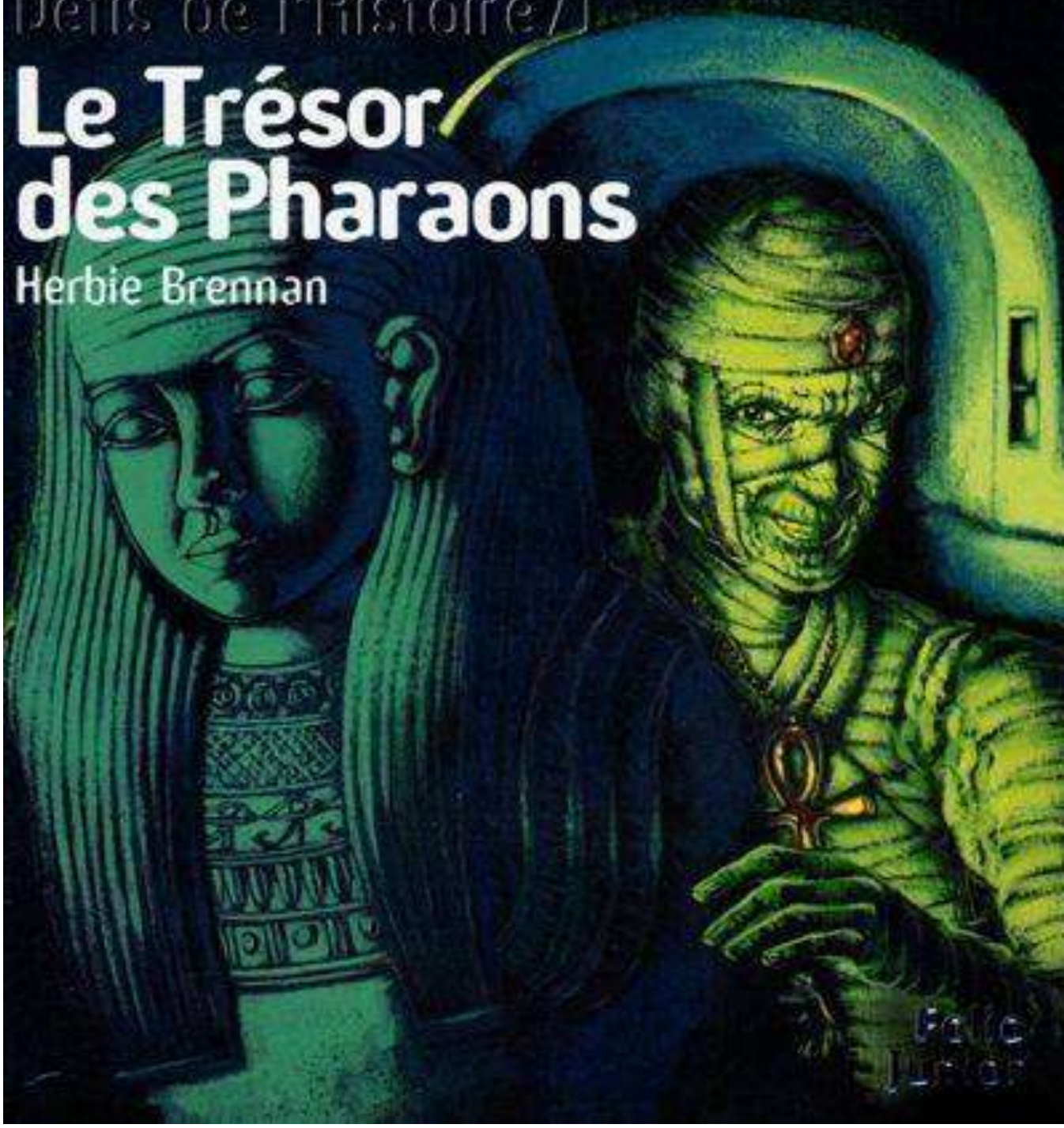


UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Défis de l'Histoire / 1

Le Trésor des Pharaons

Herbie Brennan



Felix
Junko

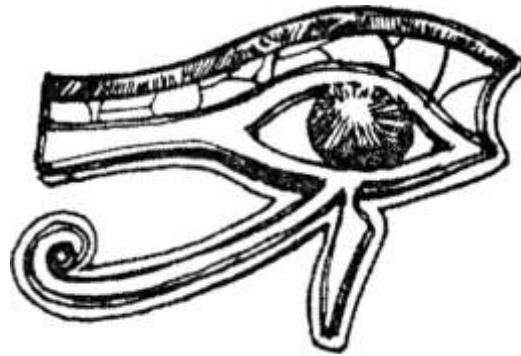
Herbie Brennan

Le Trésor des Pharaons

Défis de l'Histoire/1

Traduit de l'anglais par C. Degolf

Illustrations de Bob Harvey



Gallimard Jeunesse

**Graphisme : Aubin Leray Titre original : *Egyptian Quest* Edition
originale publiée en 1997 par Kingfisher Publications, Pic Larousse
pic, Londres © Herbie Brennan, 1997, pour le texte © Kingfisher**

**Publications Pic, 1997, pour les illustrations de Bob Harvey/Pennant «
Gallmiard Jeunesse, 2000, pour la traduction française**

IMPORTANT! COMMENCEZ PAR LIRE CECI

Jamais vous n'auriez pu imaginer qu'un simple pari - un peu stupide, il faut l'avouer - allait vous projeter en pleine Egypte pharaonique ! Mais soyez honnête, ce n'est pas votre grande amie Justine-Aurélie qui vous a obligé à passer la nuit dans le sarcophage du pharaon Nectanébo II, au musée. Vous l'avez décidé seul. Par bravade. Pour bien lui montrer que contrairement à elle, toutes ces histoires tournant autour de soit disantes malédictions vous faisaient sourire.

Ce que vous ignoriez, c'est que Nectanébo II était un peu sorcier. Et qu'il avait besoin de vous pour réduire à néant les Perses, ennemis héréditaires de son pays. Vous voilà donc plongé dans une des civilisations les plus extraordinaires que l'humanité ait jamais connu. Une civilisation raffinée, certes, mais où la magie fait partie de la vie quotidienne.

Une époque dont vous ne reviendrez jamais si vous échouez dans votre mission : découvrir le Trésor des Pharaons. Tout simplement !

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, lancez-vous sans attendre dans cette nouvelle aventure en vous rendant à la page 15.

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 portée: 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.

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 :

A 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.

À 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 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 :

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

A 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.

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

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



Le cœur battant, vous pénétrez dans la section des antiquités égyptiennes. Sur votre gauche, dans une niche, se dresse la statue de Sekhmet, la redoutable déesse à tête de lionne, destructrice des ennemis du Soleil. Devant vous, une stèle de plus de cinq mètres de haut est entièrement gravée de hiéroglyphes soigneusement alignés. Et, juste à vos côtés, se trouve le massif sarcophage de granit du pharaon Nectanébo II, couvert lui aussi de hiéroglyphes, et entouré d'une nuée de touristes japonais. Les caméscopes ronronnent de toutes parts, et vous vous demandez si la salle sera à un moment ou un autre suffisamment déserte pour accomplir ce que vous avez décidé de faire avec votre amie Justine-Aurélie. Pour passer le temps, vous vous promenez tout autour de la salle, vous arrêtant çà et là devant une petite statue de Bastet, la déesse chatte, à l'air fier et malicieux, une autre statuette représentant Horus, le dieu à tête de faucon, Khépri, le scarabée sacré, et Khonsou, le dieu lunaire adoré à Thèbes.

Dans un présentoir, vous remarquez une pile de livrets intitulés *Brève histoire de l'Égypte pharaonique*. Une affichette précise : **SERVEZ-VOUS**. Ne rechignant jamais devant quelque chose de gratuit, vous en glissez un exemplaire dans votre poche.

Un peu plus loin, deux inscriptions attirent votre attention :

PIERRE DE ROSETTE >

< BAS-RELIEF D'ANUBIS

Ce qui, pour dire la vérité, n'éveille rien en vous. Mais, n'écoulant que votre soif de culture, vous décidez de voir de quoi il s'agit.

Si vous choisissez la pierre de Rosette, rendez-, vous au 99. Mais si le nom d'Anubis vous paraît plus mystérieux, rendez-vous au [67](#).

2

- D'accord, d'accord, maugréez-vous à bout d'argument. Donnez-moi cette horreur.

- Vous ne le regretterez pas, dit-il, la mine réjouie. C'est un scarabée sacré qui vous portera chance. A présent, comme l'argent n'a pas encore été inventé en Égypte, vous allez me payer en me rendant un petit service.

Un cauchemar! C'est un véritable cauchemar! Allez-vous lui rendre son maudit scarabée et revenir au [103](#) pour choisir une nouvelle destination, ou bien décider de l'acheter malgré tout, puis vous rendre alors au [150](#) pour savoir ce qu'il entend *par* «un petit service»?

3

- Écoutez, dites-vous, je suis vraiment très flatté de votre proposition, et je serais vraiment très heureux de vous venir en aide. Mais je dois retourner chez moi, car j'ai un tas de choses à faire : l'école, les devoirs, aider maman à la maison, m'occuper de ma petite sœur, fendre le bois pour l'hiver, sans oublier les copains qui comptent sur moi. Si vous vouliez bien me ramener au musée, ce serait gentil de votre part, ajoutez-vous, l'air angélique.

- Cela te ferait-il changer d'avis si je menaçais de te tuer ? vous répond-il l'air détaché.

Vous pouvez, bien sûr, lui *répondre* non, ce qui vous expédierait directement au [13](#). Mais, comme il n'y a que les sots qui ne changent pas d'avis, le [15](#) vous souhaite la bienvenue.

4

Avec courage, vous commencez à dégager le sable.

Lancez deux dés. Si vous faites:

1. Pas de doute, vous avez déjà des hallucinations.
 2. Vous ne trouvez rien, mais vous pouvez *revenir* au 103 pour choisir une nouvelle destination.
 3. Vous ne trouvez rien, mais vous pouvez à nouveau *lancer* les dés pour *poursuivre* votre recherche.
 4. Tiens, une potion de guérison Lancez deux dés pour savoir combien de POINTS DE VIE elle vous *rapporte*. Mais vous ne pourrez *revenir a ce* numéro qu'après l'avoir utilisée. Allez vite choisir une nouvelle destination sur votre carte au 103.
 5. Quelle chance: vous venez de trouver une potion de guérison Lancez deux dés pour savoir combien de POINTS *DE* VIE elle vous *rapporte*, et à nouveau deux dés pour poursuivre vos recherches.
 6. Vous venez de *trouver une* petite baguette magique en améthyste qui, au cours d'un combat, et en la dirigeant vers un ennemi quel qu'il soit, *l'endormira* sur-le-champ. Lancez un dé pour savoir combien de fois vous pourrez l'utiliser. Mais vous *ne* pourrez revenir à *ce* numéro qu'après l'avoir utilisée une fois. A présent, revenez au 103 pour consulter votre carte.
 7. Vous venez de dégager du sable une petite baguette d'énergie, généralement utilisée par les prêtres. Lorsque vous déciderez de l'utiliser, mais une fois seulement, elle vous permettra de retrouver l'intégralité de vos POINTS DE VIE. Lancez deux dés pour poursuivre votre recherche.
- ë>. Pas de doute, c'est bien un gourdin (+12) que vous venez de trouver. Il est malheureusement si lourd que vous ne pourrez l'utiliser dans un combat qu'à partir du deuxième assaut. Vous ne

pourrez revenir à ce numéro qu'après vous être servi de ce gourdin. Allez donc consulter votre carte au [103](#).

9. Vous venez de mettre au jour un morceau de papyrus sur lequel figure une carte, comme vous le constaterez en vous rendant au [75](#).

10. Aïe aïe aïe! Vous venez d'être piqué par un scorpion! Ce qui vous coûte un *nombre de* POINTS DE VIE égal au total obtenu en lançant deux fois deux dés. Si cela vous tue, vous vous traînez en râlant jusqu'au 13. Sinon, la situation n'est guère plus brillante, car vous allez perdre, à chacun des cinq prochains numéros que vous allez visiter, autant de POINTS DE VIE que le chiffre obtenu en lançant un dé. A présent lancez vite deux dés pour poursuivre votre recherche.

11. Vous venez de trouver quelques feuilles de papyrus, sans doute arrachées à un livre écrit par un certain Hérodote. Vous pouvez aller voir de quoi il s'agit au 125, mais vous pouvez également *relancer* les dés pour poursuivre votre recherche.

12. Voilà qui ressemble fort à une trappe secrète!

Mais *non*, ce n'est qu'une vieille planche. Ne soyez cependant pas trop désappointé car vous pouvez *relancer* les dés pour poursuivre votre recherche.

Et, dans tous les cas, n'oubliez pas que vous pouvez revenir au [103](#) lorsque vous le désirerez.

5

- Ça ne m'intéresse pas du tout, dites-vous fermement.

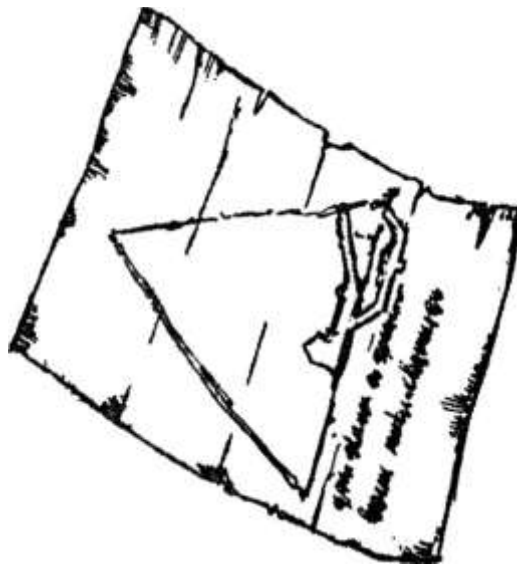
- Mais c'est une très bonne carte ! Authentique ! Regardez, ajoute-t-il en brandissant frénétiquement un papyrus usé devant vos yeux : il y a deux entrées secrètes !

- Non, non et non ! répliquez-vous en faisant quelques pas pour vous éloigner.

Mais, sans le moins du monde tenir compte de votre refus, il vous attrape par le bras et poursuit :

- Une entrée au niveau du sol, et l'autre un peu au-dessus. Un quart de tour pour les ouvrir. Comment saurais-je cela si elle n'était pas authentique ?

Exaspéré, vous le fixez droit dans les yeux.



- Puisque vous paraissez ne rien entendre, regardez mes lèvres, articulez-vous. Je-ne-veux-pas-de-vo-tre-sa-ta-née-car-te !

- Alors acceptez ça, dit-il en vous lançant un coup de poing en plein dans le nez avant de s'enfuir à toutes jambes.

Douloureux le coup de *poing*. Si douloureux qu'il vous fait perdre 5 POINTS DE VIE. S'il ne vous expédie pas au **13**, vous auriez tout intérêt à aller réfléchir au **80** sur ce que vient de vous dire le petit homme.

6

- Je ne vois vraiment pas pourquoi je suivrais une bande de vieux crânes d'oeuf de votre espèce ! hurlez-vous.

Ce qui, vous vous en doutez, est loin d'arranger les choses. Car, tout *d'abord*, chacun des prêtres dispose de 50 POINTS DE VIE et est armé d'une dague (+5). *De plus*, à chaque fois que vous en tuez un, deux autres surgiront de la cour pour voler au secours des survivants. Inutile de vous dire qu'il vous est totalement impossible de remporter ce combat. Néanmoins, les prêtres vont seulement (!) chercher à vous assommer en réduisant vos POINTS DE VIE à moins de 5. S'ils y parviennent, ils vous traînent, à demi inconscient, au [136](#). Mais si par malheur ils vous tuent, il ne vous reste plus qu'à aller vous faire raser le crâne au [13](#).

7

Cette galerie descend d'une façon vraiment abrupte. Et, de plus, le sol en est glissant. Si glissant que vous avez bien du mal à garder votre équilibre.

Lancez un dé. Si vous faites 1, 2 ou 3, vous perdez l'équilibre et tombez en arrière avant de vous fracasser le crâne sur le sol, avec une violence telle que votre cervelle gicle de tous côtés. Ce qui facilitera certainement le travail des embaumeurs qui vous attendent patiemment au [13](#). Si vous faites 4, 5 ou 6, vous avancez en titubant jusqu'au [23](#) qui risque d'être aussi déplaisant.

8

Incroyable ! Le monument au pied duquel vous vous trouvez est une véritable montagne. C'est sans aucun doute la plus grande des trois pyramides de ce site, et vous comprenez maintenant pourquoi, en la regardant de loin, vous avez été ébloui : elle est entièrement recouverte de blocs de calcaire poli et coiffée d'un pyramidion - une petite pyramide - en or.

En consultant votre *Brève histoire*, vous trouvez une représentation de la pyramide de Khéops : mis à part le fait que le revêtement de calcaire ainsi que le pyramidion ont disparu, elle est semblable à celle que vous contemplez actuellement.

Vous apprenez que chacun de ses côtés mesure plus de 230 mètres, qu'elle est haute de 137 mètres et qu'elle a été bâtie par un pharaon nommé Khéops, traduction grecque de Khou-foui, son nom en égyptien dans votre époque actuelle.

Vous parcourez rapidement les pages suivantes et finissez par trouver ce que vous cherchiez.

Peu de temps après son accession au pouvoir en 813, le calife Ma'mûn, fils de Harun al-Rashid, qui avait entendu dire qu'il existait une chambre secrète, cachée au cœur de la Grande Pyramide, et renfermant des trésors inouïs, rassembla nombre d'architectes, d'ouvriers, d'aventuriers même, pour leur confier la tâche d'en découvrir l'entrée. Des jours, des semaines et des mois se passèrent sans qu'ils ne trouvent rien. De guerre lasse, ils finirent par creuser l'une des faces de la pyramide, jusqu'à pénétrer dans une galerie et découvrir...

Avec fébrilité vous tournez la page pour découvrir à votre tour...

... une tragique histoire d'amour, si l'on se souvient que c'est, déroulée d'un tapis, que Cléopâtre fit connaissance avec César.

Une espèce d'idiot a arraché quelques pages de la *Brève histoire*. Sans doute beaucoup plus passionné par les démêlés amoureux de César et Cléopâtre que par le mystère de la Grande Pyramide ! De rage, vous trépignez, envoyant à tous les diables ces fumeux amateurs de littérature amoureuse.

Trépignez! Trépignez! Mais lorsque vous serez las de trépigner, vous pourrez examiner la face est de la pyramide au [25](#), sa face sud au [41](#), sa face nord au [60](#), ou sa face ouest au [57](#). Et personne ne vous en voudra si vous revenez au [103](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre carte.

Vous approchant du sarcophage qui, à présent, est totalement vide, vous remarquez une inscription gravée sur l'un de ses côtés. Mais, pour une raison qui vous échappe, les hiéroglyphes sont à moitié effacés, et il est évident qu'ils auront disparu dans peu de temps. Néanmoins votre œil d'aigle vous permet de déchiffrer :

**POUR ACTIVER LA PORTE DU TEMPS,
ENTREZ DANS LE SARCOPHAGE, PUIS PRONONCEZ
DEUX DES NOMS FIGURANT CI-DESSOUS.**

MAIS ATTENTION :

**UN CHOIX SANS DISCERNEMENT, ET C'EST LA MORT QUI VOUS
ATTEND.**

Suivent les noms :

OSIRIS, HORUS, KHOUFOUI, SEKHMET, KHAFRÉ

Sans perdre un instant vous sautez dans le sarcophage, prêt à prononcer les deux noms.

Mais lesquels? Réfléchissez bien, car vous avez peut-être réuni, au cours de cette aventure, suffisamment d'indices pour ne pas vous tromper... Khoufoui et Khafré vous *mèneront* au [19](#); Horus et Khoufoui au [36](#); Osiris et Sekhmet au [66](#); Horus et Osiris au [61](#); Osiris et Khoufoui au [105](#); Horus et Sekhmet au [110](#); Khafré et Horus au [121](#); Khoufoui et Sekhmet au [137](#); Osiris et Khafré au [143](#); Sekhmet et Khafré au [159](#).

Vous auriez dû vous en douter. Le 13, rue des Tombeaux ne pouvait être que l'adresse d'un croque-mort ! Et plus précisément l'adresse d'un croque-mort embaumeur. - Merci, mon jeune ami, vous dit le petit homme ratatiné à la mine cireuse, à qui vous venez de remettre le paquet. Nous attendions cela avec impatience. C'est pour le cher disparu que nous allons embaumer maintenant. Vous voulez assister à l'opération ? C'est

très intéressant, vous savez... sans doute un peu abominable, je dois l'avouer.

Si vous avez le coeur bien accroché, vous pouvez suivre le petit homme au [52](#). Mais, si vous préférez oublier la rue des Tombeaux le plus vite possible, rendez-vous au [59](#).

11

Vous entendez le fracas d'un coup de tonnerre et vos yeux sont aveuglés par un violent éclair de lumière blanche. Tout se met à tourner autour de vous, de plus en plus vite, jusqu'à ce que votre âme jaillisse de votre corps pour être propulsée à l'extérieur de la pyramide. Une vitesse phénoménale vous entraîne haut, toujours plus haut dans le ciel, au-delà de l'atmosphère, dans l'espace. La Terre n'est plus qu'une boule bleue, magnifique et lointaine qui disparaît bientôt. Et le système solaire s'est depuis longtemps évanoui lorsque votre conscience commence à se dissoudre dans un océan de bonheur. Plus loin, toujours plus loin, si ce mot possède encore un sens, jusqu'à... Il n'y a plus de mouvement, vous êtes immense, énorme, éclatant, le paradis lui-même, la joie à l'état pur.

Vous serez certainement heureux *d'apprendre* que vous avez suivi la voie des pharaons, qui croyaient qu'après leur mort leur âme ne faisait plus qu'une avec les étoiles géantes. Tout ce que vous pouvez faire, maintenant, est de briller *pendant* environ vingt millions d'années avant de devenir une géante rouge, une naine blanche ou un trou noir. Ce n'est qu'ensuite que vous pourrez retrouver ce bon vieux [13](#).

12

Tous les sens en éveil, vous vous approchez lentement de l'autel. La grande statue d'Osiris vous domine de toute sa hauteur et - est-ce une illusion provoquée par la lumière vacillante ? - vous avez l'impression qu'elle fronce les sourcils d'un air désapprobateur. Esquissant un sourire nerveux, vous tendez la main vers le sceptre. Mais à peine l'avez-vous effleuré qu'un

grondement sourd résonne dans votre dos. Le cœur battant, vous faites demi-tour, prêt à affronter le monstre qui seul peut en être la cause, mais vous réalisez alors avec terreur que le grondement provient de la lourde porte de pierre qui est en train de pivoter. Il n'y a pas un instant à perdre. Saisissant le sceptre, vous vous précipitez vers la porte que vous parvenez à franchir juste avant qu'elle ne se referme en résonnant lugubrement. Le grand hall est désert, et vous vous demandez quelle direction vous allez prendre lorsque, soudain, le sceptre tressaute dans votre main, comme s'il était animé d'une propre vie, avant de pointer vers une des nombreuses issues que vous pouvez maintenant distinguer. Faisant confiance à cet étrange guide, vous vous mettez en route et, après avoir parcouru un véritable labyrinthe de corridors, vous finissez par arriver devant deux magnifiques portes, l'une d'or et l'autre d'argent. Comme s'il avait atteint son but, le sceptre est redevenu inerte dans votre main.

Ce qui va vous obliger à prendre une décision. La porte d'argent conduit au [138](#), la porte d'or au [50](#). Choisissez bien!

13

Ça devait arriver ! Vous voilà mort, ratatiné, complètement cuit, hors service, en un mot aussi dynamique qu'une momie sous ses bandelettes !

Une bonne nouvelle, cependant : dans ce livre, il y a de nombreuses vies après la mort. Alors sortez vite de votre sarcophage, lancez les dés pour reconstituer vos **POINTS DE VIE** (sans oublier les Points Spéciaux que vous avez peut-être gagnés) et, aussi déterminé que Howard Carter découvrant la tombe de Toutânkhamon, retournez vite au numéro [1](#) pour vous lancer dans une nouvelle tentative.

14

Il y a fort longtemps, ces cavités devaient servir à soutenir un mur. De sorte qu'en arrivant au lieu où vous êtes actuellement, il n'était possible de voir que le couloir descendant derrière vous

ou le puits qui se trouve à vos pieds, le couloir horizontal qui vous fait face étant totalement caché. Voilà qui est intéressant ! En proie à une excitation grandissante, vous levez les yeux et remarquez une ouverture juste au-dessus de votre tête, qui vous avait échappé jusqu'alors.

Pas facile de faire un choix, n'est-ce pas? Allez-vous vous engager dans le puits (rendez-vous au [76](#)), explorer le couloir horizontal (rendez-vous au [129](#)), ou vous risquer dans le passage qui se trouve au-dessus de vous (rendez-vous au [26](#))? Mais vous pouvez également suivre le couloir qui descend derrière vous pour retourner au [103](#) où vous pourrez faire un nouveau choix sur votre carte.

15

Vous fixant d'un air amusé, Nectanébo étouffe un bâillement tout en caressant machinalement la tête de son lion.

- Vois-tu, dit-il, depuis que je peux interroger l'avenir, je sais que ces misérables Perses sont tout à fait capables de venir à bout de mon empire. Néanmoins, il est possible de modifier le futur ; et voilà où ton aide va m'être précieuse. Cachée quelque part sur le plateau de Gizeh, là où s'élèvent les grandes pyramides, se trouve une chambre secrète renfermant les armes redoutables et les terribles sortilèges qui ont permis à mes ancêtres de faire de l'Égypte le pays le plus puissant de l'univers. Je te demande de découvrir cette chambre dont les secrets rendront l'Égypte de nouveau invincible. Lorsque tu l'auras fait, tu n'auras qu'à m'en faire parvenir le plan qui y mène, par l'intermédiaire du pigeon voyageur que voici. Si je t'ai choisi, c'est que venant du futur tu connais bien des passages secrets que nous n'avons pas encore découverts. Alors là, pas question pour vous d'aller risquer votre vie à sa place ! Et vous alliez poliment mais fermement le lui dire lorsqu'il ajoute :

- Et tu aurais tout à fait intérêt à réussir.

- Pourquoi ça ? demandez-vous avec méfiance. Un sourire ironique lui barrant le visage, Nectanébo vous répond doucement :

- Tout simplement parce que si je sais amener le futur jusqu'ici, j'ignore totalement comment lui faire retrouver son présent. La seule façon pour toi de retourner à ton époque est de découvrir la porte du Temps qui se trouve dans la chambre secrète.

Inutile de discuter, vous êtes fait comme un rat. Aussi est-ce en grommelant que vous lui demandez :

- Mais je ne sais même pas où se trouve Gizeh !

- Tu n'as qu'à prononcer cette formule magique, dit-il en vous tendant un papyrus, et tu sauras exactement ce que tu dois faire.

Au travail! Traduisez la formule (vous pouvez toujours retourner au [99](#) pour vous rafraîchir la mémoire), *prononcez-la* et bon courage pour la suite! Au fait, n'oubliez surtout pas de prendre le pigeon dans sa petite cage, ainsi que quelques graines pour le nourrir...



16

- Bon c'est d'accord, maugréez-vous. Donnez-moi cette horreur.
- Très bon choix, dit-il. C'est l'œil d'Horus. Un symbole sacré.
- Je vous dois combien ?
- Eh bien, comme nous n'avons pas encore inventé l'argent, tu me dois seulement un petit service.

Un cauchemar! C'est un véritable cauchemar! Allez-vous lui rendre son maudit oeil d'Horus et revenir au [103](#) pour choisir une nouvelle destination, ou, malgré tout, décider de l'acheter et vous rendre alors au [150](#) pour savoir ce qu'il entend par un «petit service»?

17

Courant du plus vite que vous le pouvez, vous avez tôt fait de distancer vos poursuivants. Le souffle court, vous finissez par vous arrêter dans un endroit désert, et vous en profitez pour regarder autour de vous.

Incroyable ! A moins que vous ne soyez en train de rêver (et pourtant non !), vous avez fait un bond de quelques milliers d'années en arrière. Car c'est bien dans l'Égypte des pharaons que vous vous trouvez, à en juger par cette ville éblouissante de soleil qui vous entoure. Des rues pavées se croisant à angle droit, bordées de maisons de briques ; d'immenses esplanades où se dressent de gigantesques statues de granit; des rangées de sphinx menant à d'imposants temples de pierre ; des obélisques couverts de hiéroglyphes... jamais vous n'avez vu spectacle aussi impressionnant.

Après avoir hésité quelques minutes, vous vous engagez dans la rue la plus proche. Les passants vous jettent des regards intrigués, sans doute étonnés par ce qui est, pour eux, un étrange accoutrement. Ils poursuivent néanmoins leur chemin, prenant

sans doute les vêtements de votre époque pour le costume d'un peuple méditerranéen lointain.

Vous atteignez bientôt une petite place où se dresse un marché. Pendant longtemps vous flânez au milieu des marchands de légumes et de fruits, vous arrêtant devant les échoppes des artisans qui travaillent le bois, l'or ou l'argent, regardant les scribes en train d'aligner des hiéroglyphes sur des papyrus, et vous vous retrouvez finalement devant un joaillier occupé à polir des perles de quartz rose. Levant la tête vers vous, il interrompt son travail et, farfouillant dans un tas de bijoux, il en extrait un anneau. - Vous voulez un anneau magique? vous demande-t-il. Je dois livrer un collier et j'offre cet anneau à qui me rendra ce service. Êtes-vous intéressé ?



Alors, vous *êtes* intéressé? Si tel est le cas, rendez-vous au [35](#). Mais vous pouvez également suggérer à cette face de tortue qu'il aille le porter lui-même, et cela au [91](#).

18

Au fur et à mesure que vous avancez, la pente de la galerie devient de plus en plus raide. Quelques pas encore, et elle se termine en cul-de-sac, bloqué par une dalle de pierre. Mais, l'expérience aidant, vous savez maintenant que ces dalles de pierre marquent rarement la fin d'un passage et qu'elles sont souvent prétexte à une stupide - et souvent dangereuse - énigme. Aussi, c'est avec grand soin que vous en examinez la surface, et il vous faut peu de temps pour découvrir une espèce de message, rédigé en un mélange de hiéroglyphes et d'étranges caractères qui vous paraissent, au premier abord, être des runes.



Il ne reste plus à espérer que vous êtes capable de venir à bout de ce casse-tête. Sinon vous n'avez plus qu'à revenir sur vos pas pour emprunter le couloir descendant au [7](#), ou sortir de la pyramide et retourner au [103](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre carte.

19

Vous prononcez les deux noms et... Sssppplllaaassshhh ! ! ! C'est à peu près le bruit que fait votre crâne en explosant lentement, très lentement. Mais en explosant quand même.

Avant d'aller au [13](#), vous devriez quand même faire un peu de ménage autour de vous!

Un corps de lion, une tête humaine... Bien qu'à moitié enfoui dans le sable, vous reconnaissez le sphinx, cette statue gigantesque érigée, selon votre *Brève histoire*, à la même époque que les grandes pyramides. Ou peut-être pas, lisez-vous un peu plus loin. Car, en fait, l'histoire de l'Égypte pharaonique est si longue, si riche, et les découvertes si nombreuses que ce que l'on prenait pour acquis à un moment se révèle souvent inexact peu de temps après. Un gigantesque puzzle, en quelque sorte. Le visage du sphinx est supposé être celui de Khafré, pharaon connu sous le nom grec de Khéphren, à votre époque. Fasciné par la statue et le mystère qui l'entoure, c'est à peine si vous entendez une petite voix aigrelette vous dire :

- On l'appelle aussi le Père de la Terreur. Sans que vous vous en soyez rendu compte, une

vieille femme au visage ridé par les ans a trottiné jusqu'à vous.

- Je comprends pourquoi, lui répondez-vous.

- Non, vous vous trompez, réplique-t-elle. Ce n'est pas son apparence qui lui a valu ce surnom. Mais ce qu'il garde...

- Ce qu'il garde ? reprenez-vous en frissonnant.

- Des chambres secrètes, chuchote la vieille femme en lançant des regards apeurés autour d'elle. Très dangereux. On dit qu'il existe une entrée, là, juste entre ses deux pattes. Mais, avec tout ce sable, il faudrait des années pour l'atteindre, ajoute-t-elle en partant d'un ricanement aigu qui vous glace le sang.

Vous n'en saurez pas plus car elle *vient de* disparaître aussi *vite* qu'elle était apparue. Néanmoins vous en savez assez pour choisir de retrousser vos manches et plonger vos mains dans cet *océan de sable* au [4](#), ou vous préférez ne pas perdre de temps en retournant au [103](#) pour choisir une nouvelle destination sur la carte.

21

Cette galerie descend en pente raide ! Vous avancez lentement, tous vos sens en alerte. Enfin, vous atteignez une petite antichambre dont vous faites rapidement le tour sans y trouver rien d'intéressant. La galerie se poursuit jusqu'à atteindre une pièce d'une surface beaucoup plus importante, taillée dans le roc. En l'examinant attentivement, vous remarquez sur le sol des traces de ce qui pourrait être une sorte de trappe, alors que plus loin vous devinez le départ d'une nouvelle galerie.

Vous *pouvez essayer de dégager* la trappe au [33](#), mais si vous préférez vous engager dans la galerie, rendez-vous au [46](#).

22

- Mais elle a deux faces, votre pièce ! hurlez-vous.
- Mais non, s'esclaffe le petit homme.
- Mais si !
- Mais non !

Bref, vous voilà engagé dans une de ces diatribes, une de ces polémiques dont seuls les politiciens les plus habiles peuvent se sortir sans le moindre ennui. Qui donc aurait pu se terminer dans la plus grande confusion pour les deux parties si...

... Ce petit homme possède quand même 100 POINTS DE VIE. De plus, il utilise un dragon de feu importé de Chine (inutile de vous *demander* comment il l'a trouvé), qui *pourra* vous coûter 30 POINTS DE VIE, mais qu'il ne *pourra* utiliser qu'une seule fois. Enfin, car ce n'est pas tout, il est armé d'une épée de samouraï(+5).

Si, par hasard, vous parvenez à vous sortir de cette redoutable chausse-trappe, n'hésitez pas à vous saisir de l'ankh, du scarabée et des deux statuettes de Bastet, avant de retourner au 103 pour y

faire un nouveau choix. Sinon, c'est en jurant que l'on ne vous y reprendra plus à discutailler de politique que vous vous traînez vers le [13](#).

23

Faisant des moulinets avec vos bras, vous réussissez tant bien que mal à garder votre équilibre jusqu'à...

Malédiction ! Devant vous, à quelques pas, vous apercevez la gueule sombre d'un puits plongeant dans les ténèbres. Un puits que vous pourriez facilement éviter d'un saut si la galerie, au-delà, n'était pas toujours aussi glissante. Hésitant à risquer de vous rompre le cou, vous commencez à vous demander si vous n'allez pas faire demi-tour.

Ce que vous *pouvez* faire. Dans *ce* cas, vous pouvez emprunter le passage menant au [10](#), ou tout simplement sortir *de* la pyramide pour aller choisir, au [103](#), une nouvelle destination sur votre carte. Mais, si vous décidez de prendre le risque de sauter par-dessus le puits, vous allez devoir Tenter le Tout pour le Tout. Si votre tentative réussit, vous poursuivez votre chemin au [34](#); si elle échoue, vous tombez irrémédiablement dans le puits au [51](#); enfin, si elle vous tue, vous *prenez avec* résignation le chemin du [13](#).

24

Vous munissant d'une petite lampe à huile, vous vous engagez dans le corridor. La pente en est si raide que vous devez bientôt vous arrêter, les jambes flageolantes et le souffle court. A la lueur vacillante de la lampe, vous remarquez que les murs sont couverts de scènes de la vie quotidienne, peintes de vives couleurs. Quelque peu reposé, vous reprenez votre marche mais vous n'allez pas très loin : le passage se termine, en effet, sur un mur blanc et lisse.

De rage, vous pouvez hurler et frapper ce maudit mur à coups redoublés au [96](#). Mais si vous préférez ne pas gaspiller bêtement

ainsi votre énergie, vous pouvez revenir sur vos pas pour explorer l'antichambre au [46](#), ou sauter dans le sarcophage où se trouve la momie, au [63](#).

25

A votre avis, si vraiment il existe une entrée secrète, elle ne peut se trouver qu'au-dessus du niveau du sol. Sinon il y a fort longtemps qu'elle aurait été découverte.

De loin, le revêtement de calcaire blanc de la pyramide vous paraissait lisse; en l'examinant de près, vous constatez qu'il comporte suffisamment d'aspérités pour pouvoir l'escalader sans danger. Ce que vous faites sur une hauteur d'une quinzaine de mètres. Cependant, malgré tous vos efforts, vous ne découvrez rien. Sans vous décourager pour autant, vous redescendez. Mais à peine avez-vous mis le pied sur le sol que deux colosses à la mine patibulaire vous entourent. Bien qu'ils soient vêtus à l'égyptienne, c'est à deux redoutables Perses que vous avez affaire.

- Tu nous dis ce que tu as découvert, ou alors... vous dit l'un d'eux d'une voix menaçante en promenant son pouce d'un côté à l'autre de sa gorge.

Ces deux brutes disposent chacun de 20 POINTS DE VIE, et sont armées d'une dague (+5). Si malgré le courage dont vous faites preuve vous êtes vaincu, rendez-vous au [13](#). Si vous sortez vainqueur de ce combat, vous pouvez aller explorer la face sud de la pyramide au [41](#), la face ouest au [57](#), ou la face *nord* au [66](#). Mais vous pouvez également revenir au [103](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre carte.

26

Utilisant les cavités creusées dans le mur comme les marches d'un escalier, vous vous hissez dans l'ouverture qui vous surplombe. Le spectacle qui s'offre alors à vous est si saisissant que vous poussez un cri de surprise. Vous êtes en effet à

l'extrémité d'une galerie d'environ deux mètres de large seulement, mais haute de près de neuf mètres. A l'étrange lueur phosphorescente qui la baigne, vous constatez qu'elle s'étire sur une cinquantaine de mètre, et que sa pente est extrêmement raide et rendue glissante par le poli de la pierre. Vous remarquez également que, tout le long des parois, court une banquettes de pierre d'environ cinquante centimètres de large, percée à intervalles réguliers de cavités rectangulaires.

Le sol est effectivement si glissant que, pour emprunter cette galerie, vous allez devoir Tenter le Tout pour le Tout. Si cette tentative vous tue, c'est le cou brisé que vous vous rendez au [13](#). Si vous échouez, vous tombez lourdement au sol, ce qui vous fait perdre 10 Points de Vie. Rendez-vous alors au [13](#) si cela vous fait perdre la vie, ou au [71](#) dans le cas contraire. Si vous réussissez, la grande galerie vous mène au [47](#).

27

- Banzaiiiiiiii ! ! ! ! hurlez-vous en prenant la position caractéristique des karatékas. Ce qui ne provoque aucune émotion chez les momies qui n'ont jamais entendu parler du Japon.

La situation n'est néanmoins pas si catastrophique que cela. En effet, les bandelettes de deux des momies sont si serrées que vous pourrez vous en débarrasser en un seul assaut, quel que soit son résultat. La troisième dispose de 15 POINTS DE VIE. Mais attention: si elle sort douze au lancer de dés, le coup qu'elle vous porte est si violent que vous partez vers le [13](#), votre tête sous le bras. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [43](#).

Pas rassuré du tout, vous serrez la main du pharaon, ce qui provoque dans l'instant un grand remue-ménage autour de vous.

- Il a touché Pharaon ! Il a osé toucher Pharaon ! hurlent cent voix à l'unisson. Il va mourir ! Le feu du ciel va le consumer ! Il va être réduit en cendres !

- Ça va, ça va, les interrompt Nectanébo. Ce jeune garçon est protégé des dieux.

Se penchant à votre oreille, il ajoute à voix basse :

- Il faut encourager le mythe. Ainsi, pas de velléité de révolte, les paysans et le peuple restent à leur place. Joue le jeu...

Puis élevant la voix :

- Tiens, prends ceci. Si tu en suis les recommandations, tu ne risqueras rien.

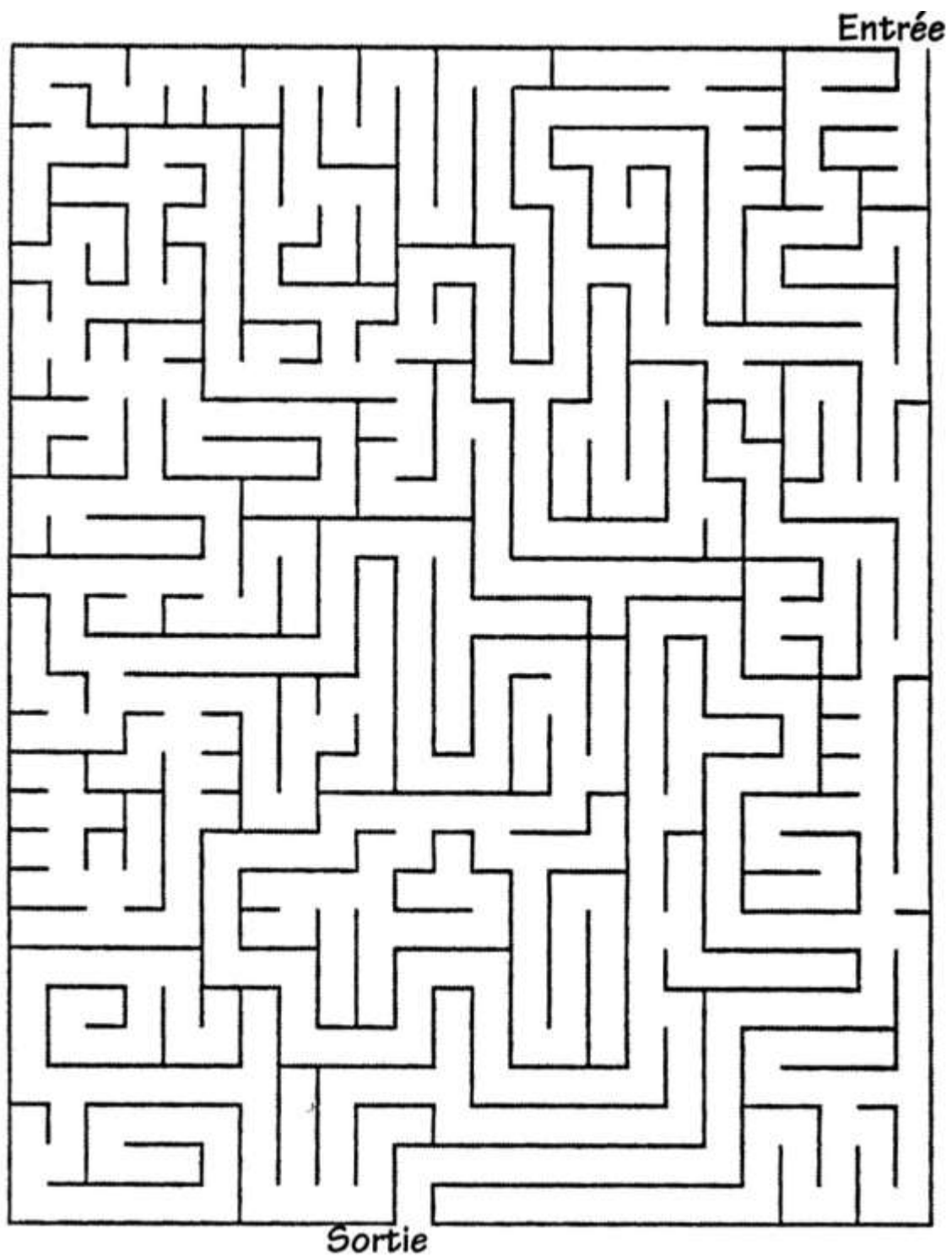
Et il vous tend une amulette portant les hiéroglyphes suivants :



En effet, tout se passera bien si vous parvenez à déchiffrer les hiéroglyphes. Sinon la foule se rue sur vous et vous met en pièces avant même que vous ayez pu lever le petit doigt. Dans ce cas, allez *donc recoller les morceaux* au [13](#).

Vous avez pourtant été prévenu! Gagnez donc le départ de ce labyrinthe et essayez d'en trouver la sortie le plus rapidement possible, sachant que chaque minute que vous y passerez vous coûtera 10 POINTS DE VIE. Si vous échouez, c'est mort de faim que

vous vous retrouvez au [13](#). Mais si vous parvenez à vous sortir de ce traquenard, rendez-vous au [45](#).



- C'est d'accord, dites-vous d'une voix lasse. Donnez-moi cette horreur.

- Excellent choix, s'exclame-t-il, la mine réjouie. C'est un ankh sacré - un talisman offert à Pharaon par les dieux, l'investissant du pouvoir de donner la vie, ou de la reprendre, aux simples mortels Vous verrez, il vous procurera une énergie inépuisable.

- Je vous dois combien ? lui demandez-vous avec indifférence.

- Eh bien, comme l'argent n'a pas encore été inventé dans ce pays, vous me devez seulement un petit service.

Un cauchemar! C'est un véritable cauchemar! Allez-vous l'envoyer au diable, lui et son ankh sacré, et dans ce cas retourner au [103](#) pour y choisir une nouvelle destination, ou lui *demandez* ce qu'il entend par un «petit service» au [150](#)?



31

Vous entendez le fracas d'un coup de tonnerre et vos yeux sont aveuglés par un violent éclair de lumière blanche. Tout se met à tourner autour de vous, de plus en plus vite, jusqu'à ce que votre âme jaillisse de votre corps pour être propulsée à l'extérieur de la pyramide. Une vitesse phénoménale vous entraîne haut, toujours plus haut dans le ciel, au-delà de l'atmosphère, dans l'espace. La Terre n'est plus qu'une boule bleue, magnifique et lointaine qui disparaît bientôt. Et le système solaire s'est depuis longtemps évanoui lorsque votre conscience commence à se dissoudre dans un océan de bonheur. Plus loin, toujours plus loin, si ce mot possède encore un sens, jusqu'à... Il n'y a plus de mouvement, vous êtes immense, éclatant, le paradis lui-même, la joie à l'état pur.

Vous serez certainement heureux d'apprendre que vous avez suivi la voie des pharaons, qui croyaient qu'après leur mort leur âme ne faisait plus qu'une avec les étoiles géantes. Tout ce que pouvez faire, maintenant, est de briller *pendant* vingt millions *d'année* s avant de devenir une géante rouge, une naine blanche ou un trou noir. Ce n'est qu'ensuite que vous pourrez retrouver ce bon vieux [13](#).

32

C'est avec la plus grande prudence que vous vous dirigez vers la petite chapelle, qui vous fait maintenant beaucoup plus penser à un tombeau qui aurait été posé à la verticale. Nerveusement, vous saisissez les anneaux et vous les tirez. Aussitôt les deux portes commencent à s'ouvrir dans un effroyable grincement, découvrant une imposante statue de pierre noire au regard figé dans l'éternité.

Le cœur battant à tout rompre, vous faites quelques pas en arrière, fasciné par la majesté et la présence de la statue. Elle représente une femme, de votre taille environ, portant le disque du soleil entre les deux cornes qui se dressent sur sa tête.

Reprenant avec peine votre souffle, vous faites demi-tour pour quitter les lieux. Mais à peine avez-vous fait quelques pas que trois hommes, le crâne rasé et seulement vêtus d'un pagne de coton blanc, vous barrent le chemin.

- De quel droit viens-tu troubler le repos de la déesse Hathor ! tonne l'un d'eux d'une voix caverneuse.

Malgré la frayeur qui vient de vous saisir, vous constatez avec étonnement que vous comprenez parfaitement le langage archaïque dans lequel il vient de s'exprimer. Et vous réalisez alors que vous vous trouvez dans un temple, un temple dédié à Hathor, déesse de l'amour et de la joie, mais aussi protectrice des morts, et que les personnages qui vous font face en sont certainement les prêtres.

- Seuls les prêtres ont le droit de pénétrer dans le temple, reprend l'homme.

- Mais je suis un prêtre pèlerin, lui lancez-vous à tout hasard en le regardant droit dans les yeux.

- Alors pourquoi ton crâne n'est-il pas rasé ? réplique-t-il. Suis-nous !

Bien sûr, vous pourriez lui dire que vous avez égaré votre rasoir... Mais, comme à l'évidence il ne paraît pas avoir la moindre once d'humour, mieux vaudrait les suivre au [136](#), ou carrément les envoyer au diable au [6](#).

33

Cette trappe est en fait une épaisse dalle de pierre, usée et craquelée par le temps. En son centre se trouve une cavité où, jadis, reposait certainement l'anneau permettant de la soulever. En glissant vos doigts le long de cette cavité vous pourriez peut-être... A peine avez-vous effleuré la pierre que, dans un sourd grondement, elle commence à s'incliner. Tombant au sol, glissant, incapable de vous raccrocher à quoi que ce soit, vous

vous engouffrez dans un étroit boyau taillé dans la pierre, pour atterrir brutalement dans une pièce de faibles dimensions. Vos yeux s'accoutumant à la demi-obscurité qui y règne, vous constatez que les murs en sont désespérément lisses, et qu'elle ne possède aucune issue si ce n'est celle par laquelle vous venez de tomber. Mais, malgré tous vos efforts, elle est trop haute pour que vous puissiez l'atteindre.

Vous désirez vraiment savoir dans quelle panique vous vous trouvez? Non, ce serait vraiment méchant. Alors, laissez-vous tranquillement mourir de faim sachant qu'un succulent festin vous attend au [13](#).

34

Pendant quelques mètres, la galerie continue à descendre puis, soudain, elle devient horizontale. Quelques mètres encore, et vous atteignez une chambre creusée bien au-dessous de la base de la pyramide. Pour une raison ou une autre, elle n'a pas été terminée. Ses murs sont grossièrement taillés, et des blocs de pierre parsèment le sol au centre duquel s'ouvre la gueule sombre d'un puits. A son extrémité vous distinguez l'entrée d'un étroit passage.

Si vous voulez risquer de vous *introduire dans* le passage, rendez-vous au [107](#). Mais si vous pensez que le puits est plus intéressant, rendez-vous au [95](#).

35

- Bon, d'accord, pourquoi pas ? dites-vous avec amabilité.

Hochant la tête de contentement, le joaillier se saisit alors d'un magnifique collier orné de pierres précieuses et l'emballa soigneusement dans des papyrus sur lesquels, après avoir ficelé son paquet, il trace quelques hiéroglyphes. Enfin, il vous tend l'anneau : un cobra à la tête dressée.

- Voici l'anneau magique, dit-il. Mais ne le mettez à votre doigt que lorsque vous en aurez vraiment besoin. C'est une magie de très bonne qualité, vous savez ; vous pourrez l'utiliser une bonne douzaine de fois.

L'anneau est de toute beauté et, de plus, il paraît parfaitement adapté à votre doigt.

- Super !!! vous exclamez-vous.

- J'ai écrit l'adresse sur le paquet, reprend le joaillier.

Effectivement vous pouvez lire :



Mais pouvez-vous effectivement lire? Si tel est le cas, allez vite livrer le paquet. Sinon, un petit tour au [99](#) vous rafraîchira peut-être la mémoire. Quoi qu'il en soit le [132](#) vous *donnera*, si vous le désirez, toutes précisions pour utiliser l'anneau.

36

Vous suivez le passage descendant jusqu'à atteindre une galerie horizontale, haute de deux mètres environ.

Prudemment, vous vous y engagez, mais vous n'allez pas très loin : un mur de pierre vous barre la route ! Gravé, bien entendu, de hiéroglyphes que, l'expérience aidant, vous déchiffrez sans hésiter. Ce qui ne vous avance pas pour autant. A priori.

*Oh, intrépide aventurier, toi qui a déjà surmonté tant de périls
pour parvenir en ce lieu, si tu veux poursuivre ton chemin,
franchir cette muraille de pierre, tu n'as qu'à prononcer un
nom: le nom égyptien du pharaon qui a bâti la plus petite des
trois pyramides.*

Four le moins énigmatique. La plus petite des trois pyramides? Le pharaon qui l'a construite? Allons, faites appel à votre mémoire... S'agit-il de Khoufouï (rendez-vous au [69](#)), de Khafré (rendez-vous au [64](#)), ou de Menkaouré (rendez-vous au [113](#))?

37

Rien. Aucune entrée secrète par ici.

Vous pouvez examiner la face sud au [65](#), la face est au [74](#), ou la face ouest au [145](#). Mais si vous en avez vraiment par-dessus la tête de cette pyramide, vous pouvez retourner au [103](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre carte.

38

Vous prononcez les deux noms au moment où... Sssppplllaaassshhh ! ! ! C'est à peu près le bruit que fait votre crâne en explosant lentement, vraiment très lentement. Mais en explosant quand même.

Avant d'aller au [13](#), vous devriez quand même faire un peu de ménage autour de vous!

39

Au fur et à mesure que vous vous approchez de la pyramide, vous vous rendez compte que, contrairement à ce que vous pensiez tout d'abord, elle n'est pas la plus haute des trois. Une illusion d'optique due au fait qu'elle a été bâtie sur une légère hauteur. Cependant, elle doit au moins mesurer cent cinquante mètres ! Avidé de culture, vous feuillotez votre *Brève histoire* et vous y apprenez que vous vous trouvez devant la pyramide de Khéphren - le nom grec du pharaon Khafré -, fils de Khéops (Khoufoui, en égyptien), faisant partie de la IV^e dynastie, et qui a régné vers les années 2600 avant votre ère. Et vous en auriez su beaucoup plus si vous n'aviez pas été interrompu dans votre lecture par un intempestif :

- Psst ! Psst ! Vous voulez le plan de la pyramide de Khafré ? Je vous le cède en échange de vos chaussures.

La malheureusement trop familière silhouette d'un petit homme à la tête de tortue vient de vous ramener à la réalité.

Attention, réfléchissez bien avant de répondre ! Car si vous acceptez l'échange, n'étant pas habitué à marcher pieds nus sur le sable brûlant ou sur un sol caillouteux, vous perdrez, à chaque nouveau paragraphe, 1 POINT DE VIE; ce qui peut paraître peu, mais qui, en s'additionnant, peut vous porter préjudice. Vous prenez le risque ? Alors, rendez-vous au [54](#). Sinon, rendez-vous au [5](#).

40

Un peu d'histoire ne pourra vous faire que du bien.

Nous sommes en 1922. Howard Carter, un égyptologue anglais de grande renommée, fouille depuis des années la vallée des Rois à la recherche de tombes oubliées. Sans grand succès. Jusqu'à ce 4 novembre de la même année où, par le plus grand des hasards, il découvre la tombe inviolée d'un pharaon mort à l'âge de dix-

sept ans, Toutânkhamon, dans laquelle il pénètre quelques semaines plus tard.

Entre-temps, il a prévenu le mécène finançant ses recherches, lord Carnavon, égyptologue passionné lui aussi qui, quittant Londres, le rejoint sans tarder.

Le 24 novembre, ils se retrouvent ensemble devant le mur fermant la tombe. Sur le mur, une inscription indique que quiconque le franchira sera voué à une terrible malédiction. Ce qui, l'enthousiasme aidant, en fit sourire plus d'un. Néanmoins - hasard ? réalité ? - toujours est-il que lord Carnavon perdit la vie quelques semaines plus tard. Piqué par un moustique en pénétrant dans la tombe, d'après la plus rationnelle des explications. Richard Bethell, un collègue de Carter, fut tué peu après. Son père, lord Westburry se suicida. Le colonel Herbat, qui avait accompagné Carter dans la tombe, mourut d'une façon tout à fait étrange, ainsi que Jonathan Carver qui était avec eux. La momie de Thoutânkhamon, extraite de son sarcophage, fut confiée à sir Archibald Douglas Reid, pour qu'il la passe aux rayons X. Le pauvre Archibald disparut peu après. De même que le canari de Howard Carter, dévoré par un python le jour même où Carter pénétrait dans la tombe. Pittoresque, la fin du canari ? Pas trop, cependant, si l'on sait que le python était le symbole de Toutânkhamon...

Vous avez toujours envie de grimper dans le sarcophage de Nectanébo? Si, bravant toutes les malédictions possibles et imaginables vous en décidez ainsi, rendez-vous au 12^Ô. Mais rien ne vous empêche d'envoyer au diable Justine-Aurélie et votre stupide pari au [102](#). Enfin, aventurier comme vous l'êtes, peut-être désirez-vous en savoir un peu plus sur Nectanébo avant de prendre une décision? Rendez-vous dans ce cas au [72](#).



A votre avis, s'il existe une entrée secrète quelque part, elle doit se trouver obligatoirement au-dessus du niveau du sol. Sinon, voilà bien longtemps qu'elle aurait été découverte. Si, de loin, le revêtement de calcaire blanc de la pyramide vous paraissait lisse, en l'examinant de près vous constatez qu'il comporte suffisamment d'aspérités pour pouvoir l'escalader sans danger. Ce que vous faites sur une hauteur d'une quinzaine de mètres. Cependant, malgré tous vos efforts, vous ne découvrez rien. Sans vous décourager pour autant, vous redescendez. Mais à peine avez-vous mis le pied sur le sol que deux colosses à la mine patibulaire vous entourent. Bien qu'ils soient vêtus à l'égyptienne, c'est à deux redoutables Perses que vous avez affaire.

- Tu nous dis ce que tu as découvert, ou alors... vous dit l'un d'eux d'une voix menaçante en promenant son pouce d'un côté à l'autre de sa gorge.

*Ces deux brutes disposent chacun de 25 POINTS DE VIE, et sont armés d'une dague (+8). Si malgré le courage dont vous faites preuve vous êtes vaincu, rendez-vous au [13](#). Si vous sortez vainqueur de ce combat, vous pouvez aller explorer la face est de la pyramide au [25](#), la face ouest au [57](#), ou la face nord au 6&. Mais vous pouvez également *revenir* au [103](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre carte.*

42

Vous entendez le fracas d'un coup de tonnerre et vos yeux sont aveuglés par un violent éclair de lumière blanche. Tout se met à tourner autour de vous, de plus en plus vite, jusqu'à ce que votre âme jaillisse de votre corps pour être propulsée à l'extérieur de la pyramide. Une vitesse phénoménale vous entraîne haut, toujours plus haut dans le ciel, au-delà de l'atmosphère, dans l'espace. La Terre n'est plus qu'une boule bleue, magnifique et lointaine, qui disparaît bientôt. Et le système solaire s'est depuis longtemps évanoui lorsque votre conscience commence à se dissoudre dans un océan de bonheur.

Plus loin, toujours plus loin, si ce mot possède encore un sens, jusqu'à... Il n'y a plus de mouvement, vous êtes immense, énorme, éclatant, le paradis lui-même, la joie à l'état pur.

Vous serez certainement heureux *d'apprendre* que vous avez suivi la voie des pharaons, qui croyaient qu'après leur mort leur âme ne faisait plus qu'une avec les étoiles géantes. Tout ce que vous pouvez faire, maintenant, est de briller *pendant* environ vingt millions *d'année* s avant de devenir une géante rouge, une naine blanche ou un trou noir. Ce n'est qu'ensuite que vous pourrez *retrouver* ce bon vieux [13](#).

43

Partout des bandelettes, des morceaux de peau racornie ; et au milieu de tout cela une dague, taillée dans une pierre volcanique, et de petites boules de couleur grisâtre que vous reconnaissez comme étant des pilules de vitalité. Sans hésiter, vous vous saisissez du tout.

Lors d'un combat, et si vous remportez le premier assaut, la dague vous débarrassera de tout ennemi, quel qu'il soit. Lancez seulement un dé pour savoir combien de fois vous pourrez l'utiliser. Quant aux pilules de vitalité, elles vous redonneront autant de POINTS *DE VIE* que le total obtenu en lançant deux dés. Et cela tous les deux paragraphes à partir de maintenant, à moins d'une malédiction contraire. A présent, vous pouvez regagner le [103](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre carte, ou vous rendre au [62](#) pour explorer un peu mieux l'endroit où vous vous trouvez.

44

C'est avec peine que vous reprenez conscience, clignant des yeux, serrant les poings. Par quel maléfice traversez-vous d'un pas si assuré ces vastes salles garnies de meubles d'ébène, de tapisseries ornées d'étranges motifs, aux coffres regorgeant de perles, de rubis, de bijoux taillés dans des lapis-lazulis au si joli bleu d'azur ? Et les murs sont décorés de tant de scènes éclatantes de couleurs...

- Préparez-vous à faire face au dieu, murmure une voix à votre oreille.

Ce qui n'a rien d'une condamnation à mort, dans l'Égypte des pharaons, le pharaon et dieu ne faisant qu'un.

Au bout d'un vaste corridor, une salle encore plus imposante que les autres. Et, à l'extrémité de cette salle, un trône sur lequel est assis un homme, simplement vêtu d'un pagne de coton serré

autour de la taille et coiffé de la double couronne, symbole de son autorité sur la Haute et la Basse-Égypte.

Pour dire la vérité, vous n'avez aucune idée du pharaon dont il pourrait s'agir. Plus de trois mille ans d'histoire pharaonique ingurgitée en quelques mois, et alors que vous n'aviez qu'une dizaine d'années, ne vous ont laissé que de bien vagues souvenirs, mais une intense curiosité, il faut l'avouer.

A tout hasard vous pensez : « Ramsès II ? »

Le pharaon s'est levé de son trône et se dirige vers vous. La foule présente se prosterne à ses pieds. Seule, une voix résonne entre les murs qui la renvoient d'écho en écho :

- De par ta vie, ne touche pas Pharaon !

- Salut, vous dit le pharaon en question, qui vient juste de s'arrêter devant vous. Je m'appelle Nectanébo, ajoute-t-il en vous tendant la main.

Nectanébo ! Le nom du pharaon inscrit devant le sarcophage, dans le musée... Nectanébo qui vous tend la main... et cet avertissement! Nerveusement, vous jetez des regards apeurés autour de vous.

- Mes sujets sont quelque peu superstitieux, reprend Nectanébo en souriant. Ils pensent qu'en effleurant tout simplement la main du pharaon on peut tomber raide mort. Bien sûr, tu sais qu'il s'agit d'un mythe puisque tu arrives du futur.

N'en croyant pas vos oreilles, vous le fixez d'un air niais. Comment peut-il savoir d'où vous venez, pourquoi vous êtes arrivé jusqu'ici, et sans doute bien d'autres choses encore ?



Ce n'est pas le moment *de* vous poser toutes ces questions. Reprenez cet air sérieux qui vous va si bien, d'autant plus que le pharaon vous tend toujours la main.

Allez-vous risquer de la lui serrer au [26](#), ou carrément refuser au [62](#)? Si vous ne l'aviez pas encore *compris*, votre vie en dépend.

45

Vous venez de pénétrer dans une petite pièce, à priori dépourvue de la moindre issue. Ce qui vous plonge dans le plus profond désarroi. Néanmoins, après quelques instants de découragement, vous finissez par découvrir, dans un coin sombre du plafond, l'orifice d'un étroit passage dans lequel vous parvenez à vous glisser après avoir essayé de l'atteindre en sautant à plusieurs reprises.

Mais à peine avez-vous parcouru quelques mètres en vous contorsionnant qu'un sifflement aigu se fait entendre. Une étrange paralysie envahit votre corps parcouru d'intenses fourmillements, alors que les souvenirs de tout ce que vous venez de vivre, dans le temple souterrain du Sphinx, s'effacent peu à peu de votre mémoire.

Un *sort*, à l'évidence. Qui ne vous tuera *pas*, mais qui va vous ramener à votre point de *départ*, sur le plateau de Gizeh. Lancez un dé. Si vous faites 1, rendez-vous au [6](#). Si vous faites 2, rendez-vous au [73](#). Pour 3, vous vous retrouvez au [39](#); 4, au [116](#); 5, au [133](#); 6, au [49](#).

46

La galerie s'élève en une pente très douce. Et c'est presque rassuré que vous la suivez jusqu'à ce qu'elle se termine, à votre plus grand désespoir, sur un mur. L'examinant de près, vous constatez qu'une épaisse dalle de pierre y est encastrée. A tout hasard, vous pesez sur elle de toutes vos forces...

Gagné ! Dans un couinement des plus lugubres, la dalle commence à pivoter, entraînant avec elle la partie du sol sur laquelle vous vous trouvez. Et, avant même que vous ayez pu faire le moindre geste, vous vous retrouvez face à deux nouvelles galeries, sans espoir de retour, car c'est avec un claquement sec que la porte de pierre vient, à tout jamais, de se refermer dans votre dos.

Pas très réjouissant, n'est-ce-pas? Mais bon: comme on dit, il faut faire contre mauvaise fortune bon coeur. D'autant plus que vous pouvez prendre la galerie de droite au [61](#), ou celle de gauche au [69](#).

47

Dans l'air raréfié de la galerie, vous aidant des cavités creusées dans l'une des banquettes de pierre, vous progressez, lentement certes, mais vous progressez, mètre après mètre. Admirant au

passage le travail des ouvriers et des architectes, qui ont été capables d'imaginer et de bâtir sans le moindre ordinateur, sans la moindre machine, une telle splendeur. Le souffle court, vous parvenez enfin à l'extrémité supérieure de la galerie, devant un énorme bloc de granit, telle une gigantesque marche posée là pour un géant. Avec difficulté vous vous hissez à son sommet, pour vous retrouver dans un étroit vestibule débouchant sur une petite antichambre aux parois latérales entaillées de rainures verticales.

Prudemment, vous faites un pas dans l'antichambre ; et c'est alors qu'une dalle de granit, guidée par les rainures, s'abat devant vous. Impossible de faire demi-tour, tant vous êtes près du but. D'autant plus que votre curiosité est attirée par l'étrange lueur qui en émane, vous permettant de discerner sept petits cercles en relief, cernés par deux lignes de hiéroglyphes. Fasciné, vous fixez la dalle qui vous apparaît soudain comme une carte du ciel : seuls, à présent, luisent les petits cercles comme autant de planètes dans un ciel devenu sombre. Incapable de vous maîtriser, vous tendez le doigt pour presser l'une ou l'autre de ces planètes.

Mais laquelle? [11](#), [31](#), [42](#), [55](#), [77](#), [85](#),[101](#)? A priori, absolument rien ne peut vous *donner* la moindre indication quant au choix que vous devez faire, pour ne pas être expédié dans un lieu encore plus inconfortable que le [13](#). Quoique ... *don*. Assez tergiversé. Il est temps de *prendre* vos responsabilités!



48

La pièce est encombrée d'objets les plus divers, paraissant avoir été entassés çà et là comme dans un débarras. Ce n'est vraiment pas ainsi que vous imaginiez un tombeau égyptien ! Vous frayant un chemin à travers tout ce bric-à-brac, vous examinez soigneusement les murs sans y découvrir la moindre issue, et vous alliez revenir sur vos pas lorsque votre attention est attirée par un tas d'armes empilées dans un coin. Voilà qui peut être intéressant ! Et, en effet, vous trouvez une dague (+5) ainsi qu'une épée (+7) qui pourraient se révéler fort utiles dans la suite de votre aventure.

Et maintenant allez-vous vous engager dans le corridor, au [24](#), ou grimper dans le sarcophage (beurk!) au [63](#)?

49

Cette pyramide a beau être la plus petite des trois, elle est vraiment d'une taille imposante. Consultant votre *Brève histoire*, vous apprenez qu'elle a été bâtie par le pharaon Mykérinos, nom grec de Menkaouré. Mais renferme-t-elle le trésor de Nectanébo ?

Pour le savoir, il faut en découvrir l'entrée. Vous pouvez examiner la face *nord* au [37](#), la face sud au [65](#), la face est au [74](#), ou la face ouest au [145](#).

50

Poussant la porte, vous pénétrez avec prudence dans une chambre très étroite. Mais vous constatez avec horreur que vous n'y êtes pas seul : un cobra de taille imposante vient de se dresser devant vous, dodelinant de la tête et vous fixant de ses petits yeux froids. A l'évidence il s'apprête à vous mordre.

Ce qui vous met dans une situation des plus délicates. Car si vous voulez explorer cette pièce, vous allez devoir affronter le cobra dont le redoutable venin vous *tuera* net si vous perdez le premier assaut. Dans ce cas, rendez-vous au [70](#). Sinon, pas d'autre solution que de faire demi-tour et de vous risquer dans le labyrinthe au [29](#).

51

Vous avez mal calculé votre saut. C'est en poussant un cri de terreur que vous tombez dans le puits... et un soupir de soulagement en constatant qu'il ne fait que quelques dizaines de centimètres de profondeur. Vous perdez néanmoins 0,005 **POINT DE VIE** ce qui, espérons-le, ne vous précipitera pas vers le 13. Pendant quelques minutes vous restez immobile, reprenant votre souffle. Puis vous levez la tête et constatez que, juste au-dessus de vous, se trouve l'orifice d'un étroit boyau montant presque à la verticale dans la masse de la pyramide.

Vous pouvez ignorer ce boyau et reprendre votre chemin dans le couloir descendant (rendez-vous au 34), ou revenir sur vos pas pour *prendre* le passage menant au **18**. Mais vous avez également la possibilité de quitter la pyramide et de revenir au 103 pour y choisir une nouvelle destination.

A présent, si vous décidez de *prendre* le risque de vous engager dans le boyau, vous allez devoir Tenter le Tout pour le Tout. Si cette tentative vous tue, rendez-vous au **13**. Si vous échouez, vous pouvez vous diriger vers le **34**, le **18** ou le **103**. Mais si vous réussissez, c'est plein d'enthousiasme que vous commencez à vous glisser dans le passage supérieur au **90**.

52

Pas très rassuré, vous le suivez dans une vaste cour cernée de petites boutiques encombrées de récipients de formes diverses, dans lesquelles vous voyez des hommes s'affairer devant de longues tables. Il règne ici une tenace odeur fade qui ne fait qu'accentuer votre inquiétude.

- Approchez ! Approchez ! vous dit votre compagnon en vous poussant vers une des tables. Tenez, voici un noble qui va recevoir le meilleur traitement possible.

Un homme est étendu sur la table. Raide mort. Ses yeux grands ouverts regardent fixement le ciel.

- Ah, voici mes collègues, ajoute-t-il en se retournant vers deux hommes aussi ratatinés que lui, qui viennent de pénétrer dans la boutique. Nous avons déjà extrait les viscères de ce corps en pratiquant l'incision que vous voyez, là, sur le flanc gauche. Ils sont dans ce petit vase, le vase canope. A présent, mes collègues vont s'occuper du cerveau.

L'un des nouveaux-venus se saisit alors d'une fine tige de bronze qu'il introduit dans la narine du mort. Avec des mouvements de va-et-vient, il commence à en extraire une substance blanchâtre qui...

Verdâtre, les jambes molles, le cœur au bord des lèvres, vous le voyez ainsi s'affairer pendant un moment qui vous paraît une éternité.

- Malheureusement, reprend votre guide, à moins que vous n'ayez rien d'autre à faire, vous ne pourrez assister au reste de l'opération qui va encore prendre de nombreux jours.

- Quel dommage ! hoquetez-vous, soulagé, en faisant quelques pas en arrière.

- Oui, plusieurs jours, poursuit-il. Car ensuite, ils vont introduire dans le crâne une résine spéciale qui va se solidifier lentement, puis enduire le corps tout entier de natron, cette substance, dans la grande jarre, là-bas. Ensuite, le corps va être lavé avec de l'eau du Nil, oint de divers baumes qui le parfumeront en même temps qu'ils l'assoupliront, et enfin habillé. C'est seulement après qu'il sera entouré de bandelettes : les doigts, les membres, le corps tout entier, et la tête en dernier. Placé dans un sarcophage, les rites funéraires terminés, le mort pourra alors se mettre en route vers l'au-delà... Intéressant, non?

- Passionnant, répondez-vous avec un enthousiasme d'autant plus grand que vous venez de regagner la rue. Merci, merci beaucoup, ajoutez-vous en respirant l'air frais à pleins poumons. Mais je dois vous quitter maintenant; j'ai encore une longue route à faire.

Néanmoins, l'expérience vous a coûté beaucoup d'énergie. Lancez deux dés pour savoir si vous allez y survivre. Si vous faites 12, vous avez juste le temps de rédiger un petit mot demandant qu'on ne touche surtout pas à votre corps lorsque vous arriverez au 13. Tout autre résultat vous laissera un souffle de vie suffisant pour vous rendre au [59](#).

53

La galerie continue à descendre.

Vos yeux sont suffisamment accoutumés à l'obscurité pour distinguer ce qui vous entoure ; et plus exactement l'énorme bloc de granit qui vous barre le passage. Plus exactement encore, les quelques lignes de hiéroglyphes qui y sont gravés.



Si vous pouvez les *déchiffrer*, et à la condition de pouvoir en suivre les instructions, c'est dans un bruit sourd que le bloc de granit s'enfoncera dans le mur en roulant sur lui-même, libérant le passage qui vous mènera au [106](#). Sinon, vous ne pouvez que faire demi-tour pour sortir de la pyramide et explorer ensuite la face est au [25](#), la face sud au [41](#), ou la face ouest au [57](#). Mais vous aurez toujours la possibilité de revenir au [103](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre carte.

54

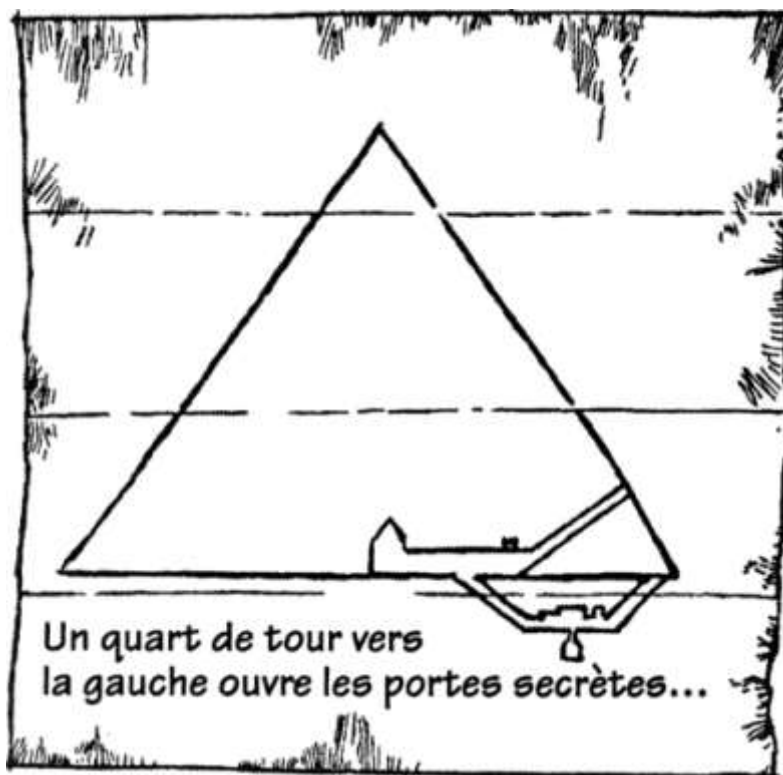
En soupirant vous quittez vos chaussures que vous tendez au petit homme. Il s'en saisit et, un sourire narquois aux lèvres, il vous donne en échange un petit rouleau de papyrus avant de s'enfuir en courant.

Vous déroulez le papyrus sur lequel est tracé un croquis : la pyramide en coupe transversale sur laquelle figurent, effectivement, les deux entrées secrètes. Mais vous poussez un juron en constatant qu'il n'y a pas la moindre indication vous permettant de vous repérer. Se trouvent-elles sur les faces nord,

ouest, sud ou est ? En maugréant, vous commencez à faire le tour de la pyramide portant tout d'abord votre

attention sur sa base. Toutes les pierres en sont parfaitement jointes, et vous devez vraiment avoir l'air stupide en essayant de les faire pivoter comme il est inscrit sur le plan. Et pourtant, après de nombreux essais infructueux, ça marche ! Une pierre pivote d'un quart de tour dans le sens indiqué, découvrant l'entrée d'un couloir s'enfonçant en pente légère dans l'obscurité.

En proie à la plus grande excitation, vous commencez à escalader le flanc de la pyramide pour trouver l'autre entrée secrète qui, d'après le plan, doit se trouver au-dessus de celle que vous venez de découvrir. Et effectivement une nouvelle pierre pivote, découvrant elle aussi l'entrée d'un couloir orienté de la même façon que le précédent !



Bon. Bravo. Mais il faut choisir. Allez-vous explorer le couloir qui se trouve au niveau du sol (rendez-vous au [21](#)), ou le couloir supérieur (rendez-vous au [36](#))?

55

Vous entendez le fracas d'un coup de tonnerre et vos yeux sont aveuglés par un violent éclair de lumière blanche. Tout se met à tourner autour de vous, de plus en plus vite, jusqu'à ce que votre âme jaillisse de votre corps pour être propulsée à l'extérieur de la pyramide. Loin, toujours plus loin, vous traversez des océans de sons, de couleurs, d'images confuses, et soudain il vous semble tomber comme une pierre, droit, tout droit... dans le sarcophage de Nectanébo. Aucun doute n'est possible, vous avez regagné votre temps.

En êtes-vous bien sûr, naïf que vous êtes? Vous ouvrez lentement les yeux et un sourd désespoir étreint votre poitrine lorsque vous constatez que, égaré dans l'espace temps, vous êtes revenu au [128](#). Lentement vos souvenirs s'estompent et c'est mécaniquement que vous jetez un dé pour vous lancer à nouveau dans les tracasseries de cette aventure. Si vous faites 1, 2 ou 3, rendez-vous au [86](#), si vous obtenez 4,5,6, rendez-vous au [144](#).

56

Rien à faire, elle est fermée à double tour.

Et comme le mur est bien trop haut pour songer à l'escalader, il ne vous reste plus qu'à vous diriger vers le bâtiment faiblement éclairé au [115](#).

57

A votre avis, s'il existe une entrée secrète quelque part, elle doit se trouver obligatoirement au-dessus du niveau du sol. Sinon il y a bien longtemps qu'elle aurait été découverte. Si, de loin, le revêtement de calcaire blanc de la pyramide vous paraissait lisse, en l'examinant de près vous constatez qu'il comporte suffisamment d'aspérités pour pouvoir l'escalader sans danger. Ce que vous faites sur une hauteur d'une quinzaine de mètres. Mais, malgré tous vos efforts, vous ne découvrez rien. Sans vous décourager pour autant, vous redescendez. Mais à peine avez-

vous mis le pied sur le sol que deux colosses à la mine patibulaire vous entourent. Bien qu'ils soient vêtus à l'égyptienne, c'est à deux redoutables Perses que vous avez affaire.

- Tu nous dis ce que tu as découvert, ou alors... vous dit l'un d'eux d'une voix menaçante en promenant son pouce d'un côté à l'autre de sa gorge.

Ces deux brutes disposent chacun *de 30 POINTS DE VIE*, et sont armés d'une dague (+10). Si malgré le courage dont vous faites preuve vous êtes vaincu, rendez-vous au [13](#). Mais si vous sortez vainqueur de ce combat, vous pouvez prendre leurs dagues, ainsi qu'un petit stylet à la lame acérée et enduite d'un poison foudroyant que vous découvrirez en les fouillant. La moindre égratignure causée par le stylet expédiera n'importe lequel de vos adversaires en enfer. Lancez seulement un dé pour savoir combien de fois vous pourrez l'utiliser. A présent vous pouvez explorer la face sud de la pyramide au [41](#), la face est au [25](#), ou la face nord au [60](#). Mais vous pouvez également revenir au [103](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre carte.

58

Le colosse gît maintenant à vos pieds. En poussant un soupir résigné, le contremaître murmure :

- C'était un si bon ouvrier...

- Peut-être, mais il a quand même essayé de me tuer, dites-vous d'un ton de reproche.

- Je sais, acquiesce-t-il. En attendant cela va me faire du travail en plus. Et pour la peine, cette petite tablette va te coûter un peu plus cher.

- Combien? demandez-vous en fronçant les sourcils.

- Disons... deux statuettes de Bastet. D'accord?

Si vous possédez les deux statuettes, vous pouvez *accepter* l'échange et vous rendre, ensuite, au [155](#).

Sinon vous pouvez bondir sur le contremaître pour lui arracher la tablette au [88](#) ou, plus sagement peut-être, retourner au [103](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre carte.

59

Laissant la lugubre rue des Tombeaux derrière vous, vous vous engagez sur la droite dans l'artère principale de la cité... et vous vous heurtez à deux gardes à la carrure imposante !

- C'est lui ! hurlent-ils à l'unisson. C'est lui ! Le dieu l'attend !

Voilà que ça recommence! Si *vous vous* sentez un peu las d'essayer d'échapper à ce maudit dieu, vous pouvez les suivre sans faire d'histoire au [44](#). Mais peut-être votre caractère obstiné vous pousse-t-il à vous révolter? Dans ce cas, pas d'autre solution *que* de retrousser vos manches et de vous jeter sur eux. Chaque garde dispose de 35 POINTS DE VIE et est armé d'une épée (+10). Si par miracle vous sortez vivant de l'affrontement, courez vite au [149](#) où vous attend une juste récompense. Sinon, au [13](#)!

60

Le corridor que vous longez est une véritable splendeur, avec ses murs recouverts de peintures aux couleurs vives et les dalles au sol si finement assemblées. Mais ce n'est rien à côté de ce que vous découvrez lorsque, parvenu à son extrémité, vous débouchez sur un parvis, face à un temple creusé dans le roc. Quatre colossales statues assises entourent une porte, colossale elle aussi, mais paraissant néanmoins d'une faible hauteur comparée aux statues. Le cœur battant, vous la franchissez pour vous retrouver dans un immense hall. Tout au bout vous remarquez un petit temple intérieur vers lequel vous vous dirigez. Les murs sont constellés de pierres translucides de couleur vert pâle qui scintillent à la flamme de votre lampe, vous permettant d'y voir comme en plein jour.

Dans le petit temple, au pied d'une imposante statue représentant Osiris, se trouve un autel sur lequel vous remarquez un sceptre incrusté de pierres précieuses. Prudemment vous vous en approchez lorsque, soudain, un sourd grondement vous fait sursauter. Derrière vous une lourde dalle de pierre vient de barrer l'entrée, vous murant dans le temple. Pris de panique, vous vous précipitez vers le bloc de pierre sur lequel vous pesez de toutes vos forces, mais en vain. Et vous êtes sur le point de vous laisser gagner par le désespoir lorsque vous remarquez, gravée au centre de la dalle, une ligne d'étranges symboles.



Peut-être avez-vous appris à les déchiffrer? Si tel est le cas, suivez les instructions qu'ils vous révéleront. Sinon, c'est avec un désespoir *encore* plus *grand* que vous voyez la flamme de votre lampe diminuer, diminuer jusqu'à s'éteindre. Vous voilà dans l'obscurité. Peu à peu la faim *commence* à se faire sentir, une faim *atroce* qui finira *par* vous expédier au **13** dans un état des plus pitoyables.

61

Allons bon : encore un cul-de-sac, encore un couloir barré par un bloc de pierre. Il y a aussi une inscription gravée sur celui-là. Une inscription que vous parvenez à déchiffrer, ce qui ne vous avance peut-être pas pour autant :

**OH AVENTURIER, TOI QUI VEUX FRANCHIR
CET OBSTACLE DE PIERRE SAURAS-TU PRONONCER LE NOM DE**



**CE SYMBOLE MAGIQUE ?
POUR T'AIDER, TU PEUX CHOISIR ENTRE
BENNOU, SCARABÉE OU ANKH.**

*Vous parlez d'un symbole magique! On dirait plutôt une punaise. Ou un vieux doryphore. Mais comme à l'évidence seule la magie peut vous débarrasser de cette dalle de pierre, il va bien falloir y croire. Alors quel mot allez-vous *prononcer*: bennou (rendez-vous au [69](#)), scarabée (rendez-vous au [94](#)), ou ankh (rendez-vous au [34](#))?*

62

Après avoir consciencieusement exploré les lieux pendant plus d'une heure, un mastaba attire soudain votre attention. Pas de doute, la porte en a été forcée récemment. A tout hasard vous en franchissez le seuil, et vous avez à peine le temps de distinguer l'autel dressé en son centre qu'une intense lueur blanche vous éblouit alors que, flottant dans l'espace, apparaît devant vous la femme la plus belle qu'il vous ait été donné de voir.

- Je suis Isis, vous dit-elle d'une voix douce, en souriant. Et je te suis depuis que tu es arrivé dans notre temps. Tu es un aventurier courageux, aussi ai-je décidé de te venir en aide. Disant cela, elle tend la main en direction de l'autel sur lequel apparaissent deux petits objets. L'un d'eux est un scarabée taillé dans une pierre rouge sombre ; l'autre est un petit globe fait de la même pierre.

- Tu peux prendre l'un de ces deux objets, vous dit-elle.

- Mais à quoi servent-ils ? demandez-vous.

- Tu ne pourras le savoir que lorsque tu auras choisi, répond-elle.

Inutile de discuter plus avant. Allez-vous choisir le scarabée (rendez-vous au [114](#)), ou le globe (rendez-vous au [139](#))?

Vous pinçant le nez pour ne pas respirer l'effroyable odeur qui se dégage de la momie, vous grimpez dans le sarcophage. Si maladroitement que vous mettez le pied sur la poitrine de la momie qui s'effondre en poussière. Dégoûté, vous secouez votre pied pour le dégager des lambœaux de bandelettes dans lequel il s'est entortillé, si violemment que la tête de la momie se détache dans un ignoble bruit mou. C'est un véritable carnage, mais puisque vous êtes dans le sarcophage vous décidez d'y rester. Poussant les reliefs de votre voisine, vous vous allongez, vous fermez les yeux et vous attendez.

Fendant que vous attendez, il serait certainement judicieux de Tenter le Tout pour le Tout.



Car vous ne *vous en êtes peut-être* pas rendu compte, mais ça bouge, a côté de vous. Ces vieilles momies ont une propension incroyable a revenir à la vie! Si votre tentative vous tue, vous vous précipitez vers le [13](#), poursuivi par les hurlements de la momie furieuse *d'avoir perdu* la tête. Si votre tentative réussit, vous ouvrez les yeux pour vous voir grimper dans le sarcophage de Nectanébo au [128](#). Si elle échoue, présentez vos excuses a la momie, sortez du sarcophage et allez *explorer* l'antichambre au [48](#), ou le *corridor* au [24](#).

Tiens, c'est curieux! Il règne ici une drôle d'activité : des centaines d'ouvriers occupés à creuser, juste au pied de la grande pyramide, deux puits de vastes dimensions. Non loin, vous remarquez deux grandes barques posées sur le sable.

Incrédule, vous vous pincez le bras. Mais non, ce n'est pas une hallucination causée par le soleil ; elles sont bien réelles, là, devant vous. A priori elles vous semblent trop massives pour naviguer sur le Nil proche. Mais que feraient en plein désert deux embarcations de haute mer ? Et pourtant elles sont là, énormes, près d'être ensevelies dans les fosses creusées par les ouvriers. Repérant un homme en train de surveiller les travaux, certainement un contremaître, vous vous approchez de lui.

- Vous faites quoi exactement ? lui demandez-vous.

- Ordres de Nectanébo, pharaon de la Haute et de la Basse-Égypte, vous répond-il. Nous cherchons le trésor des pyramides, nous creusons partout, et hier nous avons mis au jour ces deux bateaux. Mais, comme il n'y avait pas de trésor, aujourd'hui nous les remettons à leur place. En fait, la seule chose que nous avons trouvée jusqu'à maintenant est une petite tablette couverte de signes étranges.

- Vous pouvez me la montrer ?

- La voilà, dit-il en la sortant de sa ceinture. Tenez, si vous possédez une statuette de Bastet, je veux bien l'échanger.

Mais possédez-vous une statuette de Bastet? Si tel est le cas, vous pouvez l'échanger contre la mystérieuse tablette au [148](#). Sinon, ou si vous n'êtes pas intéressé par une mystérieuse tablette, revenez au [103](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre carte.

65

Décidément, il n'y a aucune entrée secrète par ici.

Vous pouvez à présent examiner la face *nord* au [37](#), la face est au 74, ou la face ouest au [145](#). Mais si vous en avez vraiment assez de ce tas de pierres, vous pouvez revenir au [103](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre carte.

66

A peine avez-vous prononcé le deuxième nom que votre crâne explose.

Allez vite en recoller les morceaux au [13](#).

67

Vous êtes en train d'admirer un bas-relief représentant Anubis, le dieu à tête de chacal des mondes souterrains, lorsque vous réalisez que tout est devenu calme autour de vous. Un rapide coup d'oeil confirme que vous êtes maintenant complètement seul dans la salle. Vite, vous vous précipitez vers le sarcophage de Nectanébo, et vous alliez y grimper lorsque votre attention est attirée par une notice portant la traduction des hiéroglyphes qui y sont gravés. Au moins la traduction de quelques-uns d'entre eux. Même si quelqu'un peut surgir à tout instant, vous la lisez par précaution. Elle dit :



Moi, NECTANÉBO, PHARAON DE LA HAUTE ET DE LA BASSE-ÉGYPTÉ,

CONSIDÉRÉ PAR LES HOMMES COMME UN GRAND MAGICIEN, AI FAIT GRAVER SUR MON SARCOPHAGE LES MOTS D'UN PUISSANT SORTILEGE QUI ANÉANTIRA QUICONQUE TENTERA DE LE PROFANER.

« Voilà qui complique un peu les choses », pensez-vous en frissonnant.

Et vous avez raison de frissonner! Nombreux sont ceux, en effet, qui sont persuadés que les pharaons possédaient des pouvoirs magiques. Souvenez-vous de ce qui est arrivé après l'ouverture de la tombe de Toutânkhamon... Néanmoins, la perspective de briller aux yeux de votre amie vous ferait presque envoyer ces malédictions à tous les diables. Et pourtant... Alors, allez-vous prendre le risque de réveiller les anciens sortilèges au [128](#), ou jugez-vous plus prudent de vous rendre au [102](#) pour annoncer à votre amie que vous avez changé d'avis? Cependant, si vous ne savez plus exactement ce qui a suivi la découverte du tombeau de Toutânkhamon, vous pouvez aller vous renseigner au [40](#).

68

A votre avis, s'il existe une entrée secrète quelque part, elle doit se trouver obligatoirement au-dessus du niveau du sol. Sinon il y a bien longtemps qu'elle aurait été découverte. Si, de loin, le revêtement de calcaire blanc de la pyramide vous paraissait lisse, en l'examinant de près vous constatez qu'il comporte suffisamment d'aspérités pour pouvoir l'escalader sans danger. Ce que vous faites sur une hauteur d'une quinzaine de mètres. Mais, malgré tous vos efforts, vous ne découvrez rien. Quelque peu désappointé, vous commencez à redescendre lorsque soudain une énorme pierre, sans doute mue par un contrepoids, se met à pivoter dans un crissement aigu, découvrant l'orifice d'une galerie s'enfonçant dans les profondeurs de la pyramide.

Génial! Vous pouvez sans attendre vous engager dans cette galerie au [87](#). Mais peut-être ne voulez-vous pas *confondre* hâte et *précipitation* comme *on dit*, et explorer toutes les faces de la pyramide avant de prendre une décision? Dans ce cas vous pouvez aller examiner la face est au [25](#), la face sud au [41](#), ou la face ouest au [57](#). Et n'oubliez pas que vous pouvez toujours revenir au [103](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre carte.

69

Sûr de vous, vous prononcez le nom d'une voix de stentor dont l'écho raisonne longuement dans les profondeurs de la pyramide. Puis, ressentant ce picotement familier révélateur d'une imminente manifestation magique, vous attendez.

Et un bruit familier, lui aussi, se fait bientôt entendre : le sourd grincement d'un bloc de pierre se mettant en mouvement.

Suivi aussitôt par le splanssshhh dégoûtant que fait votre corps en se réduisant en bouillie, écrasé par l'énorme dalle de granit qui vient de tomber du plafond. Rendez-vous au [13](#).

70

En évitant de faire le moindre mouvement brusque, vous vous approchez du reptile.



Qui dispose de 30 POINTS DE VIE, et qui peut, *comme* il a déjà été dit, vous tuer net si vous perdez le premier assaut. Mais le sceptre d'Osiris peut, peut-être, vous sortir de ce mauvais pas. En effet, utilisé contre un seul adversaire, son pouvoir magique peut se révéler mortel, lui aussi, dès le premier assaut. Le combat sera bref. Si le *cobra* parvient à vous mordre, rendez-vous au [13](#). Mais si vous sortez vainqueur de l'affrontement, une porte, là, juste sur votre droite, vous permet de vous rendre au [45](#).

71

Vous vous trouvez à l'entrée d'une galerie horizontale, dont l'un des murs est percé verticalement et à intervalles réguliers de cavités rectangulaires. Derrière vous un couloir descendant se perd dans l'obscurité et, juste à vos pieds, un puits étroit s'enfonce dans les profondeurs de la pyramide.

Vous pouvez vous glisser dans le puits au [76](#), ou vous engager dans la galerie au [129](#). Mais peut-être aimeriez-vous voir les cavités de plus près? Rendez-vous alors au [14](#). Enfin, le couloir vous ramènera directement au [103](#), où vous pourrez choisir une nouvelle destination sur votre carte.

72

378 avant votre ère. Un prince égyptien du nom de Nectanébo s'empare du trône de l'Égypte, et devient le premier pharaon de la XXX^e dynastie. Son fils, Tachos, lui succède en 361. Avec l'aide du roi de Sparte, Agésilas, il entreprend une campagne en Palestine. Tout d'abord couronnée de succès, mais si onéreuse que la révolte commence à gronder dans une Égypte écrasée sous les taxes et les impôts (mais oui, ça existait déjà). Une révolte que son frère va attiser pour essayer de s'emparer du pouvoir. Tachos ne doit son salut qu'en allant se réfugier auprès du roi de Perse. Son neveu lui succède sous le nom de Nectanébo II (et vous vous trouvez actuellement devant son sarcophage). Grand bâtisseur, administrateur de talent, il aurait pu redonner à l'Égypte sa

splendeur d'antan si le roi de Perse, Artaxerxès III, ne s'était mis en tête de conquérir l'Égypte...

Incroyable, l'histoire. Passionnant, même. Mais cette nouvelle passion va-t-elle vous pousser à grimper dans le sarcophage de Nectanébo, vous riant de la malédiction? Dans ce cas, rendez-vous au [128](#).

Mais si magie, sortilège, malédiction, Perses, sarcophage et *pharaon* vous font dresser les cheveux sur la tête, personne ne vous en *voudra de* vous précipiter au [102](#).

73

Vous vous trouvez un peu au nord du Sphinx, environné de mastabas. Des monuments en forme de parallélépipèdes posés verticalement, et cachant l'amorce de puits menant, très profondément, à des chambres mortuaires. Ils sont si nombreux que vous vous demandez par où vous allez commencer à les explorer. Mais c'est pendant bien peu de temps que vous vous posez cette épineuse question : un bruit soudain, ressemblant à celui que pourrait faire un soufflet de forge, vous fait vous retourner net. Pour vous retrouver face à trois momies gesticulantes, aux bandelettes agitées de frissons du plus mauvais augure.

Des momies gesticulantes... des bandelettes frissonnantes... le soleil, certainement! Néanmoins les momies sont bien présentes. Vous pouvez tout à fait oublier cette vision de cauchemar en vous précipitant au [103](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre carte, ou essayer de tailler en pièces ces pittoresques apparitions (méfiez-vous tout de même) au [27](#).

74

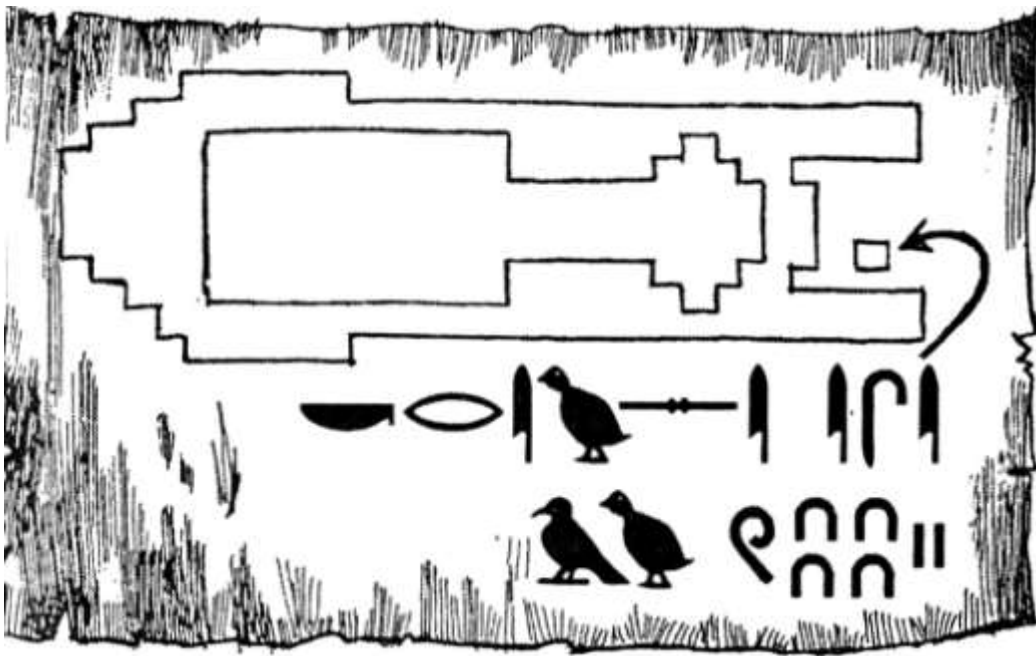
Rien, rien, rien et rien !

Cette face de la pyramide est désespérément lisse.

Sans vous *décourager*, allez-vous maintenant examiner la face sud au [65](#), la face nord au [37](#), ou la face ouest au [145](#)? Mais vous pouvez également revenir au [103](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre carte.

75

Bon, d'accord, le papyrus est dans un drôle d'état. Jaunâtre, racorni comme s'il avait passé des siècles au soleil, il est tout à fait près de se réduire en poussière si vous le manipulez brutalement. C'est donc avec les plus grandes précautions que vous le dépliez. Il y a un plan dessiné dessus ! Et des hiéroglyphes !



Ça, c'est une bonne nouvelle. Mais à la condition de savoir interpréter le plan, une fois les hiéroglyphes déchiffrés. Vous en êtes capable? Sinon, et à la condition que vous ayez *encore* un peu de *courage*, revenez vite au [4](#). Mais, bien entendu, vous pouvez toujours choisir une nouvelle destination sur votre carte au [103](#).

Vous vous laissez glisser dans le puits. Mais il est si étroit que vous avez les plus grandes difficultés à progresser, centimètre après centimètre.

A tel point que vous voilà, maintenant, coincé. Rien d'autre à faire que de Tenter le Tout pour le Tout.

Si vous êtes tué, vous attendez d'être suffisamment ratatiné pour aller au [13](#). Si vous échouez, vous parvenez, après bien des efforts, à vous extraire de ce maudit puits. Ce qui vous permet, soit de *prendre* le couloir horizontal vers le [129](#) soit, revenant sur vos pas, de sortir de la pyramide et de retourner au [103](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre carte. Au fait, vous aviez oublié qu'on peut réussir le Tout pour le Tout! Si c'est ce qui vient de vous arriver, rendez-vous, sans perdre un instant de plus, au [90](#).

Rien ne se passe... Pourtant, si... il vous semble entendre un sourd battement... Votre cœur, c'est votre cœur qui fait ce vacarme infernal !

Serrant les poings, vous reprenez votre calme. Et c'est avec le plus grand sang-froid que vous voyez la pierre frémir, avant de s'élever dans un léger chuintement pour disparaître dans le plafond. L'antichambre s'ouvre de nouveau devant vous, suffisamment haute pour vous permettre d'y pénétrer sans vous baisser. Mais, un peu las, vous constatez qu'une dalle de pierre en barre l'extrémité. Une dalle sur laquelle est gravée une nouvelle inscription. Mais... mais oui! en français, celle-là ! Par quel prodige ? Toujours est-il que vous lisez :



**SI LE VRAI NOM DE MYKÉRINOS EST MENKAOURÉ, PRESSE LE
MOTIF DU ANKH.**

A MOINS QUE KHAFRÉ NE SOIT LE FILS DE KHOUFOU ?

ALORS, PRESSE LE SIGNE DU SCARABÉE.

Tu TE TROMPES, TU ES MORT.
SIGNÉ : UN AMI QUI TE VEUT DU BIEN.

Sous l'inscription sont gravés les deux signes suivants:  

Lequel allez-vous presser: le  (rendez-vous au [126](#)), ou le  (rendez-vous au [120](#))?

78

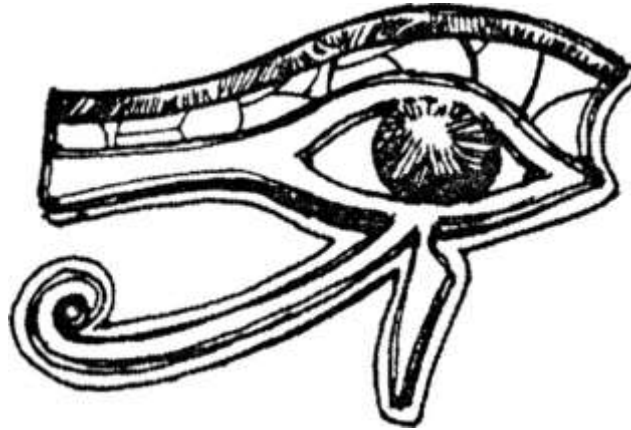
- Mais pas du tout ! hurlez-vous en vous contorsionnant d'une façon tout à fait ridicule.

Vous avez quand même été prévenu. En choisissant ce numéro, vous ne pouviez que tout compliquer. Chacun des chauves possède 50 POINTS DE VIE. De plus, ils sont chacun armés d'une dague (+5). Ce qui pourrait se révéler banal dans un livre *comme* celui que vous lisez actuellement si... Ne rêvez plus: vous en tuez un, deux surgissent aussitôt et ainsi de suite. Vous êtes fait comme un rat. Tragique, dramatique et injuste, certes, mais c'est ainsi. Préparez-vous *donc* à aller au [13](#), à moins que... Rien n'est perdu. Ces prêtres ne sont pas aussi maléfiques qu'ils paraissaient l'être de prime abord. Ils ne chercheront pas à vous tuer, mais plus simplement à vous assommer (douloureux, quand même) en réduisant vos POINTS DE VIE au-dessous de 5. S'ils y parviennent, vous *reprenez* conscience au [136](#). Sinon, au [13](#)!

79

Passant le plus loin possible du sarcophage, vous marchez d'un pas vif vers l'entrée du corridor. Et c'est au moment où vous alliez l'atteindre que vous entendez derrière vous un fracas lugubre et terrifiant, qui vous fait stopper net. Tremblant, vous vous retournez : le couvercle du sarcophage qui vient de se briser

en tombant à terre libère maintenant une momie qui, en se contorsionnant, s'extraît de son cercueil de bois. Se dressant devant vous, elle murmure d'une voix caverneuse : - Et tu pensais vraiment pouvoir m'échapper ? Donne-moi l'œil d'Horus !



Si vous possédez ce qu'elle vous demande, vous auriez peut-être intérêt à le lui *donner*, avant de courir *comme* un dératé dans le corridor jusqu'au [60](#). Sinon, pas d'autre solution que d'affronter cette chose. Ce qui sera loin d'être une sinécure car elle dispose de 130 POINTS DE VIE! Tragique? Oui, mais ce n'est pas tout. La main droite de cette horreur a un tel pouvoir magique que, si au cours des différents assauts elle sort un 12, vous serez précipité sur-le-champ au [13](#). Enfin, sachez que sa main gauche agit *comme une* massue (+5).

Si vous parvenez à sortir vivant de ce combat pour le moins inégal, vous titubez jusqu'au [60](#).

80

Seul un petit nuage de sable vous montre la direction prise par le petit homme en s'enfuyant. Haussant les épaules, vous esquissez un sourire qui s'évanouit sur-le-champ, car... voulant à tout prix vous vendre la carte que vous avez refusé d'acheter, il vous a fourni de précieuses informations: une entrée au niveau du sol... une autre au-dessus... un quart de tour pour les ouvrir... Sans perdre un instant vous commencez à marcher le long de la base

de la pyramide, examinant bloc de pierre après bloc de pierre, essayant de les faire pivoter l'un après l'autre d'un quart de tour. Pendant des heures et des heures, assommé par la chaleur, assoiffé, au bord de l'épuisement. Vous êtes dans un état second, et c'est machinalement que vos doigts se posent sur une dernière pierre. Qui frémit ! Pas trop, mais elle a bougé. Effet de votre imagination quelque peu perturbé par la soif, la fatigue, la chaleur ? Vous insistez tant et si bien que la pierre finit par tourner complètement sur son axe pour révéler le départ d'une galerie s'enfonçant au plus profond de la pyramide.

En proie à une intense excitation, vous escaladez la paroi de la pyramide à la recherche, si vous croyez ce que vous a dit le petit homme, de la seconde entrée secrète.

Il a dit vrai ! Une autre pierre vient de tourner en grinçant, révélant un autre passage secret descendant dans la pyramide.

Khéphren, *selon les Grecs*, Khafré *en* suivant les anciens Egyptiens, toujours est-il que vous voilà maintenant au pied de la pyramide de ce pharaon légendaire, devant choisir entre le passage découvert au niveau du sol (rendez-vous au [21](#)), ou celui se trouvant quelques mètres plus haut (rendez-vous au [36](#)).

81

En tremblant, vous prononcez le premier nom. Pas la moindre catastrophe. Rassuré, vous prononcez le deuxième nom...

Est-il utile de décrire l'état lamentable dans lequel vous arrivez au [13](#)?

Comme si vous n'aviez pas remarqué la main tendue vers vous, vous faites semblant de vous intéresser aux fresques qui ornent les murs.

- Pharaon a été insulté ! Pharaon a été insulté ! entendez-vous hurler de tous côtés.

Comme pris dans une tourmente, incapable de rassembler vos esprits, vous tournez la tête vers la seule issue de la salle, espérant pouvoir vous y frayer un chemin. Mais cet espoir s'arrête net. Un colosse vient en effet d'en surgir, portant gourdin du plus mauvais effet. S'assurant sur ses jambes torses, il s'avance jusqu'à vous.

- Bon, d'accord, je suis tout à fait navré, vous dit Nectanébo. Mais la coutume est ainsi en Égypte : tu as insulté - même sans le vouloir - Pharaon. Tu dois affronter son champion.



Pitoyable, vous levez les yeux vers la montagne de muscles qui vous fait face. Incrédule, vous fixez son gourdin. - Il n'y a vraiment pas moyen de ...

Pas le moindre moyen.

Tragique ce qui vous attend. Et peut-être définitif, car le colosse possède 70 POINTS DE VIE, des muscles (+5), un gourdin (+10). Et il vous faudra combattre jusqu'à la mort (la vôtre, ou la sienne). Si, néanmoins, vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au 111. Sinon... le **13**!

83

Vous vous trouvez à l'ouest de la Grande Pyramide, devant un alignement de mastabas, ces structures de pierre verticales en forme de parallélépipèdes, cachant l'amorce d'un puits menant, très profondément, à des chambres mortuaires. Ménagée dans un mur du mastaba qui vous est le plus proche, vous remarquez une petite niche, dans laquelle a été déposé un ankh. Probablement une offrande faite aux dieux.

Il s'agit très certainement d'un talisman. Vous pouvez prendre le risque de vous en saisir au 109, ou décider de revenir au 103 pour choisir une nouvelle destination sur votre carte.

84

Sûr de vous, vous prononcez le nom d'une voix de stentor dont l'écho raisonne longuement dans les profondeurs de la pyramide.

Puis, ressentant ce picotement familier révélateur d'une imminente manifestation magique, vous attendez.

Et un bruit familier, lui aussi, se fait bientôt entendre : le sourd grincement d'un bloc de pierre se mettant en mouvement.

Suivi aussitôt par le splassshhh dégoûtant que fait votre corps en se réduisant en bouillie, écrasé par l'énorme dalle de granit qui vient de tomber du plafond. Rendez-vous au [13](#).

85

Vous entendez le fracas d'un coup de tonnerre et vos yeux sont aveuglés par un violent éclair de lumière blanche. Tout se met à tourner autour de vous, de plus en plus vite, jusqu'à ce que votre âme jaillisse de votre corps pour être propulsée à l'extérieur de la pyramide. Une vitesse phénoménale vous entraîne haut, toujours plus haut dans le ciel, au-delà de l'atmosphère, dans l'espace. La Terre n'est plus qu'une boule bleue, magnifique et lointaine qui disparaît bientôt. Et le système solaire s'est depuis longtemps évanoui lorsque votre conscience commence à se dissoudre dans un océan de bonheur. Plus loin, toujours plus loin, si ce mot possède encore un sens, jusqu'à... Il n'y a plus de mouvement, vous êtes immense, énorme, éclatant, le paradis lui-même, la joie à l'état pur.

Vous serez certainement heureux d'apprendre que vous avez suivi la voie des pharaons, qui croyaient qu'après leur mort leur âme ne faisait plus qu'une avec les étoiles géantes. Tout ce que pouvez faire, maintenant, est de briller pendant environ vingt millions d'années avant de devenir une géante rouge, une naine blanche ou un trou noir. Ce n'est qu'ensuite que vous pourrez *retrouver* ce bon vieux [13](#).

86

Vos yeux s'ouvrent tout doucement. Il fait jour, et vous avez donc dormi comme un loir pendant toute la nuit. Un sourire se dessine sur vos lèvres à la pensée de la tête que va faire la pauvre Justine-Aurélie en apprenant que vous avez gagné le pari ! Impatient de lui annoncer la mauvaise nouvelle, vous sautez du...

Il n'y a plus de sarcophage ! Pas plus qu'il n'y a de musée d'ailleurs !

Affolé, vous jetez des regards inquiets autour de vous, et ce que vous découvrez n'est pas fait pour vous rassurer.

Vous vous trouvez, en effet, dans une vaste cour. A priori c'est le petit matin car l'air est frais, et le soleil n'est pas très haut dans un ciel bleu qui n'a pas dû voir un nuage depuis des siècles. Pas de doute, vous n'êtes plus en Europe ! Ce qui est impossible, et pourtant... A moins que vous ne soyez en train de rêver? D'un bond vous vous mettez debout. La cour où vous vous trouvez est pavée de larges dalles recouvertes, par endroits, d'une fine couche de sable. De hautes et massives colonnes s'élèvent sur deux de ses côtés opposés. Vous approchant, vous constatez qu'elles sont gravées des mêmes hiéroglyphes que ceux que vous avez vus au musée. A une extrémité de la cour, deux énormes pylônes encadrent une lourde porte de bois, alors qu'à l'autre extrémité une volée de marches montent vers un porche débouchant sur un bâtiment faiblement éclairé. Tout cela est si étrange que vous vous pincez pour savoir si vous êtes bien réveillé.

Bien réveillé ou pas, il va falloir faire quelque chose. Allez-vous vous diriger vers le portail (rendez-vous au [56](#)) ou vers le porche (rendez-vous au [115](#))?

87

Tous vos sens en éveil, vous pénétrez dans la galerie. Mais vous vous arrêtez net en sentant la lame affilée d'une dague caresser votre gorge, alors qu'une voix s'élève dans l'obscurité.

- Alors les sbires de Nectanébo ont fini par nous trouver...

Avec courage, vous vous demandez si vous n'allez pas filer d'ici à toute vitesse !

Ce que vous *pouvez* faire pour aller examiner la face est *de* la pyramide au [25](#), la face sud au [41](#), ou la face ouest au [57](#). A moins que vous ne préfériez revenir au [103](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre carte. Mais vous pouvez également

décider d'affronter votre ou vos adversaires. Ce qui est risqué, car vous en ignorez le nombre. Pour savoir combien ils sont, lancez un dé. Chacun d'eux dispose de 20 POINTS DE VIE, et est armé d'une dague (+5). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au 13. Si vous êtes vainqueur, vous trouvez, sur chaque adversaire, une potion de santé : chacune d'elles vous fera recouvrer autant de POINTS DE VIE que le total obtenu en lançant deux dés. Vous poursuivez ensuite votre chemin dans la galerie au **53**.

88

- Certainement pas ! répondez-vous. Un marché est un marché !

Et vous vous précipitez sur lui.

Une attaque surprise qui vous fait gagner le premier assaut. Ce dont vous ne pouvez que vous féliciter, car le contremaître dispose de 75 POINTS DE VIE, grâce à sa vie saine au grand air et à son travail des plus physiques. En outre, il est armé d'une dague (+5). Si vous êtes vainqueur, vous vous *emparez de la* tablette, et rendez-vous au **155**. Sinon, allez *donc explorer* un peu plus le **131**



89

La galerie finit par déboucher dans une vaste chambre au plafond voûté. Et une fois de plus vous ne pouvez qu'admirer le talent de bâtisseur de ces anciens Égyptiens capables d'assembler

des blocs si énormes sans l'aide de la moindre machine. Soudain votre cœur se met à battre : à proximité du mur nord se trouve un sarcophage ; et peut-être s'agit-il de celui contenant les merveilles décrites par Nectanébo !

Vous vous en approchez pour constater qu'il est hermétiquement clos. Néanmoins sur le couvercle sont gravés quelques hiéroglyphes que vous déchiffrez facilement. *POUR OUVRIR, INVOQUE LA DÉITÉ DE LA GUERRE*, est-il écrit. Sur un mur est peint le dieu Osiris, flanqué à sa droite de la déesse Isis, à sa gauche de la déesse Sekhmet. A l'évidence, la déité de la guerre est l'un des trois.

Allez-vous invoquer Osiris (rendez-vous au [130](#)), Isis (rendez-vous au [141](#)) ou Sekhmet (rendez-vous au [154](#))?

90

Votre enthousiasme est de courte durée car le boyau est si étroit qu'il vous est impossible de voir vers quoi vous vous dirigez, l'air y est si rare que vous ne tardez pas à suffoquer, et la pente en est si raide que chaque centimètre gagné est un véritable miracle. De plus, à moins de tomber comme une pierre, il n'est pas question de faire marche arrière.

Néanmoins, vous pouvez tomber comme une pierre, si tel est votre choix. Tentez alors le Tout pour le Tout, et rendez-vous au [13](#) si cela vous tue. Si votre tentative réussit, vous pouvez prendre le *corridor* descendant au [34](#), ou revenir sur vos pas pour *prendre* le passage menant au [18](#). Mais vous pouvez également sortir de la pyramide et revenir au [103](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre carte. Si votre tentative échoue, vous voilà coincé dans ce boyau. Lancez un dé. Si vous faites 1 ou 2, c'est en suffoquant que vous vous dirigez vers le [13](#). 3 ou 4: lâchant prise, vous glissez de plus en plus vite vers le [13](#) où vous vous brisez les os. 5 ou 6: en vous contorsionnant, vous finissez par vous sortir de ce mauvais pas et, reprenant votre

difficile progression, vous finissez par atteindre, totalement épuisé, le [119](#).

91

- Allez le porter vous-même, dites-vous au vieil homme. Je ne crois pas à la magie.

- Vraiment ? vous répond-il en pointant le petit doigt de sa main gauche dans votre direction. Vous vous sentez soudain très fatigué.

Dans un plop sonore, un gros bouton apparaît au bout de votre nez, alors qu'un sifflement aigu vous perce l'oreille gauche. Ahuri, vous voyez votre pied gauche danser autour de votre pied droit avant que votre vue ne se brouille de cercles rouges et verts.

- Le voilà ! hurle alors une voix trop familière dans votre oreille droite.

Avec peine vous reprenez vos esprits. Et c'est la tête lourde, la bouche pâteuse et les oreilles bourdonnantes que vous reconnaissez les prêtres chauves qui vous entourent. Incapable de résister, vous vous sentez saisi par les épaules et poussé en avant à grand renfort de claques dans le dos.

Un léger aperçu de la magie égyptienne, qui vous permettra, peut-être, d'être un peu plus prudent la prochaine fois. En attendant essayez de reprendre vos esprits, car vous êtes impatientement attendu au [44](#).

92

Vous vous trouvez non loin d'une rangée de mastabas, au-delà desquels se dresse le Sphinx. En consultant rapidement votre *Brève histoire*, vous apprenez que ces constructions de pierre, en forme de parallélépipèdes dressés verticalement, étaient de petits temples cachant l'entrée souterraine de chambres mortuaires.

- Intéressant, n'est-ce pas ? murmure une voix derrière vous. La dernière demeure des nobles... Vous retournant d'un bloc, vous vous retrouvez face à un petit homme à l'apparence vaguement familière.

- Une statuette de Bastet, ça vous intéresse ? vous demande-t-il. Je peux vous l'échanger contre un ankh. Rien d'autre.



Si vous *êtes* intéressé par une statuette *de* Bastet, et à la condition de posséder l'ankh, vous pouvez accepter. Rendez-vous dans ce cas au [146](#). Sinon, revenez au [103](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre carte.

93

- C'est sans doute la seule explication logique, dites-vous en haussant les épaules.

- A la condition que quelque chose puisse être logique avec toi, murmure Justine-Autélie en vous regardant d'un drôle d'air.

Sans ajouter un mot, vous sortez du musée. Une pluie battante vous attend dans la rue. Le futur, également. Logique, certes, mais après ce que vous venez de vivre, sans doute un peu ennuyeux.

94

Sûr de vous, vous prononcez le nom d'une voix de stentor dont l'écho résonne longuement dans les profondeurs de la pyramide. Puis, ressentant ce picotement familier, révélateur d'une imminente manifestation magique, vous attendez.

Et un bruit familier, lui aussi, se fait bientôt entendre : le sourd grincement d'un bloc de pierre se mettant en mouvement.

Vous êtes libre! Libre de quitter cette chambre et *de* vous précipiter au [103](#) pour faire un nouveau choix sur votre carte.

95

Un puits sans doute profond à l'origine, mais actuellement encombré de débris les plus divers. Ce qui vous permettrait d'y descendre sans trop de risques.

Ce que vous pouvez faire au [117](#). Mais peut-être n'avez-vous pas envie *de* perdre votre temps? Dans ce cas vous pouvez poursuivre votre chemin au [107](#), ou bien revenir sur vos pas et prendre le passage menant au [18](#). Enfin, il vous est tout à fait possible de sortir de la pyramide, et de faire un nouveau choix sur votre carte au [103](#).

96

Les poings serrés, vous frappez le mur à coups redoublés. Y ajoutant de violents coups de tête. Hurlant du plus fort que vous le pouvez. Sans grand succès jusqu'à ce que, épuisé, vous vous arrêtiez au bord des larmes pour entendre... Oui! derrière le mur! Un murmure? Non, plutôt une rumeur... à moins que ce ne soit...

Dans un fracas de tonnerre, le mur vient de s'effondrer, et vous allez vous précipiter vers le jour, l'air, le soleil, la liberté, lorsqu'une voix vous arrête net.

- Par Thot ! s'exclame-t-elle dans un étrange langage que vous comprenez pourtant parfaitement. Par Thot ! il est encore en vie. Sans aucun doute, nous l'avons momifié vivant.

- Vivant ? reprend une seconde voix. Nous lui avons retiré ses viscères, nous l'avons momifié. En admettant qu'il ait pu être vivant auparavant, il ne pouvait plus l'être après !

- Je peux vous interrompre ? demandez-vous poliment.



- Mais ça n'est pas Sen-Nefer, reprend la première voix. Il ne lui ressemble pas du tout. Il n'a pas le même âge. Un imposteur ! C'est un imposteur !

Sur ce, trois individus totalement chauves et simplement vêtus d'un pagne de coton blanc franchissent le mur et vous saisissent par les épaules.

- Nous n'aimons pas beaucoup les pilleurs de tombes, grogne l'un d'eux. Suis-nous !

Une intéressante suggestion. Mais les suivre où? Et qui sont-ils? Et qu'est-ce que vous faites ici? Peut-être pourriez-vous en savoir plus en les accompagnant au [136](#). Mais vous pouvez tout à fait exprimer votre réprobation au [73](#).

97

Un énorme fracas. Suivi d'un si profond silence, qu'il vous ferait presque regretter le fracas. Et soudain un grondement naissant, s'amplifiant et résonnant dans l'espace. Le grondement terrifiant d'une énorme boule de granit déboulant sur vous à toute allure.

Vous courez, essayant d'agripper les anfractuosités inexistantes des murs, vous... quand une dalle de pierre vient vous barrer le chemin. Pire encore, dans l'étroit espace où vous êtes maintenant confiné, le lourd plafond commence à descendre.

Ratatiné par la boule de granit? Ecrasé par le plafond de la galerie? C'est vraiment à vous de choisir dans quel état vous allez vous présenter au [13](#).

98

Épuisé, vous parvenez enfin à l'extrémité inférieure du puits, qui débouche dans une galerie en pente.

Descendant, d'un côté, jusqu'au [34](#) et montant, de l'autre, en direction du [18](#). Mais vous pouvez également sortir de la

pyramide pour aller choisir une nouvelle destination sur votre carte au [103](#).

99

La pierre de Rosette est une stèle en basalte de plus d'un mètre de haut, gravée d'anciens caractères qu'il vous est impossible de comprendre. Heureusement, une notice vous apprend combien sa découverte a été importante. C'est en 1799 qu'elle a été trouvée par un officier de l'expédition d'Égypte, commandée par Bonaparte, à Rosette - d'où son nom -, un petit port situé non loin d'Alexandrie. A cette époque, plus personne n'était capable de déchiffrer les hiéroglyphes. Et ce, depuis plus de mille ans ! L'intérêt de la pierre réside dans le fait qu'un même texte y est écrit en trois écritures différentes : hiéroglyphique (l'écriture des anciens pharaons), en haut; démotique (une écriture simplifiée dérivée des hiéroglyphes), au centre ; et enfin grecque, en bas. C'est le savant français Jean-François Champollion, connaissant parfaitement le grec, qui perça le premier le secret des hiéroglyphes en comparant les textes.

« Passionnant, certes, mais un peu compliqué », pensez-vous. Heureusement, à côté de la notice sont empilés des petits fascicules intitulés :

**LES HIÉROGLYPHES
A L'USAGE DES DÉBUTANTS
OU COMMENT RÉDIGER DES MESSAGES SECRETS
POUR MYSTIFIER VOS AMIS.**

Voilà qui est intéressant. Vous prenez un des fascicules et commencez à le lire. Les hiéroglyphes, y apprenez-vous, sont apparus en Égypte vers 3200 avant J.-C. Une forme d'écriture compliquée, car si certains hiéroglyphes représentent un mot (idéogramme), d'autres expriment un son - une lettre - (phonogramme) ; un même hiéroglyphe pouvant même être l'un ou l'autre ! Pour les débutants, le fascicule propose un alphabet ainsi qu'une méthode de calcul, précisant que cela ne vous

permettra certainement pas de traduire le texte de la pierre de Rosette, mais de vous familiariser avec certains hiéroglyphes en jouant avec eux.

I. Comment compter de 1 à 999:

Il faut tout d'abord savoir que:

1 s'écrit I

10 s'écrit n

100 s'écrit e


Avec ces trois signes et en les répétant autant de fois que nécessaire, vous pouvez compter jusqu'à 999.

Ainsi


2 s'écrit II

3 s'écrit III

et ainsi de suite jusqu'à 9.

11 s'écrit 

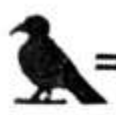
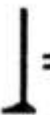



20 s'écrit  ou  si c'est plus pratique.


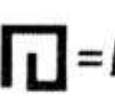


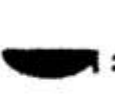
25 peut donc s'écrire ainsi 

et 125 



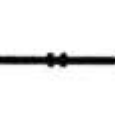
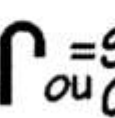

Pour connaître la valeur d'un nombre, vous n'avez, en fait, qu'à additionner la valeur de chacun de ses signes.

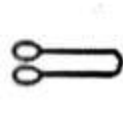



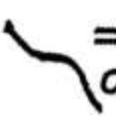
II. L'alphabet:

 = A  = B  = CH  = D  = F ou Y

 = G  = H  = H  = I ou E  = C ou K

 = L  = M  = N  = O  = P

 = Q  = R  = S  = S ou C  = T

 = TCH  = U, OU, W  = X  = Y  = DJ ou Z

Cette *version* est extrêmement simplifiée. Néanmoins, peut-être vous sera-t-elle *des* plus utiles pour rédiger des messages secrets... ou gagner un pari!

Gagner un pari? Mais oui, Justine-Aurélie! Vous l'aviez presque oubliée celle-là. Retournez vite au [1](#), et bonne chance...

100

Ce sarcophage, taillé dans du bois de sycomore, est totalement couvert d'inscriptions hiéroglyphiques aux brillantes couleurs, à l'exception de la tête recouverte, elle, de feuilles d'or. Il est si bien conservé qu'il aurait pu avoir été déposé là voilà quelques jours seulement. Avec précaution, vous essayez de l'ouvrir et, retenant votre souffle, vous constatez que le couvercle se soulève sans peine. A l'intérieur, vous découvrez une momie soigneusement entourée de bandelettes. Mais pour une raison que vous ignorez, une partie du visage est restée découverte : une peau semblable à du cuir, les yeux clos, un sourire cruel figé dans le rictus de la mort, et révélant deux rangées de dents jaunâtres. Un petit ankh est passé à un lourd collier d'or qui lui entoure le cou.

Soudain votre sang se glace. Illusion ? Réalité ? Il vous semble voir frémir ses paupières ! Lentement, très lentement, ses yeux s'ouvrent et vous fixent, alors que de sa gorge s'élève une voix caverneuse.

- As-tu apporté l'œil d'Horus ? Si tu le possèdes, donne-le-moi, et je te laisserai poursuivre ton aventure. Si tu ne l'as pas, prends l'ankh accroché à mon collier. Il te permettra de regagner sain et sauf ton époque.

Si vous possédez l'oeil d'Horus, donnez-le sans tarder à cette momie, somme toute assez sympathique, et précipitez-vous vers l'entrée du corridor, au [60](#). Sinon, vous vous saisissez de l'ankh et, refaisant en sens inverse tout le chemin que vous avez parcouru, vous revenez au [103](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre carte.

Vous entendez le fracas d'un coup de tonnerre et vos yeux sont aveuglés par un violent éclair de lumière blanche. Tout se met à tourner autour de vous, de plus en plus vite, jusqu'à ce que votre âme jaillisse de votre corps pour être propulsée à l'extérieur de la pyramide. Une vitesse phénoménale vous entraîne haut, toujours plus haut dans le ciel, au-delà de l'atmosphère, dans l'espace. La Terre n'est plus qu'une boule bleue, magnifique et lointaine qui disparaît bientôt. Et le système solaire s'est depuis longtemps évanoui lorsque votre conscience commence à se dissoudre dans un océan de bonheur. Plus loin, toujours plus loin, si ce mot possède encore un sens, jusqu'à... Il n'y a plus de mouvement, vous êtes immense, énorme, éclatant, le paradis lui-même, la joie à l'état pur.

Vous serez certainement heureux *d'apprendre* que vous avez suivi la voie des pharaons, qui croyaient qu'après leur mort leur âme ne faisait plus qu'une avec les étoiles géantes. Tout ce que pouvez faire, maintenant, est de briller pendant environ vingt millions d'années avant de devenir une géante rouge, une naine blanche ou un trou noir. Ce n'est qu'ensuite que vous pourrez retrouver ce bon vieux [13](#).

Tournant le dos à ce maléfique sarcophage, vous quittez la salle en courant et finissez par trouver Justine-Aurélie en train de s'extasier devant une statue du taureau Apis.

- Non ! non ! hurlez-vous. Je ne peux pas faire ça !

- Mais faire quoi ? vous demande-t-elle d'un air étonné.

A l'évidence, elle a oublié le pari, Nectanébo II, le sarcophage et tout le reste.

- Passer la nuit dans le sarcophage de Nectanébo, hoquetez-vous. Tu peux le garder, ton jeu!

Dans quelques années vous terminerez vos études et trouverez un travail sérieux. Puis vous vous marierez, et vous aurez 2,4 enfants, si l'on en croit les statistiques. Enfin vous prendrez votre retraite dans une jolie maison *a la campagne* avant, beaucoup plus tard, de mourir de vieillesse. En fait l'existence la plus ennuyeuse jamais décrite dans un livre d'aventures. A moins, bien sûr, que vous ne décidiez de tout *recommencer*...

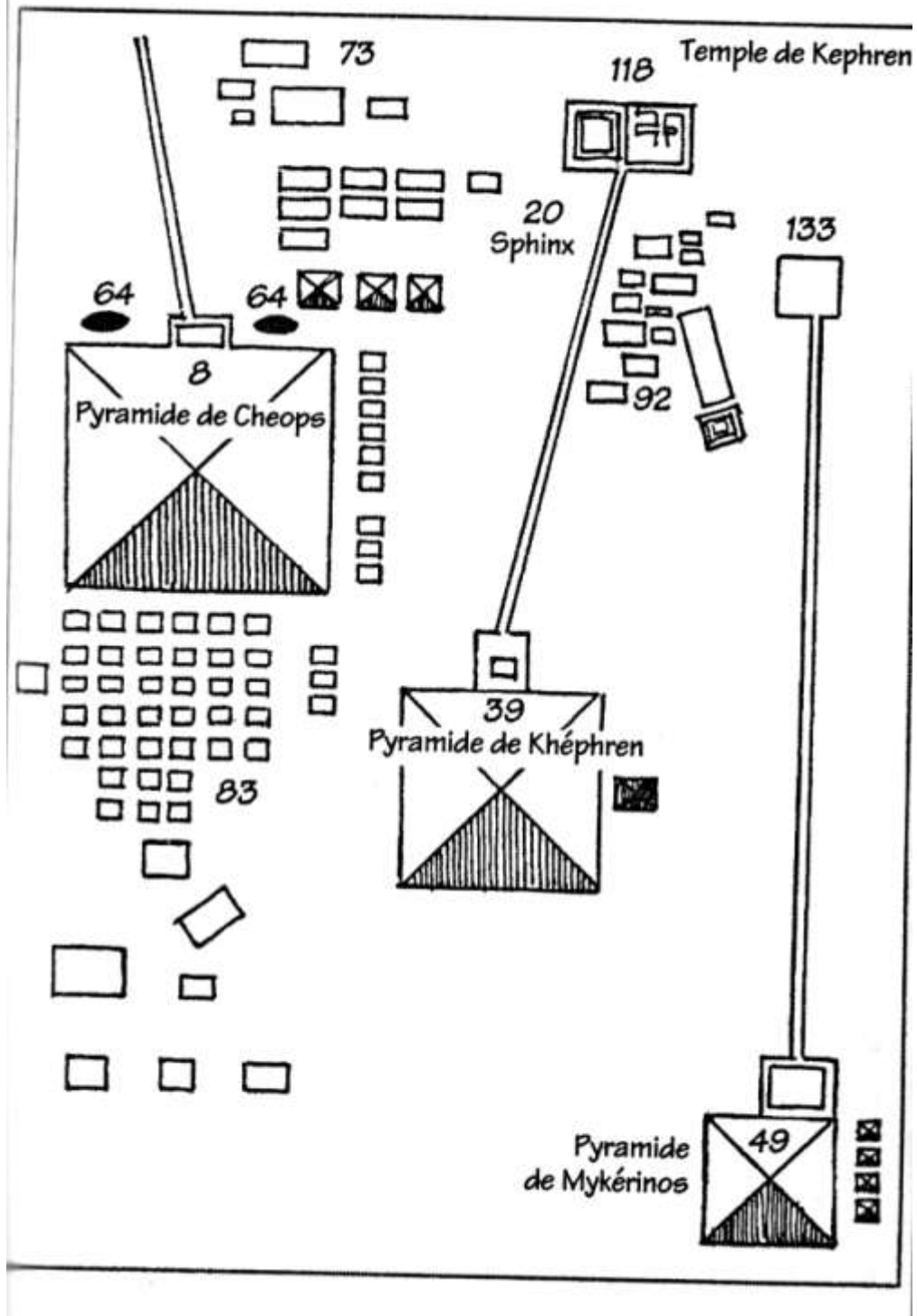
103

A peine avez-vous prononcé la formule magique que tout devient confus autour de vous. Il vous semble être emporté dans un tourbillon où les images se mêlent aux couleurs et aux sons. Puis, peu à peu, le mouvement semble se ralentir, et bientôt vous pouvez ouvrir les yeux.

Vous ne vous trouvez plus dans le palais du pharaon mais sur ce qui vous paraît être une sorte de plateau rocailleux, surplombant, à l'est, les eaux argentées d'un large et puissant fleuve aux rives plantées de palmiers. Le Nil, sans aucun doute.

Encore sur le coup de ce qui vient de vous arriver, vous jetez des regards inquiets autour de vous. Et votre hébètement ne fait que redoubler en découvrant, juste derrière vous, trois véritables montagnes de pierre. La plus proche de vous, bien qu'étant la plus petite, est déjà gigantesque. Alors que dire de la plus grande qui se dresse à quelques centaines de mètres, resplendissant sous les rayons du soleil ! Vous faites face à la Grande Pyramide, l'une des sept merveilles du monde. Immobile, vous contemplez les trois pyramides de Gizeh, muet d'admiration.

Muet? Voilà qui est nouveau pour vous. Mais en *l'occurrence* pas très utile. Car souvenez-vous que vous avez une mission à accomplir. Feuilletant votre *Brève histoire*, vous trouvez le plan du plateau de Gizeh figurant ci-contre. Il comporte un certain nombre de numéros où vous allez devoir vous *rendre pour essayer de trouver le trésor* des pharaons. Et éventuellement le moyen de regagner votre époque.



[8](#) [20](#) [39](#) [49](#) [64](#) [73](#) [83](#) [118](#) [133](#)

104

A peine avez-vous donné la réponse que l'horrible certitude d'avoir fait une erreur vous envahit.

- Ainsi tu as décidé de m'être désagréable, prononce le dieu avant de reprendre son apparence de statue.

Tout votre corps se raidit dans l'attente du maléfice qui ne va pas tarder à s'abattre sur vous. Votre estomac se noue, votre tête bourdonne, vous êtes saisi d'une profonde lassitude, votre imagination vous torture... car il ne se passe rien ! Les picotements ont disparu, ainsi que la paralysie qui vous avait saisi.

Rassemblant le peu d'énergie qui vous reste, vous vous précipitez hors de la chambre et, revenant sur vos pas, vous poussez un soupir de soulagement lorsque vous retrouvez la lumière du soleil. Mais où êtes-vous exactement ?

Lancez un dé. Si vous faites 1 ou 2, vous êtes arrivé au [73](#); 3 ou 4, vous voilà au [92](#); 5 ou 6, vous êtes au [49](#).

105

Rien ne se passe.

Vous avez prononcé les deux noms, mais il n'est rien arrivé.

Vous n'êtes pas mort, vous pourriez le jurer, puisque vous êtes toujours étendu dans ce maudit sarcophage, regardant fixement le plafond de la chambre secrète de... attendez voir... mais ce n'est pas le même plafond ! De plus, il vous semble maintenant percevoir un brouhaha de voix!

D'un bond vous vous mettez sur vos pieds et enjambez le sarcophage.

Le musée ! Vous êtes dans le musée ! La salle est de nouveau encombrée par un groupe de Japonais; faisant face à la statue de Sekhmet qu'ils mitraillent à grands renforts de flashes, ils vous tournent le dos.

Seule Justine-Aurélie vous regarde, les yeux ronds.

- Mais enfin, d'où est-ce que tu arrives ? bégaye-t-elle. Il y a une minute, le sarcophage était vide...

- De la chambre secrète de la Grande Pyramide, répondez-vous avec indifférence. - C'est ça. Et ta sœur ! réplique-t-elle en vous regardant d'un air inquiet. Tu rêves, mon vieux ! Vous êtes alors submergé par une grande lassitude : qui pourra croire l'in vraisemblable aventure que vous venez de vivre dans l'Égypte des pharaons? Vous-même commencez à vous demander si vous n'avez pas rêvé.

Alors, allez-vous dire à votre amie qu'elle a raison (rendez-vous au [93](#)), ou bêtement insister (rendez-vous au [160](#))?

106

Vous pouvez à présent reprendre votre chemin dans la galerie descendante. Mais, en disparaissant, le bloc de granit a découvert un nouveau passage, montant celui-là.

Alors, allez-vous poursuivre votre route dans la galerie (rendez-vous au [7](#)) ou préférez-vous vous engager dans le passage (rendez-vous au [18](#))?

107

A peine avez-vous parcouru une dizaine de mètres que vous vous retrouvez devant un mur. Blanc et lisse. Un mur, quoi.

De quoi décourager le plus intrépide des aventuriers! La chose la plus logique à faire serait de revenir sur vos pas; ce qui vous laisserait le choix, soit de descendre dans le puits que vous avez

aperçu au 117, soit de *prendre* le passage menant au 10. A moins que vous ne préféreriez sortir de la pyramide pour choisir une nouvelle destination sur votre carte au [103](#). Mais, entêté *comme* vous l'êtes, vous pouvez également chercher une éventuelle porte secrète au [157](#). A vos risques et périls!

108

En psalmodiant, la procession de prêtres avance lentement, longeant d'imposants temples de pierre, gardés par de hautes statues gravées de hiéroglyphes.

Ralentissant encore, ils tournent sur la droite pour emprunter une longue avenue, au bout de laquelle vous apercevez un vaste bâtiment de brique.

- La maison du dieu, murmure un des prêtres.
- En brique ? vous étonnez-vous.
- Mais en quoi voudriez-vous qu'elle soit bâtie ? réplique-t-il.
- Je ne, sais pas, moi. En pierre...
- En Égypte, la pierre n'est utilisée que pour bâtir les temples. Ou les demeures de l'Eternité. Les demeures de... Qu'est-ce que...

Mais, avant que vous n'ayez pu lui demander la moindre explication, un groupe de gardes, surgissant de la maison en question, s'approche de vous.

- Qui ose s'aventurer vers la maison du dieu ? tonne celui qui doit les commander.
- Des serviteurs du dieu, marmonnent les prêtres dans un bel ensemble.
- Alors vous pouvez avancer, Serviteurs du dieu, réplique l'homme en écho.

Un rituel, à n'en pas douter.

La procession reprend à peine son chemin

lorsque le garde vous aperçoit :

- C'est lui qui est attendu par le dieu. Il ne faut pas le faire attendre !

C'en est trop. La tête commence à vous tourner et vos jambes sont saisies d'une faiblesse qui vous fait chanceler.

Une petite pause, si vous le voulez bien. A la suite d'un pari stupide, vous vous êtes introduit dans un sarcophage pour y passer la nuit. Puis vous vous êtes réveillé dans l'Egypte des pharaons. Jusque-là, tout est logique. Ensuite, une cohorte de prêtres vous a mené devant la maison d'un dieu, en brique. Pourquoi pas? Un dieu qui vous attend, admettons. Mais peut-être est-il maintenant temps de réagir? Si vous en décidez ainsi, vous bondissez sans plus tarder sur les gardes au [122](#). Mais si vous vous sentez trop faible pour tenter quoi que ce soit, rendez-vous au [44](#).

109

A peine avez-vous effleuré le talisman qu'un éclair vrille le ciel sans nuages, alors que le sol est agité de sourds tremblements. Vous êtes maintenant entouré d'une lueur blafarde, incapable de faire le moindre mouvement.

Mais en êtes-vous si sûr que cela? Les sortilèges égyptiens sont redoutables, certes, mais pas au *point* de *voue* empêcher de lancer un dé. Si vous faites 1 ou 2, vous arrivez au [64](#) (sans l'ankh); 3 ou 4 vous propulse au [13](#) (avec l'ankh); 5 ou 6... c'est avec difficulté que vous reprenez vos esprits au [124](#).

Est-ce bien nécessaire de vous le dire ? Le deuxième mot, à peine prononcé, vous fait exploser la tête.



Ce qui vous mène droit au [13](#).

- Merci d'avoir réussi cette épreuve, murmure Nectanébo à votre oreille, tout en vous entourant les épaules d'un geste amical. Mais sans doute aimerais-tu en savoir un peu plus ? Suis-moi...

Avide d'en savoir plus, vous le suivez hors de la salle du trône. Et, toujours à sa suite, vous pénétrez dans une pièce de moindres dimensions, aussi docile et tendre qu'un agneau pour vous retrouver...

... face à un lion!

Sans doute est-il pour le moment tranquillement allongé en train de *ronronner*. Mais, à votre arrivée, il lève la *tête*, ce qui vous permet de constater qu'il n'a pas l'air commode du tout. Pour vous dire la vérité, deux choix seulement s'offrent à vous: ou, dans la plus *grande* inconscience, vous vous précipitez sur lui (rendez-vous au [156](#)), ou vous laissez Nectanébo s'en débrouiller seul (rendez-vous au [140](#)).

Sur la première marche est posée une petite lampe. L'examinant de près, vous constatez qu'elle est emplie d'huile de sésame. Et c'est sans difficulté que vous l'allumez. Lentement, vous descendez une marche après l'autre, pour bientôt vous retrouver dans une épaisse obscurité, vaguement éclairée par la lueur fumeuse de votre lampe. Une marche de plus... et sans doute venez-vous d'actionner un mécanisme secret car, dans un grondement sec, une dalle de pierre s'est abattue derrière vous, vous coupant toute retraite. Rien d'autre à faire que de continuer à descendre.

L'escalier finit par déboucher dans une chambre, au centre de laquelle repose un sarcophage de granit rose. Au-delà, vous distinguez l'entrée d'un corridor.

Vous approchant du sarcophage, vous constatez qu'il en contient un autre, en bois celui-là.

Prenant votre *courage* à deux mains, vous pouvez examiner le deuxième sarcophage. Dans ce cas, rendez-vous au [100](#).

Mais vous pouvez également vous précipiter vers le corridor, au [79](#).

Sûr de vous, vous prononcez le nom d'une voix de stentor dont l'écho résonne longuement dans les profondeurs de la pyramide. Puis, ressentant le picotement familier révélateur d'une imminente manifestation magique, vous attendez.

Et un bruit familier, lui aussi, se fait bientôt entendre : le sourd grincement d'un bloc de pierre se mettant en mouvement.

Ce qui, vous libérant de tout obstacle, vous permet *de* reprendre votre chemin jusqu'au [69](#).

114

- Ça y est, j'ai choisi! dites-vous en saisissant le scarabée. Alors, ça fait quoi ?

- Pas grand-chose, j'en ai peur, répond Isis. Et pourtant, il est vraiment joli.

Et c'est avec un souvenir *de* plus que vous vous retrouvez au [103](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre carte.

115

En fait, la lueur provenant du bâtiment n'est due qu'à la lumière du soleil qui pénètre par sa porte. Car vous n'y distinguez aucune fenêtre, pas la moindre ouverture. Pourtant, après en avoir soigneusement exploré l'intérieur, vous finissez par découvrir une petite porte, menant dans une pièce si sombre qu'il vous faut quelques minutes avant de pouvoir y distinguer quelque chose. Et plus exactement, à son extrémité, une haute et massive construction de pierre, semblable à une chapelle, fermée par une porte en bois à double battant, chacun muni d'un lourd anneau de fer.

Si vous *avez* vraiment envie *de savoir* ce que cache cette porte, rendez-vous au [32](#). Mais peut-être y a-t-il maintenant quelqu'un dans la cour qui pourrait vous aider *a comprendre* ce qui vous arrive (rendez-vous au [152](#))?

116

Rapide comme l'éclair, vous faites un pas de côté. En sifflant, le dard empoisonné passe juste à côté de votre oreille. Votre adversaire est si rapide que ce serait pour vous un vrai miracle de remporter le premier assaut.

Et pourtant vous auriez tout intérêt à le faire; car le poison dont est imprégné le dard du scorpion est d'une telle virulence qu'il vous expédiera au [13](#). Si vous survivez à ce premier assaut, le

combat se poursuit comme à l'accoutumée. A moins que vous ne possédiez le sceptre d'Osiris. Dans ce cas, le *scorpion* sera foudroyé au premier assaut que vous remporterez. Si vous êtes vainqueur, vous vous dirigez vers une porte qui se trouve sur votre droite, au [45](#).



117

Vous vous laissez tomber dans le puits, et vous atterrissez sans trop de mal sur un tas de débris. Les examinant, vous trouvez, à moitié enfoui, un coffret de bois précieux. Vous vous en saisissez pour l'ouvrir, mais vous remarquez alors qu'une inscription est gravée sur son couvercle :



Mais pouvez-vous la déchiffrer? Quoi qu'il en soit, vous pouvez ouvrir le coffret au [153](#) ou, constatant qu'il n'y a plus rien de bien intéressant dans ce lieu, tenter de sortir du puits au [127](#).

Vous vous trouvez dans les ruines d'un temple. Le vent s'est levé, soufflant des nuages de sable qui vous pique les yeux. Ne sachant pas trop ce que vous cherchez, vous marchez au hasard. - Les temples de Khafré, murmure alors une voix, sur votre gauche.

Surpris, vous vous retournez pour vous retrouver face à un vieil homme à l'allure vaguement familière, assis au pied d'une colonne à demi brisée.

- Je vous demande pardon ? dites-vous poliment.

- Les temples du roi Khafré, répète le vieil homme; ou pour le moins ce qu'il en reste. Comme vous l'avez certainement remarqué, ils sont reliés à la pyramide du roi par cette chaussée, encore bordée de quelques belles statues en diorite, pierre dans laquelle elles ont été sculptées. La plus dure qui existe. C'est en Nubie qu'ils la trouvaient. Mais la plupart des statues ont été volées. De nos jours, on ne peut plus faire confiance à personne...

Hochant la tête d'un air entendu, vous faites quelques pas pour vous éloigner. Mais la voix du vieil homme, cette fois péremptoire, vous arrête net.

- Hep ! jeune homme ! Et mon petit cadeau ?

- Quel petit cadeau ? Et pourquoi est-ce que je vous ferais un petit cadeau ? demandez-vous, étonné.

- Parce que je vous ai donné un tas d'informations sur ces temples, vous répond-il.

- Mais je ne vous ai rien demandé !

Un sourire amusé aux lèvres, le vieil homme se lève et, s'approchant de vous, chasse de quelques chiquenaudes un peu de sable déposé par le vent sur vos épaules.

- Et pour ce petit service, tu vas bien me donner quelque chose ? reprend-il.

- Mais je ne vous ai jamais demandé de me broser les épaules ! protestez-vous.

- Le fait est que tu es un peu plus propre maintenant, dit-il sans se démonter.

- Allez au diable ! vous énervez-vous. Je me moque d'être plus propre, et je ne vous donnerai rien!

- Alors peut-être aimerais-tu m'acheter quelque chose? Tiens, regarde, j'ai ici tout un lot d'objets des plus intéressants. De véritables antiquités. Sans vous laisser le temps de répliquer, il se penche vers un sac qu'il avait laissé au pied de la colonne et, après avoir farfouillé dedans un instant, il en extrait deux ou trois objets des plus hideux, des figurines représentant des dieux mais si mal taillées qu'il vous serait bien impossible de faire la différence entre Isis et Anubis.

- Ça ne m'intéresse pas, dites-vous fermement.

- Alors, un talisman ! Que dirais-tu d'un beau talisman ? reprend-il sans se décourager le moins du monde.

Saisissant son sac par le fond, il le secoue jusqu'à ce qu'un bric-à-brac des plus hétéroclite s'entasse à vos pieds.

- Tu vois, dit-il la mine réjouie, ils sont venus d'eux-mêmes jusqu'à toi. C'est un signe ! Tu vas m'en acheter un ! Quelle qualité ! Constate par toi-même !

Gagné par une lassitude certaine, vous examinez les objets épars à vos pieds. C'est à ne pas croire : ils sont tous plus laids les uns que les autres !

- Et la magie? Tu sens la puissance de leur magie ? dit-il en en prenant trois qu'il vous glisse dans la main.



Excédé, vous jetez un coup d'oeil aux trois objets qu'il vient de vous donner. Avec de l'imagination, le premier pourrait ressembler à un scarabée.

Le deuxième, à un œil souffrant d'un orgelet.

Quant au troisième, c'est une espèce de tige vous faisant vaguement penser à un petit homme dépourvu de jambes.

Ne vous faites aucune illusion: ce fâcheux *va* continuer à *vous* persécuter tant que vous ne lui aurez pas acheté quelque chose. Ce que vous pouvez faire, pour couper court à tout.

Dans ce cas, allez-vous acheter le scarabée (rendez-vous au [2](#)), Tosil (rendez-vous au [16](#)), ou le petit homme (rendez-vous au [30](#)) ? Mais vous pouvez également détalier jusqu'au [103](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre carte.

119

Vous vous trouvez à l'extrémité d'un couloir horizontal. Derrière vous, un passage descendant et, à vos pieds, s'ouvre un puits s'enfonçant dans l'assise de la pyramide.

Vous *pouvez vous* glisser dans le puits, qui est très étroit, au [76](#). Mais vous pouvez aussi emprunter le passage horizontal, d'un accès plus facile, au [129](#), ou *prendre* le passage descendant qui vous permettra de sortir de la pyramide, et de regagner le [103](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre carte.

120

Dans un fracas assourdissant, la pyramide commence à trembler, avant de se lézarder, puis de s'effondrer.

Creusez-vous vite un chemin jusqu'au [13](#) !

121

A peine avez-vous prononcé le deuxième nom que votre tête explose.

Faites un peu de ménage autour *de* vous, et rendez-vous au [13](#).

122

Il y a une bonne douzaine de gardes armés jusqu'aux dents et cinq à six prêtres, chacun muni d'une dague. Vous vous jetez sur le capitaine des gardes, imaginant que si vous pouvez vous en débarrasser rapidement, la confusion qui en résultera vous permettra de vous enfuir.

C'est à voir... Néanmoins vous avez de la chance: le capitaine est juste de retour d'une épuisante campagne contre les Perses, et ne possède que 30 Points de Vie; d'autre part, votre attaque le *prend* par surprise, ce qui vous permet de remporter le premier assaut. Mais attention, c'est un adversaire coriace, et si vous

n'êtes pas vainqueur au bout de trois assauts, ses compagnons vous réduiront à l'impuissance et vous traîneront, à demi-inconscient, au [44](#). A présent, si le capitaine vous tue, rendez-vous au [13](#). Mais si votre plan, un peu naïf il faut l'avouer, réussit, rendez-vous au [17](#).

123

A peine avez-vous donné la réponse que l'horrible certitude d'avoir fait une erreur vous envahit.

- Ainsi tu as décidé de m'être désagréable, prononce le dieu avant de reprendre son apparence de statue.

Tout votre corps se raidit dans l'attente du maléfice qui ne va pas tarder à s'abattre sur vous. Votre estomac se noue, votre tête bourdonne, vous êtes saisi d'une profonde lassitude, votre imagination vous torture... car il ne se passe rien ! Les picotements ont disparu, ainsi que la paralysie qui vous avait saisi.

Rassemblant le peu d'énergie qui vous reste, vous vous précipitez hors de la chambre et, revenant sur vos pas, vous poussez un soupir de soulagement lorsque vous retrouvez la lumière du soleil. Mais où êtes-vous exactement ?

Lancez un dé. Si vous faites 1 ou 2, vous êtes arrivé au [73](#); 3 ou 4, vous voilà au [92](#); 5 ou 6, vous êtes au [49](#).

124

Le désert... Aussi loin que votre regard se porte, vous n'apercevez que le désert. Des scorpions courent à vos pieds, et des vautours décrivent des cercles inquiétants dans le ciel, juste au-dessus de vous. La situation n'est guère brillante et...

Mais que serrez-vous dans votre main? Un ankh ! Un ankh magique !

Qui peut, peut-être, vous ramener vers un semblant de civilisation. Lancez un *dé*. Si vous faites 1, vous êtes *piqué* par un *scorpion dont* le venin vous expédie au **13**. Si vous faites 2, les vautours attendront *que vous soyez* mort de soif avant de vous déchiqueter; rendez-vous au **13**. Pour tout autre résultat, l'ankh magique vous ramènera au **103**, mais dans un tel état de déshydratation que vous perdrez la moitié de vos Points de Vie. Suffisamment conscient, *cependant*, pour choisir une nouvelle destination sur votre carte.

125

Il vous faut quelque temps pour remettre les feuilles en ordre. Puis, les lisant, vous en déduisez à certains détails que le livre auquel elles appartenaient a été effectivement écrit par un Grec du nom d'Hérodote, qui a vécu une centaine d'années avant l'époque où vous vous trouvez. Ce livre traitait principalement d'une guerre ayant eu lieu entre les Egyptiens et les Perses. Par chance, les fragments que vous tenez entre vos mains sont principalement consacrés aux Égyptiens. Vous y lisez, entre autre :

Une légende raconte qu'il existe un temple secret caché sous le Sphinx.

Un temple protégé par des pièges sans nombres et de puissants talismans.

Ne cherchez pas à y pénétrer si vous ne possédez pas l'œil d'Horus...

... si l'on en croit la tradition, une chambre secrète renferme, dans la Grande Pyramide, un sarcophage magique, dont les sortilèges ne peuvent prendre effet que si l'on prononce correctement le nom du roi Khéops, et le nom de ce dieu possédant le sceptre et le fouet.

Notez soigneusement ces indications qui pourraient se révéler précieuses, puis revenez au paragraphe précédent.

A peine avez-vous effleuré le scarabée que la dalle se désagrège en un petit tas de pierres, révélant un étroit passage. Le plafond en est si bas que vous devez vous plier en deux pour l'emprunter. Heureusement il n'est pas très long, et vous vous retrouvez bientôt dans une vaste et haute chambre, aux murs de granit.

Vous ne pouvez qu'ouvrir tout rond les yeux en poussant une exclamation d'admiration devant le spectacle qui s'offre à vous. Autour d'un grand sarcophage de granit brun, sont disposés des coffres regorgeant de pierres précieuses, de colliers ouvragés, de bijoux taillés dans des pierres translucides ; il y a des meubles, également, aux lignes élégantes et recouverts de feuilles d'or, des rouleaux de papyrus, des manuscrits soigneusement empilés, des armées de petites statuettes figées pour l'éternité...

Et il y a une momie dans le sarcophage ! Une momie au visage recouvert de bandelettes, et dans le front de laquelle est enchâssé un magnifique rubis.

Vous avez découvert le trésor !

L'espace d'un instant, vous êtes submergé par un sentiment de joie, incapable de faire le moindre mouvement. Mais vous avez fait une promesse à Nectanébo.

Prenant une feuille de papyrus, vous dessinez soigneusement le plan du chemin que vous avez suivi pour parvenir à cette chambre, sans oublier d'y noter tous les pièges à éviter. Puis, sortant le pigeon - qui, comme vous, est parvenu à rester en vie jusqu'ici - de sa petite cage, vous fixez le papyrus à l'une de ses pattes et vous le lâchez, certain qu'il saura sortir sans encombres de la pyramide. Ce devoir accompli, il va vous falloir, maintenant, trouver le moyen de regagner votre époque. Vous regardez tout ce qui se trouve autour de vous, jusqu'à ce que vos yeux s'arrêtent sur le sarcophage.

Voyons, c'est en grimpant dans un sarcophage que vous êtes arrivé au temps des pharaons. C'est donc en faisant la même chose que vous devriez pouvoir le quitter. Lentement, vous vous en approchez, et vous n'en êtes plus qu'à deux pas lorsque, le cœur battant, vous voyez la momie se dresser, s'asseoir, puis tourner la tête vers vous.



Il est évident que si vous voulez *grimper* dans le sarcophage, vous allez devoir bousculer ce tas de chiffons à l'allure peu avenante. La momie dispose de 60 POINTS DE VIE (si l'on peut dire); mais ce n'est pas la plus mauvaise nouvelle. La mauvaise nouvelle est que le rubis diffuse une énergie négative, à la *manière* d'un *rayon* laser, qui vous *coûtera* 20 POINTS DE VIE supplémentaires à chaque assaut que vous perdrez. Si vous êtes vaincu au bout, il faut bien l'avouer, de cet inégal combat, allez vite reprendre des forces au [13](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [9](#) pour chercher le moyen de revenir chez vous.

127

Les parois du puits présentent suffisamment d'aspérités pour vous permettre d'en sortir. C'est du moins ce que vous croyiez avant de commencer votre escalade, car la roche est si friable qu'elle se désagrège dès que vous la touchez. Une sourde angoisse commence à vous étreindre.

Allons, reprenez *courage* et lancez un *dé*. Si vous faites 1, 2, 3 ou 4, c'est non sans mal que vous *parvenez a sortir de ce* maudit puits. Mais vous y parvenez quand même.

Vous pouvez alors, soit reprendre votre chemin vers le [107](#), soit *emprunter le passage menant au* [18](#), ou *encore* sortir de la pyramide pour aller choisir une nouvelle destination sur votre carte au [103](#). Si vous faites 5 ou 6, ne vous entêtez pas, vous êtes pris au *piège*. Laissez-vous plutôt mourir tout doucement de faim avant d'aller *reprendre* des forces au [13](#).

128

Votre décision prise, vous vous approchez du sarcophage. Il n'y a heureusement pas de couvercle, mais ses parois sont si hautes, et ses bords si lisses que vous vous y glissez avec beaucoup de peine. Néanmoins, comme il est très profond, il faudrait vraiment que quelqu'un sache que vous vous y trouvez pour vous apercevoir.

Pas très rassuré, vous vous allongez, croisant les bras sur la poitrine. Et vous attendez, contemplant le plafond de la salle, au-dessus de vous. Une étrange torpeur vous gagne bientôt, et vos yeux commencent à cligner doucement, tandis que vous vous assoupissez malgré le brouhaha causé par les visiteurs. Mais vous reprenez brutalement conscience en entendant une voix s'exclamer :

- Papa ! papa ! Il y a une momie là-dedans ! Ouvrant les yeux, vous voyez la tête d'un jeune garçon penché au-dessus de vous, qui vous regarde, les yeux écarquillés. D'un bond, vous vous asseyez.

- Elle est vivante ! hurle le garçon. Elle va m'attraper !

- C'est ça, répond en écho la voix d'un adulte, et te transformer en crapaud. Arrête de raconter des bêtises et dépêche-toi ; on est suffisamment en retard comme ça.

La tête disparaît. Peu à peu, les bruits s'affaiblissent autour de vous, jusqu'à ce qu'une sonnerie stridente vous fasse sursauter. Le signal annonçant la fermeture du musée. Quelques minutes plus tard, l'endroit est aussi silencieux qu'une tombe.

Vous vous installez le plus confortablement possible, tout du moins aussi confortablement qu'il soit possible de s'installer dans un lit de granit, et il se passe peu de temps avant que vos yeux ne se ferment de nouveau, et que vous tombiez dans un profond sommeil. Non sans avoir pensé à la tête que fera Justine-Aurélie demain matin !

En êtes-vous si sûr que cela? Lancez un dé. Si vous faites 1, 2 ou 3, rendez-vous au [66](#). Si vous obtenez 4,5 ou 6, rendez-vous au [144](#). Pour tout autre résultat, rendez-vous au [13](#). (Allons, un peu d'humour: c'était juste pour vous entraîner!)



129

Ce corridor est si bas de plafond que vous ne pouvez y avancer qu'en vous courbant. Mais au moins n'y rencontrez-vous aucun obstacle ni chausse-trappe. Vous finissez par arriver dans une chambre de forme carrée, aux murs de granit lisses. Son plafond est curieusement creusé de petites niches, alors que le sol en a été grossièrement égalisé. Tout au fond, dans une haute cavité semi-circulaire, se dresse la statue inquiétante d'un dieu à tête d'ibis. Fasciné, vous vous en approchez. Mais vous vous arrêtez au bout de quelques pas en remarquant qu'à ses pieds est scellée, dans le sol inégal, une stèle de pierre.

La question se pose donc de savoir si, vraiment intéressé par cette statue, vous êtes prêt à prendre le risque de poser le pied sur la stèle (rendez-vous alors au [158](#)) ou si, méfiant, vous préférez rebrousser chemin (rendez-vous, dans ce cas, au [119](#)).

130

- Osiris ! prononcez-vous, non sans appréhension. Longtemps l'écho de votre voix résonne dans la lugubre chambre.

Mais rien ne se passe.

- Osiris ! répétez-vous, un peu nerveux. Rien.

- Osiris ! rabâchez-vous avec impatience. Il y a comme un coup de tonnerre.

Si fracassant qu'il vous semble que vous quittez votre corps.

Un épais brouillard envahit la chambre, zébré par des éclairs fulgurants. L'espace d'un instant vous êtes projeté dans le chaos précédant la naissance de l'univers. Et puis, en un temps qui vous semble infini, tout se calme, et vous vous retrouvez devant l'imposante représentation d'Osiris au regard lointain, les bras croisés sur la poitrine, les mains refermées sur le sceptre et le fouet.

Son regard est devenu plus proche, et c'est vous qu'il fixe maintenant.

- J'espère que tu ne penses pas sérieusement que je suis le dieu de la guerre, articulent ses lèvres. Je suis le dieu de l'au-delà, le dieu des morts. Quand bien même je suis certain que tu n'as pas voulu me porter préjudice, tu mérites une petite leçon.

Sur quoi, abandonnant son sceptre, il lève la main gauche, le petit doigt tendu, dans votre direction. Ce qui vous fait perdre d'un coup 10 POINTS DE VIE. Si cela vous a tué, allez *donc* réviser votre Brève *histoire* au [13](#). Sinon, vous pouvez revenir au [103](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre carte.

131

- Vous n'allez sans doute pas le croire, dites-vous d'un air satisfait, mais je possède effectivement un scarabée. Un scarabée de couleur rouge. Toujours d'accord pour l'échange ?

Hochant la tête, il vous tend la statuette de Bastet.

Mais alors qu'il allait glisser le scarabée dans sa ceinture, il vous jette un curieux regard.

- Et si nous jouions tout cela à pile ou face ? vous propose-t-il.

- Vous voulez dire que si je gagne vous me rendez le scarabée et l'ankh, et que si vous gagnez, je dois vous rendre les deux statuettes ?

- C'est tout à fait ça, ricane le petit homme.

- Mais, au fait, comment pourrions-nous tirer à pile ou face, alors que les pièces de monnaie n'ont pas encore été inventées ? dites-vous d'un ton soupçonneux.

- Eh bien justement, Nectanébo a fait frapper la première pièce ce matin, vous répond-il. Et, par chance, c'est moi qui la possède.

Vous pouvez jouer à pile ou face au [151](#). A la condition, peut-être, de posséder une fabuleuse dose de naïveté. Peut-être...

Autrement, vous avez toujours le choix de revenir au [103](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre carte.

132

Vous avez vraiment fait un choix judicieux en venant jusqu'ici. Car, que ce soit en Egypte ou ailleurs, hier comme aujourd'hui, les sortilèges, talismans, sorts, maléfices... bref, la magie d'une

façon générale, sont toujours difficiles à manipuler, et leurs effets parfaitement aléatoires. Et il en est ainsi de ce fameux anneau à tête de cobra que vous allez pouvoir utiliser douze fois, certes, mais comment ?

En lançant un dé, selon que vous serez, à un moment ou à un autre :

- dépourvu de **POINTS DE VIE**;
- confronté à un adversaire des plus coriaces ;
- dans une tentative de Tout pour le Tout. Dans tous les cas, obtenant :
 - 1 ou 2 : vous retrouvez dans l'instant votre maximum de **POINTS DE VIE** (si tel a été votre choix, sinon il ne se passe rien) ;
 - 3 ou 4 : votre adversaire se retrouve transformé en vulgaire scarabée (si tel a été votre choix, sinon il ne se passe rien) ;
 - 5 ou 6 : vous avez réussi votre tentative (si tel a été votre choix, sinon il ne se passe rien).

Content? Alors revenez vite au paragraphe qui vous a permis de vous procurer cet anneau fantastique.

Un temple. En ruine. Mais sans doute en cours de restauration, à en juger par le nombre d'ouvriers occupés à remonter murs et toitures, suivant des plans précis.

Non loin de ce chantier, vous apercevez d'autres ouvriers en train de dégager de lourds blocs de pierre.

Un travail titanesque !

Et vous seriez bien près d'oublier la raison de

votre présence en ce lieu, si un concert de voix ne vous ramenait à la réalité.

- Arrêtez ! arrêtez ! entendez-vous. Il y a des antiquités par ici !

Curieux, vous vous approchez d'un groupe d'ouvriers gesticulant et hurlant dans la plus grande excitation. L'un d'eux, le souffle court, brandit une stèle gravée de signes pour le moins curieux.

- C'est quoi ? demandez-vous avec prudence.

- Une espèce de cochonnerie de vieille tablette qui aurait pu faire stopper les travaux en nous faisant croire que nous avons affaire à l'un de ces talismans de la vieille Égypte affirmant que, à la condition de savoir les déchiffrer, il existe un tas de trésors enterrés par ici, répond-il dans un souffle. Si ça vous intéresse, elle est à vous, ajoute-t-il, l'air dégoûté.

- Merci, lui répondez-vous à tout hasard, en vous saisissant de l'objet.

Lequel, à priori, vous laisse parfaitement indifférent.

Et pourtant...

Vite, vous feuillotez votre *Brève histoire*, sans rien y découvrir de particulier. Et pourtant.... pourtant... une pierre, des signes étranges et différents gravés dessus... La pierre de Rosette !

La tablette que vous venez de retourner mille et mille fois entre vos mains est semblable à la pierre de Rosette.

Un même texte, deux écritures : l'une que vous connaissez, les hiéroglyphes, une autre que vous ignorez mais que, par comparaison, vous allez pouvoir déchiffrer.

𐎗𐎛𐎕𐎗𐎗𐎗𐎗𐎗

𐎗𐎛𐎕𐎗𐎗𐎗𐎗𐎗

𐎗𐎛𐎕𐎗𐎗𐎗𐎗𐎗

𐎗𐎛𐎕𐎗𐎗𐎗𐎗𐎗

𐎗𐎛𐎕𐎗𐎗𐎗𐎗𐎗

𐎗𐎛𐎕𐎗𐎗𐎗𐎗𐎗

𐎗𐎛𐎕𐎗𐎗𐎗𐎗𐎗

𐎗𐎛𐎕𐎗𐎗𐎗𐎗𐎗

𐎗𐎛𐎕𐎗𐎗𐎗𐎗𐎗

A condition d'imaginer que cette perte de temps pourrait être utile. Si vous n'avez rien de mieux à faire, bonne chance! Mais l'avez-vous oublié: vous avez une mission a accomplir, et le temps vous est compté. Quelle que soit votre décision, rendez-vous au [103](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre carte.

134

Vous avez la certitude d'avoir donné la bonne réponse. Et pourtant vous commencez à douter. Un doute qui ne fait que s'accroître lorsque, tendant le petit doigt de sa main gauche dans votre direction, il vous dit d'une voix de tonnerre :

- Ainsi, tu connais les dieux de l'Égypte ! Voilà ce que tu mérites...

Une douce lueur bleue envahit la chambre, et vous êtes gagné par une si agréable torpeur qu'il vous semble que votre conscience quitte votre corps pour flotter dans un océan de lumière. Lorsque vous revenez à la réalité, c'est pour constater que non seulement toutes vos blessures ont disparu, mais que vos **POINTS DE VIE** ont été multiplié par dix.

- J'en ai maintenant terminé avec toi. Tu peux partir, murmure doucement Thot en souriant.

Ce *que* vous faites sans attendre, craignant qu'il ne change d'avis. Rendez-vous au [71](#).

135

- Tu crois vraiment que tu m'impressionnes ? dites-vous en ricanant. Des baudruches comme toi, j'en avale dix à mon petit déjeuner !

Plein d'allant, vous vous précipitez sur lui.

Il est temps de préciser que la brute dispose de 60 POINTS DE VIE, qu'elle est pourvue d'une monstrueuse mauvaise foi (+15), et d'un gourdin capable de vous frapper dans le dos (+20). Si vous êtes vainqueur, poursuivez votre *marchandage* au [58](#). Sinon, Bastet vous tiendra compagnie au [13](#).

136

Totalement abasourdi, vous vous retrouvez avançant entre deux rangées de prêtres. Tous ont non seulement le crâne rasé, mais aussi les bras et les jambes.

Vous finissez par arriver à l'extrémité d'une large avenue bordée de part et d'autre de sphinx à tête de bélier. Et il vous semble, alors que vous passez devant eux, que leur énigma-tique regard de pierre vous fixe.

- Où allons-nous ? demandez-vous, la gorge nouée, au prêtre le plus proche.

- Nous allons voir le dieu, vous répond-il d'une voix de basse.

Voilà qui semble ne rien présager de bon! Se pourrait-il que votre aventure se termine à peine commencée? Vous pouvez essayer de leur échapper en tentant le Tout pour le Tout. Dans ce cas, si votre tentative réussit, vous courez à toutes jambes vers le 17; si elle échoue, vous les suivez en gémissant au 100. Enfin, si elle vous tue, rendez-vous au [13](#). Mais vous pouvez également décider de les suivre sans faire d'histoire au même [108](#).

137

A peine avez-vous prononcé le deuxième nom que votre tête explose.

Allez-vite en *recoller* les *morceaux* au [13](#).

138

Poussant la porte, vous vous retrouvez dans une pièce aux murs de calcaire blanc. Et face à un énorme scorpion de la taille d'un gros chien, la queue tournée dans votre direction, son dard venimeux prêt à vous piquer. Il est évident que s'il y parvient, vous serez foudroyé dans l'instant.

Que faire? Si *vous* faites demi-tour, vous avez toutes les chances de vous *égarer* dans le labyrinthe. Néanmoins, vous pouvez tenter l'aventure au [29](#). Maintenant, si vous voulez poursuivre votre chemin, pas d'autre alternative que de combattre le *scorpion* au [116](#).

139

- Donnez-moi ça, dites-vous en lui montrant le globe. Qu'est-ce que ça fait ?

- Il a le pouvoir de paralyser autant d'ennemis que le chiffre obtenu en lançant un dé, répond Isis. Tu pourras l'utiliser trois fois avant qu'il ne perde son pouvoir.

Sur ce, elle vous pousse en direction du [103](#) où vous pourrez choisir une nouvelle destination sur votre carte.

140

Nectanébo s'est approché du lion dont il caresse tendrement l'oreille. De contentement, l'animal se met à ronronner, tout en se frottant contre la jambe du pharaon.

- Il s'appelle Archimède, dit Nectanébo. Le nom d'un mathématicien sicilien qui devrait naître dans quelques années - vers 298 avant ton ère. Mais je suis sûr que ce n'est pas cela qui t'intéresse. TU dois bien avoir une ou deux questions à me poser, non ?

- Pour ça, oui ! répondez-vous. Vous pouvez me dire ce que je fais ici ?

- Bonne question, réplique Nectanébo qui, sans s'en préoccuper le moins du monde, poursuit comme s'il se parlait à lui-même : la chose la plus importante que tu désires savoir est ce que le conservateur du musée dont tu viens a écrit à mon propos. Écoute : « Si l'on en croit la tradition grecque, Nectanébo II - c'est moi -, le dernier pharaon égyptien, qui régna à partir de 359 avant J.-C, fut un puissant magicien... »

- Vous êtes un magicien ? lui demandez-vous d'un air de doute.

- C'est ce que j'ai appris en consultant le futur. C'est pourquoi je t'ai fait venir dans mon époque. Naturellement, ton corps n'est pas le même, tu l'auras remarqué.

Pour dire la vérité, vous n'avez rien remarqué du tout.

Et pourtant oui, vous n'êtes plus le même : vos jambes sont plus longues, votre peau plus foncée, et vos yeux sont légèrement bridés. Et vous êtes capable de comprendre et de parler la langue du pharaon ! Pourtant vous portez vos vêtements habituels, ce qui explique sans doute l'air étonné de tous ceux que vous avez croisés. Enfin, et c'est une chance, votre *Brève histoire* est toujours là, dans votre poche.

- Où est mon corps ? demandez-vous, un peu paniqué.

- Toujours étendu dans le sarcophage du musée ; en sécurité quoiqu'un peu invisible, rassure-toi, répond Nectanébo qui, après un moment, ajoute : en fait non. Ce n'est pas un vrai sarcophage, mais une machine à remonter le temps que j'ai fabriquée spécialement pour faire venir quelqu'un de ton siècle à mon époque.

- Mais pour quelle raison ? insistez-vous au comble de l'étonnement.

- Pour m'aider à battre les Perses, bien sûr. Car tu vas m'aider, n'est-ce-pas? demande Nectanébo en vous fixant droit dans les yeux.

Voilà autre chose!

Même si l'histoire n'a jamais été *votre* passion première, vous savez que les Perses étaient loin d'être un peuple pacifique. Et il vous paraît tout *a* fait invraisemblable d'imaginer que quelqu'un comme vous puisse influencer le cours de l'histoire de l'Antiquité!

Allez-vous néanmoins accepter, et *demandez* un peu plus de détails au *pharaon* (rendez-vous au [15](#)), ou refuser poliment (rendez-vous au [3](#))?

141

- Isis ! prononcez-vous, non sans appréhension. Longtemps l'écho de votre voix résonne dans la lugubre chambre.

Mais rien ne se passe.

- Isis ! répétez-vous, un peu nerveux. Rien.

- Isis ! rabâchez-vous avec impatience.

Il y a comme un coup de tonnerre. Si fracassant qu'il vous semble que vous quittez votre corps. Un épais brouillard envahit la chambre, zébré par des éclairs fulgurants.

L'espace d'un instant vous êtes projeté dans le chaos précédant la naissance de l'univers. Et puis, en un temps qui vous semble infini, tout se calme, et vous vous retrouvez devant la statue d'Isis. Son regard est devenu plus proche, et c'est vous qu'il fixe maintenant.

- J'espère que tu ne penses pas sérieusement que je suis la déesse de la guerre, articulent ses lèvres. Je suis la mère universelle,

femme et sœur d'Osiris, mère d'Horus. Je suis certaine que tu n'as pas voulu me porter préjudice, mais tu mérites une petite leçon.

Sur quoi elle lève la main gauche, le petit doigt tendu, dans votre direction. Ce qui vous fait perdre d'un coup 10 POINTS DE VIE. Si cela vous a tue, allez donc réviser votre *Brève histoire* au [13](#). Sinon, vous pouvez revenir au [103](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre carte.

142

C'est un progrès : vous savez au moins où creuser. Il n'empêche qu'il fait de plus en plus-chaud aux pieds de cette statue et que votre trou devient de plus en plus profond sans que... Attendez une minute ! Vos doigts viennent de heurter quelque chose de dur, enfoui dans le sable.

En proie à la plus vive excitation, il ne vous faut que peu de temps pour dégager une stèle de la hauteur d'un homme. En son centre vous remarquez la trace d'une main contre laquelle vous appliquez, sans hésiter, votre main droite. Et c'est le cœur battant que vous voyez la stèle pivoter lentement sur son axe, découvrant les premières marches d'un escalier s'enfonçant dans l'obscurité.

Vous pouvez prendre le risque d'emprunter cet escalier au [112](#). Mais peut-être jugerez-vous plus prudent de revenir au [103](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre carte.

143

A peine avez-vous prononcé le deuxième nom que votre tête explose.

Ce qui vous expédie au [13](#) où vous pourrez consulter vos notes, tout à loisir.

Vous ouvrez lentement les yeux. Autour de vous, l'obscurité est totale mais, comme vous avez dû dormir longtemps, le jour ne va certainement pas tarder à se lever.

Vous étirant avec délice, vous souriez en imaginant la tête de votre amie Justine-Aurélie apprenant que vous avez gagné le pari ! Évident que vous allez maintenant passer à ses yeux pour un véritable héros ! Tout ce qu'il vous reste à faire, c'est de vous extraire du sarcophage, et d'attendre l'ouverture du musée. Avant d'aller respirer, dehors, l'air frais du petit matin.

Vos yeux s'étant accoutumés à l'obscurité, il vous semble maintenant déceler une faible lueur; sans doute une lampe laissée allumée, non loin, par les gardiens. Et puis, fait étrange, alors que vous vous attendiez à être quelque peu courbatu par cette nuit passée sur un lit de granit, vous vous sentez en pleine forme, au point de trouver ce sarcophage tout à fait confortable. Bon. Le plus urgent, c'est d'en sortir ! Mais vous n'êtes plus dans le musée ! Hébété, vous regardez autour de vous. Tout a disparu : les bas-reliefs, les statues, les notices, les pancartes, le musée lui-même... l'endroit dans lequel vous vous trouvez ressemble tout à fait - en admettant qu'il ressemble à quelque chose - à une vaste caverne taillée dans le roc. Et c'est effectivement une caverne ! Ou plutôt, non, une sorte de vaste chambre aux murs de granit et, à en juger par ce que vous découvrez avec effarement, plutôt encombrée. La lueur que vous aviez remarquée provient en fait de quelques lampes à huile éclairant faiblement un véritable amoncellement de statuettes de pierre, de meubles en bois précieux, de vases aux formes diverses, de coffres débordant de pierres précieuses, de bateaux en miniature manœuvrés par de petits personnages en bois peint ; se reflétant sur des objets en or ou en pierre translucide... la caverne d'Ali Baba, le trésor de Monte-Cristo, tout est là, et plus encore ! Atterré, vous vous retournez... pour regretter de l'avoir fait. Car il y a bien un sarcophage. Mais ce n'est pas celui dans lequel vous vous étiez caché, au musée ; pas plus que celui dans lequel vous pensiez

vous être réveillé. Celui-ci est plus petit, et il y a une momie dedans ! Ainsi, vous auriez passé la nuit auprès d'une momie ! Vous clignez des yeux, vous vous pincez, vous chantez à tue-tête pour essayer de chasser ce mauvais rêve... mais rien n'y fait: tout cela est bien réel, si réel que vous n'avez qu'une seule idée, fuir, fuir et fuir. Mais comment ? Cette pièce est si vaste, et les flammes des lampes si vacillantes, que vous en devinez avec peine les contours. Et pourtant, il vous semble apercevoir l'entrée d'un corridor montant en pente douce dans l'obscurité et, à son opposé, une sorte d'antichambre.

Allons, ressaisissez-vous. Tout n'est pas perdu, puisque vous pouvez choisir entre: vous diriger vers le *corridor* au [24](#), pénétrer dans l'antichambre au [43](#), ou vous allonger dans le sarcophage, en *compagnie de la momie* au [63](#), espérant que cela vous *ramènera* au musée.

145

Rien. Pas la moindre entrée secrète, par ici.

Allez-vous maintenant explorer la face sud au [65](#), la face est au [74](#), ou la face *nord* au [37](#)? Mais si cette pyramide *commence* à vous lasser, *personne ne* vous en voudra de revenir au [103](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre carte.

146

- Alors là c'est de la chance, dites-vous au petit homme, justement, je possède un ankh. On fait l'échange ?

- D'accord, vous répond-il en vous tendant le petit chat en pierre qu'il vient de sortir de son sac. Vous en voulez un autre? Je peux vous l'échanger contre un scarabée rouge. Mais seulement contre un scarabée rouge. Les autres couleurs ne m'intéressent pas.

Entre nous, que pourriez-vous faire de deux statuettes de Bastet? Néanmoins, si vous possédez un scarabée rouge, vous pouvez

faire l'échange au 131. Mais vous pouvez tout aussi bien revenir au 103 pour choisir une nouvelle destination sur votre carte.

147

- Mon lion ! Mon petit lion ! Mon lion à moi ! hurle Nectanébo en vous lançant des regards assassins. Ce qui d'un coup vous fait perdre toute votre superbe.

- Dé...dé...désolé ! je suis vraiment désolé, par-venez-vous à balbutier. Je ne savais pas... Je ne pouvais pas penser un seul instant que...

- Es-tu réellement si nul en histoire, tonne Nectanébo, pour ignorer que tous les pharaons possédaient un lion ? Leur animal favori ! Leur symbole !

Plus inquiétant encore, sa colère semble retomber d'un coup, alors qu'il vous semble voir apparaître, dans ses yeux, une lueur maligne du plus mauvais augure.

- Néanmoins, susurre-t-il, il est possible de le ramener à la vie. A la condition que quelqu'un

- toi, par exemple - lui fasse don de **25 POINTS DE VIE**.



Si quelqu'un - vous, par exemple - possède suffisamment de POINTS DE VIE pour en perdre 25, et à la condition qu'il veuille bien les perdre, rendez-vous au [140](#). Sinon, pas d'autre alternative que d'aller au [13](#) pour consoler le lion.

- Alors là j'ai vraiment de la chance, dites-vous au contremaître. Je possède justement une statuette de Bastet, et c'est avec plaisir que je vous l'échangerais contre la tablette.

- Ça me va, marmonne l'homme.

Mais alors que tout allait se passer le mieux du monde, une espèce de colosse à la mine rougeaude et à l'air peu engageant surgit à vos côtés.

- Des Hittites, des Nubiens, des Perses, éructe-t-il. Et pourquoi pas des Incas pendant que vous y êtes. Où sont nos nationaux? Pourquoi nos nationaux ne meurent-ils pas eux aussi sous le fouet ? Et cette tablette qui peut donner le pouvoir, pourquoi voulez-vous l'échanger? Et contre quoi ? Vous dilapidez les ressources de la nation ! Isis, Osiris, Horus, Anubis ! la bande des quatre ! Et quant à toi, Nectanébo...

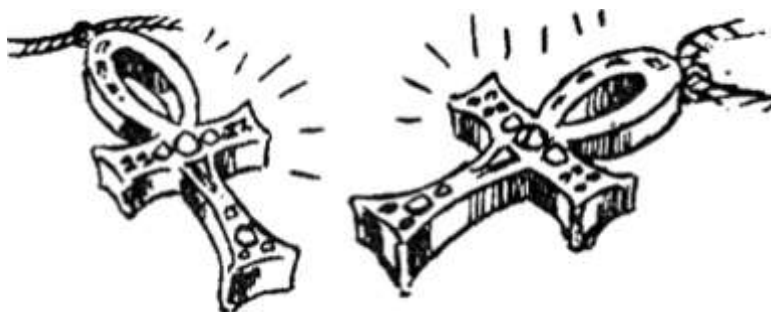
- Désolé, vous dit le contremaître l'air navré. Il est tout à fait incontrôlable. Et j'ai bien peur, si l'échange vous intéresse toujours, que vous ne soyez obligé de l'affronter.

- Ouais ! rugit le colosse en faisant tournoyer un énorme gourdin.

Fort d'une incroyable énergie, armé de la plus mauvaise foi, son gourdin ne demandant qu'à frapper dès que vous aurez le dos tourné... si rien de cela ne vous décourage, vous pouvez aller polémiquer avec lui au [135](#).

A présent, et à condition que vous ayez le moindre brin de sagesse, vous pouvez toujours aller l'oublier au [103](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre carte.

C'est un carnage ! Mais puisque ce n'est pas vous qui l'avez voulu, vous vous emparez de la meilleure épée (+10) de vos adversaires, pour le cas où vous devriez faire face à d'autres tracas. Alors que vous alliez vous éloigner, vous remarquez que deux des gardes portent une étrange amulette, pendue à un collier passé autour de leur cou, semblable à celles-là.



Certes, rares sont les Egyptiens à ne pas porter d'amulette. Mais celles-ci sont d'une valeur sans commune mesure avec le rang de ces simples gardes.

Sans doute des bijoux volés dans une tombe de pharaon.

Maintenant familiarisé avec la magie égyptienne, vous examinez l'une d'elles avec la plus grande attention. Lapis-lazuli incrusté de diamants, hiéroglyphes gravés... aucun doute, l'objet est magique. Et vous en possédez deux ! Vous en fourrez un dans votre poche, et vous vous passez l'autre autour du cou.

- Vous vous sentez bien, murmure alors une voix à votre oreille.

Si bien que vos yeux commencent à se fermer, que votre corps devient lourd, si lourd... Une torpeur vous envahit, à laquelle vous ne pouvez pas résister.

Vous vous endormez et votre sommeil vous entraîne si bas... si bas... Incroyable ! A l'évidence, on essaye de vous hypnotiser ! Et de loin !

Mais vous en avez vu d'autre : rassemblant toute votre volonté, un sourire sur vos lèvres, vous résistez, résistez...

En vain. Ou peut-être l'espace *de* quelques secondes avant *de* vous *diriger* comme un zombie au [44](#).

150

- Et c'est quoi le petit service ? demandez-vous d'une voix aigrelette, témoin de votre méfiance.

- Avant tout, il faut dire oui, ricane le petit homme.

- D'accord, c'est oui, oui, et oui, maugréez-vous tout en priant le ciel de vous épargner un nouveau marchandage.

- Huuumphh ! prononce alors le petit homme comme s'il s'adressait à quelqu'un dans votre dos. S'il ne m'avait pas fait trop de peine en se moquant de mes antiquités, je ne lui en voudrais pas...

A l'évidence, ce n'est pas à vous qu'il parle, mais à quelqu'un dans...

Vous vous retournez d'un bloc pour vous trouver face à l'Égyptien le plus grand (deux mètres environ), le plus lourd (cent vingt kilos pour le moins) ... et le plus nerveux (tap tap tap, tap tap tap, tap tap tap font ses doigts, pianotant une stèle).

- Croyez bien que je n'ai rien contre vous, parvenez-vous à articuler. Mais je ne peux pas faire autrement que...

Bravo et bien trouvé !

Vous ne pouviez pas faire autrement que de lui expédier votre poing en pleine figure. Début d'un combat de gentlemen, au cours duquel aucune arme ne sera admise, si ce n'est la masse musculaire de votre adversaire (+8). Qui ne vous avouera posséder -puisque c'est un gentleman - que quelques POINTS DF

VIE. Un combat qui s'arrêtera après le premier assaut. Si alors vous devez vous rendre au [13](#), peut-être pourriez-vous imaginer d'être un peu moins gentleman par la suite. Sinon, vous vous saisissez du talisman, avant de vous précipiter vers le [103](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre carte, non sans avoir salué votre adversaire, auparavant (vous avez dit gentleman?).

151

- Allons-y ! dites-vous, quelque peu las.

Inutile de *trop* vous inquiéter. Lancez un *dé*. Si vous faites 1, 2 ou 3: vous perdez les deux statuettes de Bastet; 4, 5 ou 6: *vous* récupérez l'anckh, ainsi que le scarabée rouge. Satisfait de ce résultat, c'est en hurlant de joie que vous devriez vous précipiter au [103](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre carte. Mais, connaissant votre caractère de chien, vous pouvez vous rendre au [22](#) pour contester le résultat du pari.

152

C'est avec soulagement que vous vous retrouvez dans la cour, baignée de soleil. Un soulagement de courte durée, néanmoins, car vous apercevez une foule d'hommes seulement vêtus d'un pagne, et le crâne blafard. Alors que, terrorisé, vous alliez faire demi-tour, l'un d'eux vous aperçoit.

- Un mécréant ! Il y a un mécréant dans notre temple ! hurle-t-il.

Dans un langage complètement archaïque, mais que vous comprenez parfaitement :

- Saisissez-vous de lui ! Saisissez-vous de lui ! hurle une autre voix, suivie d'une autre et d'une autre encore...

Inutile de songer à vous enfuir. Laissez-vous saisir jusqu'au [136](#).

153

Naïf pour naïf, vous ouvrez le coffret. Mais, avant que vous n'ayez pu voir ce qu'il renferme, une voix s'en échappe.

Profonde, grave et terrible, elle murmure :

- Mon sortilège vient de te coûter 10 Points de Vie!

En admettant que vous soyez encore vivant, vous découvrez, tout au fond du coffret, une petite jarre scellée contenant, à chaque fois que vous aurez recours à elle, les Points de Vie perdus dans un assaut.

Fantastique, non?

Sans doute votre meilleure trouvaille jusqu'ici. Mais ne rêvez pas: son pouvoir est limité au chiffre obtenu en lançant un dé, ce qui n'est déjà pas si mal.

A présent, essayez *donc* de sortir de ce puits pour vous rendre au [127](#).

154

- Sekhmet ! prononcez-vous, non sans appréhension.

Longtemps l'écho de votre voix résonne dans la lugubre chambre. Mais rien ne se passe.

- Sekhmet ! répétez-vous, un peu nerveux. Rien.

- Sekhmet ! rabâchez-vous avec impatience. Il y a comme un coup de tonnerre.

Si fracassant qu'il vous semble que vous quittez votre corps.

Un épais brouillard envahit la chambre, zébrée par des éclairs fulgurants. L'espace d'un instant vous êtes projeté dans le chaos précédant la naissance de l'univers. Et puis, en un temps qui

vous semble infini, tout se calme, et vous vous retrouvez devant l'imposante représentation de

Sekhmet, la belliqueuse déesse-lionne au regard lointain.

Son regard est devenu plus proche, et c'est vous qu'il fixe maintenant.

- Qu'est-ce que je peux faire pour toi ? grogne-t-elle.

Un sourire idiot aux lèvres, vous balbutiez :

- Vous n'ouvririez certainement pas ce sarcophage, n'est-ce pas ?

Pour toute réponse, vous la voyez jeter un regard dégoûté vers le plafond, avant de disparaître en grommelant.

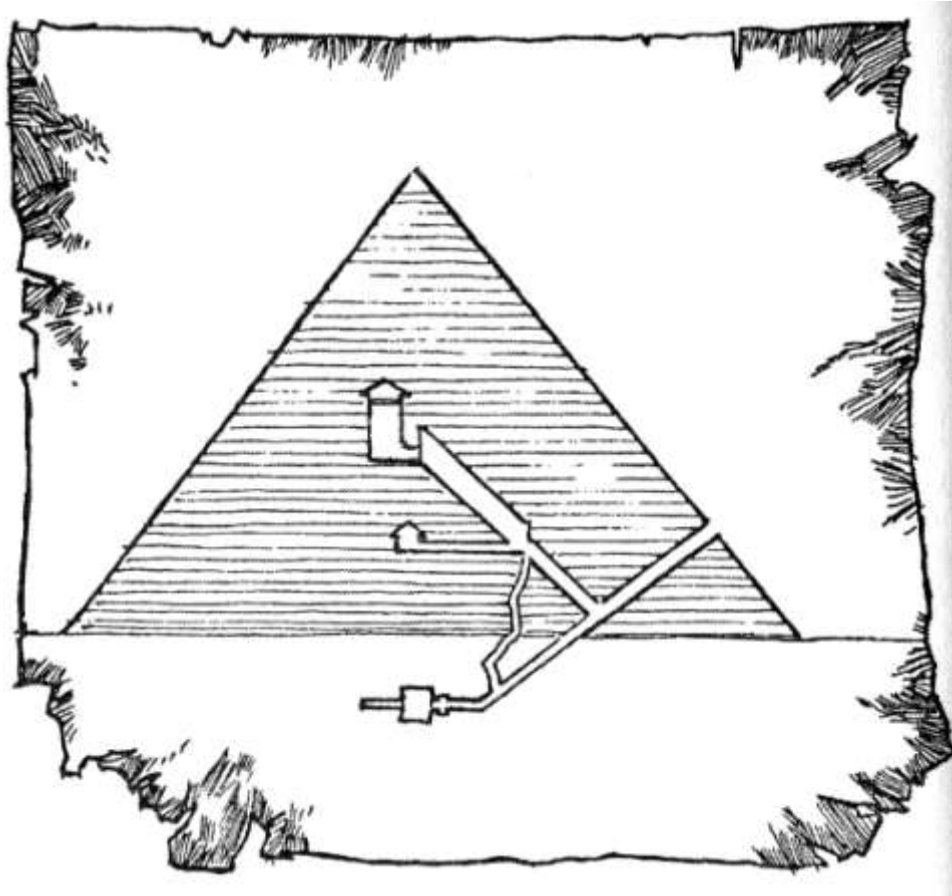
- Hé ! Une minute ! Je crois avoir lu quelque part que vous êtes la déesse de la guerre, et je voudrais seulement...

Mais vous ne pouvez en dire plus. La bouche ouverte, vous contemplez avec effarement le sarcophage qui est maintenant ouvert, son couvercle gisant sur le sol. Excité, vous vous en approchez, mais vous constatez, fort désappointé, qu'il est vide. Rien!

Pas le moindre trésor, pas le moindre sortilège, pas même une de ces vieilles momies racornies. Découragé, vous vous apprêtez à vous en éloigner lorsque vos yeux tombent sur un morceau de papyrus froissé, jeté là, dans un coin sombre du sarcophage.

Vous penchant, vous parvenez à l'attraper, et vous le dépliez.

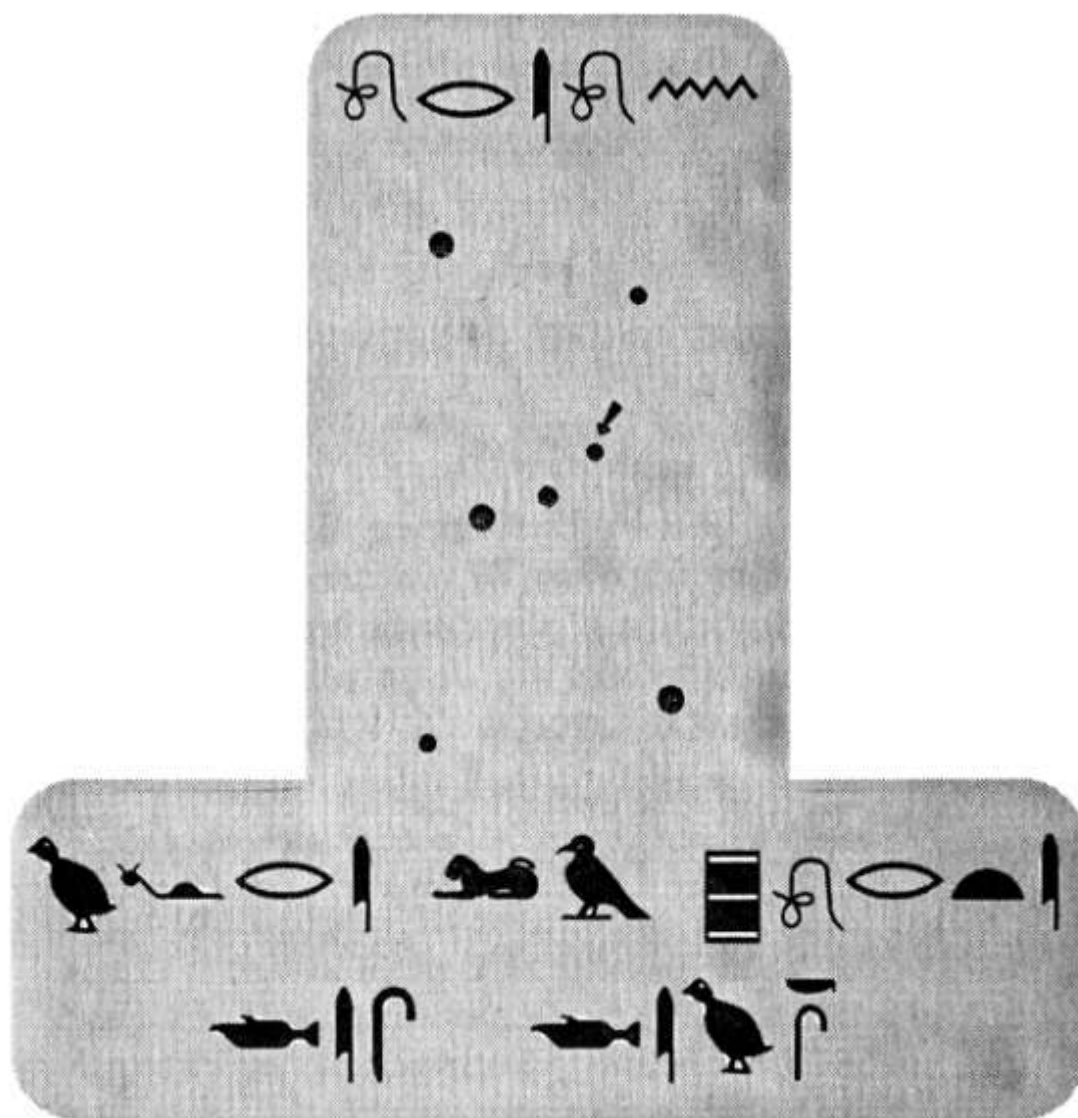
C'est une espèce de plan ; plus exactement, le plan en coupe d'une pyramide. Aucun renseignement n'y figure, mais il ne s'agit certainement pas de la pyramide dans laquelle vous vous trouvez actuellement.



Comme vous n'avez plus grand-chose à faire ici, vous pouvez maintenant vous diriger vers l'autre extrémité de la galerie, au [61](#).

155

Il faut bien avouer que c'est avec une certaine lassitude que vous acceptez le marché. La tablette est des plus étranges. A priori, les indications qui y sont portées pourraient se révéler de la plus grande utilité pour la suite de votre aventure, mais les hiéroglyphes ne sont plus très lisibles.



C'est *a se demander* si vous n'avez pas perdu votre temps en marchandant de la sorte! Conservez néanmoins *cette* tablette, et revenez vite au [103](#) pour choisir une nouvelle destination sur votre carte.

156

- A nous deux ! criez-vous héroïquement. Puis, vous frappant la poitrine des deux poings, et poussant le caractéristique hurlement modulé qui a fait la célébrité de Tarzan, vous vous jetez sur l'animal.

Qui dispose de 120 POINTS DE VIE et est armé, si l'on peut dire, de griffes acérées et d'une puissante mâchoire (+10). Si vous êtes vaincu, vous allez prendre un peu de repos au [13](#). Mais si vous êtes vainqueur, attendez-vous à quelques ennuis supplémentaires au [147](#).

157

Rien. Pas la moindre trace de porte par ici.

Ce qui ne vous laisse d'autre choix que de revenir sur vos pas.

Vous pouvez *donc* voir s'il y a quelque chose d'intéressant dans le puits au [117](#), *prendre* le passage menant au [18](#), ou tout simplement sortir de la pyramide, pour revenir au [103](#) afin de choisir une nouvelle destination sur votre carte.

158

Vous vous hasardez à poser un pied sur la stèle. Ce qui, aussitôt, déclenche un crissement aigu tandis que vous ressentez ce picotement si familier, précurseur d'un événement magique. Et c'est incapable de faire le moindre mouvement que vous voyez la statue s'animer. - Je suis Thot, le plus sage et le plus savant des dieux. J'ai inventé l'alphabet et le temps n'a pas de secret pour moi. A mes heures perdues, je suis aussi un redoutable magicien; mais j'ai bien d'autres talents. Si tu les connais, tu pourras quitter ce lieu le cœur en paix. Mais si tu les ignores, c'est la mort qui t'attend. Alors dis-moi à quel objet céleste mon nom est-il associé : Sirius, Orion ou la Lune ?

Alors? Sirius (rendez-vous au [104](#)), Orion (rendez-vous au [123](#)), ou la Lune (rendez-vous au [134](#))?

159

A peine avez-vous prononcé le deuxième nom que votre tête explose.

Le **13**! Et vite!

160

- Tu ne crois pas que je vais avaler ça ! ricane Justine-Aurélie. Allez viens ! Doutant de ce que vous venez de vivre, vous le suivez en direction de la sortie. Mais alors que vous passez devant le sarcophage de Nectanébo, une ligne de hiéroglyphes attire votre regard. Ils paraissent, en effet, plus récents que les autres. Sans la moindre difficulté, vous les traduisez.



Et, rassuré, c'est avec le sourire aux lèvres que vous quittez le musée.