandez-vous.

Le tribun se redresse de toute sa hauteur.

- Le programme, c'est que moi Cassius Chaerea et mon ami Cornélius Sabinus avons décidé de débarrasser Rome de ce monstre une bonne fois pour toutes. Tout est maintenant prêt pour l'assassinat. As-tu apporté le poignard empoisonné ?

Possédez-vous cette arme ? Si oui, confiez-la à Cassius Chaerea et rendez-vous au [101](#). Si vous n'avez pas le *poignard* empoisonné, votre destin vous attend au [146](#).

## 22

La porte ouvre sur un couloir orienté nord-sud avec, en son milieu, une bifurcation à angle droit orientée vers l'est.

C'est un peu compliqué, alors faites bien attention.

Sur le mur ouest du couloir nord-sud, deux portes sont aménagées. Sur celle qui se trouve le plus au nord, le chiffre LVIII est gravé, sur celle qui est le plus au sud, on lit le chiffre LXIII.

Sur le mur est du couloir principal, il n'y a qu'une seule porte sur laquelle est inscrit le chiffre XVIII. Dans le couloir à angle droit (celui qui va vers l'est), il n'y a pas de porte dans le mur nord.

En revanche, vous en voyez une dans le mur sud avec le chiffre XLIII inscrit dessus. Et ce couloir orienté à l'est aboutit à une dernière porte sur laquelle vous pouvez lire le chiffre XXXVI. A vous de choisir la porte que vous avez envie de franchir.

## 23

Une odeur familière de sang séché vous monte aux narines dès que vous franchissez l'arcade et ne vous quitte plus tout au long du tunnel qui mène à l'arène.

Vous espérez de toutes vos forces que les odeurs de sang frais qui ne vont pas tarder à se faire sentir ne viendront pas du vôtre ! Lorsque vous émergez en plein soleil, un homme qui a l'air de s'ennuyer ferme s'avance vers vous et vous donne un trident.

- Tu fais partie des volontaires, j'imagine? vous dit-il. Voici ton arme. Tu as de la famille ? Vous faites « non » de la tête. Pas dans cette époque.

- *Ocus Cayus* - « Okay », vous traduit le Mercurophone -, va te mettre là-bas avec les autres fous pour la présentation à l'empereur.

Vous allez à l'endroit qu'il vous a indiqué et vous vous retrouvez au milieu d'une vingtaine de jeunes gens visiblement anxieux. Quelques instants plus tard, votre groupe est

emmené près de la loge royale. La silhouette familière de Caligula vous adresse un signe de la main. Il vous a tout de suite reconnu.

- Hého ! crie-t-il, avec un large sourire. Tu veux répondre à d'autres questions ?

- Voici la seule réponse que tu auras de moi, à présent ! répondez-vous.

Et vous lui jetez votre trident en visant son cœur.

Jetez également un dé. Si vous obtenez 1, 2 ou 3, rendez-vous au [62](#). Si vous obtenez 4, 5 ou 6, rendez-vous au [124](#).

## 24

Vous arrivez devant une des portes de la ville, gardée par deux soldats à moitié endormis. Ils semblent n'être là que pour la décoration car ils n'empêchent personne de passer et ne posent aucune question.

Avec un grand soupir de soulagement, vous franchissez la porte et vous suivez la route qui s'éloigne de la ville.

- Vous avez réussi à vous échapper ! Vous avez quitté Pompéi avant l'éruption fatale ! vous n'avez plus qu'à parcourir une distance suffisante pour être à l'abri lorsque le volcan explosera.

- Excusez-moi, dites-vous à un passant. Où mène cette route ?

- Au Vésuve ! vous répond-il d'un ton guilleret.

- Merci...

Vous vous immobilisez soudain. Cette route mène au Vésuve? On peut dire que vous avez choisi la mauvaise porte !

Au moment où vous faites volte-face, un grondement terrifiant retentit derrière vous. Le sommet du Vésuve se déchire et un immense nuage noir en forme de cône jaillit du volcan en projetant un déluge de cendres incandescentes et de lave en fusion.

- Arrrgh ! vous exclamez-vous lorsqu'une grosse goutte de lave liquide s'écrase sur votre tête et vous brûle la moitié du visage avant de poursuivre son chemin en creusant un trou dans votre crâne.



Le centurion examine attentivement votre laissez-passer.

- Heureusement que vous en avez un, dit-il. Caligula, notre empereur, ne plaisante pas avec ces choses-là.

Vous sursautez.

- Caligula ? Vous avez dit Caligula ? Ce n'est donc pas Auguste qui est empereur ?

- Oh non, par Jupiter ! s'exclame le centurion avec bienveillance. Le divin Auguste est mort il y a vingt-cinq ans, ou même davantage. Maintenant, c'est Caligula, l'empereur.

Il vous rend votre laissez-passer et vous donne un papyrus sur lequel est tracé un plan de Rome.

- Un petit cadeau de l'office de tourisme, dit-il en vous saluant. Bon séjour.

Il semble que Jupiter se soit encore trompé, mais sans doute l'a-t-il fait exprès, cette fois, et de toute façon vous n'y pouvez rien.

- *Vita plena est sorpresarum*, murmurez-vous sans avoir besoin du Mercurophone pour prononcer cette phrase que vous avez apprise au cours de vos nombreuses morts.

- Pardon ? dit le centurion en vous regardant sans comprendre.

- *Vita plena est sorpresarum*, répétez-vous. Ça veut dire que la vie est pleine de surprises.

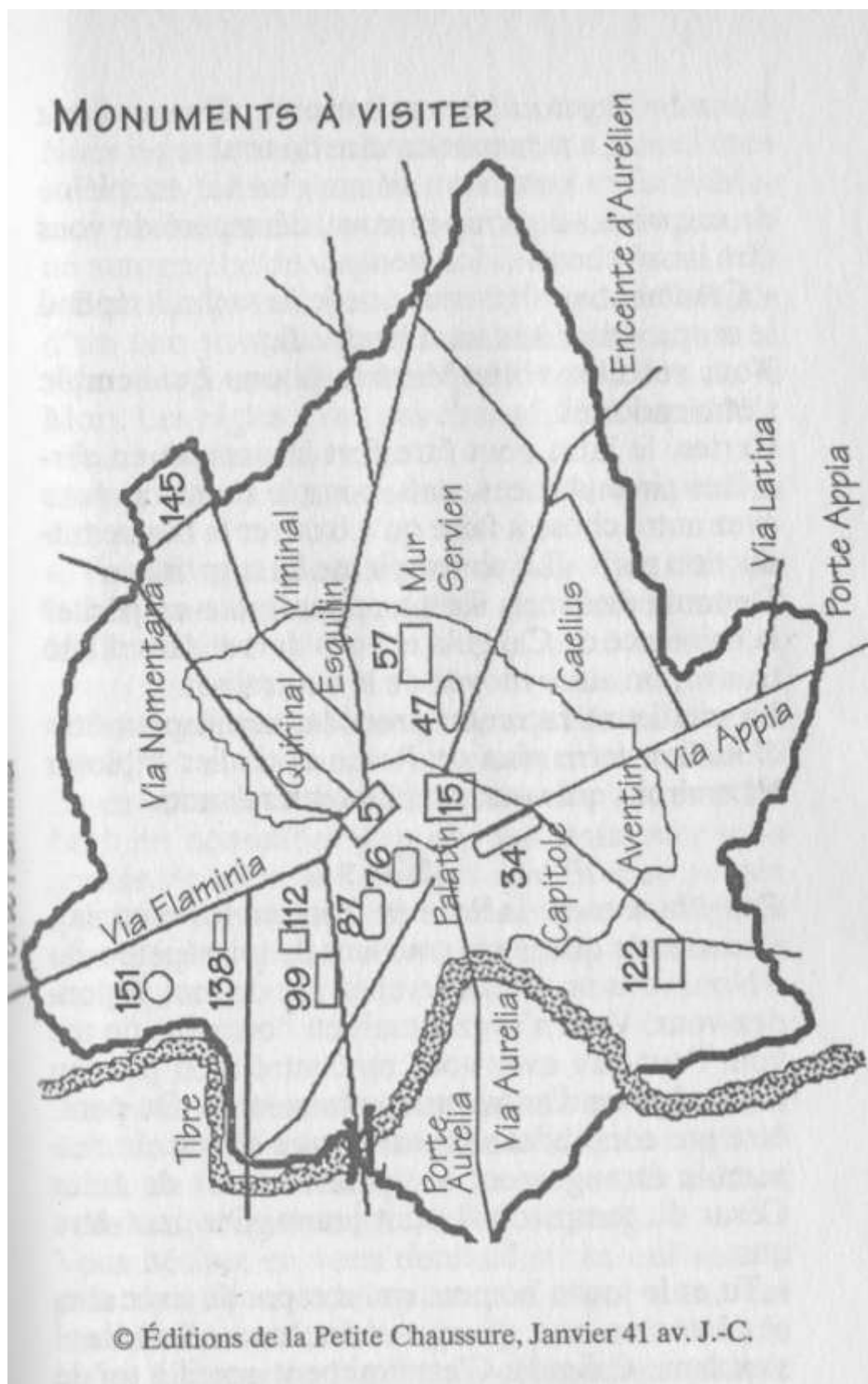
- Non, ça ne veut pas dire ça, affirme le centurion.

- Ça ne veut pas dire ça, murmure votre Mercurophone.

Le centurion fronce les sourcils.

- C'est du latin de cuisine, déclare-t-il, du genre





**5   15   34   47   57   76   87   99   112   122   138  
145   151**

*Cesarem legato alacrem eorum et Brutus Lede testa lanii.* Ça ne veut rien dire du tout.

- Mais alors comment dit-on « La vie est pleine de surprises » ? gémissiez-vous, désespéré de vous être laissé abuser si longtemps.

- Comment voulez-vous que je le sache ? répond le centurion en haussant les épaules.

Vous secouez votre Mercurophone qui semble s'être endormi.

Certes, le latin peut être fort important en certaines circonstances mais, pour le moment, vous avez autre chose à faire qu'à trouver la bonne traduction pour « La vie est pleine de surprises ». De toute évidence, il est trop tard pour empêcher la naissance de Caligula et vous devrez sans doute trouver un autre moyen de le neutraliser. La meilleure façon de procéder serait peut-être d'étudier votre plan de Rome et d'aller explorer les endroits qui vous semblent intéressants.

## 26

Caligula se mord la lèvre en fronçant les sourcils.

- Je suis sûr que je me souviens de toi, répète-t-il.

- Non, vous ne vous souvenez pas de moi, répondez-vous. Vous n'avez jamais eu l'occasion de me voir. Peut-être avez-vous rencontré mon jumeau ou quelqu'un d'autre qui me ressemble. Ou peut-être me confondez-vous avec une statue. Je ressemble étrangement à certains bustes de Jules César du temps où il était jeune. Ou peut-être que...

- Tu es le jeune homme qui a répondu avec succès à toutes mes questions du Jeu de la Mort ! s'exclame Caligula. C'est vraiment gentil à toi de venir me voir. Viens t'asseoir ici, à côté de moi. Nous regarderons les jeux ensemble.

- En fait, j'aimerais mieux que vous veniez avec moi un instant. J'ai un ami qui aimerait beaucoup un autographe de vous.

- Bien sûr, je vais venir avec toi, répond Caligula d'un ton jovial. Mais à la condition que tu répondes à une dernière question du Jeu de la Mort. Les règles n'ont pas changé, bien entendu.

- Je... commencez-vous.

Mais Caligula ne vous laisse pas le temps d'en dire plus.

- Voici la question, annonce-t-il. Combien de lettres y a-t-il dans le nom de ma vénérée mère ? VIII ou IX?

Connaissez-vous seulement le nom de sa vénérée mère? Et si oui, savez-vous *comment* il s'écrit? Savez-vous faire la différence entre VIII et IX? Il faut en connaître des choses pour mener la grande vie dans la Rome antique! Si vous pensez que la réponse est VIII, rendez-vous au [139](#). Si vous pensez que ce serait plutôt IX, rendez-vous au [149](#).

## 27

Au bout du tunnel, vous apercevez la lumière éclatante du soleil, vous entendez le rugissement de la foule et, pour ne rien vous cacher, vous sentez également l'odeur du sang. Vous hésitez en vous demandant ce qui vous a pris de revenir de votre plein gré dans cet endroit épouvantable. Quelle que soit l'image qu'en ait donnée l'industrie cinématographique de votre époque, les jeux romains n'ont jamais eu qu'une seule raison d'être : le spectacle de la mort. De vagues souvenirs, au fond de votre mémoire, vous rappellent qu'à l'origine il s'agissait d'exhibitions funéraires. Malgré votre décision, vous n'êtes pas pressé de retourner dans l'arène et vous sortez de votre poche la *Brève histoire de la Rome antique* pour y lire le chapitre consacré aux jeux du cirque. Le livre vous confirme qu'à l'origine les gladiateurs se produisaient au cours de cérémonies funèbres étrusques. L'idée consistait à donner au défunt des protecteurs armés pour l'accompagner dans l'autre monde, et c'est pourquoi les combats étaient toujours mortels. Le mot même de gladiateur vient du terme *gladius* dont votre Mercurophone vous précise qu'il signifie « glaive ».

A Rome, ces spectacles devinrent rapidement très populaires. Pour donner une idée de l'enthousiasme qu'ils suscitaient, le guide mentionne qu'au cours de la première exhibition, les funérailles d'un noble Romain du nom de Brutus en 264 avant J.-C., six gladiateurs s'affrontèrent deux par deux. A la mort de Jules César, en 44 avant J.-C., des funérailles dignes de ce nom ne pouvaient rassembler moins de trois cents gladiateurs prêts à se battre jusqu'à la mort.

Au bout d'un certain temps, cependant, le prétexte des funérailles devint inutile et les jeux n'eurent plus comme seule raison d'être que la joie de voir des hommes se faire tuer. Les spectacles qui, au début, duraient une journée furent peu à peu prolongés et certains d'entre eux s'étalèrent sur trois mois. Les célébrations organisées pour le Triomphe de l'empereur Trajan rassemblèrent jusqu'à dix mille gladiateurs. Avant de refermer le livre, vous lisez encore le paragraphe expliquant qu'il y avait plusieurs sortes de gladiateurs. Les Samnites étaient équipés d'un grand bouclier long, d'une visière, d'un casque à plumet et d'une épée courte. Les Thraces avaient un petit bouclier rond et un sabre à la lame incurvée comme celle d'une faux. Les Mirmillons, eux, portaient un casque orné d'un poisson et combattaient avec une épée courte et un bouclier en forme de croissant.

Vous trouvez également une description de votre premier adversaire qui était de toute évidence un rétiaire, c'est-à-dire un combattant équipé d'un filet. Il existait bien d'autres sortes de gladiateurs, ceux qui combattaient à cheval et les yeux bandés, par exemple. Les jeux du cirque étaient un peu semblables aux premiers concerts de musique pop. Des affiches placardées sur les murs annonçaient le nom du généreux organisateur et les principales attractions. Le spectacle commençait par un défilé de gladiateurs suivi de faux combats à l'épée de bois et au javelot. Lorsque les vrais combats commençaient, les gladiateurs récalcitrants étaient poussés dans l'arène à l'aide de fouets et de fers chauffés au rouge. Cinquante mille personnes pouvaient s'entasser dans le Colisée de Rome (qui entre dans sa dernière phase de construction au moment où vous lisez ce guide) pour assister aux combats. Les jeux romains respectaient la parité entre

hommes et femmes. Seize ans auparavant, en l'an 63 de notre ère, des « gladiatrices » entrèrent pour la première fois dans l'arène pour le plus grand plaisir de Néron, l'empereur fou qui régnait à l'époque.

Sachant tout cela, avez vous vraiment envie de vous replonger dans ces horreurs ?

Si vous *avez* vu assez de sang et de cadavres pour l'instant, vous pouvez retourner au [150](#) pour choisir sur votre plan une autre destination. Mais si vous tenez vraiment à risquer une nouvelle fois votre vie, rien ne vous empêche de le faire en vous rendant au [78](#).

## 28

Frissonnant légèrement, vous vous retrouvez devant une porte sur laquelle une pancarte écrite à la main indique :

### *NOLIINTRARE*

- Qu'est-ce que ça veut dire ? demandez-vous à votre Mercurophone.

- Défense d'entrer, traduit-il. Désolé, je pensais à autre chose.

Sur la porte est gravée une énigme qu'il faut résoudre pour pouvoir débloquer la serrure. Sous l'action de votre Mercurophone, les lettres se mettent à scintiller et le texte apparaît en français : « Si vous pensez que Jove est un autre nom de Jupiter et que Mars est le dieu de la guerre, rendez-vous au XTV à moins que l'empereur César Auguste soit le fils de Tibère, auquel cas vous vous rendrez au XLH Mais si plus d'une de ces affirmations est vraie, n'en tenez pas compte et multipliez X par X, ajoutez L, ôtez III, puis rendez-vous au résultat obtenu. »

N'y a-t-il pas des jours où vous regrettez d'être né? En tout cas, il vous faut choisir *entre* aller au [XIV](#), au [XLII](#) ou au [Xxx + L-III](#).

## 29

- Faux ! s'exclame Caligula, ravi. Je plaisantais, ajoute-t-il avec un sourire cruel. Voici la question suivante : Qui est actuellement roi de Judée ? Est-ce Hérode Antipas? Ponce Pilate? Hérode Agrippa ?

C'est vraiment interminable! Si vous pensez que la bonne réponse est Hérode Antipas, rendez-vous au [9](#). Si vous pensez que c'est Ponce Pilate, rendez-vous au [19](#). Si vous pensez que c'est Hérode Agrippa, rendez-vous au [52](#).

## 30

Vous sortez discrètement de votre poche la *Brève histoire de la Rome antique*.

- Vous croyez que le beau temps va continuer ? demandez-vous d'un ton dégagé à la femme au regard halluciné.

Elle fronce les sourcils.

- Je pense que oui, répond-elle en levant les yeux vers le ciel.

Pendant qu'elle ne vous voit pas, vous en profitez pour feuilleter votre guide. Il est très probable que ce Caius César Germanicus n'a jamais existé. C'est le genre de nom que n'importe qui pourrait inventer pour faire croire qu'il en sait plus que les autres sur l'Antiquité romaine. Pourtant, à votre grande surprise, vous trouvez ce nom mentionné à la page 28 et vous vous empressez de lire ce qui est écrit à son sujet. D'après le guide, Caius César Germanicus est né le **31** août de l'an 12 de notre ère dans une ville appelée Antium. Son père était Germanicus César, neveu et fils adoptif de l'empereur Tibère, ce qui faisait de ce Caius un membre de la famille royale. Il semble que son enfance n'ait pas été de tout repos. Le guide dit que son père fut vraisemblablement assassiné sur ordre de l'empereur alors que le jeune Caius n'avait que sept ans. Quelque temps plus tard, sa mère et ses deux frères aînés subirent le même sort. Selon toute probabilité, ce fut à nouveau l'empereur qui ordonna ce triple meurtre. Vous interrompez un instant votre lecture pour méditer sur le

caractère sanguinaire de la Rome antique et compatir au triste sort du malheureux Caius contraint de passer sa jeunesse dans l'angoisse de connaître le même destin que ses parents. Mais en reprenant votre lecture, vous apprenez que non seulement il survécut mais qu'il devint lui-même empereur en l'an 37 de notre ère. Sa malchance, cependant, ne l'abandonna pas pour autant. Il tomba gravement malade sept mois seulement après son accession au trône.

Le front plissé, vous essayez de vous rappeler un empereur romain nommé Caius, mais sans succès. Vous poursuivez alors votre lecture qui vous révèle que l'empereur Caius ne tarda guère à se transformer en un véritable monstre. En l'an 38, il fit mourir Naevius Sertorius Macron, le préfet de la garde prétorienne qui l'avait aidé à monter sur le trône. Puis il ordonna le meurtre de Tiberius Gemellus, le petit-fils de l'empereur Tibère qui en avait fait son héritier.

L'année suivante, il fit exécuter le mari de sa sœur, Emilius Lepidus, ainsi qu'un chef militaire, Cornélius Lentulus Gaetulicus, commandant des légions de Germanie. Après avoir dilapidé les sommes colossales que l'empereur Tibère avait amassées, il se lança dans une politique d'extorsion aux dépens d'éminents citoyens romains. Et lorsqu'ils ne lui versaient pas suffisamment d'argent, il confisquait leurs biens.

Au début de l'année 40, il entra en Gaule et pilla le pays. Puis il fit quelque chose de fort étrange. A la tête de ses troupes, il avança jusqu'à la mer, prêt à envahir la Grande-Bretagne, mais ordonna à ses soldats de s'arrêter là et de ramasser des coquillages. Quand il revint à Rome, il annonça qu'il avait vaincu l'océan et que ces coquillages représentaient son butin.

Ce personnage vous paraît décidément fou à lier, et ce que vous lisez ensuite ne fait que confirmer cette impression. Il semble qu'il ait voulu se marier avec ses sœurs et que, selon certaines rumeurs, il aurait assassiné l'une d'elles de sa propre main. Il nomma son cheval sénateur et insista pour qu'il soit traité avec tous les égards dus à son rang.

Toujours en l'an 40, il décida qu'il était Dieu en personne et ordonna qu'une statue à son effigie soit érigée au Temple de Jérusalem. Hérode Agrippa I<sup>er</sup>, le roi des Juifs à cette époque, parvint de justesse à l'en dissuader. Quatre mois après son retour de Gaule, Caius fut assassiné aux jeux Palatins par un groupe de conspirateurs dont faisait partie un tribun de sa propre garde prétorienne.



Quelle vie de fou ! Il est vraiment bizarre que vous n'ayez jamais entendu parler de ce clown auparavant. C'est le genre d'empereur romain qui aurait dû inspirer quantité de livres et de films.

Une note en bas de page attire alors votre attention. Il y est précisé que Caius César Germanicus était plus connu sous le surnom que lui avaient donné les soldats du palais lorsqu'il était enfant.

Ce surnom était « Petite chaussure ». Qui se dit en latin ***Caligula* !**

Ho, là, là! Cette femme veut que vous interveniez dans la vie de Caligula, le plus extravagant de tous les empereurs fous qui se sont succédé dans la Rome antique! Que faire? Si vous êtes



*d'accord* pour lui apporter votre aide, rendez-vous au 120. Si vous préférez décliner poliment sa proposition, rendez-vous au [60](#).

### 31

Vous montez hardiment les marches en pensant qu'il faudrait être un parfait imbécile pour tenir compte d'un tel avertissement alors que la porte du temple est grande ouverte et qu'aucun garde n'en barre l'accès.

Tout aussi hardiment, vous franchissez le seuil et vous jetez un coup d'œil à l'intérieur, plongé clans la pénombre.

Mais malgré votre hardiesse, vous vous mettez à trembler de terreur lorsqu'une immense forme surnaturelle apparaît soudain devant vous dans un éclair de feu et un fracas de tonnerre. - **JE SUIS LA DÉESSE FORTUNA AUGUSTA !** rugit l'apparition d'une voix qui semble retentir dans l'univers tout entier. **ET TU ES ENTRÉ SANS LAISSEZ-PASSER !**

Des éclairs jaillissent de ses yeux et s'enroulent autour de votre corps. Vous êtes soulevé dans les airs, entouré d'un halo électrique qui produit des craquements sinistres. Vos bras et vos jambes sont agités de mouvements désordonnés, votre torse se convulsé. Vous hurlez de douleur.

*D'une pichenette de ses doigts immenses*, la déesse Fortuna Augusta se débarrasse alors de vous en vous propulsant au [13](#).



## 32

La porte ouvre sur une sorte de débarras rempli de linge, de coussins, de rouleaux de tissus, de meubles, de boîtes et de coffres. De toute évidence, il s'agit d'une riche maison. Bien que vous n'ayez aucune idée du temps qui vous reste avant que le mariage ait lieu, vous prenez le risque de fouiller un peu partout et vous avez l'excellente surprise de dénicher dans l'une des boîtes une épée à lame courte. Ce n'est pas une très bonne arme - elle inflige des blessures supplémentaires de +3 -, mais c'est mieux que rien. Il n'y a pas d'autre porte que celle par laquelle vous êtes entré.

Le numéro **VIII** est inscrit dessus et vous feriez bien de vous y *rendre* pour savoir où aller à présent.

## 33

- Eh bien, voilà, dit Caligula d'un air absent en haussant les épaules. Tu as survécu au Jeu de la Mort bien qu'à mon avis tu aies simplement eu une sacrée chance, car tu ne m'as pas l'air assez intelligent pour pouvoir répondre correctement à toutes ces questions. Mais je suis un homme de parole, comme chacun sait, et d'ailleurs, *vita plena est sorpresarum*, ainsi que nous avons coutume de dire, nous autres empereurs.

- Quoi ? demandez-vous soudain. Qu'avez-vous dit ?

- *Vita plena est sorpresarum*, répète Caligula. Ça signifie : « La vie est pleine de surprises. »

- Non, ce n'est pas vrai, vous chuchote le Mercurophone. C'est du latin de cuisine. Ça ne veut rien dire du tout.

- Non, ce n'est pas vrai, déclarez-vous à Caligula. C'est du latin de cuisine. Ça ne veut rien dire du tout.

- Tu oses me contredire ? s'indigne Caligula.

- Bien sûr que non, Majesté, répondez-vous précipitamment. J'ai complètement tort et je retire tout ce que j'ai dit. *Vita*

*plena est sorpresarum* signifie sans aucun doute : « La vie est pleine de surprises. »

- ffon, ce n'est pas vrai! chuchote le Mercurophone.

- Tais-toi ! lui murmurez-vous. Caligula a un large sourire.

- Je suis content que tu redeviennes raisonnable, dit-il. Et maintenant, voici ta récompense : un billet d'entrée pour les jeux Palatins, au cirque Flaminius. J'y serai moi-même un peu

plus tard dans l'après-midi, je te reverrai donc sans doute là-bas.

Il s'en va aussitôt en chantonnant pour lui-même un petit air joyeux et loufoque.

Ce qui vous permet *de* quitter le palais au pas *de* course pour retourner au [25](#) où vous pourrez choisir sur votre plan une nouvelle destination.

### 34

Voilà un monument qu'on ne peut pas ignorer ! Sa forme en fer à cheval donne l'impression qu'il est interminable. A l'entrée, une inscription indique : **CIRQUE MAXIMUS  
NOMBRE DE PLACES : 250 000 VENEZ DE BONNE HEURE  
POUR ETRE SUR DE POUVOIR ENTRER**

Vous vous joignez à la foule des spectateurs qui défilent sous la grande arcade, mais au moment où vous vous apprêtez à la franchir, un homme au visage triste vous barre le chemin.

- Billet, s'il vous plaît, demande-t-il.

Si vous avez un billet pour le *cirque* Maximus, vous pourrez trouver un siège au [51](#). Dans le cas contraire, il ne vous reste plus *qu'à* retourner au [25](#) pour choisir sur votre plan une nouvelle destination. A moins, bien sûr, *que* vous ne préféreriez forcer le passage à la manière d'un gladiateur, une possibilité *qui* vous est offerte au [148](#)».

## 35

- Excusez-moi, demandez-vous poliment à une passante. Où cette route conduit-elle ?

- A la mer, vous répond-elle d'un ton joyeux. Vous êtes à la porte de Neptune. Le temple dédié au dieu se trouve un peu plus loin là-bas, si vous souhaitez faire un sacrifice. Ce sera plus sûr si vous voulez faire un bon voyage.

Ne soyons pas superstitieux, mais enfin, quand on se trouve dans la Rome antique...

Ce ne serait peut-être pas une mauvaise idée de *demander* à cette jeune femme le chemin du temple de Neptune pour y faire une petite *offrande* qui vous assurerait un voyage sans histoire.

Pour cela, rendez-vous au [12](#). Si vous préférez ne pas courir le risque de voir le *Vésuve* exploser *pendant que* vous êtes *encore* là, prenez vos Jambes à votre cou et filez au [69](#).

## 36

Ces Romains de l'Antiquité étaient d'extraordinaires ingénieurs. Vous pensiez que le chauffage central et autres inventions de ce genre appartenaient à l'époque moderne, mais la première pièce dans laquelle vous êtes arrivé avait un système de chauffage par le sol et celle dans laquelle vous venez d'entrer abrite la chaudière qui l'actionne. A part le fait qu'elle fonctionne avec du combustible solide, elle ne serait pas déplacée dans un coq. pav. chd. mz. à Bée. les Bruy.

- Coquet pavillon chaudière au mazout à Bécon-les-Bruyères, murmure le Mercurophone qui a l'air de s'ennuyer, faute de conversations à traduire.

Dans le mur ouest de la pièce est aménagée une porte sur laquelle on peut lire le chiffre [XXII](#). Sur une autre porte dans le mur sud est gravé le chiffre [XLVIII](#). Choisissez celle qui vous convient.

- Alors, voilà, dit Titus, d'un ton qui laisse entendre qu'il a déjà fait cela des centaines de fois. Ici, nous sommes au Forum romain, comme l'appellent les habitants de la ville. C'est le plus important forum du pays, ce qui ne vous étonnera pas, bien sûr. C'est ici qu'ont lieu les réunions publiques, les procès, les combats de gladiateurs, toutes ces choses-là. Bien que ce soit en train de changer depuis le temps du divin Auguste.

Il se met à marcher en vous faisant signe de le suivre. Si jamais il se réincarnerait dans un avenir lointain, on l'imaginerait très bien un micro à la main, à l'avant d'un car rempli de touristes américains.

- D'ici, reprend Titus, on voit plusieurs de nos monuments les plus importants. Là-bas, c'est le temple de Castor et Pollux. A côté, le temple de César divinisé, le divin Julius, le premier à avoir été déifié. Plus loin, vous avez la prison Mamertine, où sont enfermés des gens épouvantables, puis à votre droite, la Curie, ou Sénat

- là aussi, il y a des gens épouvantables ! Ha ! Ha ! Ha ! En bas, au fond, c'est le quartier des dieux. Les dieux forment un clan à part. D'ici, vous voyez le temple de Saturne, le temple de Vesta et le temple de Romulus. Suivez-moi et restez bien derrière moi, s'il vous plaît.

Il se faufile dans la foule et vous lui emboîtez le pas tant bien que mal. Soudain, il s'arrête à nouveau, si brutalement que vous le heurtez.

- Ces deux espaces à ciel ouvert sont le Comitium et le Forum du peuple, vous apprend Titus. Le Comitium se trouve là-bas, dans la partie la plus large. C'est là que se tiennent les comices, c'est-à-dire les assemblées du peuple. On y raconte beaucoup de bêtises si vous voulez mon avis, mais, après tout, mieux vaut faire des discours ronflants que d'aller vraiment se battre contre les Huns.

- Tù as sûrement raison, mais ce que je voudrais savoir c'est comment je pourrais...

Regardez entre les deux esplanades, poursuit Titus, sans tenir compte de votre intervention. C'est la tribune des orateurs. On l'appelle « les

Rostres » parce qu'elle est décorée avec des éperons de navires ennemis vaincus à la bataille d'Antium.

- Rostres ? répétez-vous sans comprendre.

- C'est ainsi qu'on appelle les éperons des navires chez les Romains, vous murmure votre Mercurophone.

Il vous revient alors en mémoire que ce mot est resté dans la langue française et vous vous promettez de consulter votre dictionnaire à ce sujet dès que vous en aurez l'occasion.

- Vous vous souvenez que je vous ai montré de loin la Curie où le Sénat se réunit? poursuit Titus. Eh bien, elle se trouve ici, au bout du Comitium. Celle qui existait à l'origine a brûlé, mais Jules César a fait bâtir celle-ci. On m'a dit qu'elle était beaucoup plus grande, ça ne m'étonne pas de Jules. D'ailleurs, il a fait reconstruire pas mal de choses, ici.

- Bien sûr, dites-vous, mais ce que je voudrais vraiment savoir...

Titus vous prend alors par le bras et vous entraîne plus loin sans prêter attention à votre intervention.

- Vous voyez ce canal ? dit-il.

Vous regardez le canal, qui témoigne du talent d'ingénieur des Romains.

- Oui, dites-vous.

- Avant, c'était un ruisseau qui coulait à travers la vallée, explique Titus d'un air songeur. Il y a six cents et quelques années, ils l'ont transformé en canal. Ça sert d'égout. On

l'appelle la *Cloaca Maxima*. J'imagine que vous en avez entendu parler ?

Sans attendre votre réponse, il vous entraîne à l'autre bout de la vallée.

- Ici, c'est la maison des Vestales, dit-il. Ce sont des jeunes filles qui gardent la flamme sacrée. Elles gardent également les documents importants : les testaments, les titres de propriété, toutes ces choses-là. Plus loin, vous avez tous les temples, comme vous le voyez. Celui de Jupiter est le plus important, bien entendu. C'est celui-ci, là-bas, avec le chiffre LXXVI inscrit dessus. Janus et Saturne - leurs temples sont là, un peu plus loin - étaient nos dieux les plus anciens, enfin, parmi les plus anciens. Vous remarquerez que le temple de Vesta est de forme circulaire. C'est par tradition, parce que son premier temple était une simple hutte d'argile. C'était il y a très longtemps, comme vous pouvez l'imaginer.

- Bien sûr, tentez-vous de dire pour l'arrêter, mais ce que je...

- Ce bâtiment que vous voyez là-bas, continue-t-il, c'est la forge de Vulcain, le Vulcanal, comme on l'appelle. Ça aussi, c'est très ancien. Et voici la Regia. Regardez donc dans la bonne direction quand je vous montre quelque chose ! C'était là qu'habitait Numa Pompilius. Vous savez qui était Numa Pompilius, n'est-ce pas ?

- Non, pas du tout, mais ce que je voudrais savoir-

Inutile d'essayer de l'interrompre, il ne vous écoute pas.

- Il fut le deuxième des sept rois qui régnèrent sur Rome avant la fondation de la République en 509 avant J.-C., dit-il. Sa maison devint le siège officiel du *Pontifex Maximus*, le grand pontife. Vous savez qui est le grand pontife ?

- Non, mais ce que je voudrais...

- C'est le grand prêtre. Sale boulot, si vous voulez mon avis. Il doit passer sa vie à regarder des entrailles pour prédire ce qui se passera la semaine suivante. Là-bas, vous avez le temple de

Castor et Pollux qui ont été élevés par une louve. Ce sont eux qui ont fondé Rome.

- Ça, ce n'est pas vrai ! l'interrompez-vous, indigné. C'étaient Romulus et Rémus !

Si ce jeune clown est incapable de distinguer Castor et Pollux de Romulus et Rémus, qui sait combien d'erreurs il a pu faire dans tout ce qu'il vous a raconté !

- Je voulais vérifier si vous ne dormiez pas, réplique-t-il avec un sourire. En effet, Rome a été fondée par Romulus et Rémus. Castor et Pollux étaient les fils jumeaux de Zeus, le nom stupide que les Grecs ont donné à Jupiter. Ils veillent sur les marins naufragés et vous apportent des vents favorables lorsqu'on leur fait suffisamment de sacrifices. Alors, là-bas, vous avez... Il s'interrompt soudain car vous venez de le saisir à la gorge.

- Et maintenant, tu vas m'écouter, grondez-vous. La seule chose que je veux savoir, c'est où je peux trouver l'empereur Caligula.

Il a les yeux exorbités, mais ce n'est pas seulement parce que vous êtes en train de l'étrangler.

- Personne n'a envie d'approcher l'empereur s'il peut l'éviter, balbutie-t-il. Il est trop imprévisible. Si vous cherchez vraiment Caligula, c'est que vous êtes aussi fou que lui !

- Peut-être, peut-être pas, répliquez-vous. Tu sais où je pourrais le trouver ?

- Il est soit au palais impérial, soit au cirque pour assister aux courses. Vous n'auriez pas un plan de la ville, par hasard ?

-Si.

- Alors, vous verrez, le palais impérial se trouve au [XV](#) et le cirque au [XXXIV](#). Et maintenant, si vous me laissiez respirer ?



Vous consentez à le lâcher.

- Merci, marmonnez-vous tandis que vous prenez votre plan.
- Je vous en prie, halète-t-il en se massant le cou. Mais si vous voulez aller au cirque, vous n'entrerez pas sans ça.

Il vous donne alors un billet d'entrée pour vous montrer qu'il ne vous en veut pas.

- Merci, répétez-vous, avec beaucoup plus de chaleur cette fois.

Et vous fourrez le billet dans votre poche.

La carte vous montre que le palais impérial et le cirque ne sont pas très loin *d'ici*. Comme vous l'a *dit* Titus, vous trouverez le premier au [15](#) et le second au [34](#). A vous de choisir.

## 38

Vous êtes emmené sans ménagement à la prison Mamertine où un geôlier vous traîne dans un cachot répugnant dont il verrouille la porte avant de jeter la clé.

Vous reprenez vos esprits et vous regardez autour de vous pour évaluer vos chances d'évasion. Tout en haut d'un mur, vous voyez une petite fenêtre avec des barreaux rouillés. Vous vous demandez également quelle résistance peut offrir une serrure romaine à quelqu'un qui vient d'une époque de haute technologie.

Tentez le Tout pour le Tout pour savoir si vous allez réussir à vous échapper par la fenêtre. Si votre tentative vous tue, rendez-vous au 13. Si vous ratez votre coup sans en mourir, faites une nouvelle tentative pour savoir si vous arriverez à forcer la serrure. Si ce second essai vous tue, rendez-vous au [13](#). Si vous ratez votre coup à deux reprises, vous finirez par mourir de faim dans ce cachot immonde, ce qui vous mènera également au [13](#). Enfin, si l'une de vos deux tentatives réussit, vous parviendrez à vous échapper discrètement et vous pourrez ainsi retourner au [25](#) pour choisir sur votre plan une nouvelle destination.

- Oui, dites-vous, non sans appréhension.

- *Sum*, traduit le Mercurophone.

- Excusez-moi, mais c'est indispensable, dit le jeune homme en vous passant un bandeau sur les yeux. Ce n'est pas trop inconfortable ? Bien. A présent, venez avec moi et ne vous inquiétez pas pour les réponses aux questions rituelles, je vous les soufflerai.

Il vous prend par le bras, vous fait avancer de quelques pas, puis vous arrête. Vous l'entendez alors frapper trois fois à une porte.

- Qui cherche à pénétrer en ce lieu sacré? demande une voix menaçante qui vient de derrière la porte.

- Quelqu'un qui cherche la lumière et l'ivresse, vous souffle le jeune homme.

- Quelqu'un qui cherche la lumière et l'ivresse, répétez-vous en espérant que le Mercurophone vous a traduit la phrase convenablement car elle vous semble insolite.

- Alors, qu'il entre et participe aux rites de Dionysos ! s'écrie la voix.

Vous entendez la porte s'ouvrir et le jeune homme vous fait entrer dans un lieu où règne une forte odeur d'encens.

- Quel étrange personnage ! dit une voix. Il ne porte même pas de toge.

On vous enlève votre bandeau et vous jetez un regard autour de vous. Dans une pièce éclairée par des chandelles, un vieil homme pince les cordes d'une lyre et chante quelque chose qui n'aurait aucune chance de figurer au hit-parade. A côté de lui, un homme plus jeune joue de la flûte de Pan.

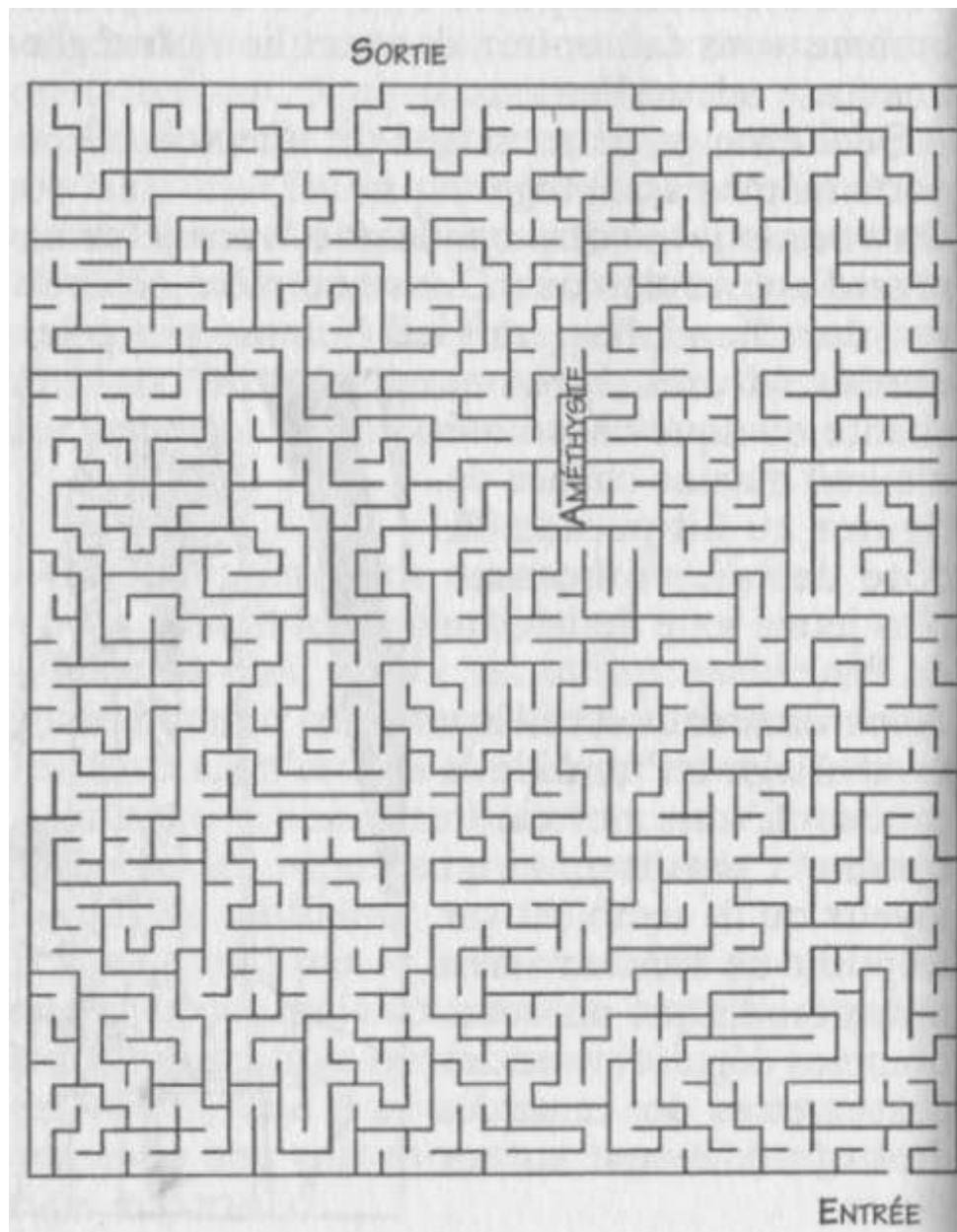
Apparemment, on célèbre un mariage au fond de la pièce. L'homme et la femme paraissent si joyeux qu'ils semblent sur

le point de tomber ivres morts tandis que plusieurs hommes déguisés avec des costumes et des masques de satyre dansent autour d'eux.

- Contemple les rites de Dionysos ! lance avec gravité le vieil homme à la lyre.

- Suivez-moi, murmure le jeune homme qui est resté à côté de vous. Le moment de votre Épreuve est arrivé.

Il vous conduit alors à une autre porte, vous fait descendre quelques marches puis vous amène devant un labyrinthe souterrain.



- Franchissez **I'ENTRÉE**, dit le jeune homme, et essayez de trouver la **SORTIE** en cinq minutes maximum. Mais vous devrez obligatoirement prendre au passage **I'AMÉTHYSTE** cachée dans le labyrinthe. Si vous parvenez à trouver votre chemin dans ce dédale via (« en passant par », murmure le Mercurophone qui semble ignorer que plusieurs expressions latines sont demeurées en français moderne) l'Améthyste en moins de cinq minutes, vous pourrez vous rendre au [117](#) dès que vous aurez franchi la sortie. Si vous n'arrivez pas à sortir du labyrinthe, vous serez condamné à y mourir de faim, ce qui vous mènera tout droit au [13](#).

## 40

Vous jetez un regard autour de vous en vous demandant ce que vous allez pouvoir faire maintenant. Vous aimeriez bien vous enfuir en franchissant l'arcade, mais il y a encore des dizaines d'hommes armés dans l'arène et quelque chose vous dit que vous ne feriez pas trois pas avant d'être arrêté. Et, d'ailleurs, rien ne vous garantit que cette arcade mène vers la sortie.

Pendant que vous réfléchissez, le sort prend une décision à votre place.

L'homme aux cheveux gris, dans sa loge de notable, se lève soudain.

- Mes chers compatriotes, lance-t-il d'une voix forte.

Même déformé par le traducteur simultanée, le (on de sa voix ne laisse aucun doute : il s'agit bien d'un politicien.

- La règle de nos jeux veut que la liberté soit accordée au vainqueur si la foule le souhaite.

Il tend alors le bras, les doigts repliés, le pouce pointé horizontalement, c'est-à-dire qu'il n'est tourné ni vers le haut, ni vers le bas.

- Mes chers compatriotes, souhaitez-vous que la liberté soit offerte à ce jeune homme ?

Vous levez un regard anxieux vers la foule tandis que les bras se tendent pour faire le signe qui décidera de votre sort.

La situation pourrait être pire. Le plus souvent, lorsqu'il est demandé aux spectateurs de pointer le pouce vers le haut ou vers le bas, c'est pour décider si un combattant doit être tué ou pas. Mais pour l'instant, occupez-vous plutôt de déterminer quel va être le verdict. Pour cela, lancez deux dés. Si vous obtenez un chiffre de 2 à 9 inclus, une majorité de pouces se tournent vers le bas et vous envoient au [110](#). Si vous obtenez 10,11 ou 12, les pouces se tournent vers le ciel en oscillant comme des arbres minuscules sous la bourrasque et vous encouragent ainsi à vous rendre au [150](#).

## 41

Voilà qui est étrange : une odeur de poisson règne dans le temple !

Ou peut-être n'est-ce pas si étrange après tout. Car Pompéi est un port actif et une ville de marché et, à en juger par les échoppes devant lesquelles vous êtes passé, le *garum*...

- Sauce de poisson, murmure le Mercurophone ... et le poisson y sont très appréciés. Or il faut bien quelqu'un pour l'attraper et il y a tout à

parier que les pêcheurs viennent ici s'attirer les bonnes grâces de Neptune avant de s'aventurer en mer. La plupart d'entre eux n'ont sans doute pas le temps de passer par les bains publics avant de déposer leur offrande. Pas étonnant, donc, qu'une odeur de poisson flotte dans le temple. La même odeur flotte autour du petit prêtre chauve qui se précipite vers vous. - Offrande minimale, trois deniers, annonce-t-il en vous dévisageant d'un regard aigu. C'est un prix spécial pour les étrangers. J'imagine que vous êtes étranger? Aucun citoyen romain n'accepterait de paraître dans une telle tenue, même mort.

Je suis étranger, reconnaissez-vous, mais les vêtements que je porte sont à la pointe de la mode à mon épo... dans le pays d'où je viens.

Quoi qu'il en soit, c'est quand même trois deniers, dit le prêtre en tendant la main. Vous retirez trois pièces de cuivre de la bourse que vous a donnée le sénateur et vous les lui tendez en pensant qu'à votre époque on demande de l'argent quand on sort de l'église, pas quand on y entre. Le prêtre empoche l'offrande.

Je suppose que vous voulez un laissez-passer pour aller consulter la sibylle dans le temple de fortuna Augusta? dit-il d'un air dédaigneux. Vous voulez qu'elle vous dise la bonne aventure, n'est-ce pas? Savoir si vous allez faire un bon voyage ?

J'aimerais beaucoup avoir ce laissez-passer, en effet, répondez-vous, trop content de sauter sur l'occasion.

L'occasion n'est pas gratuite, cependant. - Où est mon améthyste, dans ce cas ? demande le prêtre.

Si vous *avez une* améthyste à lui *donner en échange du* laissez-passer, donnez-la-lui, prenez votre laissez-passer et dépêchez-vous de sortir d'ici avant que le Vésuve entre en éruption. Si vous n'avez pas d'améthyste, sortez quand même en *renonçant à ce* stupide laissez-passer. Dans l'un et l'autre cas, vous pouvez soit quitter Pompéi par la porte de Neptune en vous *rendant* au [69](#), soit retourner au [150](#) pour choisir sur votre plan une nouvelle destination.

## 42

Lancez un dé.

Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au [67](#). Si vous obtenez 3 ou 4, rendez-vous au [89](#). Si vous obtenez 5 ou 6, rendez-vous au [107](#).

## 43

Vous entrez dans une sorte de salon désert. La pièce est très agréablement meublée de plusieurs lits - les Romains préfèrent s'allonger pour manger - et de grands fauteuils de bois sculpté. Deux magnifiques vases grecs et des verres

délicatement ouvragés, qui viennent peut-être des bords du Rhin, sont posés sur une table. Vous êtes frappé par le modernisme du décor. Cette impression vient sans doute du fait que tout paraît neuf mais elle est également due à l'extrême raffinement de l'ensemble. Vous aviez tendance à imaginer qu'en faisant un bond de deux mille ans en arrière, tout vous semblerait quelque peu primitif, mais ce n'est pas du tout le cas.

Cependant, vous n'avez guère le loisir d'apprécier l'art de la *décoration* chez les Romains. N'oubliez pas *que* vous êtes ici pour empêcher la naissance d'un monstre. Pour sortir de cette pièce, il n'y a *qu'une* seule porte: elle se trouve dans le mur *nord* et le chiffre XXII est inscrit dessus.

## 44

- Vous ne m'aurez jamais vivant ! hurlez-vous en vous mettant en position de karatéka.

- C'est ce qu'on va voir ! s'exclame le premier soldat avec un sourire.

L'homme dispose de 30 POINTS DE VIE et d'une épée (+3). Son compagnon a 35 POINTS DE VIE et un *poignard* (+2).



Derrière eux, quelques centaines de soldats s'approchent pour profiter du spectacle. Aussi, quelle qu'en soit l'issue, vous n'avez aucune chance d'entrer dans le palais impérial. Si le

combat vous tue, rendez-vous au [13](#). Si, par miracle, vous parvenez à *vaincre* vos deux adversaires, leurs compagnons vous laisseront partir et vous pourrez retourner d'un pas chancelant au [25](#) pour choisir sur votre plan une nouvelle destination.

## 45

Voilà un endroit bien agréable ! Si vous n'étiez pas si pressé de quitter Pompéi, vous aimeriez bien rester ici quelque temps. C'est un vaste espace rectangulaire entouré de murs et, à présent que vous avez franchi la porte d'entrée, vous découvrez un portique avec des colonnes sur trois côtés et une piscine au milieu. Il y a même des plongeoirs de pierre. L'endroit est rempli de jeunes gens qui courent, luttent, nagent, ou flânent à l'ombre de deux rangées de platanes.

De toute évidence, vous vous trouvez dans le gymnase de la ville.

Si vous étiez arrivé ici à un autre moment, vous auriez pu vous faire des amis, mais avec la menace de l'éruption du Vésuve et sans aucune nouvelle de la sybille, vous préférez repartir. Au moment où vous faites demi-tour, cependant, une main se pose sur votre bras. Vous tournez la tête et vous croisez le regard d'une jolie jeune femme.

- Ça va ? Tu te sens bien ? demande-t-elle.

- Oui, merci, répondez-vous d'un air stoïque, car vous n'êtes pas du genre à vous plaindre, même si vous étiez à l'article de la mort. - Je voulais simplement te dire que nous avons un centre de soins. Si tu es blessé ou souffrant, n'hésite pas à y aller. Il te suffira de demander Pierus Celadus, c'est notre médecin. Je te donne le renseignement car, comme tu me sembles étranger à la ville, tu ne connais sans doute pas encore les bonnes adresses.

Voilà certes une information des plus utiles. Si vous manquez de POINTS DE VIE, maintenant ou un peu plus tard, vous pourrez aller voir le docteur Pierus dont les soins vous *permettront de récupérer* autant de POINTS DE VIE que le



chiffre obtenu en lançant deux dés. Mais vous n'aurez droit qu'à un seul traitement par visite car le praticien est très occupé. Notez soigneusement le numéro du médecin si vous avez l'intention de recourir à ses services par la suite et dépêchez-vous de retourner au [150](#) pour choisir sur le plan une nouvelle destination.

## 46

C'est moi, en effet, dites-vous d'un ton enjoué. Je suis le nouvel esclave. Vous le regardez dans les yeux, de votre air le plus sincère et vous ajoutez : Maître.

Dans ce cas, je vais te dire quelque chose, lance-t-il d'un ton sévère. J'aime faire la grasse matinée, alors interdiction de mettre ton nez dans ma chambre avant que je t'appelle. Compris ?

Oui, monsieur. J'ai compris, monsieur. Désolé, monsieur. Puis-je disposer, maintenant, monsieur?

- Oui, répond l'homme en tirant les couvertures de léopard sur son crâne chauve. Presque immédiatement, vous l'entendez ronfler.

Alors, qu'attendez-vous? Il y a une porte située à l'est sur laquelle est inscrit le chiffre [VIII](#) et une autre à l'ouest sur laquelle est gravé le chiffre [XXII](#). A vous de choisir.

## 47

Il faut dire une chose en faveur des Romains : ils savaient que la plus courte distance entre deux points est la ligne droite. Chaque voie, chaque chemin que vous avez emprunté jusqu'à présent était parfaitement rectiligne, et celui-ci ne fait pas exception. Vous le suivez à grandes enjambées en mâchonnant un champignon à pois rouges qu'un des marchands installés sur les bas-côtés vous a offert à titre d'échantillon et, bientôt, vous arrivez devant le plus célèbre exemple de l'architecture romaine, l'immense Colisée. Émerveillé, vous contemplez le monument. Ce fut le premier amphithéâtre que les Romains aient jamais construit de toutes pièces. Ceux qui l'ont précédé

furent aménagés à flanc de colline pour assurer un meilleur support. Le Colisée, en revanche, est un témoignage impressionnant de ce que l'on peut bâtir avec simplement de la pierre et du ciment. C'est une construction ovale de 188 mètres de long et de 156 mètres de large qui pouvait accueillir... qui pouvait accueillir... Vous feuillotez rapidement votre *Brève histoire de la Rome antique*.

... qui pouvait accueillir 50 000 spectateurs lors des jeux du...

Attendez ! Il y a quelque chose qui ne va pas du tout ! D'après votre guide, les Romains com-mencèrent à construire le Colisée sous le règne de Vespasien, qui ne devint empereur qu'en 69 après J.-C., c'est-à-dire dans vingt-huit ans ! Et le Colisée n'accueillit ses premiers spectateurs que sous le règne de Titus, dix ans plus tard, lorsqu'il fut inauguré par une série de jeux qui durèrent cent jours. Ce monument ne peut être le Coli...

L'immense construction se met alors à danser devant vos yeux. Elle se transforme peu à peu en une grosse grenouille orange fluo, puis en un kangourou violet qui s'éloigne à grands bonds en direction du mur Servien. C'est le champignon ! Ces pois rouges auraient dû vous alerter. Il s'agissait d'un champignon hallucinogène et tout ce que vous avez vu n'existait que dans votre tête !

*Dépêchez-vous de trouver le vomitorium le plus proche pour vous débarrasser de ce qui reste de champignon dans votre estomac, puis retournez au [25](#) pour choisir sur votre plan une nouvelle destination.*

## 48

Vous passeriez volontiers une soirée ici à boire votre vin allongé d'eau, à respirer les parfums nocturnes de la végétation et à admirer vos oliviers.

Ce portique ombragé domine un vaste jardin soigneusement entretenu qui se prolonge jusqu'aux vignes environnantes. Pour être aussi verdoyant, l'endroit doit bénéficier d'un système d'irrigation si perfectionné qu'il est difficile de croire

que vous vous trouvez au beau milieu de la Rome antique. Vous respirez profondément, savourant les odeurs qui montent autour de vous dans les rayons du soleil.

*Désolé* de troubler ce moment de bonheur, mais vous avez autre chose à faire qu'à sentir le parfum des fleurs. Il y a une porte au *nord* sur laquelle est inscrit le chiffre XXXVI et une autre au sud sur laquelle est *gravé* le chiffre CXIII. Choisissez celle qui vous convient.

## 49

- Faux ! s'exclame Caligula, ravi.

Il réfléchit un instant, le regard lointain.

- Je crois que je vais te faire rôtir à la broche, annonce-t-il.

Cette douloureuse expérience vous amène tout droit au 13.

## 50

- Comment avez-vous fait pour arriver jusqu'ici ? lui demandez-vous.

- Je suis bien introduite chez les dieux, répond la femme au regard halluciné. J'ai réussi à convaincre Jupiter de me donner un coup de main.

- La planète ?



- Non, le grand dieu des Grecs. Il était président directeur général du mont Olympe avant d'abandonner son nom de Zeus pour venir s'installer à Rome. On a baptisé la planète en son honneur.

Vous la regardez d'un air songeur. Elle a l'air complètement détraquée, ce qu'elle dit est absurde, mais quelque chose en elle vous émeut.

Écoutez-moi, lui dites-vous, admettons que je vous croie, ce qui n'est pas le cas, et que l'accepte de vous aider, ce que je ne ferai pas, qu'attendriez-vous exactement de moi?

C'est une affaire qui concerne Caius César Germanicus.

- Vous voulez que je fasse quelque chose au sujet d'un de ces vieux Romains de l'ANTIQUITÉ?

Elle répond « oui » d'un signe de tête frénétique.

- En me projetant à votre époque ?

A nouveau, elle remue la tête avec frénésie.

- Et comment pourrais-je remonter le temps ? ;

- Jupiter arrangera ça. Vous hochez la tête.

- Ça ne marchera jamais, répondez-vous. Je ne parle même pas votre langue.

- Mercure aura peut-être une solution, répond aussitôt la femme. C'est le dieu de la communication, entre autres choses. J'imagine qu'il pourrait fournir un système de traduction simultanée.

D'abord Jupiter, ensuite Mercure. Le nom de Caius César Germanicus a quelque chose de vaguement familier, comme s'il s'agissait de quelqu'un que vous êtes censé connaître mais qu'on appelle peut-être autrement...

Vous fronchez les sourcils, plongé dans vos réflexions : ce nom de Caius en évoque un autre que vous avez sur le bout de la langue...

La femme se penche vers vous. Son nez de folle n'est qu'à quelques centimètres du vôtre.

- Alors ? Votre réponse ?

Qu'allez-vous lui dire? Si vous ne voulez toujours pas la contrarier, peut-être aurez-vous envie *de* lui donner votre *accord* en vous *rendant* au [120](#)? Sinon, vous pouvez décliner poliment sa proposition en vous *rendant* au [80](#). Cela ne vous avancera sans *doute* pas à grand-chose puisque l'histoire de cette femme ne peut pas être vraie, mais peut-être souhaiterez-vous en savoir un peu plus sur ce Caius César Germanicus avant de *prendre* une décision? Pans ce cas, rendez-vous au [30](#).

## 51

Le cirque Maximus est une immense structure en forme de U, avec des gradins sur trois côtés et un mur bas aménagé au milieu de l'arène. Tandis que vous vous installez à votre place, vous voyez des chars rangés côte à côte sur la ligne de départ. On entend cliqueter les harnais des chevaux, impatients de s'élancer sur la piste.

- Tu es pour les Bleus ou pour les Verts? demande un homme aux cheveux roux et au regard halluciné, qui semble tombé de la face cachée de la lune.

- Hein ? répondez-vous fort à propos.

- Sur qui tu vas parier ? Les Bleus ou les Verts ? répète-t-il en montrant les chars alignés.

Vous remarquez alors que les chars arborent chacun une couleur bleue ou verte. Ces courses doivent mettre aux prises deux camps opposés.

Je n'aime pas beaucoup jouer, lui dites-vous, en oubliant combien de fois vous avez mis votre vie en jeu depuis que vous vous êtes lancé dans cette aventure.

Moi, je suis prêt à parier sur n'importe quoi, déclare votre interlocuteur. Je te parie une visite du palais impérial contre tout l'argent que tu as dans ta poche que les Verts vont gagner la pro-i haine course. Je suis moi-même un Vert.

- Tu pourrais me faire entrer au palais impérial? lui demandez-vous avec une certaine méfiance.

- Mon oncle est capitaine de la garde, répond-il.

- Et si je n'ai pas d'argent dans ma poche ? L'homme a un large sourire.

- Le pari sera d'autant plus intéressant, assure-t-il. Vite, ils vont bientôt partir.

- Pari tenu ! répondez-vous.

Une clameur monte soudain de la foule tandis que les chars s'élancent dans l'arène.

Lancez deux *dés*. Si vous obtenez *de 2 à 6* inclus, ce sont les Verts qui gagnent, auquel cas, vous vous *rendrez* au [7](#). Si vous obtenez entre 7 et 12 inclus, ce sont les Bleus qui gagnent, auquel cas, vous vous *rendrez* au [94](#).

## 52

- Vrai ! s'exclame Caligula, ravi. Je ne plaisante pas, cette fois, ajoute-t-il avec un sourire cruel. Question suivante : Qui doit monter sur le trône après moi, en admettant que je consente à mourir un jour ? Claude, Germanicus, ou Néron ?

Si vous pensez que c'est Claude, rendez-vous au [157](#). Si vous pensez que c'est Germanicus, rendez-vous au [144](#). Si vous pensez que c'est Néron, rendez-vous au [121](#).

## 53

Vous approchez d'une porte de la ville autour de laquelle règne une forte odeur de crottin de cheval. A en juger par sa largeur, cette porte a dû être conçue pour permettre le passage de chevaux, charrettes et chariots. Pendant un instant, vous vous demandez s'il ne vous serait pas possible de louer un cheval qui vous permettrait de quitter la ville plus vite qu'à pied. Mais il n'y a personne alentour et vous n'avez pas l'intention de traîner là alors que le Vésuve peut entrer en éruption d'un instant à l'autre. Avec un grand soupir de soulagement, vous franchissez la porte et vous suivez la route qui s'éloigne de la ville.

Vous avez réussi à vous échapper ! Vous avez quitté Pompéi avant l'éruption fatale ! Vous n'avez plus qu'à parcourir une distance suffisante pour être à l'abri lorsque le volcan explosera. Vous avancez d'un pas allègre lorsqu'un grondement terrifiant retentit derrière vous. Le sommet du Vésuve se déchire et un immense nuage noir en forme de cône jaillit du volcan en projetant un déluge de cendres incandescentes et de lave en fusion.

Arrrgh ! vous exclamez-vous lorsqu'une grosse goutte de lave liquide s'écrase sur votre tête et vous brûle la moitié du visage avant de poursuivre son chemin en creusant un trou dans votre crâne.

*den* entendu, cet incident rend très difficile la poursuite de votre aventure qui se termine au [13](#).

## 54

Vous entrez dans la petite pièce et vous vous liguez sur place. Bien que vous n'ayez encore jamais vu une chose pareille - Dieu merci! -, vous comprenez immédiatement où vous vous trouvez. C'est l'abominable *vomitorium* !

Pire encore, il a été utilisé très récemment. Horreur! Comble de l'horreur! Dépêchez-vous de retourner au [LXXIII](#).

## 55

Lorsque vous entrez dans l'amphithéâtre, au milieu de la foule surexcitée qui se presse autour de vous, vous vous retrouvez devant deux arcades. Au-dessus de l'une d'elles, est inscrit le mot **ARENA**. Au-dessus de l'autre, le mot **AUDITORIUM**. Vous vous dirigez résolument vers la seconde lorsque vous surprenez des bribes de conversation entre deux femmes élégamment habillées.

- ... dans l'arène sera présenté à l'empereur, dit l'une.
- Chacun d'eux ? demande l'autre.
- C'est ce qu'on dit.

Cela peut-il vous faire *changer de direction*? Allez-: vous risquer votre vie dans l'arène pour avoir l'occasion de vous retrouver face à Caligula, alors que vous êtes contenté de *répondre* à ses stupides questions la dernière fois que vous étiez devant lui? *Marcade* sur laquelle est écrit le mot ARENA conduit au [23](#). Si vous préférez aller dans l'AUDITORIUM, VOUS devrez vous rendre au [64](#).

## 56

- Mes chers compatriotes, dit gravement le politicien tandis que vous revêtez la cuirasse de feu Brutus (on ne peut pas dire qu'elle vous aille comme un gant, mais elle fera quand même l'affaire), qu'allez-vous décider, cette fois? Pouce levé ou pouce baissé ? Il semble que Brutus était très apprécié car tous les pouces sans exception se tournent résolument vers le sol et la foule se met à vous huer et à vous siffler pour bien vous faire comprendre ce qu'elle pense de vous. Du coin de l'œil, vous voyez trente-huit gladiateurs à la carrure impressionnante s'approcher de vous avec l'intention manifeste de vous découper en morceaux, à présent que vous avez tout le monde contre vous.

Un homme mince se penche alors vers le politicien et lui chuchote quelque chose à l'oreille. L'homme aux cheveux gris l'écoute puis lève les mains. Peu à peu, la foule se tait.





- Mes chers compatriotes ! déclare le politicien. Quelle que soit l'affection que vous portiez -que nous portions - à ce cher Brutus, il a été vaincu en combat loyal. Et c'est le troisième combat loyal que remporte ce jeune gladiateur. Je lève donc le pouce en sa faveur !

De toute évidence, la foule n'apprécie guère cette décision - des huées et des sifflets fusent çà et là -, mais il est également évident que le vote du politicien l'emporte sur tous les autres. La Rome antique était tout sauf une démocratie. | Le politicien se penche en avant et s'adresse directement à vous.

- Tu t'es bien battu, dit-il. J'ai fait en sorte que tu obtiennes ta liberté. Alors, maintenant, va-t-en avant que je change d'avis.

*Comme vous n'êtes pas du genre à vous attarder là où vous n'êtes pas le bienvenu, vous filez en direction de l'arcade en vous rendant au [150](#).*

## 57

Cet immense bâtiment en marbre ne peut être que les thermes, ou bains publics. Tout le monde à Rome est tellement obsédé par la propreté que cet endroit est aussi fréquenté que les jeux du cirque.

C'est tout au moins ce qui est indiqué dans votre *Brève histoire* mais, à présent, en tout cas, il n'y a personne en vue.

Vous gravissez le large escalier pour aller voir ce qui se passe lorsqu'un enfant adossé à une colonne vous lance :

- Pas la peine d'y aller, c'est fermé pour la journée.

Il ne vous reste *donc* plus qu'à retourner au [25](#) pour choisir sur votre plan une nouvelle destination.

## 58

Gloups ! Vous venez d'entrer dans une pièce remplie de monde. Fort heureusement, tous ces gens sont occupés à préparer un repas et courent dans tous les sens comme des fous. Il s'agit sans aucun doute d'une cuisine et, à en juger par la façon dont on évite soigneusement votre regard, il n'y a ici que des esclaves. Dans la Rome antique, les esclaves étaient traités comme des meubles et se comportaient comme si rien d'autre n'existait que le travail qu'ils étaient chargés d'accomplir. Lorsqu'ils voyaient un inconnu, ils préféraient, par prudence, ne pas lui prêter attention.

Avec précaution, vous faites quelques pas dans la pièce pour vérifier cette théorie. En effet, tout le monde vous ignore. Toujours avec précaution, vous trempez votre doigt dans une auge pour la goûter discrètement (elle est délicieuse). Cette fois encore, personne ne fait attention à vous.

Il se pourrait bien que ce repas soit celui des noces de Germanicus et d'Agrippine - et cette pensée vient vous rappeler que vous n'avez plus beaucoup de temps pour agir.

Dans le mur est, vous voyez une porte sur laquelle est inscrit le chiffre XXII. Deux autres portes sont aménagées dans le mur ouest. Sur celle qui est le plus au nord, on peut lire le chiffre LXVII. Celle qui est le plus au sud porte le chiffre LXXIII. Choisissez celle qui vous convient.

## 59

Vous vous jetez sur lui en hurlant comme une harpie.

Votre adversaire a certes une triste figure, mais il n'en possède pas moins **60** POINTS DE VIE et l'une des meilleures épées qu'on puisse trouver à Rome. Elle est même si efficace qu'elle inflige des blessures supplémentaires de +10. S'il vous tue, rendez-vous au 13.

Si vous survivez, vous aurez tout juste le temps de lui *prendre* sa Boîte de Premier Secours - qui vous redonne, au moment que vous choisirez, autant de POINTS DE VIE que le chiffre obtenu en lançant les dés à six reprises -, puis de retourner à toutes jambes au 25 pour choisir sur votre plan une nouvelle destination.

## 60

Vous entendez les acclamations d'une foule. L'air est rempli d'odeurs. Vous sentez un mélange de sueur, de chaleur et de chien mouillé ou quelque chose d'approchant. A nouveau, la foule invisible explose en acclamations.

Vous êtes entouré d'un brouillard gris et scintillant qui se lève peu à peu et vous commencez à distinguer ce qui vous entoure de plus en plus clairement. Oui, de plus en plus clairement... Vous vous tenez debout dans l'arène d'un majestueux amphithéâtre dont les gradins de pierre sont remplis de spectateurs enthousiastes. Il semble qu'une sorte de procession soit en train de se dérouler. Des prêtres vêtus de robes brodées d'or défilent tout autour de l'arène en agitant des encensoirs et en psalmodiant un chant monotone.

Charmant ! Vous avez atterri dans la Rome antique en plein milieu d'une fête religieuse. Vous levez les yeux vers la foule en

pleine ferveur. La plupart des spectateurs n'ont pas l'air très raffinés, mais ceux qui occupent les meilleures places semblent beaucoup plus respectables. Au fond, des hommes vêtus d'uniformes de marin s'activent avec agilité autour d'une armature complexe sur laquelle ils déploient une immense toile multicolore destinée à fournir un peu d'ombre aux spectateurs.

Un rugissement frénétique monte de la foule qui se lève d'un même mouvement tandis qu'un homme grand aux cheveux gris apparaît, suivi de plusieurs personnes, et se dirige vers une loge qui domine l'arène. D'un geste négligent de la main, il salue les spectateurs, puis s'assied. Des gardes en armes se postent derrière lui. Est-ce l'empereur du moment ? Il vous revient en mémoire que les empereurs romains étaient toujours vêtus de pourpre lorsqu'ils apparaissaient en public. Or, la toge de cet homme est d'une blancheur immaculée. Peut-être s'agit-il d'un sénateur ou d'une grosse légume du même genre. Les prêtres achèvent leur procession et sortent en franchissant l'imposante arcade par laquelle ils sont entrés. Aussitôt, un orgue se met à jouer un air joyeux.

Un orgue dans la Rome antique ? Certainement pas. Pourtant, les sons que vous entendez ressemblent bel et bien à ceux d'un orgue. Des hommes en armes pénètrent - par douzaines - dans l'arène d'un pas martial. Ils ont l'air féroces, terrifiants et très bien entraînés. Parvenus sous la loge qu'occupent le notable aux cheveux gris et sa suite, ils s'arrêtent comme un seul homme et lèvent le bras d'un geste brusque pour saluer avec raideur. - *Morituri te salutant* ! s'exclament-ils d'une même voix.

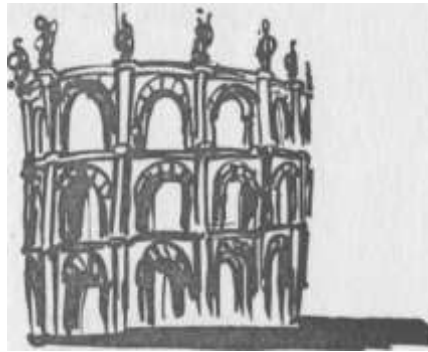
Apparemment, Mercure n'a rien fait pour assurer la traduction simultanée. Vous n'avez pas compris un traître mot de ce qu'ils viennent de dire. Au moment où vous vous faites cette réflexion, votre oreille commence à vous démanger furieusement. Alors que vous vous grattez, un petit objet pas plus grand qu'un appareil auditif tombe sur le sable de l'arène. Il grésille un peu lorsque vous le ramassez comme si sa chute l'avait endommagé. Sous le logo de la marque Mercurophone, vous remarquez un petit interrupteur que vous mettez sur la

position « **MARCHE** » avant d'enfoncer à nouveau l'appareil dans votre oreille.

- *Morituri te salutant* ! répètent les hommes en armes.

Mais cette fois, vous entendez : « Ceux qui vont mourir te saluent ! »

Étranges paroles pour une fête religieuse ! Et quelle bizarrerie de voir tous ces hommes armés dans cette ravissante église à ciel ouvert. Soudain, les hommes en armes rompent les rangs et, sous vos yeux horrifiés, commencent à se battre à coups d'épée. L'un d'eux se précipite sur vous en brandissant un filet et une lance dont il vous enfonce douloureusement la pointe dans la poitrine.



*Vene, plebeius, vene pugnare si hominem es* ! lance-t-il avec un sourire mauvais.

Viens, minable, viens te battre si tu es un homme ! crachote dans votre oreille le traducteur simultané de Mercure. Vous restez bouche bée. De toute évidence, on vient de vous lancer un défi.

Qu'allez-vous faire, à part refermer la bouche ? Vous pouvez essayer de vous enfuir à toutes jambes en vous rendant au [10](#), essayer de raisonner cet homme en vous rendant au [90](#), ou encore prendre le risque de *l'affronter* dans un combat inégal - et qui pourrait bien se révéler mortel. Pour cela, il vous suffit de vous rendre au [130](#).

Vous montez la première rangée de gradins en remarquant que les spectateurs les plus prévoyants ont apporté un coussin pour protéger leur séant des ravages de la pierre nue. Le confort ne vous préoccupe guère, cependant, car vous ne pouvez pas rester bien longtemps ici, en raison de l'éruption imminente du Vésuve.

En regardant autour de vous, vous remarquez que les spectateurs semblent rassemblés par affinités, comme les supporters d'un match de football. Certains d'entre eux portent des vêtements de même couleur, sans doute pour manifester leur soutien à leur gladiateur préféré. Pour des raisons que vous ignorez, de nombreux spectateurs portent des chapeaux de feutre sans bord. Vous remarquez également que les classes sociales sont nettement séparées les unes des autres.

Dans les premiers rangs, des gradins sont réservés à des hommes et à des femmes vêtus de toges immaculées et parés de bijoux de prix. ' Parmi les classes populaires, les hommes et les femmes sont séparés. Les femmes se trouvent confinées dans une galerie couverte, située si haut qu'elles ne doivent pas voir grand-chose et les hommes, rassemblés par groupes, sont répartis sur tous les autres gradins. - Cette place est-elle libre ? demandez-vous

à un jeune homme surexcité qui porte un manteau rapiécé et l'un de ces étranges chapeaux en feutre.

- Oui, tu peux la prendre, répond-il. C'était celle de mon copain, mais il a bu tellement de vin qu'il est allé vomir quelque part. Toujours pareil. Il va manquer la moitié du spectacle, comme d'habitude.

Il ouvre une petite boîte posée sur ses genoux et vous la tend.

- Un œuf dur ? propose-t-il.

- Non, merci, lui répondez-vous en vous asseyant.

- Comme tu voudras, dit le jeune homme avec un haussement d'épaules. *Visne scire quod cre-daml*

Vous secouez le Mercurophone qui n'a pas réagi. «Tu sais ce que je pense? » traduit-il enfin.

- Non, qu'est-ce que tu penses ?

- *Quid credis ?* traduit le Mercurophone.

Je pense que les jeux sont en pleine décadence depuis que l'exécution des criminels fait partie du spectacle, dit-il. Ça n'a plus rien à voir avec le sport. Regarde, ils vont en massacrer quelques-uns.

Vous voyez alors avec horreur un groupe d'hommes et de femmes en haillons qu'on amène dans l'arène, enchaînés les uns aux autres. Une sinistre troupe de gladiateurs s'avance vers eux, l'épée à la main. Vous sentez votre estomac se retourner.

- Tu es sûr que tu ne veux pas d'œuf dur? insiste le jeune homme.

Vous vous levez d'un bond et vous courez à toutes jambes vers la sortie tandis que, dans l'arène, les épées étincellent au soleil. C'est ce que vous pouvez faire de mieux. Les jeux du cirque ne conviennent pas aux âmes sensibles. Dépêchez-vous de retourner au [150](#) pour choisir sur votre plan une autre destination.

## 62

C'est comme la scène cruciale d'un film. Le temps ralentit. Le trident fend les airs avec grâce. Lentement, l'expression du visage dément de Caligula passe de la joie à l'horreur. Le trident s'approche de plus en plus de sa poitrine. Ses trois pointes assassines étincellent sous les rayons du soleil. Un silence stupéfait tombe sur l'amphithéâtre. Vous avez l'impression de voir un par un des gros plans de visages saisis d'horreur. Le temps reprend alors sa course et le trident atteint la loge royale. Caligula hurle en se tenant la poitrine.

Mais l'arme a manqué son but. Vous restez bouche bée, sans en croire vos yeux. - Traître ! s'écrie Caligula. Assassin ! Gardes, faites votre devoir !

L'arène est aussitôt envahie par des hommes en armes qui ne tardent pas à vous tailler en pièces. Essayez de ramasser les *morceaux* et emportez-les au [13](#).

## 63

Vous entrez dans ce qui semble être un salon en travaux. Seule une partie du sol est recouverte de dalles et, sur les murs, les fresques sont loin d'être terminées. Des lits, des fauteuils et une lourde table ont été repoussés dans un coin. Il n'y a pas grand-chose d'intéressant ici, et vous décidez de repartir.

Sur la *porte située à l'est* est inscrit le chiffre [XXII](#). Sur la porte située au sud, on peut lire le chiffre [LXXIX](#). À vous de choisir celle qui vous convient.

## 64

Vous pénétrez dans l'auditorium et vous commencez à escalader les gradins. Au même moment, une petite troupe d'hommes en armes s'avance dans votre direction, fendant la foule avec arrogance.

C'est la garde prétorienne, chuchote un gros homme à votre droite. Quelqu'un va avoir des ennuis.

Tu peux le dire ! marmonne son compagnon. Regarde, c'est Cassius Chaerea, leur tribun, qui est à leur tête. Quand il est là, c'est sûr que quelqu'un va avoir des ennuis !

Pensez-vous que ce quelqu'un puisse être vous ? Si vous souhaitez éviter ce Cassius à la sinistre ligure, vous pouvez tenter le Tout pour le Tout. Si votre tentative vous tue, rendez-vous au [13](#). Si vous ratez votre coup sans en mourir, mieux vaut attendre tranquillement la suite *des* événements en vous rendant au [17](#). Enfin, si votre tentative réussit, vous avez la possibilité de quitter discrètement l'amphithéâtre et de retourner au [25](#) pour choisir sur votre plan une nouvelle



destination. Bien entendu, si vous avez la conscience tranquille et si vous êtes d'un naturel confiant, vous n'êtes pas obligé d'éviter les gardes prétoriens. Vous pouvez rester là à compter les rayons du soleil en: attendant que les soldats arrivent à votre hauteur en vous *rendant* au [17](#).

## 65

Bonté divine ! Vous venez d'entrer dans un temple décoré de peintures polissonnes ! Les yeux grands ouverts, vous détachez votre regard des peintures murales pour le poser sur une sta-j tue grandeur nature qui représente une femme nue. A nouveau, vous détournez les yeux pour regarder cette fois une ravissante prêtresse qui, elle, est entièrement habillée.

- Bienvenue dans le temple de Vénus, la déesse de l'amour, vous dit-elle avec un sourire. Que puis-je faire pour vous ?

- Je cherche la sibylle, répondez-vous en essayant d'empêcher votre regard de se tourner vers les peintures. Je ne pense pas qu'elle soit ici?

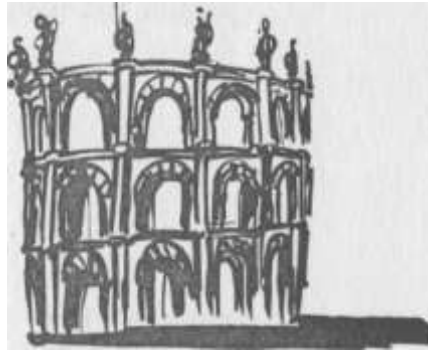
- Ce n'est pas son temple, mon chéri, vous répond aimablement la prêtresse. Essaye plutôt celui de Fortuna Augusta, c'est généralement là-bas qu'on la trouve. Ou parfois à la Villa des Mystères.

- Vous pourriez m'indiquer le chemin ? demandez-vous.

- Bien sûr, dit la prêtresse avec un sourire. Le temple de Fortuna Augusta se trouve au [125](#) et la villa des Mystères est un peu plus loin, au [75](#).

- Merci, répondez-vous avec reconnaissance. Merci beaucoup !

Qu'allez-vous choisir, à présent? Le temple de Fortuna Augusta au [125](#), ou la villa de s Mystères au [75](#)? Bien *entendu*, vous pouvez également retourner au [150](#) pour choisir sur votre plan une autre direction.



## 66

Faux ! s'exclame Caligula, ravi. Il réfléchit un instant, le regard lointain.

Je crois que je vais te faire rôtir à la broche, annonce-t-il.

Cet te *douloureuse* expérience vous amène tout droit au [13](#).

## 67

Il doit y avoir des enfants dans cette maison. Vous venez en effet d'entrer dans ce qui semble être une salle de jeu.

On n'y voit aucun meuble, simplement des coussins disposés sur le sol et des jouets en bois éparpillés un peu partout. A votre grande surprise, vous remarquez notamment un petit cheval à bascule.

Quelqu'un a dû avoir l'idée d'enseigner aux enfants qui jouent là des rudiments d'arithmétique car les chiffres inscrits sur les portes sont beaucoup plus grands que d'habitude.

Au *nord*, il y a une porta sur laquelle est *gravé* le chiffre [LXXXIII](#). Sur une autre porte située à l'est, on lit le chiffre [LVIII](#). A vous de choisir celle qui vous convient.

## 68

- Faux ! s'exclame Caligula, ravi. Puis, réfléchissant un instant, le regard lointain : tu vas subir une ablation chirurgicale du cerveau, annonce-t-il.

Cette douloureuse expérience vous amène tout droit au [13](#).

- Merci, merci ! lancez-vous à la jeune femme, mais *tempus fugit* et, pour être franc, il *fugit* même un peu trop vite à mon goût, alors, je préfère me passer de sacrifice si ça ne vous ennuie pas.

Avec un grand soupir de soulagement, vous franchissez la plus étroite des deux arcades qui forment la porte de Neptune et vous courez le long de la pente abrupte qui vous éloigne de la ville.

Vous avez réussi à vous échapper ! Vous avez quitté Pompéi avant l'éruption fatale ! vous n'avez plus qu'à parcourir une distance suffisante pour être à l'abri lorsque le volcan explosera. En quelques instants, vous parvenez au bord de la mer.

Voilà qui est de mieux en mieux. Avec l'argent que vous avez gagné dans l'arène, vous allez sans doute pouvoir louer un bateau et, si le vent vous est favorable ou si vous pouvez vous payer un bon esclave pour ramer à votre place, tout devrait bien se passer.

A ce moment, un grondement terrifiant retentit derrière vous.

Le sommet du Vésuve se déchire et un immense nuage noir en forme de cône jaillit du volcan en projetant un déluge de cendres incandescentes et de lave en fusion.

Arrrgh ! vous exclamez-vous lorsqu'une l-rosse goutte de lave liquide s'écrase sur votre icte et vous brûle la moitié du visage avant de poursuivre son chemin en creusant un trou dans votre crâne.

Bien entendu, cet incident rend très difficile la poursuite de votre aventure qui se termine au [13](#).

Le politicien aux cheveux gris se lève à nouveau. - Mes chers compatriotes, répète-t-il d'une voix tonnante, ce jeune

gladiateur a remporté deux combats. Vais-je lui accorder la liberté ? A vous de me le faire savoir à la manière habituelle. Vous levez une nouvelle fois un regard anxieux vers la foule en attendant sa décision.

*Four la connaître, lancez deux dés. Si vous obtenez de 2 à 6 inclus, les pouces se tournent vers le bas et vous envoient au 2. Si vous obtenez de 7 à 12, les pouces s'agitent vers le ciel, telle une forêt d'arbres minuscules secoués par la bourrasque, et vous encouragent ainsi à vous rendre au [150](#).*



71

- Faux ! s'exclame Caligula, ravi.

Il réfléchit un instant, le regard lointain.

- Je crois que je vais te faire écarteler, dit-il.

*Cette douloureuse expérience vous amène tout droit au [13](#).*

Vous pénétrez dans le temple et vous vous retrouvez dans une vaste salle rectangulaire toute en marbre. Quatre hautes niches aménagées dans l'un des murs abritent chacune une statue grandeur nature. La plus proche représente un homme solidement bâti, l'air plutôt bienveillant. A ses pieds, une inscription indique simplement :

*Parens Patriae*

- Père de la Patrie, traduit le Mercurophone d'un ton plein de respect, mais c'était inutile, vous aviez déjà compris.

- Ah, vous voilà, vous ! s'exclame une voix si proche que vous avez failli lâcher votre laissez-passer sous l'effet de la surprise.

Vous faites volte-face et vous vous retrouvez nez à nez avec la sibylle.

Où étiez-vous passé, vous? demande-t-elle d'un ton furieux. Je vous ai cherché partout ! Vous ne savez donc pas quel jour nous sommes? Vous ignorez que le Vésuve peut exploser d'un moment à l'autre, si l'on en croit les prophéties des anciens manuscrits ?

Où j'étais passé? vous écriez-vous, abasourdi par son incroyable impudence. J'ai failli me faire couper en morceaux dans l'arène et quand j'ai enfin réussi à en sortir, je me suis aperçu que j'étais arrivé dans la mauvaise ville à la mauvaise époque à cause de vous et de cet imbécile de dieu qui vous sert d'agent de voyage ! La sibylle jette un regard furtif autour d'elle.

- Ne traitez pas Jupiter d'imbécile, murmure-t-elle. Il déteste qu'on lui manque de respect. Et, quand il est fâché, il a la manie de lancer des éclairs.

- De quoi d'autre voulez-vous que je le traite ? répliquez-vous avec colère. Je suis à des dizaines de kilomètres et d'années de l'endroit et de l'époque où j'aurais dû me trouver.

- Parfois, il est un peu distrait, reconnaît la sibylle. Il a dû rencontrer une jolie jeune fille, en général c'est à cause de ça qu'il fait des erreurs. Mais nous n'avons pas le temps de déposer une plainte en bonne et due forme. Il faut vous ramener d'urgence au temps du premier César, sinon les parents de Caligula vont se rencontrer et tout notre plan va tomber dans l'aqueduc.

- Vous voulez m'envoyer à l'époque de Jules César? vous étonnez-vous. C'est un peu tôt, non?

La sibylle vous regarde un moment sans comprendre, puis son regard s'éclaircit.

- Oh, non, non, vous n'y êtes pas du tout, dit-elle. Jules est le premier César dont il vaille la peine de parler, mais le premier César n'était pas le premier César, si vous voyez ce que je veux dire.

Vous hochez la tête.

- Non, répondez-vous.

- Alors, voyons les choses autrement, reprend la sybille. La plupart des gens de votre époque pensent que les Césars étaient des empereurs, n'est-ce pas?

- Les Césars étaient bel et bien des empereurs, non ? dites-vous, de plus en plus désorienté.

Oui et non, répond la sibylle, ce qui ne fait qu'ajouter à la confusion. Quand Jules César divisait la Gaule, franchissait le Rubicon et batifolait avec Cléopâtre, Rome était une République. Jules a tellement étendu son pouvoir qu'il est devenu presque empereur - il se faisait appeler dictateur - mais les nobles n'aimaient pas beaucoup cela. C'est la raison pour laquelle ils l'ont assassiné.

Aux ides de mars, précisez-vous.

En 44 avant J.-C. dit la sibylle avec nostalgie, le m'en souviens très bien.

Mais si César n'était pas le premier César -l'empereur - qui donc était le premier César? demandez-vous avec désespoir.

Octavien. Le fils adoptif de Jules César. C'est sa statue que vous étiez en train d'admirer. Le l'ère de la Patrie.

Je n'ai jamais entendu parler d'un empereur Octavien, lui dites-vous. I a sibylle a un sourire indulgent.

- C'est parce qu'il a changé de nom. Lorsque Iules est mort, il était encore adolescent, mais il avait beaucoup plus d'habileté politique que tous les sénateurs d'âge mûr réunis - et c'était un bien meilleur chef militaire. En quelques innées, il parvint à vaincre l'opposition et, après

la bataille d'Actium, Marc-Antoine se suicida, faisant ainsi d'Octavien l'homme le plus puissant du monde romain. Cela se passait en 30 avant J.-C. si je me souviens bien. Trois ans plus tard, le 13 janvier 27 avant J.-C., le Sénat lui donna le nom d'Auguste.

- Noble et généreux, traduit le Mercurophone. |

- Et donc Octavien est devenu l'empereur Auguste ! vous exclamez-vous.

La lumière commence à se faire !

- Il fut appelé Imperator César Auguste, explique la sibylle. C'étaient ses vrais noms, comme si à votre époque quelqu'un s'appelait Charles-Louis Sublime. Mais on avait pour lui une telle vénération que tous les empereurs qui lui succédèrent adoptèrent ses différents noms dont ils firent des titres. A l'origine, César n'avait été qu'un nom de famille mais, après Auguste, le nom se transforma en un titre équivalent à celui de roi et le nom Imperator devint le titre d'empereur. Cette pratique s'est prolongée très longtemps. Le titre de « tsar » de Russie par exemple vient de ce nom de César. Le titre germanique de « kaiser » également. Mais pour l'instant, ce qui compte c'est que je vous envoie à l'époque d'Auguste pour que vous puissiez faire quelque chose contre Caligula.

- Caligula existait déjà au temps d'Auguste ?

- Non. Pas avant la fin de son règne, en tout cas.] Auguste était empereur depuis près de quarante ans lorsque Caligula est né. Après Auguste, il y a eu Tibère qui est devenu empereur deux ans après la naissance de Caligula. Et si vous ne faites rien pour l'en empêcher, Caligula deviendra à son tour empereur en 37, vingt-trois ans plus tard.

- Et comment dois-je m'y prendre pour l'en empêcher ? demandez-vous, un peu étourdi par cette longue leçon d'histoire.

- Écoutez-moi attentivement, dit la sibylle. Nous arrivons à la partie la plus importante et c'est un peu compliqué. Le père de Caligula était un petit-neveu d'Auguste. Il s'appelait Germanicus, et Tibère en a fait son fils adoptif en 4 après J.-C. Vers la même époque, Germanicus a épousé la petite-fille d'Auguste, Agrippine. Germanicus et Agrippine eurent en tout neuf enfants, dont Caligula qui naquit le 31 août de l'an 12. Théoriquement, si vous arrivez à Rome un an ou deux avant cette date, vous devriez pouvoir empêcher la conception de Caligula, mais je pense qu'il serait plus facile de vous envoyer en l'an 4 pour que vous rendiez impossible le mariage de Germanicus et d'Agrippine.





Vous la regardez avec des yeux horrifiés.

Et comment voulez-vous que j'arrive à faire une chose pareille? Comment pourrais-je jamais empêcher un mariage dans la haute société romaine ?

Vous trouverez bien le moyen, réplique la sibylle d'un ton confiant. Je vais vous déposer dans la villa où le mariage doit avoir lieu. Avant que vous ayez eu le temps de protester, elle sort un appareil digne de figurer dans *Star Trek*.

- Sibylle appelle Jupiter, dit-elle. Je voudrais un retour en l'an 4 pour deux personnes. Aussitôt, vos oreilles se mettent à bourdonner et le temple commence à se brouiller autour de vous. Pris de panique, vous voyez la sibylle se transformer en une colonne étincelante qui s'efface peu à peu puis disparaît complètement. I Venant vous ne savez d'où, une voix grave vous traverse la tête :

- Alors, il paraît que je suis un imbécile ? On va voir qui est l'imbécile !

A votre tour, vous vous transformez en une colonne étincelante tandis que les molécules de votre corps se séparent pour parcourir l'espace et le temps à la vitesse de la lumière.

Pour *retrouver votre apparence normale*, mais sans armes ni armures, rendez-vous au [8](#).

## 73

On peut dire que les Romains aimaient prendre leurs repas dans le faste ! Cette salle à manger est immense !

Vous remarquez aussitôt qu'il y a plusieurs petites tables au lieu d'une grande et qu'elles sont beaucoup plus basses que celles de votre époque.

Des lits sont disposés tout autour, ce qui vous rappelle que les Romains préféraient manger couchés, une pratique qui ne devait pas faciliter la digestion.

Pris d'une soudaine curiosité, vous consultez le chapitre consacré aux repas dans votre *Brève histoire de la Rome antique* et vous apprenez que, à part assister à des massacres dans les arènes et conquérir le reste de l'Europe, manger constituait le plus grand plaisir des Romains.

En fait, ils aimaient tellement manger que nombre d'entre eux disposaient d'une pièce spéciale appelée *vomitorium* où, comme son nom l'indique, on pouvait aller vomir après s'être empiffré pour faire de la place à un nouveau repas. Quelle grossièreté ! Vous vous dites que le festin des noces pourrait bien avoir lieu dans cette salle et, pendant un instant, vous songez à vous cacher quelque part en attendant l'arrivée des convives. Mais vous vous rappelez alors que ce repas devrait normalement suivre la cérémonie du mariage. Or, c'est précisément cette cérémonie que vous devez empêcher.

Deux portes permettent de sortir *de* cette salle. Pour celle qui se trouve dans le mur est, on peut lire le chiffre [LVIII](#). Celle qui est aménagée dans le mur sud semble mener à une petite pièce annexe. Le chiffre [LIV](#) y est gravé. A vous de choisir.

## 74

- Faux ! s'exclame Caligula, ravi.

Il réfléchit un instant, le regard lointain.

- Alors, d'abord, dit-il, je crois que je vais te faire écorcher vif, ensuite tu seras étranglé, pendu, décapité, rôti, haché menu, puis répandu en petits morceaux sur la flamme sacrée du temple de Jupiter.

Ce traitement de *faveur* vous mène tout *droit* au [13](#).

## 75

Alors que vous vous approchez d'une villa romaine basse et carrée, un homme à l'aspect bizarre, vêtu d'une toge à la bordure verte, vous regarde étrangement. D'un air entendu, il écarte un pan de sa toge, révélant un genou noueux, et s'enfonce le petit doigt de la main gauche dans l'oreille droite.

- *Quid est in aqua ?* demande-t-il aimablement.
- Qu'y a-t-il dans l'eau ? vous traduit le Mercurophone.

Soupçonnant un faux contact, vous secouez l'appareil.

- Qu'y a-t-il dans l'eau? répète le Mercurophone.
- Ça ne veut rien dire ! chuchotez-vous.
- Je sais, répond le Mercurophone, mais c'est pourtant ce qu'il a dit.

Vous jetez un coup d'œil vers l'ouest, en direction de la mer que vous ne pouvez pas voir de là où vous êtes. L'homme fait trois pas en avant, s'arrête, recule d'un pas puis s'avance à nouveau pour vous donner une étrange poignée de main, en repliant deux doigts contre sa paume.

- *Lapides Provolventes amo, sed Pueri Litoris odi*, dit-il très sérieusement en lançant un regard par-dessus son épaule.

- J'aime beaucoup les Rolling Stones, mais je déteste les Beach Boys, traduit imperturbablement le Mercurophone.

Vous regardez l'homme avec des yeux ronds, stupéfait d'apprendre que ces vieux groupes de rock existaient déjà dans l'Antiquité romaine. Votre interlocuteur vous fixe, comme s'il attendait une réponse de votre part.

- *Non compos mentis es ?* demandez-vous en vous exprimant machinalement en latin.

- Vous ne seriez pas un peu fou? traduit le Mercurophone.

- *Potesne taurum per cornua prehendere ?* interroge à son tour l'étrange personnage.

- Etes-vous capable de prendre le taureau par les cornes ? traduit le Mercurophone qui ajoute, à titre de commentaire personnel : je pense que cet homme est un Initié.

*Verum est! Verum est!* C'est vrai ! C'est vrai ! s'exclame l'homme d'un air ravi. Et puisque nous sommes entre gens de bonne compagnie, il vous en va si bien qu'il me soit permis de vous accueillir à la villa îles Mystères !

11 fait alors un pas en arrière et vous invite d'un geste à entrer dans la maison. Mais souhaitez-vous vraiment accepter cette invitation en sachant que l'endroit abrite une quelconque secte antique? Le Mercurophone ne vous a pas précisé de quelle secte il s'agissait mais ses membres doivent sûrement se livrer à toutes sortes de rites mystérieux dans des souterrains secrets.

Si vous brûlez d'envie d'en savoir plus, relevez la jambe gauche de votre pantalon, dénudez votre épaule droite et rendez-vous au [3](#). Si vous préférez ne pas vous prêter à ce *genre* d'exercice, retournez résolument au [150](#) et choisissez une autre destination sur votre plan.

## 76

Bonté divine ! C'est le temple de Jupiter ! Celui-là-même que vous avez traité d'imbécile !

Il est temps *d'opérer* une habile retraite en direction du [25](#) pour choisir sur votre plan une nouvelle destination.

## 77

L'homme se penche vers vous et vous parle à l'oreille.

- Si tu es avec nous, chuchote-t-il, compte le nombre de lettres du mot de passe, multiplie ce chiffre par trois et va m'attendre là-bas ! Puis il se redresse et s'éloigne rapidement.

Au nom de Zeus, qu'a-t-il voulu dire?

Si vous y comprenez quelque chose, comptez les lettres du mot de passe, multipliez ce chiffre par trois et rendez-vous au résultat obtenu. Si vous n'êtes pas *en* mesure de le faire, retour- ; nez d'un air songeur au [25](#) pour choisir sur votre plan une nouvelle destination.

La foule se tait soudain lorsque vous émergez du tunnel pour apparaître en plein soleil. Tout se fige dans l'arène et les têtes se tournent vers vous.

- Tiens, tiens, murmure un Samnite à côté de vous (bouclier long, visière, casque à plumet, épée courte, chuchote précipitamment le Mercurophone pour vous rafraîchir la mémoire). Ça m'a tout l'air d'être le pitre qui, mine de rien, a mis fin à la carrière de mon meilleur ami, il n'y a pas très longtemps. Maudit étranger ! On ne devrait pas laisser entrer des gredins pareils, si vous voulez mon avis !

11 s'avance alors vers vous d'un air menaçant.

Ainsi donc, tu es revenu, murmure d'un ton las le sénateur aux cheveux gris. Ce n'est peut-être pas la meilleure idée que tu aies eue. Combat royal ! crie une femme dans la foule. Combat royal ! Combat royal ! répètent d'autres voix.

COMBAT ROYAL ! COMBAT ROYAL ! COMBAT ROYAL !  
scande bientôt la foule assoiffée de sang.

Quelle bonne idée ! approuve le sénateur. I ,c dernier survivant sera déclaré vainqueur ! Des dizaines d'autres gladiateurs défilent sous l'arcade pour se joindre à ceux qui sont déjà présents dans l'arène.

Vous jetez autour de vous un regard désespéré, conscient que vous ne parviendrez jamais à survivre à cette horde.

- Que l'étranger combatte le premier! crie quelqu'un.

- Bonne idée, marmonne le Samnite qui vous en veut personnellement. Il fait un signe de la main et aussitôt les gladiateurs se mettent en rang pour s'avancer vers vous. Us doivent être plus d'une centaine et chacun d'eux n'a qu'un seul désir : vous envoyer au **13** le plus vite possible.

Vous les regardez s'approcher en vous demandant comment vous allez bien pouvoir faire pour vous tirer de ce guépier

lorsque tout à coup retentit au loin le son d'un canon. Sauf que le canon n'a pas encore été inventé et qu'en conséquence ce ne peut en être un. Mais ce n'est pas non plus un orage, car il n'y a pas le moindre nuage dans le ciel. Si, pourtant, il y a un nuage, à présent : il est noir, en forme de cône et ressemble beaucoup plus à de la fumée qu'à de la vapeur d'eau - et à une fumée épaisse! en plus.

Il doit pourtant s'agir d'un canon puisque vous voyez maintenant de gros boulets enflammés tomber du ciel. Mais comme le canon n'a toujours pas été inventé depuis tout à l'heure, ce ne peut-être que...

Le Vésuve ! Le volcan vient d'entrer en éruption et un déluge de cendres incandescentes et de lave en fusion s'abat sur la ville. Vous êtes condamné ! Comme tous les autres, vous allez être englouti dans la lave et... Mais ce n'est pas sûr, après tout ! Ce qui tombe du ciel est certes très dangereux mais ce n'est quand même pas un raz-de-marée de lave. Si vous parvenez à vous abriter, vous avez peut-être une chance de survivre.

Vous vous précipitez vers le tunnel en écartant à coups de coudes quelques dizaines de gladiateurs qui ont eu la même idée que vous. Un instant plus tard, vous êtes à l'abri. Dehors, la pluie de feu ne produit pas le moindre impact sur les pierres massives de l'amphithéâtre. Vous êtes sauvé ! Vous êtes... (tousse !) sauvé ! Tout ce que vous avez à... (tousse!) à faire, c'est de... (tousse! toussse!) de sortir... (tousse! toussse! toussse !) sortir de...

Vos pensées se brouillent tandis que des fumées chargées de soufre s'insinuent dans vos poumons. Vos jambes faiblissent, votre vue s'assombrit. Vous tombez à genoux. Autour de vous, les autres tombent également. C'est donc ainsi que tout s'est passé. Pompéi n'a pas été ensevelie sous la lave comme vous l'avez toujours cru - pas tout de suite en tout cas. Ses habitants ont été asphyxiés par les fumées toxiques échappées du volcan et sont morts avant l'arrivée des flots de lave. C'est... très... très... in... in... téres... sant...

Vos pensées s'obscurcissent complètement. C'est le début de ce qui vous attend au **13** où il doit y avoir foule, a présent.

## 79

Vous passeriez volontiers une soirée ici à boire votre vin allongé d'eau, à respirer les parfums nocturnes de la végétation et à admirer vos oliviers. Ce portique ombragé domine un vaste jardin soigneusement entretenu qui se prolonge jusqu'aux vignes environnantes. Pour être aussi verdoyant, l'endroit doit bénéficier d'un système d'irrigation si perfectionné qu'il est difficile de croire que vous vous trouvez au beau milieu de la Rome Antique. Vous respirez profondément, savourant les odeurs qui montent autour de vous dans les rayons du soleil.

Désolé de troubler ce moment *de* bonheur mais vous avez autre chose à faire qu'à sentir le parfum des fleurs. Il y a deux portes dans le mur nord du portique. Sur celle qui se trouve le plus à l'ouest est inscrit le chiffre **LXXXIX** tandis que celle qui est située le plus à l'est porte le chiffre **LXIII**. Le chiffre **CXIII** est gravé sur une porte aménagée dans le mur est.

Enfin, sur une autre porte, dans le mur ouest, on lit le chiffre **CXVIII**. Choisissez la direction qui vous convient.

## 80

- Je suis sincèrement désolé, dites-vous de votre ton le plus sincèrement désolé, mais je ne suis qu'un modeste touriste. Ce sont mes parents qui m'ont amené ici pour admirer les monuments, élargir ma culture générale et me permettre d'avaler la plus grande quantité possible de piz-| zas et de crèmes glacées. Comme vous pouvez vous en douter, je ne suis pas du tout en mesure de vous aider de quelque manière que ce soit, ni vous ni personne d'autre, et surtout pas en ce moment. Voilà, merci beaucoup.

- Maudit traître ! s'écrie la femme au regard halluciné.

Elle se jette alors sur vous avec une étonnante férocité.

Cette folle furieuse à la tenue et au langage si étranges est un adversaire beaucoup plus redoutable qu'il n'y paraît.

Tout d'abord, elle dispose de 40 **POINTS DE VIE** ce qui la rend particulièrement coriace mais, pire encore, elle possède un pouvoir secret qui vous fera perdre la tête si jamais elle obtient un double six au cours du combat. Dans ce cas, vous aurez la désagréable surprise d'être tué sur le coup.

Si vous sortez vivant de cet affrontement prématuré et inattendu, rassemblez vos dernières forces et titubez jusqu'au **100**. Si vous êtes vaincu, laissez-vous tomber au **13**.



**81**

- Faux ! s'exclame Caligula, ravi.

Il réfléchit un instant, le regard lointain.

- Alors, d'abord, dit-il, je crois que je vais te faire écorcher vif, ensuite tu seras étranglé, pendu, décapité, rôti, haché menu, puis répandu en petits morceaux sur la flamme sacrée du temple de Jupiter.

Ce traitement de faveur vous mène tout droit au **13**.



## 82

Vous enjambez le cadavre du garde et vous pénétrez dans la maison aux volets clos. Pendant un instant, l'obscurité vous empêche de voir quoi que ce soit, puis vos yeux s'habituent à la pénombre.

Vous découvrez alors que vous venez d'entrer dans... une armurerie !

C'est prodigieux : il y a ici des quantités d'arme» et d'armures de la meilleure qualité.

Après avoir fouillé un peu partout, vous trouvez *une* armure qui vous va comme un gant et qui diminue de 9 points chaque coup reçu.

Vous dénicher également une épée qui inflige *une* blessures supplémentaires de +9.

Vous tombez également sur un arc qui vous permet de tirer à distance et de porter automatiquement le premier coup, quel que soit le chiffre *donné* par les *dés*. Malheureusement, les flèches (qui infligent une blessure supplémentaire *de* +5) sont peu nombreuses. Lancez un *dé* pour savoir combien vous en avez trouvé. Ensuite, vous sortirez *de* la maison en titubant sous le poids *de* ce butin et vous retournerez au **150** pour choisir sur votre plan une nouvelle destination, mais dépêchez-vous, car votre armure ne sera pas suffisante pour vous protéger *de* l'éruption du Vésuve.

## 83

Vous passeriez volontiers une soirée ici à boire votre vin allongé d'eau, à respirer les parfums nocturnes de la végétation et à admirer vos oliviers. Ce portique ombragé domine un vaste jardin soigneusement entretenu qui se prolonge jusqu'aux vignes environnantes. Pour être aussi verdoyant, l'endroit doit bénéficier d'un système d'irrigation si perfectionné qu'il est difficile de croire que vous vous trouvez au beau milieu de la Rome antique. Vous respirez

profondément, savourant les odeurs qui montent autour de vous dans les rayons du soleil.

Désolé de troubler ce moment de bonheur mais vous avez autre chose à faire qu'à sentir le parfum des fleurs. Il y a deux portes dans le mur sud du portique. Sur celle qui se trouve le plus à l'ouest est inscrit le chiffre [LXXXIX](#) tandis que celle qui est située le plus à l'est porte le chiffre [LXVII](#). Il y a également une autre porte qui ouvre sur le jardin et sur laquelle est gravé le chiffre [CLIII](#). Choisissez la direction qui vous convient.

## 84

- Faux ! s'exclame Caligula, ravi. Je plaisantais, ajoute-t-il avec un sourire cruel. La question suivante concerne le sport : un rétiaire est-il équipé d'un filet ou d'une épée ?

*Vous avez une chance sur deux de trouver la bonne réponse en essayant de deviner.* Si vous pensez que ce genre de gladiateur est équipé d'un filet, rendez-vous au [97](#). Si vous pensez qu'il se bat avec une épée, rendez-vous au [71](#).



Vous vous retrouvez devant un temple. En pas-l sant la tête par l'entrebâillement de la porte, vous distinguez une immense statue représentant un jeune homme de belle apparence, coiffé d'une couronne de lauriers. L'expression de son visage est empreinte de pitié. A côté de la porte, quelques mots gravés indiquent :

**TEMPLE D'APOLLON**

**JUMELÉ AVEC STONEHENGE**

**GRANCE-BRETAGNE**

- Excusez-moi, murmurez-vous à un prêtre qui passe par là.
- *Mihi ignosce*, traduit le Mercurophone.
- La sibylle ne serait pas ici, par hasard ?
- Vous l'avez ratée de peu, répond le prêtre. Elle est retournée au temple de Fortuna Augusta.
- Où est-ce, exactement ? demandez-vous.

Désolé, je n'ai pas le temps de vous indiquer le chemin, dit-il en s'éloignant précipitamment. J'ai un sacrifice à faire.

Vous n'avez plus *qu'à* retourner au [150](#) pour choisir sur votre plan une nouvelle destination.

Faux ! s'exclame Caligula, ravi. Il réfléchit un instant, le regard lointain.

Je crois que je vais t'obliger à te manger toi-même vivant des pieds à la tête.

Un exercice si pénible qu'il vous mène tout droit au [13](#).

Voici encore un amphithéâtre où quelques centaines de malheureux attendent sans doute de se couper en morceaux pour divertir les masses, comme dans un film de Tarantino. Au-dessus de l'entrée, une inscription indique :

**CIRQUE FLAMINIUS**

et on peut lire sur une pancarte :

**AUJOURD'HUI JEUX PALATINS. DES GLADIATEURS FÉROCES  
! Des BETES SAUVAGES ! PARTICIPATION EXCEPTIONNELLE  
DU GROUPE OASIS.**

**L'EMPEREUR CAIUS CÉSAR GERMANICUS  
(AFFECTUEUSEMENT SURNOMMÉ « BÉBÉ CHAUSSURE »)  
ASSISTERA AU SPECTACLE.**

« Bébé Chaussure » doit être une variante de « Petite Chaussure ». Caligula se trouve peut-être dans les tribunes en ce moment même. Vous vous approchez alors de l'entrée où une brute mal rasée vous lance : - Billet, s'il vous plaît !

Si vous *possédez* un billet d'entrée pour les jeux Palatins du cirque Flaminius, rendez-vous au [55](#). Dans le cas contraire, il ne vous reste plus qu'à retourner au [25](#) pour choisir sur votre plan une nouvelle destination.

- Aujourd'hui, annonce le pédagogue grec, nous allons apprendre les chiffres.

Un concert de grognements accueille cette déclaration et vous êtes certainement celui qui grogne le plus fort.

- A la différence des cultures du Moyen-Orient qui utilisent des chiffres stupides en forme de gribouillis...

Le Grec s'approche du tableau et trace les chiffres 2,3,5 et 8.

Un éclat de rire général retentit dans la classe.

- A la différence de ces cultures, reprend le Grec, nous utilisons des chiffres romains, des chiffres solides, raisonnables, respectables !

Des cris enthousiastes s'élèvent dans la classe.

- Si vous étiez arabes, dit le Grec avec un sourire, vous seriez obligés d'apprendre dix symboles pour représenter les chiffres. Mais comme vous êtes romains, vous n'avez besoin d'en apprendre que sept ! C'est un progrès, n'est-ce pas ?

Oh oui, monsieur ! répondent en chœur les élèves.

Les chiffres que vous aurez à apprendre sont I, V, X, L, C, D et M et, la bonne nouvelle, c'est que vous les connaissez déjà puisque ce sont des lettres de l'alphabet que nous avons étudiées ,aux cours d'écriture. Mais attention...

Le Grec balaie la classe d'un regard perçant.

Lorsque ces lettres sont utilisées comme chiffres, elles n'ont pas le même sens. Voici ce qu'elles signifient...

Il se tourne vers le tableau et écrit :

I = UN

V = CINQ X = DIX

L = CINQUANTE

C = CENT

D = CINQ CENTS

M = MILLE

- Et maintenant, dit le Grec en se retournant vers la classe, voici le grand secret des chiffres romains. Si après un chiffre, vous placez un autre chiffre d'une valeur égale ou inférieure, la valeur du premier chiffre s'en trouve augmentée.

Il écrit sur le tableau :

I plus I s'écrit II et est égal à **DEUX**.

V plus I s'écrit VI et est égal à six.

D plus C plus L s'écrit DCL et est égal à six **CENT CINQUANTE**.

- D est égal à **CINQ CENTS**, explique-t-il, C est égal à **CENT**. Si on les ajoute, on obtient six **CENTS**. L est égal à **CINQUANTE**. Ajoutez-le à six **CENTS** et vous obtenez six **CENT CINQUANTE**, c'est-à-dire DCL. Compris ?

II se tourne à nouveau vers le tableau.

- Autre chose, maintenant : un chiffre placé devant un autre chiffre de valeur supérieure diminue la valeur de celui-ci. Exemple :

V moins I s'écrit IV et est égal à **QUATRE**.

C moins X s'écrit XC et est égal à **QUATRE-VINGT-DIX**.

M moins I s'écrit IM et est égal à **NEUF CENT-QUATRE-VINGT-DIX-NEUF**.

- Et voilà, dit le Grec, vous savez tout sur les chiffres. La classe est terminée.

C'est une façon un peu brusque de prendre congé mais il doit être fatigué. En tout cas, le peu que vous avez appris sur les chiffres *romains* se révélera utile pour lire les dates de copyright sur les génériques de fin des émissions de télé. Pour le moment retournez donc au [\*\*CL\*\*](#) pour choisir sur votre plan une nouvelle destination.

## 89

Vous poussez la porte et vous vous retrouvez dans un couloir désert orienté nord-sud avec une porte à chaque extrémité et une autre dans le mur ouest.

Sur la porte située au *nord* est inscrit le chiffre LXXXIII. Sur celle qui se trouve au sud, on lit le chiffre LXXIX. Enfin, sur la porte située à l'ouest est gravé le chiffre XCVIII. A vous de choisir.

## 90

- Je te propose un marché, dites-vous dans une tentative désespérée pour amadouer l'homme à la lance.

*Volo pactum facere*, tonne le traducteur simultané.

Cet appareil qui fait sortir les mots latins de votre bouche vous met mal à l'aise.

Si tu me laisses sortir d'ici sans faire d'histoires, je te promets que je ne me plaindrai pas aux autorités ni à personne d'autre. *Verba semper fac* ! grogne l'homme à la lance. Cause toujours ! traduit le Mercurophone. lit avant que vous ayez eu le temps de dire « Pauvre de moi ! » (*O me miserum* !), il se jette sur vous en vous privant de toute possibilité de porter le premier coup.

L'homme dispose de 30 POINTS DE VIE et sa lance vous inflige une blessure supplémentaire de +3. Si, au cours du combat, il obtient un 9 ou plus, il préférera se servir de son filet plutôt que de sa lance. Cette arme ne vous infligera aucune blessure supplémentaire, mais elle vous immobilisera complètement au cours des trois assauts suivants. Vous n'aurez d'autre choix que de vous laisser frapper trois fois de suite sans riposter. Si, comme c'est probable, votre adversaire vous tue, votre *corps* ruisselant de sang sera traîné hors de l'arène et jeté sans la moindre cérémonie au 13. Si, par extraordinaire, vous sortez vivant du combat, il serait peut-être judicieux de vous emparer de ce filet et de cette lance avant de vous rendre au 40 d'un pas victorieux.

- Je n'ai pas cinq deniers, lui répondez-vous sombrement.

- Qu'est-ce que vous avez, alors ?

Vous fouillez vos poches et vous en retirez un caramel mâchonné couvert de poussière, le prospectus chiffonné décrivant le Colosse des Apennins, un marron ratatiné percé d'un trou, un bout de ficelle, une page de carnet sur laquelle est griffonné un numéro de téléphone sans aucun nom, et un vieux trombone tordu.

- Magnifique ! s'exclame Titus, les yeux écarquillés. Vous voulez bien me le donner ?

-Ça? demandez-vous, étonné, en montrant le vieux trombone. Ou ça ?

Vous lui tendez le marron, certain que ce n'est pas le caramel qu'il veut. Vous le trouvez vous-même parfaitement répugnant.

- Non, ça ! dit-il, haletant de convoitise, en pointant le doigt sur le prospectus froissé. Regardez-moi ces couleurs ! Et cette peinture du lac avec la grande statue !

- Ce n'est pas une peinture, c'est une fotogr...

Vous vous interrompez.

Oui, bien sur, c'est quelque chose qui a beaucoup de valeur, mais si tu es vraiment aussi bon guide que tu le dis...

Il vous arrache le prospectus des mains.

Venez avec moi! Dit-il d'un ton décidé.

Il vous prend la main et vous emmène au [37](#).



## 92

- Faux ! s'exclame Caligula, ravi.

Il réfléchit un instant, le regard lointain.

- Ablation chirurgicale du cerveau, dit-il.

Cette douloureuse expérience vous amène tout droit au [13](#).

## 93

- Vous voyez bien d'après mes vêtements que je ne peux pas être un esclave en fuite ! affirmez-vous avec autorité.

- Je ne vois rien du tout, répond l'homme.

- Regardez un peu mieux !

- Je ne vois toujours rien !

Ce petit jeu pourrait durer encore longtemps. Vous y mettez un terme en déclarant :

- Toute personne est supposée innocente tant qu'on n'a pas fait la preuve de sa culpabilité. Vous êtes bien d'accord, non ?

L'homme vous regarde d'un air ahuri.

- Tu ne serais pas un peu dérangé ? dit-il. Pour avoir des droits, il faut être citoyen romain et je ne crois pas que tu le sois.

- Je le suis, affirmez-vous.

- Non, réplique-t-il. -Si!

-Non! -*Sum* !

- *Non es* !

Vous continuez ainsi jusqu'à ce que cette intéressante conversation soit interrompue par une lointaine explosion et un grondement de tonnerre qui se rapproche de plus en plus.

- Qu'est-ce que c'est que ça? demande quelqu'un.
- Les foudres de Jupiter ? suggère un autre.
- Le marteau de Vulcain ? risque un troisième. Une femme montre alors du doigt un nuage noir en forme de cône qui s'élève dans le ciel.
- C'est le volcan ! s'écrie-t-elle. Le Vésuve a explosé !

Des cendres incandescentes et des boules de lave en fusion commencent à tomber sur la ville. -Vite! A l'abri!

Sans vous faire prier, vous vous précipitez sous une entrée de porte pour vous protéger de ce déluge ardent.

Quelques secondes plus tard, une demi-douzaine d'autres personnes se serrent autour de vous pour partager votre refuge.

On devrait être tranquilles, ici, dites-vous dans l'espoir de vous rassurer.

Oh oui, c'est du solide, répond un homme tan-dis qu'une maison proche prend feu et s'effondre. Celle-ci, ce sont des Grecs qui l'ont construite, ajoute-t-il avec un haussement d'épaules.

Alors que vous regardez le feu s'abattre dans un rugissement infernal, un nuage de soufre s'avance vers vous. Vous vous mettez à tousser en essayant vainement de vider vos poumons de l'atroce fumée.

Un instant plus tard, cependant, vos jambes se dérobent et vous tombez à genoux.

Voilà ce qui s'est passé, à Pompéi. Bien avant que la lave n'engloutisse la ville, les fumées toxiques

*du Vésuve provoquèrent une asphyxie générale dont vous êtes devenu l'une des victimes. Rendez-vous au **13**.*

- Tu as gagné ! s'exclame avec ravissement l'homme aux cheveux roux. Viens, je t'emmène au palais avant d'être tenté de faire d'autres paris. Vous le suivez hors du gigantesque hippodrome dont il vous fait sortir par une porte située à l'arrière. Vous vous apercevez alors que le palais se trouve juste derrière le cirque Maximus, de l'autre côté de la via Appia.

Des gardes s'avancent vers vous en vous voyant approcher mais ils reconnaissent aussitôt l'homme aux cheveux roux, ce qui vous surprend quelque peu.

- Tu as encore perdu un pari, Janus ? lance l'un des soldats en souriant. Entre donc, mais fais attention, la Petite Chaussure est là.

En vous demandant si tout cela est bien réel, vous franchissez l'immense portail qui ouvre sur un vaste hall d'entrée, orné de colonnes et de statues représentant un jeune homme mince dans toutes sortes de poses héroïques.

- Par là, dit Janus, qui vous entraîne dans un couloir.

Vous le suivez et vous voyez une nouvelle rangée de statues figurant le même jeune homme. ; Janus ouvre alors une porte.

- Voici le temple privé de l'empereur, dit-il. Vous entrez. Le temple est immense, plus grand encore que certains monuments publics de la ville.

Une forte odeur d'encens flotte dans l'atmosphère, et derrière l'autel, à la place où devrait se trouver la statue du dieu, se dresse de toute sa hauteur une autre statue du même jeune homme dont l'image semble orner chaque mètre carré de ce palais.

- Qui est ce clown ? demandez-vous.

- C'est moi, dit une voix à votre oreille. J'ai fait ériger cette statue lorsque j'ai pris conscience que j'étais véritablement un dieu. Jupiter, pour être exact.

Vous faites volte-face et vous vous retrouvez face au jeune homme mince dont la statue domine l'autel. Il est vêtu d'une toge blanche immaculée à bords pourpres et porte une couronne de laurier crânement posée sur la tête. Le bras de Janus se tend aussitôt. -*Ave, César*\ s'exclame-t-il. Du coin des lèvres, il vous chuchote :

- Incline-toi, fais quelque chose ! C'est l'empereur Caligula !

Vous *incliner*? Et puis quoi *encore*? Vous avez trois possibilités.

Vous pouvez prendre le risque d'assassiner Caligula en vous rendant au [108](#). Vous pouvez essayer de fuir le monstre en prenant vos jambes à votre cou au [126](#). Vous pouvez aussi *prendre le temps* de voir ce qui va se passer en vous rendant au [154](#).

## 95

Vous arrivez devant une étrange maison. Tout d'abord, les volets en sont hermétiquement clos.

Ensuite, il y a un garde en faction devant la porte.

- *Go away* ! vous crie-t-il lorsque vous approchez.

- Je ne comprends pas cette langue, murmure le Mercurophone à votre oreille. Il doit venir de Bretagne.

Mais vous n'avez pas besoin de traducteur pour comprendre que l'homme vous ordonne de filer d'ici.

Allez-vous obéir? Telle est la question. Rien ne vous empêche de *goer away* en retournant au [150](#) pour choisir sur votre plan une nouvelle destination. Si, en revanche, vous avez envie d'entrer malgré tout dans cette maison, vous pouvez essayer de le faire en vous rendant au [123](#). Mais ne venez pas vous

plaindre s'il vous faut livrer un combat pour parvenir à vos fins. Vous aurez été prévenu!

## 96

Lancez deux dés.

Si vous faites un 2, vous récupérez autant de POINTS *DE VIE* que le chiffre obtenu en lançant un dé.

Si vous faites un 3, vous récupérez autant de POINTS *DE VIE* que le chiffre obtenu en lançant deux dés.

Si vous faites un 4, vous obtenez un arc dont la flèche ne manque jamais son but et qui tuera instantanément tout adversaire dès que vous déciderez d'en faire usage. Lancez un dé pour savoir de combien de flèches vous disposez. Si vous faites un 5, Jupiter vous transportera instantanément à n'importe quel numéro choisi sur le plan qui se trouve au 150.

Si vous faites un 6, vous obtenez une magnifique armure de bronze taillée sur mesure qui vous permet de diminuer de 3 joints les effets de chaque coup reçu. Signalons également qu'elle resplendit *au* soleil avec un tel éclat qu'on aura rarement vu aventurier plus élégant que vous. Si vous faites un 7, vous obtenez une boîte de Premiers Secours qui ramène le total de vos POINTS *DE VIE* à son niveau de *départ* chaque fois que vous en ferez usage. Lancez un dé pour savoir combien de fois vous aurez le droit de vous en servir.

Si vous faites un 2>, vous obtenez 5 POINTS SPÉCIAUX de Vie que vous pouvez ajouter dès maintenant à votre total.

Si vous faites un 9, Jupiter vous transporte instantanément du numéro que vous venez de quitter au numéro précédent d'où vous pourrez repartir en faisant un choix différent. Si vous faites un 10, Jupiter vous transporte instantanément au **13**, ce qui vous montre que la vie d'Initié n'est pas un chemin parsemé de roses. Si vous faites un 11, une livre d'or, vingt sesterces d'argent et douze deniers de cuivre vous tombent *du* ciel.

Si vous faites un 12, votre total actuel de POINTS DE VIE sera multiplié par deux au cours des trois prochains numéros ou vous vous rendrez, même si ce total atteint déjà son maximum de *départ* ou en *approche*.

Lorsque vous arriverez au quatrième *numéro*, vous *retrouverez* le total dont vous disposiez auparavant. Retournez à présent au numéro que vous venez de quitter et poursuivez votre aventure.

## 97

- Faux ! s'exclame Caligula, ravi. Je plaisantais, ajoute-t-il avec un sourire cruel. La prochaine question sera difficile, car il n'y a pas beaucoup de gens qui connaissent la réponse : Quelle est la date à laquelle la sibylle a prédit que le Vésuve entrerait en éruption et détruirait Pompéi et Herculaneum ? Est-ce que ce sera en janvier 79, en janvier 78 ou en août 79 ?

Délicat! Si vous pensez que la bonne date est janvier 79, rendez-vous au [66](#). Si vous pensez que c'est janvier 72, rendez-vous au [49](#). Si vous pensez que c'est août 79, rendez-vous au [29](#).

## 98

S'il doit y avoir un mariage, c'est certainement ici qu'il aura lieu. La pièce dans laquelle vous venez de pénétrer est certainement la plus vaste de toute la villa. C'est une salle immense décorée de fresques magnifiques - et plutôt osées - représentant des nymphes et des satyres qui batifolent sur toute la surface des murs. On y voit aussi des vignes chargées de belles grappes aux raisins épanouis, symboles de fertilité et d'abondance - le cadre idéal pour un mariage. Sauf que rien ne semble avoir été fait pour préparer la cérémonie. Cette grande salle est sans nul doute destinée à recevoir des invités, mais pour le mariage de personnages aussi importants que Germanicus et Agrippine, il devrait y avoir des dizaines, et même des centaines de participants.

Or, vous constatez qu'aucune disposition n'a été prise pour les accueillir. Il y a quelque chose qui cloche.

A moins que la sibylle se soit arrangée pour vous faire arriver quelques jours avant le mariage, afin de vous donner le temps de vous organiser, ce qui serait une preuve de bon sens. Mais le bon sens ne semble pas être la qualité dominante chez la sibylle, ni chez Jupiter d'ailleurs !

Il y a bel et bien quelque chose qui cloche. Si vous poursuivez votre chemin, peut-être trouverez-vous une boule de cristal qui vous aidera à *découvrir* ce qui ne va pas. Deux portes permettent de sortir de la salle. Sur l'une d'elles, située à l'ouest, on peut lire le chiffre [CVII](#). L'autre, située à l'est, porte le chiffre [LXXXIX](#).

## 99

L'inscription qui figure au-dessus de la porte de ce vaste bâtiment se brouille soudain et le Mercurophone fait apparaître sa traduction :

**THÉÂTRE DE POMPÉE** Vous restez un moment perplexe en vous demandant s'il s'agit d'un théâtre semblable à ceux de votre époque - un endroit pour jouer des pièces - ou d'un de ces lieux terrifiants où l'on pratique les jeux du cirque.

Le seul moyen de le savoir, c'est d'y entrer, mais un homme à la forte carrure vous barre aussitôt le passage.

Il tient un cure-dents dans une main et une redoutable massue dans l'autre.

Billet, s'il vous plaît, exige-t-il.

Si vous *possédez* un billet qui *donne accès* au théâtre de Pompée, vous pouvez le montrer en vous *rendant au* [142](#). Dans le cas *contraire*, il ne vous reste plus qu'à retourner au [25](#) pour choisir sur votre plan une nouvelle destination.

## 100

Vous vous tenez debout près du corps de la femme aux yeux fous lorsqu'une voiture de la police italienne surgit dans un hurlement de sirène pour vous emmener dans une prison où,

après un rapide procès pour meurtre, vous demeurerez jusqu'à la fin de vos jours.

Ce qui *montre* que l'usage de la violence présente des inconvénients, même dans un livre-jeu. Si vous souhaitez vivre une aventure qui dure un peu plus longtemps, revenez au début et faites un autre choix.



## 101

- Le voici, dites-vous en lui tendant le poignard. Faites-en bon usage et votre nom restera dans l'histoire.

- J'en doute, répond Cassius avec un haussement d'épaules. L'histoire se souvient des monstres, pas de ceux qui en ont débarrassé le monde. Je suis prêt à parier qu'en l'an 2000, on aura du mal à trouver un écolier qui connaisse les noms de Cassius Chaerea ou de Cornélius Sabinus.

- Vous avez peut-être raison, dites-vous, mais faites-en quand même bon usage.

- Tu peux compter sur moi, promet Cassius. Pourvu que tu parviennes à amener Caligula ici. Vous avez soudain l'impression que vos jambes se sont transformées en guimauve.



- Moi ? Amener Caligula ici ? Mais il va me tuer dès l'instant où il me verra. Je lui ai lancé un trident!

- Il aura oublié à l'heure qu'il est, assure Cassius. Il a le cerveau en miettes.

- Et s'il s'en souvient ?

- C'est un risque à courir, répond gravement Cassius.

Une clameur assourdissante s'élève lorsque, le cœur battant à tout rompre, vous poussez la porte de la loge royale.

La foule se réjouit d'avoir vu de nouveaux gladiateurs mourir sous ses yeux. Caligula est confortablement installé sur son siège qui domine l'arène. En entendant la porte s'ouvrir, il se tourne vers vous.

*C'est maintenant que vous allez savoir si sa mémoire est vraiment aussi mauvaise que l'a affirmé Cassius.*

Lancez *deux dés*. Si vous obtenez 2, 3 ou 4, rendez-vous au [116](#). Si vous obtenez tout autre chiffre, *rendez-vous* au [152](#).

## 102

Vous détalez comme un lapin et les soldats se lancent immédiatement à votre poursuite.

Tentez le Tout pour le Tout pour savoir si vous allez réussir à échapper à vos poursuivants. Si la tentative vous tue, rendez-vous au [13](#). Si vous ratez votre coup sans en mourir, rendez-vous au [36](#). Enfin, si votre tentative réussit, vous pourrez j retourner au [25](#) pour choisir sur votre plan une nouvelle destination.

- Tu as des armes ? demande Marcus. Vous faites un signe de tête affirmatif.

- Bon, donne-les-moi. Ta cuirasse aussi.

Les gladiateurs qui se battaient à votre arrivée forment à présent un cercle autour de vous, ce ! qui vous oblige à obéir. En quelques instants, vous vous retrouvez exposé et sans défense devant ces brutes. Marcus vous tend alors une épée en bois.

- Tu te serviras de ça, dit-il.

- Merci bien... répondez-vous en regardant l'arme avec horreur.

- Ton adversaire sera Cassius Brutus Trajan, ajoute Marcus.

Le personnage aux cheveux courts et au fort strabisme sourit en approuvant d'un signe de tête.

- Tout ce que tu devras faire, c'est survivre à six assauts contre lui. On a le droit de donner des coups de pied, de griffer, d'arracher les yeux, le nez, les oreilles et de frapper dans le dos. Vas-y, montre-nous un peu ce que tu as dans le ventre.

Ce que vous avez dans le ventre, c'est une crispation douloureuse due à la peur des blessures que vous pourriez bien recevoir dans les minutes qui viennent.

Cassius Brutus Trajan est équipé d'une épée en acier véritable (+5), alors que votre petite épée de bois à la Mickey Mouse inflige tout juste 1/2 point de blessure supplémentaire. Lancez six assauts. Si votre adversaire aux yeux qui louchent vous tue, rendez-vous au [13](#). Si vous survivez à ces six assauts, ou si, par miracle, vous arrivez à le tuer avant, vous vous rendrez au [128](#) pour savoir ce que le sort vous réserve.

## 104

- Faux ! s'exclame Caligula, ravi.

Il réfléchit un instant, le regard lointain.

- Alors, d'abord, dit-il, je crois que je vais te faire écorcher vif, ensuite tu seras étranglé, pendu, décapité, rôti, haché menu, puis répandu en petits morceaux sur la flamme sacrée du temple de Jupiter.

Ce traitement de faveur vous mène tout droit au [13](#).

## 105

Vous vous approchez d'un bâtiment d'où s'échappent des rires joyeux. Ce sont des enfants qui jouent dans une cour comme pourraient le faire les élèves d'une école à votre propre époque. Un homme à la barbe grise, une cloche à la main, se tient un peu à l'écart. Il jette un coup d'œil au cadran solaire qui se trouve près de lui et fait sonner sa cloche. Aussitôt, les enfants s'arrêtent de jouer et se mettent docilement en rang pour rentrer à l'intérieur du bâtiment.

L'homme à la barbe grise tourne les yeux vers vous.

- Souhaites-tu te joindre à nous ? demande-t-il avec un fort accent grec. Apparemment, un peu d'éducation ne te ferait pas de mal.

Peut-être, après tout. La différence avec votre époque, c'est que cette aventure ne vous oblige nullement à aller à l'école.

Si vous souhaitez écouter les leçons de ce pédagogue grec, vous pouvez le faire en toute liberté en vous rendant au [88](#). Dans le cas contraire, retournez au [150](#) pour choisir sur votre plan une nouvelle destination.

## 106

- Faux ! s'exclame Caligula, ravi. Je plaisantais, ajoute-t-il avec un sourire cruel. La question suivante du Jeu de la Mort sera celle-ci : Quel est l'empereur qui a succédé à Octavien ? Était-ce Auguste ? Était-ce Tibère ? Ou - attention, il y a peut-être un piège - était-ce moi ?

Voilà qui devient plus difficile. Si vous pensez que c'était Auguste, rendez-vous au [92](#). Si vous pensez que c'était Tibère, rendez-vous au [64](#). Si vous pensez que c'était Caligula, rendez-vous au [68](#).

## 107

Vous entrez dans ce qui semble être un grand vestiaire.

Pour faire chic, on pourrait appeler cela un vestibule, le genre d'endroit où des esclaves vous débarrasseraient de votre manteau en hiver ou vous laveraient les pieds après un long voyage en vous donnant même un gobelet de vin rouge pour vous réconforter.

Mais, pour l'instant, il n'y a pas le moindre esclave en vue. Ni personne d'autre. La pièce est totalement déserte.

On ne peut en sortir que par une seule porte, celle qui se trouve dans le mur est, et sur laquelle on peut lire le chiffre [XCVIII](#).

## 108

- Ton heure est venue, monstre ! vous écriez-vous en vous jetant sur lui. Le destin m'a choisi pour débarrasser le monde de ton infâme présence, comme la sibylle m'en a donné mission, avec l'appui de Jupiter !

A l'assassin ! hurle Caligula. Soldats ! Protégez votre empereur !



A cet instant, les soldats d'élite de la garde prétorienne (chacun d'eux est un Hun) se précipitent dans le temple et vous ensevelissent comme une avalanche.

Avant de sombrer dans le noir, vous vous demandez comment vous avez pu oublier que l'empereur est gardé en permanence.

Vous feriez bien de profiter de votre séjour au [13](#) pour faire quelques exercices de mémoire.

## 109

- Faux ! s'exclame Caligula, ravi.

Il réfléchit un instant, le regard lointain.

- Je crois que je vais t'obliger à te manger toi-même vivant des pieds à la tête.

Un exercice si pénible qu'il vous mène tout droit au [13](#).

## 110

L'homme aux cheveux gris baisse les yeux vers vous et vous adresse un petit sourire.

- Il va falloir que tu combattes à nouveau, dit-il. Il glisse une main dans un pli de sa toge et en retire une petite bourse de cuir qu'il lance à vos pieds.

- Ceci t'aidera peut-être, ajoute-t-il.

Alors que vous vous baissez pour ramasser la bourse, un autre gladiateur s'avance pesamment vers vous.

- C'est avec moi que tu vas t'expliquer, mon mignon, grogne-t-il.

Et il se rue sur vous dans un furieux assaut.

Il y a une bonne et une mauvaise nouvelle. Commençons par la bonne, vous en avez bien besoin! La bourse de cuir est remplie d'herbes médicinales en provenance de *Grèce* (la

plupart du temps, les Romains préfèrent confier aux Grecs l'art de la médecine). Lancez un dé pour savoir combien de doses contient la bourse. Chaque dose absorbée vous *rendra* autant de POINTS DE VIE que le chiffre obtenu en jetant deux dés, sans que vous puissiez toutefois *dépasser* votre total de *départ*.

La mauvaise nouvelle, c'est que votre adversaire dispose de 50 POINTS DE VIE, d'une épée (+5) et d'une cuirasse qui lui permet de diminuer de 5 points chaque coup que vous lui infligerez. S'il vous tue, rendez-vous au [13](#). Si vous survivez, dépouillez son *cadavre* de la précieuse cuirasse et rendez-vous d'un pas incertain au [70](#).

## 111

- *Per discursum non tempus habeo !* s'exclame : par votre bouche le Mercurophone, faisant ainsi comprendre à ces rustres que vous n'avez pas le temps de discuter.

- Et je vous conseille de dégager mon chemin, ajoutez-vous d'un ton sans réplique.

Afin que l'homme aux cheveux courts comprenne bien vos intentions, vous vous jetez sur lui.

La surprise de votre attaque vous permet de porter le premier coup. C'est un avantage qui ne sera pas superflu, car l'homme dispose de 50 Points de Vie et d'une épée (+7). Si vous remportez le combat, rendez-vous au [155](#). Dans le cas contraire, allez directement au [13](#).

## 112

Il y a quelque chose de bizarre, ici. D'après votre *Brève histoire de la Rome antique*, vous devriez vous trouver au Panthéon, mais le monument que vous avez devant les yeux ne correspond pas du tout à la photo du guide. Celle-ci montre un bâtiment circulaire avec un dôme censé être le plus grand de l'architecture

antique. Or, vous êtes devant un temple rectangulaire avec un toit à pignons soutenu par des colonnes.

- Excusez-moi, demandez-vous à un passant, ce n'est pas le Panthéon ?

- Oh mais si, répond-il. Construit par Marcus Vipsanius Agrippa, si je me souviens bien. Un des plus beaux temples qu'on puisse voir à Rome.

Vous consultez à nouveau votre guide et vous découvrez la clé du mystère dans une note en bas de page. Le Panthéon qui figure sur la photo est celui qui a été reconstruit par l'empereur Hadrien ! Et celui que vous contemplez en ce moment est le monument original - d'une architecture toute différente ! Très content de vous, vous vous approchez de l'imposant portail de bronze pour vous apercevoir qu'il est fermé à clé.

C'est agaçant, mais que pouvez-vous faire? Rien d'autre que de retourner au [25](#) pour choisir sur votre plan une nouvelle destination.

### 113

Oups ! Vous venez de tomber sur un groupe de soldats qui jouent aux dés. A votre entrée, ils lèvent les yeux vers vous.

- Qui es-tu ? demande l'un d'eux.

Qu'est-ce que tu fabriques ici? interroge un autre.

Quelqu'un t'a donné l'autorisation de te promener dans la maison du patron ? s'enquiert un troisième.

- Qu'est-ce que c'est que ces vêtements? s'étonne le quatrième.

- Personne, rien, non et ce sont les seuls vêtements que j'aie, répondez-vous précipitamment. Et maintenant, je m'en vais.

- Certainement pas, dit le plus grand des soldats en se levant. Tu tombes bien, je commençais à m'ennuyer. Je vais te transformer en chair à saucisse, ça me distraira.



Vous voilà *confronté* à l'état d'esprit qui a fondé l'empire romain. Mais trêve de philosophie, ce *grand clown* dispose de 60 Points de Vie et il a de tels muscles que, même en se battant à mains nues, il inflige des blessures supplémentaires de +1. Si vous avez une arme, il sortira alors un poignard qui inflige des blessures supplémentaires de +3.

La seule bonne nouvelle, c'est que ses trois amis ne viendront pas à son secours et ne chercheront pas à le venger si vous le tuez, puisqu'il s'agit d'un combat à titre sportif.

Si votre adversaire vous tue, rendez-vous sans tarder au [XIII](#).

Si vous l'emportez, l'un des autres soldats vous *donnera un* baume de l'armée qui permet de récupérer six fois de suite autant de Points de Vie que le chiffre obtenu en lançant deux dés. Après avoir pris ce petit cadeau, vous vous hâtez de quitter les lieux soit par la porte située au *nord* et sur laquelle est inscrit le chiffre [XLVIII](#) soit par celle qui se trouve à l'ouest et sur laquelle est grave le chiffre [LXXIX](#).

## 114

- Faux ! s'exclame Caligula, ravi.

Il réfléchit un instant, le regard lointain.

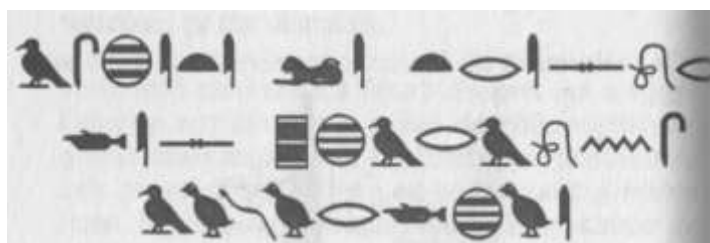
- Alors, d'abord, dit-il, je crois que je vais te faire écorcher vif, ensuite tu seras étranglé, pendu, décapité, rôti, haché menu, puis répandu en petits morceaux sur la flamme sacrée du temple de Jupiter.

Ce traitement de faveur vous mène tout droit au [13](#).



Vous arrivez devant un temple qui ne ressemble à aucun des autres temples romains que vous avez pu voir jusqu'à présent. Au-dessus de la porte est gravé le mot : **ISEVM**. - Le temple d'Isis, vous chuchote le Mercurophone d'un ton respectueux. A l'intérieur flotte une étrange odeur d'encens. La décoration est de style égyptien. Derrière l'autel se dresse la statue géante d'une très belle femme qui porte une coiffe ouvragée, ornée de deux cornes. Apparemment, les Romains se sont approprié cette déesse comme ils l'ont fait des dieux grecs.

- Que signifie cette inscription ? demandez-vous à voix basse en voyant des hiéroglyphes peints sur un mur.



- Pour qui tu me prends ? Un guide touristique ? réplique le Mercurophone. Si tu veux déchiffrer des hiéroglyphes, achète-toi *Le Trésor des Pharaons, Défis de l'Histoire*, qui se passe en Égypte et lance-toi dans l'aventure !

Excellent conseil, si vous ne connaissez pas *encore ce* livre. Mais, pour le moment, vous feriez mieux *de* retourner le plus vite possible au [150](#) pour choisir sur votre plan une nouvelle destination.

Pendant un instant, il semble que le temps s'arrête. La foule se fige. Vous n'entendez plus aucun son. Les yeux de Caligula s'écarquillent. Puis, soudain, vous entendez l'empereur hurler :

- Voilà la créature qui a essayé de m'assassiner ! Attrapez-le ! Attrapez-le immédiatement !

Des mains puissantes vous saisissent et vous jettent au bas de la loge royale, en plein dans l'arène où un lion s'empresse de vous dévorer.

Ce qu'il laisse de vous se retrouve au [13](#).

## 117

- Bravo ! s'exclame le jeune homme lorsque vous émergez du labyrinthe.

Il n'est pas impossible que vous ayez quelque peu triché mais, rassurez-vous, il n'a rien vu !

- Vous pouvez garder l'améthyste, annonce-t-il, et puisque vous avez passé votre Épreuve avec succès, vous êtes désormais un Initié. J'ai quelques cadeaux à vous faire, à présent.

Il vous offre alors une boîte qui contient un tablier en peau de mouton, une ceinture brodée et un flacon rempli d'une potion pestilentielle.

- N'en parlez à personne, dit-il en regardant autour de lui, mais maintenant que vous êtes un Initié, vous aurez le droit de vous rendre trois fois au [96](#) où vous pourrez trouver de l'aide en cas d'urgence.

Voilà une très bonne nouvelle. Chaque fois que vous *déciderez de vous rendre* au [96](#), n'oubliez pas *de* noter soigneusement le numéro d'où vous venez pour pouvoir y revenir ensuite. L'autre bonne nouvelle, c'est que la potion pestilentielle est excellente pour votre santé. En effet, chaque gorgée que vous avalerez vous permettra de récupérer autant de POINTS DE VIE que le chiffre obtenu en lançant deux dés, sans toutefois *dépasser* votre total de *départ*.

*Pour savoir* combien de gorgées contient le flacon, lancez un dé et ajoutez 4 au chiffre obtenu. A présent, mettez votre tablier et votre ceinture, puis retournez au [150](#) pour choisir sur votre plan une nouvelle destination.

Oups ! Vous venez de tomber sur un groupe de soldats qui jouent aux dés. A votre entrée, ils lèvent les yeux vers vous.

- Qui es-tu ? demande l'un d'eux.
- Qu'est-ce que tu fabriques ici? interroge un autre.
- Quelqu'un t'a donné l'autorisation de te promener dans la maison du patron ? s'enquiert un troisième.
- Qu'est-ce que c'est que ces vêtements? s'étonne le quatrième.
- Personne, rien, non et ce sont les seuls vêtements que j'aie, répondez-vous précipitamment. Et maintenant, je m'en vais.
- Certainement pas, dit le plus grand des soldats en se levant. Tu tombes bien, je commençais à m'ennuyer. Tu vas te joindre à nous, on joue au *Jactus*.
- Je ne connais pas ce jeu, répondez-vous aussitôt.

Il vous prend alors par le bras et vous serre si fort que vous devez faire un violent effort pour vous arracher à son étreinte.

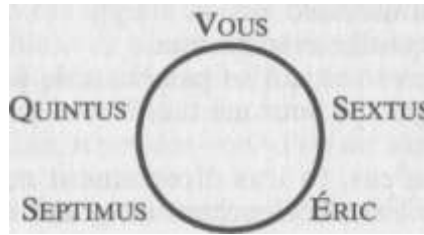
- C'est très facile, dit-il avec un sourire en vous soufflant une bouffée d'ail à la figure.

- Je n'en doute pas, mais il n'en reste pas moins que je n'ai jamais joué à ce jeu, ce ne sera donc pas drôle pour vous, pas drôle du tout, et c'est pourquoi il vaudrait mieux me laisser...

- Assieds-toi, grogne le soldat. Vous vous asseyez.

- Comme je te l'ai dit, reprend-il, les règles du *Jactus* sont très simples. Nous sommes cinq joueurs, toi y compris. Je m'appelle Quintus, lui c'est Sextus, l'autre c'est Septimus, et le chauve, là, s'appelle Éric. Inutile de nous dire ton nom, nous ne voulons pas le savoir. Alors, maintenant, on va s'asseoir en cercle, comme ça.,.

Il fait un signe et chacun prend sa place.



- Chacun lance un dé pour savoir qui jouera le premier, poursuit Quintus. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé l'emporte et s'il y a des ex-aequo, ils relancent le dé pour se départager. Allons-y...

Jetez un dé pour *vous*, puis pour Quintus, Sextus, Septimus et Eric.

Celui qui obtient le chiffre le plus élevé sera le premier à jouer.

Les autres joueront chacun à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Une fois qu'on sait qui commence, on peut enfin s'amuser, reprend Quintus avec un sourire sardonique. Chaque joueur met une pièce d'or au milieu.

- Je n'ai pas de pièces d'or, répondez-vous, il vaut donc mieux que je vous laisse jouer et...

- On accepte les **POINTS DE VIE**, à la place, intervient Sextus.

-Quoi?

- Ça veut dire que tu peux miser **1 POINT DE VIE** au lieu d'une pièce d'or. Pour chaque partie, chacun de nous misera une pièce d'or et toi un **POINT DE VIE** que tu prendras sur ta jambe, ton bras, où tu voudras.

Vous le regardez avec horreur.

- Mais qu'est-ce qui se passera si le jeu dure assez longtemps pour me tuer ? vous inquiétez-vous.

- Dans ce cas, tu iras directement au **XIII** ! s'exclame Éric, déclenchant un grand éclat de rire chez ses camarades.

- Mais on n'en arrivera probablement pas là, vous rassure Septimus d'un ton aimable. Parce que tu vas sûrement gagner un peu d'or au cours du jeu.

- A moins que tu ne sois *très* malchanceux, lance Éric avec un sourire.

- Chacun jette les dés à son tour, reprend Quintus. On lance deux dés deux fois de suite, puis un dé une seule fois. Le but du jeu est d'obtenir un *Jactus Venerius*, c'est-à-dire cinq fois 5. Le premier joueur qui y parvient ramasse tout l'argent qui se trouve dans le pot et gagne également cette statuette de Vénus.

Il vous montre une jolie petite sculpture en céramique.

- La partie est alors terminée et tout le monde peut rentrer chez soi.

- C'est tout ? demandez-vous.

Vous constatez avec soulagement que le *Jactus* est un jeu vraiment simple.

- Presque, répond Quintus. Tu dois également savoir que si un joueur obtient cinq fois 1, il peut prendre une pièce d'or dans le pot. Et s'il obtient cinq fois tout autre chiffre - cinq 2, cinq 3, cinq 4 ou cinq 6 -, il peut prendre deux pièces d'or à condition qu'il aboie comme un chien, car ce coup est appelé *Jactus Canicula*, le Jet du Petit Chien. A chaque partie, chacun de nous mise une pièce d'or et toi **1 POINT DE VIE**. C'est clair?

- Très clair, répondez-vous d'un air sombre.

Voilà qui pourrait bien tourner au désastre. D'un autre côté, c'est peut-être l'occasion pour vous de gagner un peu d'or. Commencez à jouer, soit avec des amis qui, incarneront Quintus, Sextus, Septimus et Eric, soit en jetant vous-même les dés à leur place. Si vous perdez tous vos **POINTS DE VIE**, rendez-vous au [XIII](#). Si vous survivez, dépêchez-vous de *prendre ce que vous avez gagné* et filez vers la porte située à l'est et sur laquelle est inscrit le chiffre [LXXIX](#) ou vers la porte

qui se trouve au nord et sur laquelle est gravé le chiffre CXXXI.

## 119

- Faux ! s'exclame Caligula, ravi.

Il réfléchit un instant, le regard lointain.

- Je crois que je vais t'obliger à te manger toi-même vivant des pieds à la tête.

Un exercice si pénible qu'il vous mène tout droit au 13.

## 120

Ça y est ! Vous l'avez retrouvé, le nom que vous cherchiez !  
*Caligula !*

- Caligula ! Vous voulez que je fasse quelque chose contre Caligula? vous écriez-vous d'un air stupéfait.

Les empereurs romains représentaient une assez jolie brochette de détraqués, mais Caligula était sans nul doute le plus dément de tous. Il tuait les gens aussi facilement que d'autres se curent les dents. Personne n'était en sécurité sous son règne. Il suffisait de croiser son regard pour qu'il ait envie de vous donner en pâture aux lions sans la moindre raison.

- C'est un homme très malfaisant, dit la femme. Il faut absolument agir.

- *C'était* un homme malfaisant, rectifiez-vous. Il y a presque deux mille ans qu'il est mort. Il ne peut plus faire de mal à personne.

- Grave erreur, proteste la femme au regard fou. Caligula a établi un système de gouvernement qui a inspiré de nombreux politiciens par la suite. A votre avis, comment se fait-il que le monde soit plongé dans un tel désastre ?

- Je n'avais pas remarqué, répondez-vous.

- Vous pouvez me croire, reprend-elle. Votre monde, tout comme le mien, serait beaucoup plus agréable à vivre si vous vous occupiez de Caligula.

- Et qu'est-ce que vous voulez que je fasse ? demandez-vous. Que je le tue ?

La sibylle a un petit rire.

- Grands dieux, non ! Cela vous rabaîsserait à son niveau. Je veux que vous remontiez les siècles jusqu'au temps où il n'était pas encore né et que vous empêchiez ses parents de se rencontrer. Si vous intervenez au bon moment, vous pourrez éviter que son père et sa mère fassent connaissance, et ainsi, sa naissance n'aura jamais lieu. C'est aussi simple que ça.

Ses yeux perçants vous regardent fixement.

- Mais trêve de bavardages, il est temps de passer à l'action. Acceptez-vous de le faire ?

Voici *venue* votre dernière chance de décliner (poliment) sa proposition en vous rendant au [30](#). Mais si vous préférez vraiment vous lancer dans cette aventure, vous pouvez courir le risque en vous *rendant* au [20](#).





## 121

- Faux ! s'exclame Caligula, ravi.

Il réfléchit un instant, le regard lointain.

- Je crois que je vais te faire hacher menu et te donner à manger aux lions, annonce-t-il.

Cette douloureuse expérience vous amène tout droit au [13](#).

## 122

Pourquoi cet endroit est-il indiqué sur votre plan ? Mystère !

Ces bâtiments abritent les réserves de blé de la ville et sont étroitement gardés vingt-quatre heures sur vingt-quatre.

Il vous serait impossible d'y pénétrer, même si vous en aviez envie. Et d'ailleurs, pourquoi auriez-vous envie de contempler des monceaux de blé?

En ronchonnant un peu, vous retournez au [25](#) pour choisir sur votre plan une nouvelle destination.

## 123

- Écoutez, dites-vous au garde, je veux simplement jeter un coup d'œil à l'intérieur de cette maison pour voir si la sibylle ne s'y cache pas.

- *By Jove* ! s'écrie l'homme en se ruant sur vous. Jove répète le Mercurophone d'un air choqué. Ce Breton a l'audace de s'approprier le nom de Jupiter dans sa langue barbare ? Quelle arrogance ! Si nous n'y prenons garde, ces gens-là finiront par envahir le monde entier !

Mais vous n'avez pas le temps de dissenter sur le destin de la future Angleterre. Il vous sera impossible de porter le premier coup, votre adversaire ayant l'avantage de la surprise, et le combat qui vous attend ne sera pas de tout repos. Ce garde dispose en effet de 60 POINTS DE VIE. Son épée inflige des blessures supplémentaires de +5 et sa cuirasse lui permet de

diminuer de 5 points l'effet de chaque coup que vous lui porterez. Si les dés lui donnent un 7 au cours du combat, il invoquera le nom de Cupoftix, un héros de son pays, ce qui doublera le total des points que vous perdrez en *recevant ce coup*. Si l'affrontement vous est fatal, rendez-vous au 13. Si vous survivez, vous serez libre d'entrer dans la maison en vous *rendant* au [62](#).

## 124

C'est comme la scène cruciale d'un film. Le temps ralentit. Le trident fend les airs avec grâce. Lentement, l'expression du visage dément de Caligula passe de la joie à l'horreur. Le trident s'approche de plus en plus de sa poitrine. Ses trois pointes assassines étincellent sous les rayons du soleil. Un silence stupéfait tombe sur l'amphithéâtre. Vous avez l'impression de voir un par un des gros plans de visages saisis d'horreur.

Le temps reprend alors sa course et le trident atteint la loge royale. Caligula hurle en se tenant la poitrine.

Mais l'arme a manqué son but.

Vous restez bouche bée, sans en croire vos yeux.

- Traître ! s'écrie Caligula. Assassin ! Gardes !

Faites votre devoir !

Mais, alors que des hommes en armes envahissent l'arène, vous vous trouvez soudain entouré d'une foule de gladiateurs, amateurs et professionnels mélangés.

- Baisse la tête, murmure l'un d'eux. Nous n'aimons pas beaucoup l'empereur. Avec un peu de chance, nous parviendrons à te sortir de là !

Il s'ensuit un moment de grande confusion : on crie, on se bouscule, des épées s'entrechoquent, mais vous finissez par vous retrouver dans une petite pièce sombre au dallage de

pierre, située sous l'auditorium. Deux gladiateurs vous ont accompagné.

- Les autres vont occuper la garde prétorienne pendant un bon moment, vous dit l'un d'eux d'une voix calme. Ta seule chance, c'est de monter dans l'auditorium et de te mêler aux spectateurs. Ils sont si nombreux aujourd'hui qu'on ne te retrouvera jamais dans une telle multitude. Quand tu seras arrivé là, on aura un petit travail à te confier.

- On voudrait bien que tu trouves Cassius Chaerea, murmure l'autre gladiateur. Dès que tu le verras, donne-lui ça.

Il vous confie un poignard à l'aspect redoutable en prenant soin de vous tendre le manche d'abord.

- Fais attention, reprend-il. La lame est empoisonnée. La moindre éraflure et c'est la mort.

- Comment vais-je le reconnaître ? demandez-vous précipitamment.

- Impossible de te tromper, répond le gladiateur. C'est le tribun de la garde rapprochée de Caligula !

un homme qu'il vaudrait mieux éviter, à première vue, mais vous vous ferez votre propre opinion à ce sujet le moment venu.

Pour l'instant, rendez-vous au [64](#) et, surtout, essayez de ne plus vous faire remarquer.

## 125

L'endroit est impressionnant. Quatre colonnes corinthiennes se dressent à l'entrée de ce temple dont vous gravissez les marches. Vous voyez danser devant vos yeux une inscription latine que le Mercurophone ne tarde pas à vous traduire :



**TEMPLE DE LA DÉESE FORTUNA AUGUSTA CONSTRUIT EN 3  
AVANT J.-C.**

**PAR LE MAGISTRAT MARCUS TULLIUS DONT LE CORPS REPOSE  
DEVANT**

**LA PORTE DE STABIES. EN TÉMOIGNAGE DE GRATITUDE DES  
CITOYENS DE LA VILLE.**

**AVERTISSEMENT :**

**INTERDICTION FORMELLE D'ENTRER SANS LAISSEZ-PASSER  
DE LA SIBYLLE.**

Si vous *possédez* un tel laissez-passer, *vous pouvez pénétrer dans* le temple en *vous rendant* au [72](#). Dans le cas contraire, vous feriez mieux de retourner au [150](#) pour choisir sur votre plan une nouvelle destination. Vous pouvez également ne tenir aucun compte de l'avertissement et vous rendre dans ce cas au [31](#).

## 126

- Enchanté d'avoir fait votre connaissance, lancez-vous par-dessus votre épaule en vous ruant hors du temple à la vitesse d'un guépard fuyant un feu de savane.

Mais parviendrez-vous à vous *échapper* du palais impérial? Tentez le Tout pour le Tout. Si votre tentative vous tue, rendez-vous au [13](#). Si elle réussit, vous *pourrez* retourner au [25](#) pour choisir sur votre plan une nouvelle destination. Si elle rate sans vous tuer, deux soldats vous *rattrapent* en trente secondes et vous avez beau vous débattre *comme* un diable, ils vous traînent au [33](#) *pour* ne pas vous être incliné devant l'empereur.

## 127

- C'est encore vrai ! s'écrie Caligula. Voilà qui devient très ennuyeux. En plus, je commence à en avoir assez de trouver des questions stupides à te poser. On va en essayer une dernière ; si tu donnes la bonne réponse, je t'offrirai une petite récompense, et on s'arrêtera là. Voyons, quelle question pourrais-je te poser...

Il fait le tour de la pièce en exécutant un curieux pas de danse, semblable à une pirouette de ballerine.

- Quelle est la distance en stades romains qui sépare la Terre de Sirius? Non, c'est trop facile... Combien d'hommes trouvèrent la mort au cours des guerres puniques? Non, tout le monde sait ça. Quel était le deuxième plat préféré des Plébéiens au temps de la fondation de... Non, non, non !

Il s'immobilise soudain.

- Ça y est ! J'ai trouvé ! Comment appelait-on Jupiter quand il vivait en Grèce ? Ça, c'est vraiment difficile! Était-ce Ulysse? Héraclès? Périclès ? Aristote ? Zeus ?

Quel casse-tête!

Mais peut-être dit-il vrai lorsqu'il assure que ce sera la dernière question. Si vous pensez que la bonne réponse est Ulysse, rendez-vous au [114](#). Si vous pensez que c'est Héraclès, rendez-vous au [104](#). Si vous pensez que c'est Périclès, rendez-vous au [81](#). Si vous pensez que c'est Aristote, rendez-vous au [74](#). Si vous pensez que c'est Zeus, rendez-vous au [33](#).

## 128

- Bravo ! s'exclame Marcus. On dirait qu'on n'a pas grand-chose à t'apprendre, ici. Tu peux te considérer comme un gladiateur à part entière avec tous les avantages que cela comporte.

L'avantage le plus important, c'est que vous pouvez ajouter +1 à toute blessure que vous infligerez à l'aide d'une arme et + 4 à toute blessure que vous infligerez à mains nues, ce qui pourrait se révéler fort utile si vous veniez à perdre vos armes. A présent, retournez au [150](#) pour choisir sur votre plan une nouvelle destination.

## 129

Le monument, impressionnant mais pas écrasant, se caractérise par une architecture très simple. Près du tombeau, on voit la statue d'un homme d'âge mur, à la silhouette ronde et au visage bienveillant. En vous approchant, vous voyez une inscription :

### AVGVSTVS

Étrangement, ce simple mot apparaît plus émouvant qu'un long panégyrique. Vous vous asseyez quelques instants sur un banc de pierre proche et vous contemplez le tombeau en méditant sur les mystères de la vie et de la mort. Quelqu'un s'assied alors à côté de vous. Vous entendez le bruissement d'étoffe de sa toge.

- Je me demande parfois si tout cela valait bien la peine, soupire-t-il.

- Qu'est-ce qui valait bien la peine ? demandez-vous.

- Ma vie.

Vous tournez la tête et vous voyez un homme d'âge mûr, à la silhouette ronde et au visage bienveillant, qui vous paraît terriblement familier. Vous regardez à nouveau la statue, près du tombeau, puis l'homme assis à côté de vous. Vous sentez alors vos cheveux danser le rock and roll sur votre nuque. Vous jetez un nouveau coup d'oeil à la statue pour être vraiment sûr.

- Vous êtes... l'empereur Auguste ! balbutiez-vous.

- Oui, répond l'homme.

- Mais vous êtes mort !

- Je sais, dit-il, mais le Sénat par son vote a bêtement fait de moi un dieu. J'ai ainsi la faculté de revenir de temps en temps pour voir comment les choses se passent. Très déprimant.

- Vraiment ?

Vous vous demandez si vous n'êtes pas en train de rêver. L'homme paraît bien réel, pourtant, il n'a pas du tout l'air d'un fantôme.

- Je n'aurais jamais dû établir la monarchie, soupire Auguste. Au fond de mon cœur, j'ai toujours été un républicain. L'ennui c'est qu'après avoir remporté toutes ces victoires, le Sénat a insisté pour me donner un pouvoir plus grand.

- Il semble que vous en ayez fait usage avec sagesse, lui dites-vous, en vous souvenant de ce que vous avez lu à son sujet dans la *Brève histoire*. On vous appelle le Père de la Patrie.

- C'est gentil à vous de dire cela, répond-il avec un faible sourire. Mais même si c'est vrai, regardez ce qui est arrivé.

- Qu'est-il arrivé ? demandez-vous.

- Il y a eu tant d'intrigues autour de ma succession ! Je soupçonne ma chère épouse d'avoir empoisonné la moitié du pays pour s'assurer que le trône reviendrait au fils qu'elle avait

eu de son premier mariage. Elle m'a sans doute empoisonné moi-même quand elle a vu que je durais un peu trop longtemps. Tout cela pour amener Tibère au pouvoir. Un enfant épouvantable. Qui est devenu un adulte tout aussi épouvantable. Ce fut un empereur inutile. Il passait son temps à Capri à boire trop de vin et à courir après les femmes autour des massifs de fleurs. Il a conduit le pays au désastre et à la ruine. A l'époque, je n'imaginais pas que les choses pourraient aller encore plus mal. Mais j'avais tort, bien sûr.

- Comment cela ?

- Que croyez-vous que Tibère a fait ? demande Auguste avec un geste large de la main. Cet imbécile a fait de son neveu Caligula son fils adoptif, ce qui le désignait comme l'héritier du trône. N'importe qui aurait pu lui dire que c'était aller au devant des ennuis.

- Vous voulez dire que Caligula... ?

- L'a étouffé sous un oreiller. C'est ce qu'on prétend, en tout cas. Mais même si ce n'est pas vrai, Caligula a commis de nombreux meurtres depuis. Et quand il mourra c'est son oncle bègue, Claude, qui deviendra empereur. Il a beaucoup étudié, mais les livres ne sont pas d'un grand secours quand on règne sur un empire. Ce qu'il faut, c'est de l'expérience, surtout l'expérience de la guerre. Et quand ils seront débarrassés de Claude, ce sera Néron qui lui succédera. Néron ! Pouvez-vous imaginer une chose pareille ? Il ressemble à Peter Ustinov, il est fou à lier, il tue les chrétiens par milliers et, enfin, il fait brûler Rome. Cette pensée m'est insupportable.

- Vous avez la faculté de voir l'avenir ? deman-dez-vous, stupéfait.

- C'est un des grands malheurs d'être mort, répond Auguste. On est capable de voir l'histoire dans sa totalité mais on ne peut rien y changer. J'imagine que cette cinglée de sibylle veut que vous fassiez quelque chose contre Caligula ?

- Cinglée, la sibylle ? vous inquiétez-vous.



- Toutes les sibylles le sont. C'est à force de respirer les fumées toxiques des volcans. Elles font ça pour voir l'avenir. Détestable manie.

- Alors, vous ne croyez pas que je devrais l'aider dans sa lutte contre Caligula ? Auguste hausse un sourcil.

- Oh si, sans aucun doute. Mais vous avez déjà échoué à empêcher sa naissance à cause de vos paroles malheureuses qui ont mis en colère un de mes confrères divins. La seule chose que vous puissiez faire maintenant, c'est de vous arranger pour qu'il soit assassiné.

Il se penche vers vous et vous tapote le genou.

- Et le seul jour où ce sera possible, c'est aujourd'hui.

- Aujourd'hui ? répétez-vous en écho. Auguste hoche la tête.

- Vous devriez vous dépêcher, dit-il en se levant. Le mot de passe est « Hadrien ». Retenez-le bien. Ce fut un plaisir de m'entretenir avec vous.

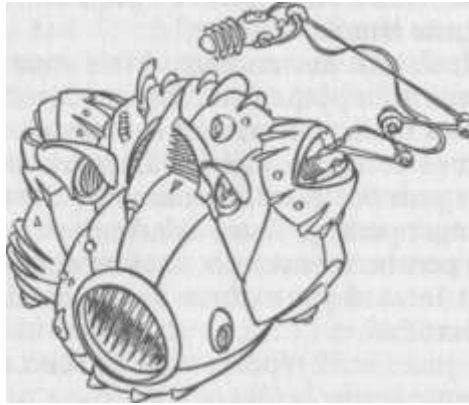
Il tourne alors les talons et se dirige à grandes enjambées vers le mur le plus proche avant de disparaître.

Vous n'avez plus qu'à retourner au [25](#), les jambes un peu flageolantes, pour choisir sur le plan une nouvelle destination.

## 130

- ***Vitae fatigatus es, minimus*** ? lancez-vous avec audace.

En fait vous avez dit : « Tu es fatigué de vivre, petit ? », mais le Mercurophone a fait sortir de votre bouche vos paroles en latin. Vous prenez aussitôt la ***Via Bellum*** (le sentier de la guerre) en vous jetant sur lui, vos dés à la main. L'homme est tellement surpris par votre réaction qu'il laisse tomber son filet.



Ce qui est tout aussi bien car vous aurez suffisamment à faire en combattant un adversaire armé d'une lance (qui, soit dit en passant, vous inflige une blessure supplémentaire de +3 à chaque coup reçu).

L'homme dispose de 30 POINTS DE VIE. Si vous parvenez à lui faire mordre le sable de l'arène, prenez le filet et la lance avant de vous rendre d'un pas triomphal au **40**. Grâce à la lance, vous pourrez infliger des blessures supplémentaires de +3 jusqu'à ce que vous trouviez une arme *encore* meilleure.

Quant au filet, chaque fois que vous obtiendrez un 9 ou plus en lançant les dés au cours d'un combat, il vous permettra d'immobiliser votre adversaire *pendant* trois assauts consécutifs sans qu'il puisse riposter. Mais tout cela ne sera que de la théorie si l'homme à la lance vous tue car, dans ce cas, vous n'aurez plus qu'à vous rendre au **13** sans rien emporter du tout.

## 131

Lorsque vous ouvrez la porte, un jeune homme grec vêtu d'une tunique d'esclave s'avance vers vous.

- Déshabille-toi, vous dit-il d'un ton joyeux. Entièrement.
- Pardon ? répondez-vous, surpris.
- J'ai dit : déshabille-toi, répète-t-il. Tu te trouves dans *Vapodyterium*, le vestiaire des bains. Si tu veux aller aux bains, il faut être nu. Si tu veux jouer au Jactus, tu peux reprendre tes vêtements à la porte.

Ils sont bizarres, ces Romains! Si vous portez des vêtements, enlevez-les, sinon reprenez vos affaires à la porte. Mais essayez de ne pas vous tromper : jouer au *Jactus* tout nu ne doit pas être très agréable. Sur la porte située au *nord* est inscrit le chiffre [CXXXVI](#). Sur celle située au sud, on peut lire le chiffre [CXVIII](#). Choisissez celle qui vous convient.

## 132

- Voilà ce qu'il en coûte de se mêler des affaires des autres, marmonnez-vous en franchissant l'entrée du cirque.

Mais, aussitôt, deux soldats à la carrure d'athlète vous saisissent les bras par-derrière et vous emmènent à la prison Mamertine ; ils vous traînent sans ménagement dans un cachot répugnant dont ils verrouillent la porte avant de jeter la clé.

- Voilà ce qu'il en coûte d'assassiner un honnête employé du cirque, marmonne l'un d'eux en s'éloignant.

Vous reprenez vos esprits et vous regardez autour de vous pour évaluer vos chances d'évasion. Tout en haut d'un mur, vous voyez une petite fenêtre dont les barreaux semblent rouillés. Vous vous demandez également quelle résistance peut offrir une serrure romaine à quelqu'un qui vient d'une époque de haute technologie.

Tentez le Tout pour le Tout pour savoir si vous allez réussir à vous *échapper par* la fenêtre. Si votre tentative vous tue, rendez-vous au [13](#). Si vous ratez votre coup sans en mourir, faites une nouvelle tentative pour savoir si vous arriverez à forcer la serrure. Si ce second essai vous tue, rendez-vous au [13](#). Si vous ratez votre coup à deux reprises, vous finirez par mourir de faim dans ce cachot immonde, ce qui vous mènera également au [13](#). Enfin, si l'une de vos deux tentatives réussit, vous parviendrez à vous faufiler dehors, le front rouge de honte, et vous pourrez retourner au [25](#) pour choisir sur votre plan une nouvelle destination.

### 133

- Faux ! s'exclame Caligula, ravi.

Il réfléchit un instant, le regard lointain.

- Je crois que je vais te faire frire dans l'huile bouillante, dit-il.

Cette douloureuse expérience vous amène tout droit au [13](#).

### 134

- Où cours-tu comme ça? s'écrie Caligula. Arrêtez immédiatement ce jeune homme ! Tous les gardes rassemblés dans la loge royale se précipitent alors sur vous, l'épée à la main.

C'est un excellent moyen de vous empêcher de fuir et de vous envoyer au [13](#).

### 135

Un homme immense au torse bombé s'avance vers vous à grands pas.

- Tu es en retard ! aboie-t-il.

- En retard ? dites-vous, stupéfait. Je suis simplement venu voir si la sib...

- Pas d'excuses ! interrompt le géant dont l'ombre vous recouvre entièrement. On n'admet pas les excuses dans cette arène ! Viens avec moi.

- Hé ! attendez... protestez-vous tandis qu'il vous saisit le bras.

Mais ses doigts ont la puissance d'un étau et il vous entraîne de force à l'intérieur du bâtiment que vous étiez venu explorer. Vous vous retrouvez dans une vaste salle dépourvue de tout ameublement. Vous ne voyez le long des murs que des râteliers remplis d'armes. Des groupes d'hommes se battent à coups d'épée, de lance, de trident, s'efforcent de s'attraper avec

des filets ou des cordes, ou encore se font des croche-pieds pour essayer de se faire tomber les uns les autres.



D'une manière générale, ils s'acharnent à se faire le plus de mal possible.

- *Ecce hic est !* rugit le géant.

- Regarde qui est là, traduit le Mercurophone d'une manière un peu libre.

Les combattants s'interrompent aussitôt et tous les regards se tournent vers vous.

- C'est notre nouvelle recrue ! s'exclame le géant. Notre nouveau petit agneau, prêt pour le sacrifice.

Des rires gras retentissent dans la salle.

- Bon, alors, reprend le géant, qui est-ce qui va m'aider à l'entraîner ?

Une brute à l'aspect patibulaire, avec des cheveux courts et un fort strabisme, s'avance.

- Moi, Marcus, dit-il en souriant.

Marcus se tourne vers vous et sourit à son tour.

- Bienvenue à l'école des Gladiateurs ! lance-t-il.

*De toute évidence, ce clown vous a pris pour quelqu'un d'autre. Si vous souhaitez dissiper le malentendu, dites-lui que vous n'êtes pas celui qu'il croit et retournez discrètement au [150](#) pour choisir sur votre plan une nouvelle destination. Si vous préférez tenter l'expérience qu'on vous propose, rendez-vous au [103](#) dans l'espoir qu'une petite séance d'entraînement à l'école des Gladiateurs vous sera utile - si elle ne vous tue pas!*

## 136

*- Han, duo, très ! Han, duo, très !*

*- Han, deux, trois ! Han, deux, trois ! traduit votre Mercurophone en se réveillant soudain.*

Mais vous n'avez vraiment pas besoin de traduction.

Le personnage qui bondit vers vous est semblable à tous les professeurs de gymnastique que vous avez connus : musculeux, robuste, épais et affligé d'un trop-plein d'énergie.

*- Allons, du nerf ! vous lance-t-il en courant sur place. Tu as besoin d'une bonne dose d'exercice ! Il faut faire circuler le sang ! Faire respirer la peau ! Faire fonctionner le cœur ! Activer le cerveau !*

*- Dans ton cas, ça n'a pas servi à grand-chose, marmonnez-vous.*

Vous faites cependant quelques extensions des bras, histoire de le calmer, puis vous jetez un coup d'oeil à votre *Brève histoire* pour voir de quoi il s'agit.

Le chapitre consacré aux bains romains dissipe le mystère. Il existait généralement une pièce dans laquelle on faisait de l'exercice avant d'entrer dans le bain lui-même et c'est sans doute là que vous vous trouvez.

*- Han, duo, très ! Han, duo, très ! répète l'imbécile comme un disque rayé.*

Avant *de* succomber à l'épuisement, sachez qu'il y a une porte au su *d*, sur laquelle est inscrit le chiffre [CXXXI](#), et une autre à l'ouest, sur laquelle on peut lire le chiffre [CXLI](#). Dépêchez-vous *de* choisir celle qui vous convient.

### 137

- Faux ! s'exclame Caligula, ravi.

Il réfléchit un instant, le regard lointain.

- Je crois bien que je vais t'obliger à te manger toi-même vivant des pieds à la tête ! dit-il.

Un exercice si pénible qu'il vous mène tout droit au [13](#).

### 138

Ce monument est ouvert au public, mais il n'y a pas beaucoup de monde à l'intérieur. Au-dessus de la porte, une inscription indique :

#### ARA PACIS

- L'autel de la Paix, murmure le Mercurophone. De toute évidence, l'endroit a un rapport avec l'empereur Auguste, car l'autel lui-même, qui occupe presque tout l'espace intérieur, est couvert de bas-reliefs montrant différents aspects du règne d'Auguste.

L'un de ces bas-reliefs représente une procession sacrificielle, d'autres figurent des membres de la famille impériale.

Alors que vous tournez les talons pour sortir, un colporteur vous saisit le bras.

- Aujourd'hui, offre spéciale ! s'exclame-t-il. Un billet d'entrée pour le théâtre de Pompéi ! Vous vous tournez vers lui avec colère.

- Comment osez-vous troubler la paix de ce lieu magnifique ! lancez-vous sèchement. Les gens de votre espèce ne devraient pas être admis ici !

- Le billet est gratuit, dit le colporteur. Aucune obligation d'achat.

- Bon, dans ce cas, d'accord !

Et vous lui prenez le billet des mains avant qu'il ne change d'avis.

Ensuite, vous retournez au [25](#) pour choisir sur votre plan une nouvelle destination.

### 139

- Faux ! s'exclame Caligula, ravi.

Il réfléchit un instant, le regard lointain.

- Je crois que je vais te faire piétiner par des éléphants, dit-il.

Cette douloureuse expérience vous amène tout droit au [13](#).

### 140

- Voilà qui demande réflexion, lui dites-vous avec prudence. Je voudrais d'abord savoir qui vous êtes et quelle genre d'aide vous attendez de moi.

- Je suis la sibylle, répond la femme d'un ton exalté.

- Enchanté, Sibylle, dites-vous en la saluant poliment.

- Non, non, je ne suis pas Sibylle, je suis *la* sibylle. En fait, je m'appelle Antonia, mais ça n'a aucune importance pour le moment.

- Vous êtes... *la* sibylle, répétez-vous d'une voix hésitante. Vous voulez dire, comme cette voyante un peu cinglée qui vivait dans la Rome antique ?

- Non, rectifie-t-elle en hochant la tête. Pas comme la voyante un peu cinglée de la Rome antique. Je suis véritablement la voyante cinglée de l'Antiquité. Ou l'une de ces voyantes, en tout cas.





Il ne fait plus aucun doute que cette femme est folle et vous décidez de ne pas trop la contrarier.

- Si vous êtes une des sibylles de la Rome antique, qu'est-ce que vous faites ici ?

- Je suis venue dans votre siècle pour trouver quelqu'un.

- Quelqu'un que vous avez perdu de vue ?

- Je cherche un héros capable de relever un défi impossible, un héros qui serait ravi d'affronter des dangers inimaginables, de regarder la mort en face et de lui faire baisser les yeux, un héros

qui se rit de la peur et qui aurait suffisamment de force pour vaincre le monstre le plus redoutable que le monde ait connu, un héros assez téméraire pour-

La malheureuse s'est vraiment trompée d'adresse! Si vous souhaitez l'éconduire (poliment), il vous suffit d'aller au [80](#).

Mais si vous n'avez rien de mieux à faire, vous pouvez lui demander quelques précisions en vous rendant au [50](#).

### 141

- Il y a quelqu'un ? criez-vous. L'endroit dans lequel vous venez d'entrer ressemble à un bain turc. Il y a tellement de vapeur que vous n'arrivez pas à voir la salle dans son entier. Dans des bains romains, une fois passée la salle d'exercice, vous devriez entrer dans un *calidarium*, ou étuve, puis dans un *sudatorium*, ou bain de vapeur. Là, on devrait vous frotter la peau avec un racloir appelé « strigile » pour débarrasser votre corps de sa transpiration. Mais, dans cette maison, le *calidarium* et le *sudatorium* sont réunis dans une seule et même salle, sans doute pour gagner de la place. Vous jetez un coup d'œil autour de vous pour voir si la vapeur est produite de la même manière que dans un sauna, c'est-à-dire en versant de l'eau sur des pierres brûlantes, mais vous vous apercevez qu'elle s'élève du sol grâce à un système complexe de tuyaux. En tout cas, il fait vraiment chaud, ici !

Vous feriez peut-être bien de sortir avant de fondre. Il y a deux portes dans le mur est. Sur celle qui est située le plus au *nord* est inscrit le chiffre [CLIX](#).

Sur celle qui se trouve le plus au sud est gravé le chiffre [CXXXVI](#).

### 142

L'homme jette un coup d'œil au billet, vous regarde à nouveau et fait une grimace.

- C'est un faux, dit-il en levant sa massue.

On dirait que vous vous êtes fait berner. Serrez les dents, laissez un peu de fumée s'échapper de vos oreilles puis retournez au [25](#) pour choisir sur votre plan une nouvelle destination.

Vous arrivez devant une des portes de la ville. Une foule remuante est rassemblée là et vous croyez tout d'abord qu'il s'agit d'un marché -peut-être même d'un marché aux esclaves -mais à y regarder de plus près il semble s'agir d'autre chose.

Lorsque vous vous avancez vers l'imposante arcade, un homme à la forte carrure vous interpelle :

- Hé toi ! Oui, toi, avec les drôles de vêtements. Tu m'as l'air plein de bonne volonté. Tu veux un travail ?

- Un travail ? répétez-vous, les sourcils froncés. Qu'est-ce que je ferais d'un travail ? L'homme vous regarde avec dédain.

- Tu es venu à la porte de l'Embauche, non ?

A Pompéi, c'est là qu'on va quand on cherche du travail. Alors, ta réponse? Le travail n'est pas très dur et je paye un sesterce par semaine.

- Non, merci, répondez-vous en avançant vers la porte qui mène à la liberté.

Mais un autre homme aux cheveux courts vous barre le chemin, la main sur le pommeau de son épée.

- Attends un peu, toi, lance-t-il d'un ton peu aimable. Qui nous dit que tu n'es pas un esclave en fuite ?

*Vous n'avez vraiment pas le temps de discuter alors que le volcan peut entrer en éruption d'un instant à l'autre.*

*Vous avez trois possibilités. Si vous pensez que le volcan ne va pas exploser tout de suite, vous pouvez essayer de discuter avec ces brutes en vous rendant au [93](#).*

Vous pouvez également *lancer* une attaque surprise pour essayer de franchir la porte de force. Dans ce cas, rendez-vous au 111. Enfin, vous pouvez *retourner* au [150](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre plan de la ville.

## 144

- Faux ! s'exclame Caligula, ravi.

Il réfléchit un instant, le regard lointain.

- Je crois que je vais te faire hacher menu et te donner à manger aux lions, annonce-t-il.

Cette douloureuse expérience vous amène tout droit au [13](#).

## 145

Vous n'avez vraiment rien à faire ici. Vous venez en effet d'arriver au camp de la garde prétorienne, la caserne des soldats d'élite chargés de protéger Caligula au prix de leur vie si nécessaire. Rien ne serait pire pour vous que d'être confronté à ces gens-là.

Ne restez *donc* pas là à les contempler! Dépêchez-vous de retourner au [25](#) pour choisir sur votre plan une nouvelle destination, le plus loin possible de cet endroit.



## 146

- Le poignard ? Quel poignard ? vous étonnez-vous.
- Tu n'as pas apporté le poignard? s'écrie Cassius, fou de rage.

Il fait alors signe à l'un de ses hommes de venir vous donner la leçon que vous méritez.

Le soldat prétorien qui s'en *charge* dispose de 50 POINTS DE VIE et d'une épée (+5). Si vous parvenez à survivre à ce combat, retournez d'un pas chancelant au [25](#) pour choisir sur votre plan une nouvelle destination. Si vous êtes tué, vous vous rendrez d'un pas *encore* plus chancelant au [13](#).

## 147

La porte s'ouvre et, à votre grand embarras, vous vous trouvez nez à nez avec un petit homme assis sur des toilettes.

- Tu ne sais donc pas lire ? s'écrie-t-il avec colère. J'ai accroché une pancarte **DÉFENSE D'ENTRER**.

- Je suis désolé, bredouillez-vous en reculant. Je suis étranger. Je ne parle pas bien votre langue. Pardonnez-moi.

- Si tu ne parles pas bien notre langue, tu ferais bien de te procurer un Mercurophone, réplique-t-il sèchement. C'est tellement facile à utiliser que même un Grec saurait s'en servir.

- C'est une bonne idée, merci. Je suis vraiment désolé de vous avoir dérangé. Je m'en vais. Encore une fois, excusez-moi.

Alors que vous refermez la porte, le petit homme dit :

- Tu n'aurais pas une statuette de Vénus sur toi ? J'en aurais besoin pour ma collection. Si tu en as une, je peux te l'échanger contre un laissez-passer impérial.

Si vous êtes en possession d'une statuette de Vénus, vous pouvez l'échanger contre le laissez-passer, et le petit homme vous en sera si reconnaissant qu'il vous indiquera un raccourci

pour vous rendre au [LXXIX](#). Si vous n'en avez pas, la politesse la plus élémentaire devrait vous inciter à retourner immédiatement au [CXVIII](#) et à y rester jusqu'à ce que vous obteniez cette statuette, après quoi, vous pourrez revenir ici et *procéder* à l'échange.

## 148

- Essaye donc de m'empêcher d'entrer, espèce de vieux croûton sinistre ! vous écriez-vous avec colère. Sache que je suis un ami de la sibylle.

- Dans ce cas, elle aurait dû te prédire que tu allais avoir de gros ennuis, répond sombrement l'homme au visage triste en tirant son épée.

L'homme dispose de 50 POINTS DE VIE et d'une *épée* suffisamment aiguisée pour provoquer des blessures supplémentaire de + 5. S'il parvient à vous *couper en morceaux*, rendez-vous au [13](#). Si c'est vous qui l'emportez, enjambez son cadavre et prenez la direction du [132](#).

## 149

- Bien joué ! s'exclame Caligula. Allons voir ton ami qui veut un autographe.

Il se lève et franchit la porte derrière laquelle Cassius et ses hommes l'attendent. Vous vous apprêtez à le suivre lorsqu'une main douce se pose sur votre bras.

Vous vous retournez et vous croisez alors le regard halluciné de la sibylle.

- Bravo, dit-elle. Tu as réussi contre toute attente à faire en sorte que le monstre soit assassiné.

- Oui, c'est ça, répondez-vous en essayant de dégager votre bras, mais excusez-moi, j'aimerais bien aller voir s'ils vont faire le travail correctement. Il faudra peut-être que je leur donne un coup de main, que je les aide à le couper en

morceaux, on n'est jamais trop nombreux pour accomplir ce genre de tâche.

La sibylle sourit.

- Ma parole, tu es devenu assoiffé de sang depuis la dernière fois que je t'ai vu, dit-elle. Je ne suis pas sûre que la Rome antique ait une bonne influence sur toi. Heureusement, tu oublieras tout ce que tu as fait lorsque tu reviendras à ton époque.

A ce moment, un cri épouvantable retentit derrière la porte fermée.

- Eh bien, on dirait que Cassius et Cornélius n'ont pas eu besoin de ton aide, finalement, fait remarquer la sibylle. Caligula est mort et tu as joué un rôle essentiel pour arriver à ce résultat. Je sais que tu aurais bien aimé faire le travail toi-même, mais j'ai bien peur qu'il soit temps pour toi de retourner d'où tu viens.

Elle vous regarde dans les yeux et sourit à nouveau.

- *Vitam régis fortuna*, dit-elle.

- Qu'est-ce que ça veut dire ? demandez-vous alors que le monde commence à se brouiller autour de vous.

Le *Mercurophone* a déjà disparu de votre oreille et votre question reste sans réponse tandis que vous réapparaissiez au [160](#).

## 150

Un petit homme vêtu d'une tunique grecque s'avance vers vous au moment où vous franchissez l'arcade pour sortir de l'arène. Aussitôt, vous empoignez une arme, mais le nouveau venu vous regarde d'un air exaspéré.



- Ces petits jeunes, il n'y a rien de pire ! s'exclame-t-il. Tu ignores donc que tout combat s'arrête lorsque tu franchis cette arcade ?

- Laissez-moi passer ! grognez-vous, bien décidé à fuir cette arène meurtrière le plus vite possible.

- Chaque chose en son temps, réplique le petit homme que votre ton n'impressionne nullement. Le sénateur t'a accordé la liberté et puisqu'il détient son autorité directement de notre tout nouvel empereur Titus, tu peux te rendre où tu veux dans cette ville. Mais j'imagine que tu es un étranger ? J'ai bien deviné ?

« *Non credis tantum bene dicere*, pensez-vous en essayant de vous exercer au patois local. Tu ne crois pas si bien dire ! » On ne saurait être plus étranger que vous ! Mais vous vous contentez de répondre à haute voix :

- En effet.

- Dans ce cas, dit le petit homme, tu auras besoin d'un plan de la ville pour trouver ton chemin. Et il te faudra aussi quelques deniers pour faire marcher le commerce.

Il vous donne alors une grosse bourse de cuir qui tinte agréablement et que vous prenez d'un geste hésitant.



- Qui êtes-vous ? demandez-vous, les sourcils froncés.

- L'esclave en chef du sénateur, répond-il d'un ton joyeux en s'écartant pour vous laisser passer. Vous suivez un tunnel qui vous mène hors de l'amphithéâtre, puis vous vous arrêtez pour réfléchir à la situation. De toute évidence, quelque chose n'a pas marché dans votre remontée du temps. Normalement, vous auriez dû arriver à Rome où la sibylle était censée vous expliquer comment faire pour empêcher les parents de Caligula de se rencontrer. Il n'était pas du tout prévu de vous envoyer au milieu des jeux du cirque ! Vous fixez d'un air songeur le ciel sans nuage. La première chose à faire, c'est de retrouver la sibylle, sinon, vous resterez coincé à tout jamais dans l'Antiquité romaine. Mais où peut donc bien se cacher la sibylle dans cette grande ville ? Vous vous dépêchez d'ouvrir la bourse et vous y trouvez un parchemin sur lequel est tracé le plan de la ville. Le nom qui figure en haut du plan attire immédiatement votre regard : **POMPÉI**. Vous êtes stupéfait. Ce voyage dans le temps est un fiasco monumental ! Au départ, il était prévu que vous atterrissez à Rome, or vous voilà dans une tout autre ville : Pompéi ! Pompéi ? Vous froncez les sourcils tandis qu'un vague souvenir vous chatouille la mémoire. Vous sortez de votre poche la *Brève histoire de la Rome antique*.

Le chapitre « Pompéi » confirme votre intuition. C'était une ville romaine de l'Antiquité, située au bord de la mer Tyrrhénienne, et qui fut entièrement détruite par une éruption du Vésuve l'après-midi du 24 août de l'année 79 de notre ère.

Mais, bien entendu, vous n'êtes pas en 79, car à cette époque Caligula était mort depuis longtemps. La sibylle a dit qu'elle voulait vous envoyer à Rome avant sa naissance.

Mais comme elle s'est complètement trompée de ville, peut-être s'est-elle également trompée d'époque ?

Une pensée soudaine vous vient à l'esprit. L'esclave en chef du sénateur a fait allusion au tout nouvel empereur Titus. Vous jetez un coup d'oeil à la *Brève histoire* et vous apprenez que Titus devint empereur en juillet 79, à la mort de Vespasien, et

qu'il régna jusqu'en 81 seulement. Par conséquent, s'il est tout nouveau aujourd'hui, cela signifie que... Vous attrapez un passant par le bras.

- Excusez-moi, dites-vous précipitamment. Quel jour sommes-nous ?

- Le 24 août, vous répond-il aimablement.

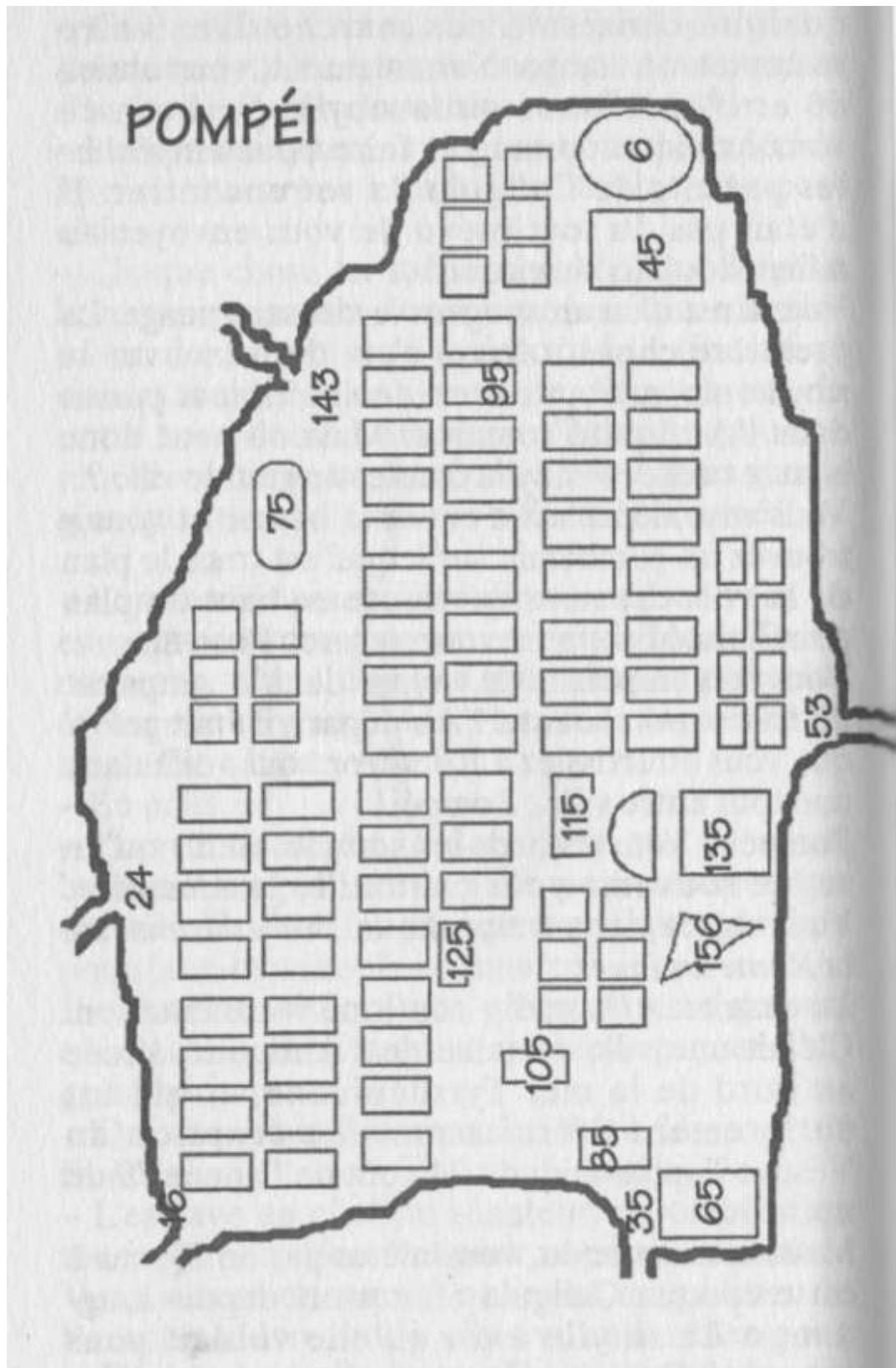
- De quelle année ? De quelle année ? demandez-vous en hurlant presque.

Il vous regarde d'un air soupçonneux, puis vous informe qu'un mois s'est passé depuis que le nouvel empereur Titus est monté sur le trône. C'est ainsi que la plupart des gens calculaient les dates dans l'Antiquité romaine. Fort heureusement, votre Mercurophone vous traduit ses propos dans un calendrier plus moderne.

- Nous sommes en 79, grésille-t-il dans votre oreille.

Abasourdi, vous lâchez le bras du passant. C'est exactement aujourd'hui que le Vésuve doit entrer en éruption en enterrant Pompéi à tout jamais sous ses cendres !

Ho, là, là! Vous venez à peine d'échapper aux jeux du cirque et vous voilà menacé des flammes d'un *volcan*! Quel auteur de livre-jeu pourrait être assez cruel pour vous infliger de telles épreuves? En tout cas, c'est bel et bien ce qui vous arrive, et a moins que vous ayez vraiment envie de vous retrouver noyé sous des flots de lave qui vous mèneraient tout droit au **13**, il est temps de partir d'ici au plus vite. Mais comment faire? Préférez-vous quitter la ville dès maintenant ou retrouver *d'abord* la sibylle? Vous avez votre plan de la ville. Faites votre choix, mais choisissez bien avant que tout ne vous explose à la figure.



6   24   35   45   53   65   75   85   95   105   115   125  
135   143   156

## 151

Au-dessus de la porte de ce monument à l'architecture élégante et qui semble être un sanctuaire, deux mots sont inscrits :

### *Parens Patriae*

- Le Père de la Patrie, murmure le Mercuro-phone, la voix un peu nouée.

Un vieil homme apparemment aveugle est accroupi à côté de la porte. Il relève la tête en vous entendant arriver.

- Ôtez votre chapeau si vous en avez un, dit-il.

- Qu'est-ce que c'est que ce monument? demandez-vous.

- C'est le mausolée du divin Auguste, répond-il simplement.

Souhaitez-vous vraiment perdre du temps à visiter une vieille tombe moisie? Peut-être préférez-vous retourner au [25](#) dès maintenant pour choisir sur le plan une nouvelle destination? Mais si vous tenez vraiment à voir l'endroit où a été enterré l'empereur Auguste, rendez-vous au [129](#).

## 152

Pendant un instant, il semble que le temps s'arrête. La foule se fige. Vous n'entendez plus aucun son. Les yeux de Caligula s'écarquillent.

- Je me souviens de toi ! s'exclame-t-il.

Peut-être parviendrez-vous à vous enfuir? Tentez le Tout pour le Tout. Si votre tentative vous tue, rendez-vous au [13](#). Si elle réussit, vous pourrez retourner au [25](#) pour choisir sur votre plan une nouvelle destination. Enfin, si votre tentative échoue sans vous tuer, rendez-vous au [134](#) pour savoir ce que le destin vous réserve. Mais, si vous en avez le *courage*, vous pouvez également rester face à l'empereur en vous rendant au [26](#).

## 153

Ces jardins entretenus avec le plus grand soin sont un véritable enchantement. Plus loin, vous apercevez des vignes immenses qui s'étendent à perte de vue. Tandis que vous avancez sur le chemin, vous entendez des pas approcher et, quelques instants plus tard, vous voyez apparaître un groupe de soldats. Leur centurion s'avance vers vous et vous salue avec élégance.

- Je vous demande pardon, dit-il très poliment, mais nul n'a le droit de quitter la villa sans un laissez-passer impérial.

Si vous en avez un, vous pourrez *prendre* la direction de Rome en vous *rendant au* [25](#). Si vous n'en avez pas (ou si vous ne voulez pas vous *en* servir pour le moment), vous pouvez soit retourner au [83](#), soit *contourner* la villa pour explorer une étrange petite annexe qui se trouve au [4](#).

## 154

- Eh bien, Janus, présente-moi donc ton jeune ami, dit Caligula. Ou plutôt, non, je préfère ne pas savoir qui c'est. Il doit encore s'agir d'un de tes camarades de jeu. Chaque fois que je te rencontre, tu es en train de faire visiter *mon* palais

- *mon* palais, tu m'entends bien ? - pour t'acquitter d'une de tes stupides dettes de jeu. Mais tu sais ce qui arrive à ceux que tu amènes ici ?

- Non, César, s'il te plaît, non ! Pas ça ! Je t'en supplie ! Tout mais pas ça !

- Qu'est-ce qui arrive à ceux qu'il amène ici? demandez-vous avec un soudain intérêt.

- Non, César, s'il te plaît !

Caligula vous sourit et vous remarquez qu'une lueur démente brille dans son regard.

- Ce qui leur arrive, c'est qu'ils doivent se soumettre au Jeu de la Mort, dit-il, un petit divertissement que j'ai inventé un jour de pluie. Les règles en sont simples. Je te pose des questions de culture générale et, si tu donnes une mauvaise réponse, je te fais mettre à mort de la manière la plus atroce que je puisse imaginer. Amusant, n'est-ce pas ?

- César, ce jeune homme ne mérite pas de subir le Jeu de la Mort ! plaide Janus.

Mais Caligula ne prête aucune attention à son intervention.

- Voici la première question, dit-il. Quel était le nom du fils adoptif de Jules César ? Antoine ou Octavien ?

Ce qui fait partie de la culture générale pour Caligula, c'est de l'histoire romaine pour vous. Mais si vous êtes incapable de *donner* les bonnes réponses, vous serez aussi mort qu'un vieux bonnet de nuit.

Si vous pensez que le fils adoptif de Jules César s'appelait Antoine, rendez-vous au [133](#). Si vous pensez qu'il s'appelait Octavien, rendez-vous au [106](#).

## 155

Épuisé par le combat, vous levez les yeux et vous voyez qu'une foule s'est rassemblée autour de vous.

- Dis donc, toi, lance un homme, qu'est-ce que c'est que ces façons de tailler en pièces des citoyens romains ? Il y a des lois, dans cette ville !

Mais, voyant que vous êtes bien décidé à forcer le passage, la foule prend peur et se disperse. Avec un grand soupir de soulagement, vous franchissez la porte et vous vous engagez sur la route qui s'éloigne de la ville. A ce moment, un grondement terrifiant retentit derrière vous. Le sommet du Vésuve se déchire, et un immense nuage noir en forme de cône jaillit du cratère en projetant un déluge de cendres incandescentes et de lave en fusion.

- Arrrgh ! vous exclamez-vous lorsqu'une grosse goutte de lave liquide s'écrase sur votre tête et vous brûle la moitié du visage avant de poursuivre son chemin en creusant un trou dans votre crâne.

Bien entendu, cet incident rend très difficile la poursuite de votre aventure qui se termine au [13](#).



**156**

Vous arrivez devant une foule immense, ce qui n'a rien d'étonnant, car vous avez pris la direction du Forum, un vaste espace triangulaire où sont rassemblés les bâtiments administratifs mais aussi une suite interminable d'étals de marché et de magasins de toutes sortes. C'est le centre commercial, politique et administratif de Pompéi.

Il y a *donc* de quoi passer des semaines à explorer les lieux, ce que vous n'avez absolument pas le temps de faire. Dépêchez-vous plutôt *de* retourner au [150](#) pour choisir sur votre plan une nouvelle destination.

## 157

- Encore vrai ! s'exclame Caligula. Jusqu'où tiendras-tu ainsi ? En voici une autre très, très difficile : Où suis-je né ? A Herculanium ? A Antium ? A Alexandrie ? A Capri ? A Rome ? Crois-moi, si jamais tu donnes une mauvaise réponse, je te réserve une mort particulièrement douloureuse !

Allez-vous survivre a cette question? Si vous pensez que Caligula est né à Herculanium, rendez-vous au [137](#). Si vous pensez qu'il est né à Antium, rendez-vous au [127](#). Si vous pensez que c'était plutôt à Alexandrie, rendez-vous au [119](#). Si vous croyez que c'était *a Capri*, rendez-vous au [109](#). Enfin, si vous pensez qu'il est né à Rome, rendez-vous au [36](#).

## 158

Vous vous redressez de toute votre hauteur.

- Non, monsieur, je ne suis pas le nouvel esclave, répondez-vous avec dignité. Je vous présente mes excuses pour m'être introduit dans votre chambre, mais si vous voulez savoir la vérité, je viens d'une époque qui se situe à deux mille ans dans le futur. J'étais tranquillement en vacances dans votre beau pays lorsque j'ai été abordé par une sibylle qui voulait que je change le cours de l'histoire romaine en empêchant la naissance d'un de vos futurs empereurs.

Vous prenez une profonde inspiration et vous poursuivez :

- A cette fin, la sibylle a demandé à Jupiter - le dieu, pas la planète - de me faire remonter le temps jusqu'à l'époque en question. Mais Jupiter s'y est très mal pris et m'a jeté à Pompéi, en pleins jeux du cirque, le jour même où le Vésuve devait entrer en éruption, ce que vous ignorez puisque, pour vous, cet événement doit se passer dans l'avenir. Quoi qu'il en soit, j'ai réussi à m'échapper et à retrouver la sibylle qui a réétudié la question avec Jupiter. Bien qu'il ait semblé un peu fâché parce que je l'avais traité d'imbécile, il a quand même fini par m'envoyer ici!



Vous gratifiez alors l'homme au crâne chauve de votre sourire le plus aimable.

- Vous êtes complètement fou, dit-il en tirant une épée de sous ses couvertures en léopard. Vous le regardez avec de grands yeux, en vous demandant quel genre d'homme peut bien avoir l'idée de garder une épée dans son lit.

C'est sans doute le genre d'homme qui a peur qu'on entre dans sa chambre pendant son sommeil et il se jette sur vous pour s'assurer que vous ne recommencerez pas. Il dispose de 40 POINTS DE VIE et son épée inflige des blessures supplémentaires de + 5, mais la bonne nouvelle c'est qu'il est *encore* endormi et que vous porterez automatiquement le premier coup. Si vous voulez simplement le neutraliser, sachez qu'il *perdra* connaissance dès que vous aurez ramené son total de POINTS DE VIE à moins de 10, ce qui vous permettra de sortir de la pièce soit par une porte située à l'ouest et sur laquelle est inscrit le chiffre [XXII](#), soit par la porte située à l'est et sur laquelle est gravé le chiffre [VIII](#). Votre adversaire, quant à lui, n'a aucune intention de vous épargner et fera de son mieux pour que vous quittiez sa chambre les pieds devant en direction du [13](#).

## 159

Dans les bains romains (si vous en croyez votre *Brève histoire*), on finissait ses ablutions en passant par deux pièces appelées *tepidarium* et *frigidarium*. Dans le *tepidarium* régnait une agréable tiédeur, tandis que le *frigidarium*, comme son nom l'indique, aurait parfaitement convenu à un ours polaire. Dans cette villa, cependant, les deux pièces ont été réunies en une seule. La partie sud de la salle est chauffée par de l'air sec qui sort de tuyaux aménagés dans le sol et les murs, et la partie nord est presque entièrement occupée par une piscine aussi attirante qu'un iceberg en train de fondre. Vous vous apprêtez à revenir sur vos pas en repassant par la porte sur laquelle est inscrit le chiffre **CXLI** lorsque vous remarquez une deuxième porte dans le mur ouest. Malheureusement, on ne peut l'atteindre qu'en traversant à la nage l'eau glacée de la piscine.

Si vous souhaitez *prendre* le risque de mourir de froid, plongez dans la piscine en vous rendant au [XI](#). Si vous préférez être plus raisonnable, revenez sur vos pas et franchissez en sens inverse la porte marquée [CXLI](#).

## 160

Il y a bien une pancarte sur laquelle on peut lire *Gelati*, mais vous ne voyez pas le moindre vendeur de glaces aux alentours. Vous êtes debout devant une clôture qui entoure un lac profond, à la surface parfaitement lisse. Les coassements rauques de minuscules grenouilles résonnent dans l'atmosphère chaude de l'été. Jamais vous n'auriez cru que d'aussi petites créatures puissent produire un tel vacarme. De l'autre côté du vaste lac, quelque chose d'extraordinaire attire votre attention et vous fait même oublier la lourde chaleur de cet été italien. Penché en avant, un géant à demi nu contemple la surface immobile de l'eau. Il a des épaules massives, des bras musculeux et porte une barbe. Bien qu'il soit agenouillé sur la rive, sa tête inclinée domine les plus hauts arbres du bois qui l'entoure. Il s'agit sans aucun doute du Colosse des Apennins, la statue que vos parents tenaient absolument à vous montrer lorsqu'ils vous ont traîné dans ce parc. Ils sont en train de sillonner les environs pour essayer de la trouver et c'est vous qui venez de tomber dessus en cherchant un marchand de glaces.

- En fait, c'est une fontaine, mais je crois qu'ils n'ont pas eu de chance avec la plomberie, dit une voix douce derrière vous.

En vous retournant, vous vous retrouvez face à un homme aux yeux bleus, qui a l'air d'un vieux savant. L'homme hausse les épaules.

- *Vitam régit fortuna*, comme on disait ici, ajoute-t-il.

Ces mots évoquent quelque chose de vaguement familier.

- Qu'est-ce que ça signifie ? lui demandez-vous.

- Ça signifie : « C'est la chance qui gouverne la vie ». Une façon qu'avaient les Romains de dire que la vie est pleine de surprises, répond-il avec un sourire.

Et vous regardez sa silhouette s'éloigner tandis qu'il s'en va d'un pas tranquille.

