

*Prisonnier du temps II:  
Le Temple d'Horus.*

**Par jfd.**

A lire avant de commencer l'aventure...

Pour ceux qui découvrent les livres-jeu en particulier les livres dont vous êtes le héros parus chez folio junior, il faut savoir que ce qui suit n'est pas un livre ordinaire. Un livre-jeu est une aventure moitié jeu, moitié roman ; l'ensemble forme un livre interactif dont l'issue de l'histoire dépend de vos choix pris au cours de l'aventure. Il est conseillé pour les débutants de lire auparavant *Périls à Bysance* qui est rapide et facile à lire.

Cette aventure a tiré son inspiration de plusieurs œuvres existantes, dont des livres dont vous êtes le héros, mais aussi d'un film qui a conduit à deux séries dérivées que les fans reconnaîtront. Ce n'est en aucun cas un plagia mais juste une source d'idées.

Pour ceux qui connaissent les livres-jeu et particulièrement ceux qui ont lu *Périls à Bysance*, *Au Temps des Pharaons* est le deuxième volume de la série *Prisonniers du Temps* : une série de livre-jeu qui vous fait voyager dans le temps ; les règles étant communes à ces deux aventures.

*Au Temps des Pharaons* vous emmènera au temps des pharaons au environ de la XX<sup>e</sup> dynastie et votre quête consistera à trouver le moyen de rentrer à votre époque. Mais au cours de ce voyage, vous allez découvrir une toute autre vérité que celle que vous connaissez...

Prenez, avant de continuer, deux dés à 6 faces ainsi qu'une feuille de papier pour y noter les caractéristiques de votre personnage et lisez attentivement les règles du jeu.

## Règles du jeu :

Si vous avez lu *Périls à Bysance*, vous connaissez déjà les caractéristiques de votre personnage, vous pouvez donc passer les règles (ce sont les mêmes que celles de *Périls à Bysance*) et commencer tout de suite cette nouvelle aventure. Mais vous êtes libre de créer un nouveau personnage...

### Comment déterminer les caractéristiques de votre personnage ?

**Lancez un dé et ajoutez 4 au résultat** : ce total constituera votre Habilité. Inscrivez ce total sur une feuille. Voir à ce propos Bonus et Malus.

**Lancez deux dés et ajoutez 8 au résultat** : ce résultat constituera votre Endurance. Inscrivez ce total sur votre feuille.

Votre Endurance risque de beaucoup changer au cours de votre aventure (voir le paragraphe sur le combat ci dessous). Si jamais, celle-ci venait à tomber à zéro, cela signifierait que vous avez succombé à vos blessures. Vous pourrez récupérer des points d'endurance au cours de cette aventure mais notez bien que jamais, vous ne puissiez avoir une Endurance supérieure à votre total de départ.

Votre Habilité ne variera pas souvent au cours de cette aventure mais vous pourrez trouver des armes qui pourront augmenter celle-ci au-delà de votre total de départ. Voir le paragraphe sur les bonus et malus.

### Comment combattre les créatures de l'Égypte ancienne ?

Vous rencontrerez au cours de votre aventure des créatures qui n'auront sûrement pas de bonnes intentions envers vous. Vous devrez alors les combattre et suivre les règles de combat que voici :

- 1) Lancez deux dés et ajoutez l'habilité de votre adversaire. Cela constituera sa **Force d'Attaque (FA en abrégé)**.
- 2) Lancez deux dés et ajoutez votre Habilité. Cela constituera votre **FA**.
- 3) Si votre **FA** est **supérieur** à celle de votre adversaire, **vous l'avez blessé. Retranchez donc deux points à son total d'endurance. Allez au 6).**
- 4) Si votre **FA** est **inférieur** à celle de votre adversaire, **vous avez été blessé. Retranchez donc deux points à votre total d'endurance. Allez au 6).**
- 5) Si les **FA** sont **identiques**, **vous et votre adversaire avez paré simultanément le coup de l'autre. Allez au 6).**
- 6) Recommencez ces opérations de **1) à 5)** jusqu'à ce que le total d'endurance de l'un de vous deux tombe à zéro (mort).

Attention : vous ne possédez pas d'arme au début de cette aventure. Voir Bonus et Malus.

### Combats avec plus d'une créature :

Si lors d'une rencontre, vous avez à affronter plusieurs créatures, vous lirez les instructions qui vous permettront de livrer le combat. Tantôt, vous les combattrez les uns après les autres, tantôt, vous les combattrez simultanément.

### Bonus et Malus :

Il vous arrivera de trouver des objets qui influenceront sur vos totaux d'Habilité et d'Endurance. Ces bonus ou malus seront indiqués au moment venu mais attention, vous ne pouvez revendiquer 2 bonus du même type (par exemple si vous possédez deux épées). Ces bonus ou malus ne pourront intervenir lorsque vous devrez *tester votre habilité (voir plus bas)*.

Notez que vous ne possédez pas d'arme au début de votre aventure, c'est pourquoi vous devrez enlever 1 à votre habilité tant que vous n'en trouvez pas une.

En outre, vous commencez votre aventure avec trois repas qui vous revigoreront de 4 points d'endurance chacun. Vous pouvez les prendre à n'importe quel moment sauf pendant un combat.

### Test d'Habilité :

A certains moments de l'aventure, il vous sera demandé de faire preuve d'habilité. Pour cela, vous devrez *tester votre habilité*. Ceux qui sont habitués aux livres dont vous êtes le héros connaissent bien cette règle à part qu'il est ici plus difficile de réussir car vous ne pouvez avoir qu'un maximum de 10 en habilité. Pour ce faire, lancez vos deux dés et comparez le résultat *avec votre habilité de départ (c'est à dire que vous ne compterez pas les bonus et malus que vous pouvez avoir sauf cas contraire bien explicite dans le texte)* ; s'il est inférieur ou égal, vous aurez réussi le test ; si au contraire, vous obtenez un résultat supérieur, vous aurez alors raté votre test et vous devrez alors en subir les conséquences...

### Equipement :

Vous commencez votre aventure avec un sac à dos qui contient 3 repas (+ 4 points d'endurance par repas). Ce sac à dos recevra également d'éventuels objets qui vous seront utiles au cours de votre aventure.

# L'aventure :

*Lors d'un voyage avec votre classe, vous visitez le Louvre. Avec votre groupe, guidé par votre responsable, vous visitez les salles égyptiennes. Alors qu'il vous explique le mythe de la régénération de Ré, une statue attire votre attention : celle-ci représente Sekhmet, une déesse à tête de lionne. Fasciné par son regard, vous ne vous rendez pas compte que le groupe est parti vers une autre salle. Vous vous retrouvez seul au milieu des sarcophages, momies et des statues de dieux à têtes d'animaux. Vous tombez dans le regard hypnotique de Sekhmet la déesse lionne : c'est alors que vous sombrez dans l'inconscience...*

*Quand vous rouvrez les yeux, vous vous apercevez que Sekhmet est descendu de son socle. Elle vous emmène dans un tombeau reconstitué remplies de fresques représentant de nombreux paysans qui travaillent la terre en profitant de la crue récente du Nil... Vous apercevez également une forêt de papyrus que Sekhmet vous fait alors traverser...*

*Vous avez fait un bond de 3500 ans en arrière dans le temps. Vous êtes en 1500 ans avant Jésus Christ. A ce moment, les pyramides ont déjà plus de mille ans. Sekhmet a disparu. Elle vous laisse au bord du Nil près d'une pirogue en papyrus. Vos habits modernes ont laissé place à une tunique traditionnelle d'un paysan de l'époque. Votre mission consiste à trouver un moyen de revenir à votre époque mais pour l'heure, **rendez-vous au 1.***

1

Vous avez du mal au début à comprendre ce qui vous arrive. Vos vêtements ainsi que tous les objets de votre époque ont laissé place à une tunique de paysan égyptien. Les mots de Sekhmet vous reviennent en mémoire : « *Pour revoir votre époque, allez à Thèbes consulter le prêtre Amon, il vous guidera.* ». Il faut que vous trouvez Amon si vous voulez rentrer chez vous ! Vous regardez autour de vous et au loin se profilent les murs d'une ville : Thèbes. *Si vous décidez d'y aller en remontant le Nil en pirogue, rendez-vous au 56. Si vous préférez y aller par la piste, rendez-vous au 100.*

2

Vous faites rapidement un feu afin d'éloigner la faune locale. Vous vous endormez pendant que Ré poursuit sa course dans le ventre de Nout, déesse du ciel. Au petit matin, vous vous réveillez et après quelques préparatifs, vous vous remettez en route en quête du temple d'Horus. *Rendez-vous au 140.*

3

Une crevasse s'ouvre sous vos pieds et vous ne pouvez éviter de tomber dans la bouche béante d'un ver des sables. Le ver des sables vous digérera lentement pendant près de 3 mois; les sucres gastriques de son estomac finiront par avoir raison de vous. *Votre aventure est terminée.*

4

Le couloir est toujours muni de torches magiques qui s'allument et s'éteignent au fur et à mesure de votre progression. Les murs portent encore des hiéroglyphes et autres dessins étranges. Un de ceux-ci attire votre attention : Il représente une espèce de vaisseau spatial de forme pyramidale voulant se poser sur ce qui ressemble... à une pyramide ! Personne ne voudra vous croire sur ce que vous venez de découvrir sur la fonction première de ces tombeaux. Ne voulant vous attarder d'avantage, vous poursuivez votre route sans faire attention où vous mettez les pieds... *Lancez un dé. Si vous obtenez un chiffre impair, rendez-vous au 34. Si vous obtenez un chiffre pair, rendez-vous au 99.*

5

Dès que vous passez la porte, celle-ci se ferme vous bloquant ainsi de toute retraite. En pénétrant dans le premier couloir constituant ce labyrinthe, les mots du responsable de la visite du Louvre vous reviennent en mémoire :

« Dans la religion égyptienne, les dieux, comme les hommes, ont un cœur qui représente le siège de la pensée et une ombre qui a une fonction protectrice. Ils naissent et parfois meurent mais cet événement n'est pas inéluctable. C'est toujours la victoire de l'ordre sur le chaos qui est exprimée dans les mythes. Prenez Osiris qui est lié au mythe solaire assurant la régénération quotidienne de l'astre Ré par le combat nocturne contre les forces d'inertie et le retour du chaos symbolisé notamment par le redoutable serpent Apophis, toujours vaincu mais jamais annihilé... ». Vous déglutissez en pensant à ce qui vous attend... Empoignant le glaive magique du dieu Cracca, vous faites une entaille dans le mur pour repérer votre point de départ et vous avancez avec prudence... *Rendez-vous au 25.*

6

Vous demandez à Hôsis du matériel pour votre expédition. Celui-ci vous donne une couverture pour pouvoir résister au froid du désert pendant la nuit. Il vous fait également cadeau d'un glaive si vous n'en avez pas (ajoutez un point à votre habileté dans ce cas). Le remerciant encore, vous le quittez afin de vous mettre en quête du temple d'Horus. Vous voilà dans le désert vide de toute activité humaine. Où allez-vous diriger maintenant ? Vers le nord-est ou le nord-ouest ? Si vous choisissez la première possibilité, *rendez-vous au 66*. Si vous préférez la seconde, *rendez-vous au 96*.

7

Vous ne parvenez pas à faire parler les deux hommes malgré votre histoire de second d'Hôsis nommé par Pharaon. Dépité, vous les laissez à leur discussion arrosée... *Rendez-vous au 121.*

8

Le couloir débouche sur un carrefour vous laissant à un nouveau choix :  
Si vous optez pour continuer tout droit, *rendez-vous au 117*.  
Si vous optez pour aller à gauche, *rendez-vous au 30*.  
Si vous optez pour la droite, *rendez-vous au 129*.

9

Le mur bascule effectivement sur la gauche découvrant ainsi un passage. Allez-vous l'emprunter ? Si tel est le cas, *rendez-vous au 122*. Sinon, vous pouvez toujours revenir sur vos pas et prendre à droite à l'intersection, *rendez-vous dans ce cas au 37*.

## 10

Vous longez le couloir pendant une dizaine de mètres. Celui-ci fini par tourner à gauche et continue encore sur une dizaine de mètres avant de déboucher sur une salle carrée d'environ 4 x 5 m<sup>2</sup>. Celle est jonchée de débris de vases mortuaires et d'ossements et il règne une odeur de putréfaction qui vient sûrement des 6 sarcophages qui se trouvent de part et d'autre de la pièce. Lorsque vous pénétrez dans la pièce, dans un grincement, des momies surgissent des sarcophages. *Lancez un dé, vous saurez alors combien il en sort des 6 sarcophages.* A présent, **rendez-vous au 52.**

## 11

Vous continuer à voguer sur le Nil avec votre pirogue et bientôt vous arrivez au port de Thèbes. A terre, vous partez aussitôt à la recherche du temple d'Amon. **Rendez-vous au 65.**

## 12

Vous vous joignez à la caravane et vous vous liez d'amitié avec un voyageur : celui s'appelle Kikou et il part consulter Amon à Thèbes. Vous dites la vérité concernant votre origine à Kikou et curieusement, celui-ci n'est pas surpris. Il ajoute même : « Ainsi, vous êtes un envoyé des dieux de l'Égypte. ». Vous ne relevez pas cette phrase : vous n'avez pourtant rien demandé aux dieux de l'Égypte ! Soudain, interrompu dans vos pensées, vous entendez des cris de panique de la part des voyageurs du devant du convoi : des pillards libyens attaque la caravane. Vous courez pour tenter de vous échapper quand un pillard vous barre la route :

*Pillard Libyen : Habilité : 7 Endurance : 8*

Si vous êtes vainqueur, **rendez-vous au 137.**

## 13

Vous arrivez bientôt dans une salle circulaire au centre de laquelle se trouve une sorte d'autel. vous vous approchez de celui et soudain apparaît une femme relativement âgée devant vous derrière l'autel : « Voilà le guerrier venu du futur ! Bienvenu à toi étranger ! Je suis la gardienne de la prochaine porte derrière laquelle commence le labyrinthe du ventre de Nout et je suis là pour empêcher quiconque de mal intentionné d'y pénétrer. Seul celui qui présentera le médaillon avec le sphinx pourra passer. ». Si vous possédez ce qu'elle demande, **rendez-vous au 119.** Sinon, **rendez-vous au 64.**

## 14

Le couloir finit par déboucher sur une intersection vous laissant le choix entre la gauche et la droite...  
Si vous voulez aller à gauche, **rendez-vous au 86.**  
Si vous préférez la droite, **rendez-vous au 37.**

## 15

« Tu as fait le bon choix. Le scarabée est le symbole de l'immortalité et il ouvre toute les portes ! ». Se faisant, elle le dirige vers la porte du temps. L'anneau se met à tourner plusieurs fois sur lui-même et des symboles identiques à ceux que vous avez vu se mettent à briller. Dès que le septième symbole s'allume, un énorme vortex sort de la porte pour enfin se transformer en une surface ressemblant à un rideau de liquide. **Rendez-vous au 150.**

## 16

Vous pénétrez dans le passage lorsque soudain le sol se dérobe sous vos pieds. Vous chutez sur plusieurs mètres et tout d'un coup, sans pouvoir expliquer comment cela peut se produire, vous vous retrouvez dans un couloir qui vous est inconnu. **Rendez-vous au 148.**

## 17

Le couloir débouche sur une bifurcation vous laissant comme il se doit deux possibilités :  
Si vous voulez aller à droite, **rendez-vous au 76.**  
Si vous voulez aller à gauche, **rendez-vous au 108.**

## 18

Vous n'aurez pas du faire confiance à Pakak. C'est un membre de la Secte Du Scorpion qui enrôle des naïfs et les forcent, sous l'effet d'une drogue, à dépouiller les tombeaux de leurs trésors et ainsi être lavé de tout soupçon. Celui-ci a tôt fait de sortir une matraque et vous donne un violent coup sur la tempe. Vous vous écroulez, lâchant Kikou, et vous sombrez dans l'inconscience. Vous vous réveillez 3 jours plus tard dans une prison de Thèbes : vous ignorez ce qu'est Kikou et ce que vous avez fait pendant ces 3 jours mais ce qui est sûr, ce que vous serez exécuté demain à l'aube pour pillage de tombeau. **Votre Aventure est terminée.**

## 19

Le ver des sables ne vous repère pas et plonge de nouveau dans le sable. Vous restez quelques minutes immobilisé par la peur qu'il revienne. Peu de temps après, vous vous remettez en route, loin de ce monstre. **Rendez-vous au 107.**

## 20

Vous quittez rapidement Thèbes et son oasis et vous dirigez dans les dunes de sables du désert. Mais où allez-vous diriger maintenant ? Vers le nord-est ou le nord-ouest ? Si vous choisissez la première possibilité, **rendez-vous au 66**. Si vous préférez la seconde, **rendez-vous au 96**.

## 21

Vous longez le couloir pendant une dizaine de mètres. Celui-ci fini par tourner à droite et continue encore sur une dizaine de mètres avant de déboucher sur une salle circulaire au centre de laquelle se trouve un étrange coffret ne possédant pas de serrure. Celle-ci ne comporte pas d'issue mais vous décidez tout de même d'y pénétrer. Vous vous approchez prudemment du coffret. Soudain, vous entendez un bruit sourd. Vous faites volte-face et vous voyez que la porte de la salle s'est refermée ! Un bruit venant du plafond se fait toujours entendre et vous regardez vers le haut. Vous vous rendez compte avec horreur que le plafond hérissé de pieux descend lentement vers vous ! Pris de panique, vous regardez tout autour de vous à la recherche d'une sortie mais vous ne voyez rien. Vous regardez le coffret et vous voyez qu'une écriture est apparue depuis que vous l'avez examiné la première fois. Il est écrit : *Voilà ce que la curiosité provoque !*

Vous ne pouvez pas finir ainsi ! Vous examinez de nouveau le coffret et vous voyez qu'une nouvelle phrase est apparue remplaçant la première : *Toutefois, vous pouvez vous en sortir si vous possédez un médaillon sur lequel est sculpté un faucon*. Celle-ci disparaît pour laisser place à une autre : *Insérez-le dans cette fente et vous serez sauvé !* Eberlué, vous voyez qu'une fente est apparue alors sur le côté.

Le plafond n'est plus qu'à un mètre du sol, vous obligeant à vous mettre à genoux, aussi vous espérez que cela ne soit pas une hallucination. Si vous avez un médaillon sur lequel est sculpté un faucon, vous pouvez l'insérer. **Rendez-vous alors au 87**. Si vous n'en avez pas, vous ne pouvez arrêter la course du plafond. **Votre aventure est alors terminée.**

## 22

Vous prenez votre élan pour sauter... *Testez votre Habilité*. Si vous réussissez, **rendez-vous au 81**. Si vous échouez, **rendez-vous au 124**.

## 23

Vous prenez l'allée des sphinx à tête de bélier et vous arrivez dans une grande cour entourée de colonnades peintes au milieu de laquelle se trouve un bassin d'eau de couleur bleu turquoise. Vous avez trouvé le temple d'Amon ! Vous y pénétrez par un passage dont l'accès est protégé par de lourdes portes en bois. Arrivé dans une grande pièce où des blessés attendent qu'on leur prodigue des soins, vous vous dirigez ensuite dans un couloir au bout duquel se trouve un étroit passage creusé dans la pierre voilé par un rideau. Vous le soulevez et vous entrez dans une petite pièce rectangulaire dans laquelle flotte une odeur d'encens. Amon se tient devant vous : celui-ci est un prêtre plutôt âgé : « Je vous attendais étranger, les dieux m'ont apparu et m'ont parlé de vous. Ainsi, vous n'êtes pas de ce temps. Pour revenir là d'où vous venez et pour rétablir l'ordre des choses, vous devrez trouver le temple d'Horus. Celui-ci contient une porte vers le temps qui vous permettra de rentrer chez vous mais également de nombreux pièges que vous devrez tout d'abord déjouer. Prenez garde, car dès que vous aurez trouvé la porte vers l'espace-temps, vous devrez répondre de vos actes. Et maintenant, va. Bonne chance étranger et que Horus te guide ! ». **Rendez-vous au 53.**

## 24

En ouvrant le pot, vous constatez que celui-ci est vide. **Retournez au 46 et faites un autre choix.**

## 25

Le couloir est comme ses prédécesseurs équipés de torches magiques qui s'allument et s'éteignent au fur et à mesure de votre avancée. Les murs quant à eux sont vierges d'illustrations, cela pour vous empêcher de vous repérer dans le labyrinthe. Vous arrivez bientôt à un carrefour avec un premier choix que vous devez effectuer :

Si vous voulez prendre à gauche, **rendez-vous au 131**.

Si vous voulez aller à droite, **rendez-vous au 73**.

Enfin, si vous voulez continuer tout droit, **rendez-vous au 104**.

## 26

Votre instinct vous dit de ne pas toucher à cette gourde. Vous retournez le corps du pauvre homme et ce que vous voyez est atroce. Le visage de l'homme est tiré, ses mains sont crispées, ses yeux sont révulsés et de la bave coule de sa bouche : cet homme est mort d'empoisonnement et vous auriez probablement connu le même sort si

vous aviez bu cette eau. Vous décidez de lui donner une sépulture avec les moyens que vous avez à disposition et vous vous remettez en route dans ce désert hostile. **Rendez-vous au 106.**

#### 27

Maintenant, vous pouvez fouiller la pièce. **Rendez-vous alors au 125.** Vous pouvez aussi emprunter la sortie de la salle se trouvant en face de vous (**rendez-vous dans ce cas au 147**) ou alors revenir sur vos pas à l'intersection et prendre alors à gauche, **rendez-vous alors au 21.**

#### 28

Vous regagnez la rive et vous remontez sur la berge, votre tunique complètement trempé. Peu importe car avec la chaleur que donne la disque de Ré, elle aura vite fait de sécher. Bientôt, un scintillement dans les roseaux attire votre attention. Allez-vous voir de quoi il retourne ? **Rendez-vous dans ce cas au 88.** Si vous préférez continuer votre route pour arriver le plus rapidement possible à Thèbes, **rendez-vous alors au 48.**

#### 29

Vous brandissez le glaive en direction de l'entité et aussitôt, celle-ci arrête net sa course et disparaît aussi rapidement qu'elle est apparue. Le vent arrête de souffler, le ciel s'éclaircit de nouveau et la chaleur est de nouveau présente. Soudain, le sol se met à trembler. Dans un bruit assourdissant, surgit alors du sable un bâtiment gigantesque ! Le temple d'Horus se dresse devant vous ! Celui-ci est fait de pierres grossièrement taillées sur lesquelles il est gravé de nombreux textes en hiéroglyphes. Vue d'ensemble, il a plutôt une forme carré et de part et d'autre de son entrée se trouve deux statues de votre taille et vous ressemblant étrangement. **Rendez-vous au 105.**

#### 30

Le couloir débouche sur un carrefour vous laissant à un nouveau choix :  
Si vous optez pour continuer tout droit, **rendez-vous au 101.**  
Si vous optez pour aller à gauche, **rendez-vous au 17.**  
Si vous optez pour la droite, **rendez-vous au 42.**

#### 31

Le couloir étroit est comme les précédents ornés d'une multitude d'hiéroglyphes et d'étranges inscriptions. Les torches animées d'une combustion magique sont toujours là pour vous éclairer et s'éteignent maintenant après votre passage. Vous ne tardez pas à arriver à une nouvelle intersection. Là encore, vous devez faire un choix. Si vous voulez aller à gauche, **rendez-vous au 4.** Si vous voulez aller à droite, **rendez-vous au 103.**

#### 32

Vous continuez votre route seul. Il semble que vous avez quitté le bord du Nil sans vous en rendre compte et que vous avez dévié vers l'ouest. Des dunes de sable s'étendent à perte de vue. Ne possédant aucune protection, la chaleur a vite fait de devenir insoutenable. Avez-vous une gourde ? si oui, **rendez-vous au 77.** Sinon, **rendez-vous au 118.**

#### 33

Dans un fracas, les squelettes retombent à l'état d'ossements. Vous reprenez votre fouille là où vous l'avez arrêté et vous découvrez bientôt un médaillon sur lequel est gravé un sphinx. (*vous pouvez le prendre si vous le désirez ; inscrivez-le sur votre feuille d'aventure si vous faites ainsi*). Et maintenant, qu'allez vous faire ? Si vous le voulez, vous pouvez retourner à l'intersection et prendre l'autre tunnel, **rendez-vous au 13.** Sinon, vous pouvez vous engager dans le couloir sombre à l'opposé du passage par lequel vous êtes entré. **Rendez-vous dans ce cas au 114.**

#### 34

Vous marchez sur une pierre qui ressortait du sol ce qui a pour effet d'ouvrir sous vos pieds une trappe dérobée. Vous glissez le long d'un toboggan en pierre à une vitesse vertigineuse, projetant de la poussière accumulée au fil des siècles. Vous atterrissez, non sans douceur, dans une pièce étroite. Le passage d'où vous venez de déboucher vient à peine de se fermer que du sable sort des nombreux trous que comptent les murs de la pièce et vous venez bientôt à en être submergé... **Votre aventure se termine évidemment ici...**

#### 35

Le couloir est de nouveau orné d'illustrations et de textes hiéroglyphiques ainsi que des séries de 7 symboles incompréhensibles. Certains d'entre eux reviennent plusieurs fois et un symbole est toujours présents à la fin des séries... Vous ne savez pas que cela signifie mais ces symboles sont identiques à ceux que vous avez vu sur le cercle que vous avez supposé être la porte du temps. Il semble que votre quête touche bientôt à sa fin... **Rendez-vous au 80.**

### 36

Vous présentez le médaillon sur lequel est gravé un serpent. L'humanoïde vous regarde alors dans les yeux dévoilant ainsi ses yeux ressemblant à ceux des reptiles:

« Voilà la dernière épreuve avant d'accéder à la possibilité d'utiliser la porte du temps ! Et cette épreuve, c'est de m'affronter ! ».

Il s'approche alors de vous et commence à se métamorphoser en un énorme serpent. Ses membres se rétractent et sa tête s'allonge ainsi que son torse. Ses plaques déjà présentes sur sa peau s'allongent pour prendre la forme d'énormes écailles. Celles-ci sont d'un rouge écarlate tachetées de jaune et il mesure sans exagération au moins vingt-cinq mètres de long ! Le Grand Serpent Apophis se tient devant vous, ouvrant la gueule, dévoilant ainsi ses deux énormes crocs, desquels dégoulinent du venin. Dégainant votre glaive, vous vous préparez à votre combat le plus difficile que vous aurez à mener jusque là:

*Grand Serpent Apophis : Habilité : 11 Endurance : 18.*

A chaque assaut que vous perdez, retranchez 3 points et non 2 points de votre Endurance.

Si celui parvient à gagner trois assauts consécutifs contre vous, il s'enroule autour de vous pour tenter de vous étouffer : *Testez votre Habilité : si vous réussissez, vous parvenez à vous dégager de sa prise et continuez alors le combat de manière normale. Si vous échouez, vous périssez étouffé... votre aventure sera alors terminée.*

Si vous êtes vainqueur, **rendez-vous au 68.**

### 37

Le couloir continue sur une vingtaine de mètres, finit par tourner sur la droite pour enfin déboucher sur un carrefour ...

Si vous voulez continuer tout droit, **rendez-vous au 136.**

Si vous allez à gauche, **rendez-vous au 129.**

Si vous préférez la droite, **rendez-vous au 30.**

### 38

Le couloir débouche sur une possibilité de prendre à gauche ou de continuer tout droit...

Si vous optez pour la gauche, **rendez-vous au 14.**

Si vous voulez continuer tout droit, **rendez-vous au 94.**

### 39

La chaleur est accablante et votre bouche commence à s'assécher. Vous avancez péniblement dans le sable brûlant chauffé par le soleil du midi. Soudain, le sable remue. *Testez votre Habilité, si vous réussissez, rendez-vous au 67.* Si vous échouez, **rendez-vous au 3.**

### 40

Le colosse de sable a disparu aussi vite qu'il était apparu. La journée touche rapidement à sa fin et vous devez rapidement trouver un endroit afin de vous reposer. Vous avez une faim de loup et vous devez prendre un repas maintenant (si vous n'en avez plus, retranchez 2 points de votre total d'endurance car la faim vous tenaille). Rayez également une ration de votre réserve d'eau (si vous n'en avez plus, retranchez 2 points de votre total d'endurance car la soif vous tenaille également). Avez- vous la possibilité de faire du feu ? Si vous possédez un briquet à amadou ET que vous avez du bois mort, **rendez-vous au 2.** Sinon, **rendez-vous au 60.**

### 41

« Tu n'aurais pas du écouter ton ami ! Maintenant que vous m'avez vu, je ne peux vous laisser partir ! je vais donc devoir vous tuer » aboie-t-il. Pakak est un membre de la Secte Du Scorpion qui enrôle des naïfs et les forcent, sous l'effet d'une drogue, à dépouiller les tombeaux de leurs trésors et ainsi être lavé de tout soupçon. Furieux que vous avez refusé son offre, Pakak se rue sur vous, dévoilant ainsi ses véritables traits. Vous avez tout juste le temps de pousser Kikou sur le côté :

*Pakak, membre de la Secte Du Scorpion : Habilité : 7 Endurance : 10.*

Pakak possède un cimeterre dont la lame est enduite de poison qui donne le sommeil : si vous êtes blessé 3 fois par Pakak, vous aurez alors succombé aux effets du poison et sombrerez dans un sommeil artificiel. Vous ne pouvez alors rien faire pour empêcher Pakak d'enfoncer sa lame dans votre cœur et tuer ensuite Kikou. **Votre aventure sera alors terminée.** Si vous parvenez à vous débarrasser de Pakak, **rendez-vous au 130.**

#### 42

Le couloir descend en pente et débouche vers ce qui semble une salle souterraine. Celle-ci est plutôt circulaire et vide de tout objet. En pénétrant dans la pièce, une dizaine de Aspics apparaissent ! Ces serpents ont une morsure mortelle et il vous faut défendre votre vie. Combattez-les comme s'il s'agissait d'un seul adversaire :

*Aspics : Habilité : 5 Endurance : 4*

Si vous possédez de l'huile, vous pouvez utiliser une dose de votre lampe à huile pour en brûler une partie. Retranchez alors *deux points du total d'endurance* des aspics par dose utilisée. Si vous venez à perdre ne serait ce qu'un seul assaut contre ces serpents, vous ne pourrez rien pour empêcher le venin de gagner votre système nerveux : ***Votre aventure sera alors terminée.*** Si vous en sortez vainqueur, ***rendez-vous au 123.***

#### 43

Vous fouillez les corps des pillards : vous découvrez une bourse de dix pièces d'or que vous empochez, un baume de guérison que vous prenez aussitôt (*vous le pouvez l'appliquer sur vos plaies à n'importe quel moment sauf au cours d'un combat en trois fois maximum : il vous permettra alors de récupérer jusqu'à 10 points d'endurance à repartir comme vous le désirez sur ces trois applications*), ainsi qu'un morceau de papyrus jauni sur lequel est inscrit d'étranges hiéroglyphes (*si vous décidez de le prendre, inscrivez Papyrus des pillards sur votre feuille d'aventure*). Vous pouvez également prendre le cimenterre du chef libyen si vous n'avez pas déjà d'armes, celui-ci étant de bonne facture, vous donnera un bonus de + 2 en habilité tant que vous l'avez en votre possession. Laissant les corps, vous vous apprêtez à mettre en route dans la seconde partie de votre quête : trouver le temple d'Horus afin de pouvoir accéder à la porte du temps et pouvoir ainsi rentrer chez vous. ***Rendez-vous au 146.***

#### 44

Bien que le courant est fort, Vos faites preuve d'une grande habilité et vous gardez le contrôle de votre embarcation évitant ainsi le troupeau d'hippopotames. Les crocodiles du Nil dépités, retournent à l'affût d'une autre proie... Et maintenant, *lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au 75. Si vous obtenez 3,4,5 ou 6, rendez-vous au 102.*

#### 45

Vous portez la gourde à votre bouche et aussitôt, une brûlure se fait sentir au niveau de votre gorge. Vous tombez à genoux, les mains sur votre cou. Voilà de quoi est mort le pauvre homme : d'empoisonnement via cette eau et vous être en train de subir le même sort que celui-ci. Votre vision se trouble et bientôt, vous vous affaissez sur le sable. La dernière chose que vous voyez, ce sont les vautours qui tournoient autour de vous... ***Votre aventure se termine ici.***

#### 46

Lequel des pots allez-vous ouvrir ?

Le premier ? ***rendez-vous au 135.***

Le deuxième ? ***rendez-vous au 24.***

Le troisième ? ***rendez-vous au 113.***

Le quatrième ? ***rendez-vous 79.***

Vous pouvez aussi fouiller la pièce à la recherche d'un éventuel passage secret. ***Rendez-vous alors au 144.***

Ces paragraphes vous renverront ici. Vous pourrez alors ouvrir un autre pot si vous le désirez. Dès que vous en aurez fini, vous quittez la salle pour prendre l'autre bifurcation. ***Rendez-vous au 35.***

#### 47

Vous vous retrouvez dans une grande salle où plusieurs divinités se tiennent là. Un immense anneau au fond attire votre attention : vous avez enfin trouvé la porte du temps ! L'une des divinités sort du groupe. C'est Sekhmet.

« Nous avons suivi ta progression jusqu'ici sans faille mais il te reste une chose que tu dois accomplir. Cette dernière épreuve décidée par le conseil des dieux. »

Elle fait alors apparaître dans ses mains une coupe en or et un scarabée en turquoise.

« Choisis et que Horus te guide ! ».

Si vous choisissez le scarabée, ***rendez-vous au 15.*** Si vous choisissez la coupe, ***rendez-vous au 145***

#### 48

Vous marchez pendant près d'une demi-heure quand vous rencontrez une caravane qui va à Thèbes. Ses ânes sont chargés de turquoises du Sinaï, de vins et poteries grecques destinés au marché de la ville. Des soldats égyptiens, armés de lances, les protègent des pillards : c'est pourquoi des voyageurs se sont joints à la caravane...

Allez-vous rejoindre à la caravane ? ***Si tel est votre choix, rendez-vous au 12*** . Si vous préférez continuer seul votre route, ***rendez-vous au 32*** .

#### 49

Vous voilà enfin à l'intérieur du temple d'Horus. Il vous faut maintenant trouver la porte qui donne vers un couloir du temps qui vous permettra enfin de rentrer chez vous. Les couloirs sont éclairés par des torches accrochés au mur. Le feu semble être magique et ne demande aucun entretien. Vous ne tardez pas à arriver à une première bifurcation. Si vous décidez de prendre à droite, ***rendez-vous au 10***. Si vous préférez prendre à gauche, ***rendez-vous au 21***.

#### 50

Vous fouillez les corps des pillards : vous découvrez une bourse de dix pièces d'or que vous empochez, un baume de guérison que vous prenez aussitôt (*vous le pouvez l'appliquer sur vos plaies à n'importe quel moment sauf au cours d'un combat en trois fois maximum : il vous permettra alors de récupérer jusqu'à 10 points d'endurance à repartir comme vous le désirez sur ces trois applications*) ainsi qu'un morceau de papyrus jauni sur lequel est inscrit d'étranges hiéroglyphes et d'autres que vous reconnaissez (*si vous décidez de le prendre, inscrivez Papyrus des pillards sur votre feuille d'aventure*). Vous pouvez également prendre le cimetière du chef libyen si vous n'avez pas déjà d'arme, celui-ci étant de bonne facture, vous donnera un bonus de + 2 en habilité tant que vous l'avez en votre possession. Dans le cas contraire, vous pouvez également le prendre à condition que vous laissiez votre ancienne arme. Laissant les corps, vous prenez l'allée des sphinx. ***Rendez-vous au 23***.

#### 51

Vous vous réveillez au milieu d'un oasis. Vous ne savez pas qui vous a sauvé la vie mais qu'il en soit remercié. Vous courez vers l'eau tel une gazelle afin de vous désaltérer. Ragaillardi par cette eau (*ramenez votre total d'endurance à votre total de départ ; si vous possédez une gourde, vous pouvez la remplir ici*), vous levez la tête : là encore, vous doutez mais les murs d'une ville se dressent devant vous. Vous avez retrouvé le chemin de Thèbes ! Vous pénétrez à l'intérieur et vous mettez en quête du temple d'Amon. ***Rendez-vous au 111***.

#### 52

La ou les momie(s) s'approchent de vous les mains levées telles des zombies en poussant des cris à vous glacer le sang. Compte tenu de l'étroitesse du passage, vous les combattez une par une. Chaque momie ayant les mêmes caractéristiques :

*Momies, gardiennes du Tombeau : Habilité : 10 Endurance : 6*

Si vous possédez une lampe à huile et des mesures d'huiles, vous pouvez les enflammer et les lancer sur les momies et ainsi les brûler "vive". Rayez le nombre de mesures que vous voulez utiliser et supprimez alors autant de momies. Si vous parvenez à vous débarrasser de ces momies, ***rendez-vous au 27***.

#### 53

Est-ce que Kikou le voyageur était avec vous avant d'entrer dans le temple d'Amon? Si oui, ***rendez-vous au 112***. Sinon, ***rendez-vous au 146*** .

#### 54

Vous faites un tour complet des étalages des différents camelots et vous repérez quelques articles intéressants pour votre voyage:

*Lanterne avec une mesure d'huile. Vous pouvez acheter des mesures supplémentaires à côté. Prix : 2 pièces d'or pour la lanterne et sa mesure. Prix d'une mesure supplémentaire : 1 pièce d'or.*

*Gourde en cuir remplie d'eau. Chaque gourde contient 2 rations en eau. Vous pouvez demander au marchand de remplir votre gourde si vous en avez une mais cela vous coûtera le prix d'une gourde pleine. Vous pouvez aussi en acheter vide si vous pensez trouver de quoi les remplir. Prix : 2 pièces d'or la gourde pleine, 1 pièce d'or pour une vide.*

*Une corde. Prix : 2 pièces d'or.*

*Briquet à amadou. Prix : 2 pièces d'or.*

*Repas. Permet de vous revigorer de 4 points votre total d'endurance. Vous pouvez en prendre autant que vous voulez selon vos moyens. Prix : 1 pièce d'or.*

Dès que vous aurez fini avec le bazar de Thèbes, **rendez-vous au 95.**

#### 55

Le couloir débouche sur un carrefour vous laissant à un nouveau choix :

Si vous optez pour continuer tout droit, **rendez-vous au 42.**

Si vous optez pour aller à gauche, **rendez-vous au 101.**

Si vous optez pour la droite, **rendez-vous au 84.**

#### 56

A l'aide d'une perche, vous manœuvrez votre pirogue au milieu des roseaux et des plantes aquatiques. Soudain, vous frappez involontairement un crocodile. Mécontent, celui-ci déstabilise votre pirogue vous faisant à l'eau et a bien l'intention de faire de vous son repas. Il s'approche lentement de vous en essayant de vous happer :

*Crocodile du Nil : Habilité : 6*

Etant donné que vous n'avez pas d'arme, vous ne pouvez venir à bout d'un monstre pareil ; vous essayez donc de lui échapper. Procédez comme pour un combat normal : calculez votre **FA** et celle du crocodile du Nil. Si celui-ci a une **FA** supérieure à la votre, il parvient à vous happer et vous entraîne au fond du Nil où vous vous noyez. **Votre aventure est alors terminée.** En revanche, si votre **FA** est supérieur à celle du crocodile, vous parvenez à lui échapper ; **rendez-vous alors au 90.**

#### 57

Vous réussissez à prendre le dessus sur vos adversaires ce qui vous permet de créer une possibilité de fuite que vous saisissez.

**Si vous venez du 97 :** Après une course poursuite à travers différentes allées au cours de laquelle, vous semez vos poursuivants, vous arrivez devant une allée bordée de sphinx. **Rendez-vous au 23.**

**Si vous venez du 112 :** Après une course poursuite à travers différentes allées au cours de laquelle, vous semez vos poursuivants, vous arrivez devant la porte Nord de la ville. **Rendez-vous au 95.**

#### 58

Vous attendez encore et encore mais rien ne se passe si bien que vous tentez l'impossible. Vous vous approchez du vide et vous vous rendez compte que vous pouvez marcher dans le vide ! Eberlué, vous comprenez que cela n'était qu'une illusion. Vous traversez alors la pièce et vous prenez alors la porte. **Rendez-vous au 91.**

#### 59

Le couloir fait quelques mètres avant de déboucher sur une bifurcation :

Si vous voulez prendre à droite, **rendez-vous au 89.**

Si vous voulez continuer à gauche, **rendez-vous au 94.**

#### 60

Vous n'osez pas dormir dans cette atmosphère oppressante. Vous décidez donc de rester éveillé le temps que Ré fasse sa course dans le ventre de Nout, déesse du ciel mais cela à un prix sur votre métabolisme : retranchez 2 points d'endurance de votre total. Au petit matin, après quelques préparatifs, vous vous remettez en route en quête du temple d'Horus. **Rendez-vous au 140.**

#### 61

Le couloir fait quelques mètres débouchant ainsi sur une possibilité de prendre à droite ou de continuer tout droit. Comme cela est étrange car cet endroit vous semble familier...

Si vous voulez prendre à droite, **rendez-vous au 104.**

Si vous voulez continuer tout droit, **rendez-vous au 131.**

#### 62

Vous vous éloignez du bord de l'eau et bientôt les terres cultivables ont laissé place à des dunes de sable s'étendant à perte de vue. Vous décidez de prendre la direction de l'ouest et de laisser le Nil derrière vous. Mais bientôt, la chaleur se fait trop forte. **Rendez-vous au 39.**

### 63

Vous descendez le long du boyau et soudain, alors que vous avez parcouru une dizaine de mètres, vous entendez un bruit de fracas derrière vous. Vous faites volte face et vous voyez avec horreur qu'une énorme sphère de pierre prenant toute la largeur du boyau en pente dévalant celui-ci et se dirige droit vers vous ! Prenant vos jambes à votre cou, vous courez follement, comme si l'enfer était à vos trousses, la sphère de pierre prenant de plus en plus de vitesse. Alors que vous vous croyez perdu, vous apercevez un renforcement sur le côté gauche : il va falloir faire preuve de vitesse : *Testez votre Habilité : si vous réussissez, rendez-vous au 115.* Si vous échouez, vous voyez que l'énorme sphère se rapproche, se rapproche... ***Votre aventure se termine évidemment ici...***

### 64

« Vous n'êtes pas digne de continuer ! ». Aussitôt, votre vision se brouille et vous retrouvez dans la salle au plafond aux pieux ! Tout se passe comme vous l'avez vécu à la différence que vous n'avez pas le médaillon avec le faucon gravé. Impuissant, vous regardez, avec effroi, le plafond hérissé de pointes s'approcher de vous... ***Votre aventure se termine ici...***

### 65

Vous arrivez bientôt devant deux allées. L'une d'elle est bordée de sphinx à têtes de bélier. L'autre est bordée de statues avec des têtes de chacals. Si vous prenez la première, ***rendez-vous au 23.*** Si vous préférez la deuxième, ***rendez-vous au 97.***

### 66

Vous devez vous désaltérer régulièrement car vous transpirez abondamment : Rayez une ration d'eau de votre équipement. Si vous n'avez pas d'eau, ***rendez-vous immédiatement au 127.*** Le soleil est à son zénith actuellement. Vous voyez des cadavres décomposés que des vautours dépècent. Cette vision vous révolte. Vous errez pendant plusieurs heures et vous avez perdu toute orientation. Et maintenant, lancez un dé. Si vous obtenez un nombre pair, ***rendez-vous au 138.*** Si vous obtenez un nombre impair, ***rendez-vous au 83.***

### 67

Une crevasse s'ouvre sous vos pieds mais vous parvenez à plonger sur le côté. Avec effroi, vous voyez un énorme monstre sortir de trou béant : il s'agit d'un ver des sables. Celui-ci ne possédant pas de yeux, il se repère essentiellement à son ouïe et aux vibrations que vous faites en marchant dans le sable. Vous vous plaquez au sol et vous ralentissez votre rythme de respiration. *Testez une nouvelle fois votre Habilité : si vous réussissez, rendez-vous au 19.* Si vous échouez, ***rendez-vous au 128.***

### 68

Le Grand Serpent Apophis est mort, le glaive de Cracca enfoncé dans sa gueule. Son cadavre ainsi que le glaive disparaît alors et l'humanoïde, à la peau reptilienne, est de nouveau là :  
« Tu as triomphé du Grand Apophis ! Pour cela, tu mérites alors de pénétrer dans la grande salle derrière moi où se tient le conseil des dieux et la possibilité pour toi de revenir à ton époque... ». Il vous montre alors le mur et une porte apparaît alors au fond de la salle. Vous vous dirigez alors vers votre destin... ***Rendez-vous alors au 47.***

### 69

Le couloir mène de nouveau à une bifurcation :  
Si vous prenez à gauche, ***rendez-vous au 134.***  
Si vous prenez à droite, ***rendez-vous au 35.***

### 70

En suivant la devise « lentement mais sûrement ! », vous finissez par arriver à Thèbes. Kikou qui est dans un état de fatigue extrême parvient à vous dire : « Prenez l'allée ... des sphinx à... tête de bélier, le temple d'Amon... se... trouve au bout de l'allée ». Vous arrivez bientôt dans la grande cour entourée de colonnades peintes au milieu de laquelle se trouve un bassin d'eau de couleur bleu turquoise, lorsque un homme habillé d'une étrange tunique noire ornée d'un scorpion rouge vous aborde : « Je m'appelle Pakak. Laissez-moi vous guider dans ce temple. » dit-il en montrant un passage dont l'accès est protégé par de lourdes portes en bois. « Ne lui faites pas confiance » vous murmure Kikou dans un effort. Si vous suivez le conseil de Kikou et envoyez promener Pakak, ***rendez-vous au 41.*** Si vous passez outre ce conseil et que vous acceptez la proposition de Pakak, ***rendez-vous au 18.***

## 71

Le couloir fait quelques mètres débouchant ainsi sur une possibilité de prendre à droite ou de continuer tout droit...

Si vous voulez aller à droite, **rendez-vous au 55**.

Si vous voulez continuer tout droit, **rendez-vous au 61**.

## 72

Vous lui montrez la papyrus et tout à coup, le visage de Hôsis s'éclaire : « Merci l'ami. vous me sauvez la mise. Ce papyrus constitue un tableau de conversion pour pouvoir traduire les hiéroglyphes sur les différentes ruines. Comment vous remercier ? »

Vous lui répondez que pour des raisons que vous ne pouvez lui expliquer, vous avez besoin de toutes les informations qu'il peut apprendre des ruines sur le temple d'Horus afin de le localiser. Durant les jours qui suivent, vous donnez un coup de main aux ouvriers.

Un matin, celui-ci vient vous quérir dans votre tente : « J'ai réussi à déchiffrer les textes sur les murs des ruines et l'un d'eux parle du temple légendaire d'Horus : il dit :

*Seul celui qui voudra regagner son époque pourra trouver le temple d'Horus. Mais celui-ci devra d'abord se montrer digne de pénétrer dans le temple en brandissant alors le glaive de lumière au gardien du temple sans quoi celui-ci subira alors les tourments éternels.*

Cependant, il n'est pas fait mention de l'endroit où celui-ci se trouve... »

« Je dois à tout prix trouver le temple d'Horus pour pouvoir rentrer chez-moi ! » déclarez-vous.

Voyant votre détermination, Hôsis comprend que vous allez le quitter. Il vous donne alors une couverture pour pouvoir résister au froid du désert pendant la nuit. Il vous fait également cadeau d'un glaive si vous n'en avez pas (ajoutez un point à votre habilité dans ce cas). Le remerciant encore, vous le quittez enfin. Vous voilà dans le désert vide de toute activité humaine. Où allez-vous diriger maintenant ? Vers le nord-est ou le nord-ouest ? Si vous choisissez la première possibilité, **rendez-vous au 66**. Si vous préférez la seconde, **rendez-vous au 96**.

## 73

Le couloir fait quelques mètres débouchant ainsi sur une possibilité de prendre à gauche ou de continuer tout droit...

Si vous voulez prendre à gauche, **rendez-vous au 55**.

Si vous voulez continuer tout droit, **rendez-vous au 108**.

## 74

Vous vous apprêtez à fouiller les débris jonchant le sol quand les tas d'ossements collés sur le mur reconstituent 3 guerriers squelettes. Ils prennent tous trois une des lances et la font tournoyer dans les airs en arborant un sinistre sourire de dents jaunies qui provoque chez vous un rire nerveux. Ils s'approchent de vous déterminés à faire de vous un de leur collègue pour l'éternité ! *Combattez-les en même temps : A chaque assaut, calculez les FA de vos trois adversaires et choisissez celui avec lequel vous combattez. Pour celui-là, suivez les règles habituelles. Pour les deux autres, utilisez votre FA de la manière habituelle, mais si elle est supérieure à celle de votre adversaire, vous ne lui infligez aucun dommage, il est censé avoir esquivé le coup. En revanche, si votre FA est inférieure à celle de votre adversaire, vous êtes blessé à la manière habituelle. Bien entendu, vous devez terminer le combat contre chaque adversaire supplémentaire individuellement. :*

1° guerrier squelette : Habilité : 10 Endurance : 4

2° guerrier squelette : Habilité : 10 Endurance : 2

3° guerrier squelette : Habilité : 10 Endurance : 4

Si vous êtes vainqueur, **rendez-vous au 33**.

## 75

Vous continuez votre route à travers les roseaux. Sur votre droite : des paysans travaillent la terre afin d'obtenir d'elle de quoi se nourrir. Cette scène vous rappelle la fresque que Sehkmet vous a montré. Bientôt, vous voyez au loin derrière vous un bateau à voile rectangulaire. Allez-vous faire demi-tour et vous diriger vers ce Keben (c'est le nom du bateau), **rendez-vous alors au 139**. Si vous préférez continuer seul votre route à bord de votre pirogue, **rendez-vous dans ce cas au 11**.

## 76

Le couloir fait quelques mètres débouchant ainsi sur une possibilité de prendre à droite ou de continuer tout droit...

Si vous voulez prendre à droite, **rendez-vous au 55**.

Si vous voulez continuer tout droit, **rendez-vous au 61.**

77

Vous vous désaltérez avec l'eau de la gourde. Vous avancez péniblement dans le sable, il semble que vous êtes perdu. Que faire ? Vous pouvez continuer en direction de l'est, **rendez-vous dans ce cas au 85.** Sinon, vous pouvez continuer en direction de l'ouest, **rendez-vous alors au 142 .**

78

Vous attendez pendant une dizaine de minutes pour voir ce qui va se passer... Mais rien n'évolue. Vous pouvez tenter de sauter au dessus du gouffre, **rendez-vous alors au 22.** Ou alors encore attendre, **rendez-vous dans ce cas au 58.**

79

En ouvrant le pot, vous découvrez un onguent de soins. Vous décidez de l'appliquer tout de suite sur vos blessures (*regagnez jusqu'à 8 points d'endurances*). **Retournez au 46 et faites un autre choix.**

80

Le couloir débouche sur une salle contenant un autel. Lorsque vous y pénétrez, un humanoïde à la peau écaillée apparaît venu de nulle part.

« Bienvenue à toi ! Tu as triomphé du labyrinthe mais il reste encore une épreuve. Mais seul celui-ci qui brandit le médaillon du serpent peut y participer... ». Avez-vous ce qu'il demande ? Si oui, **rendez-vous au 36.** Sinon, **rendez-vous au 132.**

81

Vous sautez par dessus le gouffre et vous atterrissez de justesse de l'autre côté. Vous pouvez maintenant emprunter la porte. **Rendez-vous au 91.**

82

« Voilà mon bilan de ces derniers jours. Enfin, que puis-je faire pour vous l'ami ? ». Vous lui expliquez que vous êtes à la recherche du temple d'Horus. « Comme je viens de l'expliquer, il me faudrait récupérer ce papyrus ! Cependant, je peux vous fournir de quoi vous aider votre quête. ». Si vous avez *Papyrus des pillards* et que vous aviez décidé de pas le montrer précédemment, vous pouvez encore le faire : **rendez-vous dans ce cas au 72.** Si vous ne voulez toujours pas lui montrer ou que vous ne l'avez pas, **rendez-vous au 6.**

83

Brusquement, la chaleur se fait moins accablante, le ciel s'assombrit et le vent se met à souffler. Vous scrutez l'horizon et vous apercevez un tourbillon de sable : il ne vous faut qu'une seconde pour comprendre ce qui se passe : une tempête se dirige droit vers vous ! Vous pouvez vous enfouir dans le sable et attendre que cela se passe à condition que vous ayez une couverture en votre possession, **rendez-vous au 126.** Si vous n'avez pas de couverture pour vous protéger ou que vous préférez braver les éléments, **rendez-vous au 110 .**

84

Le couloir débouche sur un carrefour vous laissant encore à un nouveau choix :

Si vous optez pour continuer tout droit, **rendez-vous au 129.**

Si vous optez pour aller à gauche, **rendez-vous au 117 .**

Si vous optez pour la droite, **rendez-vous au 136.**

85

Vous marchez dans le sable brûlant et vous finissez par arriver à un oasis. Vous vous demandez si ce n'est pas un mirage mais vous ne rêvez pas : vous courez afin de vous désaltérez (*vous pouvez remplir votre gourde si vous le souhaitez ; ramenez ensuite votre endurance à son total de départ*) et vous levez la tête : là encore, vous doutez mais les murs d'une ville se dressent devant vous. Vous avez retrouvé le chemin de Thèbes ! Vous vous dirigez à l'intérieur et vous mettez en quête du temple d'Amon. **Rendez-vous au 111.**

86

Le couloir débouche sur un cul de sac. Vous apprêtant à faire demi-tour, vous sentez un courant d'air. Allez-vous examiner le mur orné d'une tête de chacal à la recherche d'un éventuel passage ? Si tel est le cas, **rendez-vous au 9.** Sinon, vous pouvez revenir à l'intersection et prendre à droite, **rendez-vous dans ce cas au 37.**

87

Vous insérez le médaillon dans la fente et vous fermez les yeux ne voulant voir le pire. Brusquement, le bruit disparaît. Vous rouvrez les yeux et tout est redevenu comme avant, enfin presque. L'étrange coffret a disparu et

un passage est apparu à l'opposé de celui où vous êtes entré. Cependant, celui-ci est condamné et vous n'avez d'autre choix que de prendre ce nouveau passage. Reprenant votre calme, vous y pénétrez. **Rendez-vous au 31.**

#### 88

Vous trouvez un glaive qui même s'il est en mauvais état vous permet de supprimer le malus que vous pouviez avoir si vous n'aviez pas d'arme. Vous trouvez également une gourde en cuir qui même si celle-ci n'est pas fraîche, contient de l'eau potable (*elle contient 2 rations : à chaque fois qu'il vous est demandé de boire, supprimez une ration*). A présent, **rendez-vous au 48.**

#### 89

Le couloir fait quelques mètres débouchant ainsi sur une possibilité de prendre à gauche ou de continuer tout droit...

Si vous voulez prendre à gauche, **rendez-vous au 98.**

Si vous voulez continuer tout droit, **rendez-vous au 143.**

#### 90

Vous remontez à bord de votre pirogue et vous continuez votre périple sur les eaux du Nil. Brusquement, vous ne parvenez plus à contrôler votre pirogue : le courant vous entraîne droit sur un troupeau d'hippopotames...

**Testez votre Habilité en retranchant 2 au résultat obtenu avec les dès :** Si vous échouez, **rendez-vous au 133.**

Si vous réussissez, **rendez-vous au 44.**

#### 91

L'accès donne sur un couloir qui est équipé de ces torches magiques qui s'allument et s'éteignent au fur et à mesure de votre progression. Celui-ci est une cinquantaine de mètres et débouche sur deux accès. L'un deux est surmonté d'un énorme œil bleu. L'autre d'une tête de chacal. Si vous décidez de prendre le passage avec l'œil, **rendez-vous au 69.** Si vous prenez celui avec la tête de chacal, **rendez-vous au 122.**

#### 92

Les gardes ont réussi à repousser les pillards mais à quel prix ? Il ne reste plus rien de la caravane et des marchandises ; les pillards ont tout dérobé et des voyageurs malchanceux ont laissé leurs vies dans cette attaque. Heureusement, Kikou est vivant mais il est quand même blessé à la jambe. Les gardes se remettent en route afin de ramener les survivants à Thèbes. Vous les suivez en aidant Kikou à marcher. Et maintenant, **rendez-vous au 70.**

#### 93

Tandis que ses hommes décharge le bateau, vous remerciez Amhôsis pour son aide et vous lui demandez où vous pouvez trouver Amon, le prêtre : « Va à son temple : il se trouve au fond d'une allée bordée de sphinx à tête de bélier. ». Le remerciant encore pour son aide, vous le quittez. **Rendez-vous au 65.**

#### 94

Le couloir débouche sur un carrefour vous laissant à un nouveau choix :

Si vous optez pour continuer tout droit, **rendez-vous au 84.**

Si vous optez pour aller à gauche, **rendez-vous au 42.**

Si vous optez pour la droite, **rendez-vous au 17.**

#### 95

Vous vous dirigez vers la porte du nord de la ville. Vous passez devant une sorte de taverne où nombre d'égyptiens s'adonne à la bière de la région (NDA : ça existait déjà à l'époque !). Cependant, un groupe attire votre attention : deux hommes, des ouvriers sans doute, sont en train de parler tout en dégustant leur verre :

« Il va falloir rejoindre Hôsis maintenant ! Il doit se demander ce que nous faisons.

- Ne parle plus de lui et ses ruines de malheur ! Comment peut-il penser pouvoir trouver le légendaire temple d'Horus ? ». Voilà qui commence à devenir intéressant. L'air de rien, vous vous approchez des deux hommes :

« Excusez-moi messieurs. Ou peut-on trouver Hôsis ? » demandez-vous.

L'un des deux hommes vous regarde d'un air soupçonneux : « Que lui voulez-vous à Hôsis ? ».

Il va falloir que vous fassiez preuve d'habilité si vous les convaincre de vous donner l'information.

**Testez votre Habilité.** Si vous avez 2 pièces d'or et que vous voulez leur payer deux chopes, retranchez 4 au résultat obtenu. Si vous réussissez, **rendez-vous au 109.** Si vous échouez, **rendez-vous au 7.**

#### 96

Vous devez vous désaltérer régulièrement car vous transpirez abondamment : Rayez une ration d'eau de votre équipement. Si vous n'avez pas d'eau, **rendez-vous immédiatement au 127.** Vous errez maintenant dans ce

milieu hostile depuis plusieurs heures et vous avez perdu toute notion d'orientation. Lancez un dé : si vous obtenez un nombre impair, **rendez-vous au 138**. Si vous obtenez un nombre pair, **rendez-vous au 83**.

#### 97

Vous pénétrez dans l'allée des statues à têtes de chacals. Soudain, 3 hommes habillés comme des touareg, armés de cimenterres surgissent de derrière l'une des statues : « Ton or étranger, ou meurs ! ». Vous n'avez pas le temps de prononcer une parole qu'ils passent à l'attaque. Combattez-les en même temps : A chaque assaut, calculez les **FA** de vos trois adversaires et choisissez celui avec lequel vous combattez. Pour celui-là, suivez les règles habituelles. Pour les deux autres, utilisez votre **FA** de la manière habituelle, mais si elle supérieure à celle de votre adversaire, vous ne lui infligez aucun dommage, il est censé avoir esquivé le coup. En revanche, si votre **FA** est inférieure à celle de votre adversaire, vous êtes blessé à la manière habituelle. Bien entendu, vous devez terminer le combat contre chaque adversaire supplémentaire individuellement.

*Pillard Libyen : Habilité : 7 Endurance : 6*

*Pillard Libyen : Habilité : 7 Endurance : 6*

*Chef des pillards Libyen : Habilité : 8 Endurance : 6*

Vous pouvez fuir à n'importe quel assaut à condition que vous ayez une **FA** supérieure à deux de vos adversaires : **rendez-vous dans ce cas au 57**.

Si vous sortez vainqueur de ce combat titanesque, vous pouvez fouiller les corps : **rendez-vous dans ce cas 50**.

Si vous préférez partir au plus vite à la recherche du temple d'Amon., **rendez-vous au 23**.

#### 98

Le couloir débouche sur une bifurcation vous laissant comme il se doit deux possibilités :

Si vous voulez aller à droite, **rendez-vous au 131**.

Si vous voulez aller à gauche, **rendez-vous au 73**.

#### 99

Vous continuez votre route le long du couloir. Vous arrivez de nouveau à une bifurcation. Si vous voulez aller à droite, dans un couloir en pente, **rendez-vous au 149**. Si vous voulez poursuivre votre progression à gauche, **rendez-vous au 13**.

#### 100

Laissant la pirogue là où elle est, vous vous mettez en route vers Thèbes. Allez-vous longer le Nil ? Si oui, **rendez-vous au 120**. Si vous préférez vous éloigner, **rendez-vous au 62**.

#### 101

Le couloir débouche sur une possibilité de prendre à droite ou de continuer tout droit...

Si vous optez pour la droite, **rendez-vous au 14**.

Si vous voulez continuer tout droit, **rendez-vous au 89**.

#### 102

Soudain, alors que vous continuez à voguer, une divinité à tête de crocodile vous apparaît et pour dire vrai, cela ressemble étrangement à un hologramme. Elle s'adresse à vous en ces termes : « Je suis le dieu Cracca (*notez son nom*) : je suis le seigneur des fleuves et le passeur des dieux. Tu as réussi avec succès l'épreuve que je t'ai imposée. Pour te récompenser, prends donc ce glaive de lumière: il te sera très utile pour pouvoir rentrer chez toi. ». Vous vous frottez les yeux vous demandant ce qui vous arrive mais pourtant vous n'avez pas rêver car le glaive est là. Vous le prenez aussitôt dans votre main et vous sentez immédiatement une force parcourir votre bras : celui-ci vous confère un bonus de + 3 en habilité et vous pouvez retrancher 2 points du lancé de dès chaque fois que vous devrez *tester votre Habilité* et ceci tant que vous l'avez avec vous. A présent, **rendez-vous au 75**.

#### 103

Le couloir est toujours muni de torches magiques qui s'allument et s'éteignent au fur et à mesure de votre progression. Les murs portent encore des textes en hiéroglyphes et autres dessins étranges. Un de ceux-ci attirent votre attention. Il représente une drôle de porte circulaire qui possède tout le long de son contour des symboles qui vous sont inconnus. Continuant votre progression, vous vous apercevez que le couloir tourne sur la droite et descend fortement en pente. Si vous voulez continuer dans ce boyau, **rendez-vous au 63**. Sinon, vous vous pouvez retourner sur vos pas et prendre à gauche en venant de la salle au plafond de pieux, **rendez-vous au 4**.

#### 104

Le couloir fait une dizaine de mètres toujours équipés de ces torches qui s'allument et s'éteignent... Il finit par déboucher sur une intersection vous laissant le choix entre la gauche et la droite...

Si vous voulez aller à gauche, **rendez-vous au 143**.  
Si vous préférez la droite, **rendez-vous au 38**.

### 105

Vous vous approchez de l'entrée et vous vous apprêtez à pénétrer quand soudain les statues en pierre se mettent à descendre de leur socle et se dirigent vers vous en brandissant un glaive en pierre. Leur visages ont une expression impassible. Ces doubles ont une habilité identique à la votre mais ont une endurance moitié moindre (prenez votre total d'endurance de départ et divisez-le par 2. Au cas où celui-ci est impair, arrondissez à l'inférieur le résultat ainsi obtenu.). Combattez-les l'un après l'autre :

*Premier double de pierre : Habilité : identique à la votre Endurance : (votre total) / 2*  
*Deuxième double de pierre : Habilité : identique à la votre Endurance : (votre total) / 2*

Si vous êtes vainqueur, vous pénétrez enfin dans le temple. **Rendez-vous au 49**.

### 106

Vous errez pendant plusieurs heures et vous avez perdu toute orientation. Et maintenant, lancez un dé. Si vous obtenez un nombre pair, **rendez-vous au 138**. Si vous obtenez un nombre impair, **rendez-vous au 83**.

### 107

Vous marchez maintenant depuis plus de deux heures. Vous vous commencez à vous demander si vous arriverez à trouver Thèbes. Bientôt, vous croyez voir ce qui ressemble à des Touaregs. Pourvu que ce ne soit pas un mirage ! Vous vous mettez en quête des envoyés du ciel mais c'en est trop pour votre organisme : vous vous affaissez sur le sable et vous sombrez dans l'inconscience : pourvu que vous ne soyez pas de nouveau pas victime d'un ver des sables. **Rendez-vous au 51**.

### 108

Le couloir débouche sur une possibilité de prendre encore à gauche ou de continuer tout droit...  
Si vous optez pour la première solution, **rendez-vous au 8**.  
Si vous optez pour la seconde, **rendez-vous au 148**.

### 109

Les deux hommes sont relativement ivres et vous parvenez à les faire parler. Il vous apprennent que vous pouvez trouver les ruines où travaille Hôsis en sortant par la porte du Nord et en prenant ensuite à droite à l'oasis en sortant de la ville. Les remerciant pour leur aide précieuse, vous les laissez à leur discussion arrosée...  
**Rendez-vous au 121**.

### 110

Vous décidez de braver les éléments et vous avancez vers la tempête en essayant de vous protéger du mieux qu'il vous soit possible. Mais bientôt, vous distinguez avec effroi qu'un visage se forme dans la tempête ! Cette vision vous tétanise sur place. Une voix surgissant du néant se fait entendre :  
« Qui ose vouloir souiller de sa présence le sanctuaire d'Horus sans avoir une raison valable ? Peut importe, que celui-ci meurt ! ». Vous voyez alors le visage ouvrir sa bouche et se rapprocher de vous rapidement. Le visage aspire tout ce qui se trouve à sa portée. La visibilité devient quasi nulle du fait du sable qu'il soulève. Avez-vous le glaive de celui qui se dit être le seigneur des fleuves et le passeur des dieux ? *Si oui, vous connaissez sûrement son nom : remplacez alors les lettres que composent son nom par leurs numéros de position dans l'alphabet ( A=1 ; B=2 ; C=3 etc...), additionnez ces nombres et rendez vous au paragraphe portant comme numéro ce total.* Si vous n'avez pas son glaive, vous ne pouvez rien faire pour empêcher cette entité venue du néant vous happer... **Votre quête touche alors à sa fin**.

### 111

Vous errez dans la ville à la recherche du temple d'Amon. Vous traversez la place du marché de Thèbes où des marchands venant de Libye ou de l'Asie Orientale essayent d'attirer les clients dans une véritable cacophonie. Vous pressez la pas afin de ménager vos oreilles et bientôt vous arrivez devant deux allées. L'une d'elle est bordée de sphinx à têtes de bélier. L'autre est bordée de statues avec des têtes de chacals. Si vous prenez la première, **rendez-vous au 23**. Si vous préférez la deuxième, **rendez-vous au 97**.

### 112

Kikou est toujours en train de faire penser la jambe quand vous venez le voir mais il a l'air d'aller mieux. « J'aurais bien voulu vous accompagner dans votre quête du temple d'Horus mais comme vous le voyez, cela m'est impossible physiquement mais je serais là par la pensée. Adieu étranger et Horus vous guide ! ». Vous le quittez pour ensuite vous retrouver devant le temple d'Amon. Un détail vous trouble cependant : comment Kikou

peut être au courant que vous allez à la recherche du temple d'Horus ? Maintenant que vous y pensez, Kikou n'est sûrement pas un voyageur ordinaire. Peut-être est-il un disciple du prêtre Amon. Repensant à ce qu'il vous a dit, vous vous apprêtez à vous mettre en route. Vous avez à peine parcouru quelques mètres quand soudain, 3 hommes habillés comme des touareg, armés de cimenterres surgissent de derrière l'une des statues : « Ton or étranger, ou meurs ! ». Vous n'avez pas le temps de prononcer une parole qu'ils passent à l'attaque. Combattez-les en même temps : A chaque assaut, calculez les FA de vos trois adversaires et choisissez celui avec lequel vous combattez. Pour celui-là, suivez les règles habituelles. Pour les deux autres, utilisez votre FA de la manière habituelle, mais si elle supérieure à celle de votre adversaire, vous ne lui infligez aucun dommage, il est censé avoir esquivé le coup. En revanche, si votre FA est inférieure à celle de votre adversaire, vous êtes blessé à la manière habituelle. Bien entendu, vous devez terminer le combat contre chaque adversaire supplémentaire individuellement.

*Pillard Libyen : Habilité : 7 Endurance : 6*

*Pillard Libyen : Habilité : 7 Endurance : 6*

*Chef des pillards Libyen : Habilité : 8 Endurance : 6*

Vous pouvez fuir à n'importe quel assaut à condition que vous ayez une FA supérieure à deux de vos adversaires : **rendez-vous dans ce cas au 57.**

Si vous sortez vainqueur de ce combat titanesque, vous pouvez fouiller les corps : **rendez-vous dans ce cas 43.**

Si vous voulez vous mettre en route sans tarder en quête du temple perdu d'Horus, **rendez-vous au 146.**

### 113

En ouvrant le pot, vous découvrez un médaillon sur lequel est gravé un serpent (*vous pouvez le prendre si vous le désirez. Inscrivez le sur votre feuille d'aventure si vous faites ainsi.*). **Retournez au 46 et faites un autre choix.**

### 114

Vous pénétrez dans un couloir sombre où toutes les torches sont éteintes. Vous voulez revenir sur vos pas mais une force inconnue vous en empêche. Vous commencez à paniquer : le rythme de votre cœur s'accélère et des tremblements incontrôlés font apparition le long de votre corps ! Vous essayez d'aller contre mais vous ne pouvez lutter contre cette entité inconnue qui vous agrippe ! Mais nul ne peut décrire précisément ce qui vous arrive car personne n'est revenu vivant du Néant ! **Votre aventure se termine ici.**

### 115

Vous parvenez à vous glisser dans le renforcement. La pierre poursuit sa course et disparaît. Epuisé par cette épreuve, vous vous appuyez sur le mur et de ce fait, vous actionnez un mécanisme. Le mur bascule alors sur lui même et vous basculez sur un toboggan en pierre en soulevant la poussière accumulée par les siècles. Vous débouchez du boyau sans douceur dans une salle étroite : **rendez-vous au 149.**

### 116

Le colosse vous mène devant un grand homme au cheveux noirs. Surpris dans ses pensées, celui-ci retourne. Vous voyez alors que celui-ci est maquillé et a notamment du far autour des yeux qui affirme son charisme. Il s'exclame : « Mais tu es fou de traiter cet homme ainsi ! Il n'est pas ouvrier ! Lâche-le immédiatement ! ». le colosse s'exécute, vous repose de manière à ce que vos pieds touche de nouveau le sol.

« Veuillez l'excuser, il prend son travail trop à cœur. Je m'appelle Hôsis et je suis envoyé par pharaon afin d'étudier ces ruines de ce vieux temple qui pourrait bien nous mener au légendaire temple d'Horus ! J'étais sur le point de pouvoir déchiffrer les inscriptions grâce à un ancien parchemin jauni que j'avais mis à jour. Mais, il quelques jours, j'ai été agressé par des hommes en noir. Non seulement, ils ont pris mon or mais en plus, ils ont dérobé mon papyrus sur lequel, j'avais noté mes découvertes. Depuis, je tente en vain de déchiffrer les hiéroglyphes sur pierres des ruines ». Précédemment, vous avez sûrement trouvé ce dont parle Hôsis. Si vous êtes en possession du *Papyrus des pillards*, vous pouvez lui montrer. **Rendez-vous dans ce cas au 72.** Si vous préférez ne lui montrer ou que vous ne l'avez pas, **rendez-vous au 82.**

### 117

Le couloir tourne sur la gauche et continue sur une vingtaine de mètres débouchant sur une possibilité de prendre à gauche ou de continuer tout droit...

Si vous voulez prendre à gauche, **rendez-vous au 59.**

Si vous voulez continuer tout droit, **rendez-vous au 86.**

### 118

La chaleur est insupportable et la soif vous tenaille (vous perdez 4 points d'endurance). Vous commencez à douter de ce que vous voyez... *Lancez un dé*. Si vous obtenez 1, 2 ou 3, **rendez-vous au 85**. Si vous obtenez 4, 5 ou 6, **rendez-vous au 142**.

### 119

Vous présentez le médaillon à la vieille femme. Elle acquiesce et disparaît de la même façon qu'elle est apparue. Vous insérez le médaillon dans la fente prévu à cet effet et la porte s'ouvre. Vous pénétrez dans le passage vous demandant ce qui va arriver... **Rendez-vous au 5**.

### 120

Vous décidez de longer le Nil et bientôt, un scintillement dans les roseaux attire votre attention. Allez-vous voir de quoi il retourne ? **Rendez-vous dans ce cas au 88**. Si vous préférez continuer votre route pour arriver le plus rapidement possible à Thèbes, **rendez-vous alors au 48**.

### 121

Vous voilà à la sortie de la ville devant l'oasis qui s'étend de part et d'autre de chaque côtés. Si vous avez une ou des gourdes vides, vous pouvez les remplir ici. Vous pouvez également prendre du bois mort. Faites alors les modifications nécessaires sur votre feuille d'aventure. Si vous souhaitez vous diriger vers la droite de l'oasis, **rendez-vous au 141**. Si vous souhaitez vous diriger vers la gauche, **rendez-vous 20**.

### 122

L'étrange passage est décoré d'une multitude de dessins représentant ce qui semble le rite mortuaire chez les égyptiens. Alors que vous regardez les dessins avec attention, une voix vous ordonne de vous endormir. Bien sûr, vous ne prêtez pas attention à ces paroles mais avez-vous le choix ? Il vous est bientôt impossible de lutter contre cette force psychique et vous sombrez rapidement dans l'inconscience...

Vous vous réveillez sur une table en pierre et vous vous apercevez que vos jambes sont recouvertes de bandelettes ! Des hommes, torse nu, portant des masques à l'effigie d'Anubis, le dieu embaumeur, sont en train de couvrir votre torse et ensuite votre tête avec d'autres bandelettes. Vous essayez de vous débattre mais c'est impossible ! Peut-être qu'un jour un archéologue mettra à jour votre sépulture mais d'ici là ce temple sera votre tombeau... **Votre aventure se termine évidemment ici**.

### 123

Les restes de d'aspics gisent par terre. Soudain, la salle se met alors à tourner très vite, si bien que vous en perdez l'équilibre. Bientôt, le tourbillon a cessé et vous pouvez de nouveau vous relever : vous remarquer alors qu'une porte est apparue. Déséquilibré, vous vous dirigez vers cette porte. **Rendez-vous au 16**.

### 124

Vous tentez de sauter de l'autre mais votre saut est trop court... Vous criez alors de peur de la mort horrible qui se présente alors. Mais étrangement, vous ne tombez pas. Vous ne volez pas non plus. Vous flotez. Vous *marchez sur le vide* ! Eberlué, vous vous rendez compte que cela n'était qu'hallucination. Pourtant, tout cela semblait réel. Vous gagnez la porte de l'autre côté de la salle. **Rendez-vous au 91**.

### 125

Vous fouillez les débris et ossements de la salle. Vous découvrez bientôt un médaillon circulaire sur lequel est sculpté un faucon (*si vous décidez de le prendre, inscrivez médaillon du faucon sur votre feuille d'aventure*). Qu'allez vous faire maintenant ? Vous pouvez emprunter la sortie de la salle se trouvant en face de vous (**rendez-vous dans ce cas au 15**) ou alors revenir sur vos pas à l'intersection et prendre alors à gauche, **rendez-vous alors au 21**.

### 126

Vous protégeant avec votre couverture, vous vous apprêtez à vous enfouir dans le sable. Mais avec effroi, vous voyez un visage se former dans la tempête qui, vous l'avez compris, n'a rien de naturelle. Un voix se fait entendre :

« Qui ose vouloir souiller de sa présence le sanctuaire d'Horus sans avoir une raison valable ? Peut importe, que celui-ci meurt ! ». Vous voyez le visage ouvrir sa bouche et se rapprocher de vous rapidement. La visibilité devient quasi nulle du fait qu'il aspire une grande quantité de sable. Avez-vous le glaive de celui qui se dit être le seigneur des fleuves et le passeur des dieux ? *Si oui, vous connaissez sûrement son nom : remplacez alors les lettres que composent son nom par leurs numéros de position dans l'alphabet ( A=1 ; B=2 ; C=3 etc...), additionnez ces nombres et rendez vous au paragraphe portant comme numéro ce total*. Si vous n'avez pas son glaive, vous ne pouvez rien faire pour empêcher cette entité surnaturelle de venir vous happer... **Votre quête touche alors à sa fin**.

### 127

La chaleur est accablante pour votre organisme : Vous perdez 4 points d'endurance. Avec détermination, vous vous relevez. Après une heure de marche sous ce soleil de plomb, vous apercevez un corps sur le sol. Vous courez pour vous porter au secours du malheureux mais en vain car celui-ci est mort, mort de soif probablement. Vous voyez que sa gourde est ouverte à côté de lui comme s'il l'avait lâché avant de tomber. Vous la prenez dans votre main et curieusement vous vous apercevez qu'elle contient encore quelque chose. Un frisson vous parcourt l'échine ; des vautours planent dans le ciel en faisant des cercles. Allez-vous boire ce qu'elle contient avant que vous subissiez le même sort que ce malheureux, **rendez-vous dans ce cas au 45** . Si vous préférez laisser la gourde là où elle est, **rendez-vous alors au 26**.

### 128

Malgré vos efforts pour passer inaperçu, le ver des sables vous déniche sans difficulté. Il vous happe en plongeant dans le sable. Votre digestion douloureuse (pour vous) durera près de 3 mois, là les sucs gastriques de son estomac auront raison de vous. **Votre aventure est terminée.**

### 129

Le couloir tourne et tourne plusieurs fois sur lui-même si bien que perdez le peu d'orientation que vous pouviez avoir. Au bout d'un moment, le couloir, dans lequel vous vous trouvez, vous est familier. Cela se confirme lorsque vous retrouvez votre entaille que vous aviez fait ! Vous voulez retourner sur vos pas mais le couloir d'où vous avez débouché a disparu ! Bien que vous soyez dépité, vous n'avez malheureusement plus qu'à recommencer... **Retournez au 25.**

### 130

La dépouille de Pakak gît par terre. Vous fouillez son corps et vous trouvez 3 pièces d'or. Aidant Kikou à se relever, vous entrez dans le temple d'Amon par un passage dont l'accès est protégé par de lourdes portes en bois. Vous arrivez dans une grande pièce où des blessés victime de l'attaque des pillards attendent qu'on leur prodigue des soins. Vous y laissez Kikou et vous vous dirigez ensuite dans un couloir au bout duquel se trouve un étroit passage creusé dans la pierre voilé par un rideau. Vous le soulevez et vous entrez dans une petite pièce rectangulaire dans laquelle flotte une odeur d'encens. Amon se tient devant vous : celui-ci est un prêtre plutôt âgé : « Je vous attendais étranger, les dieux m'ont parlé de vous. Ainsi, vous n'êtes pas de ce temps. Pour revenir là d'où vous venez et pour rétablir l'ordre des choses, vous devrez trouver le temple d'Horus. Celui-ci contient une porte vers le temps qui vous permettra de rentrer chez vous mais également de nombreux pièges que vous devrez tout d'abord déjouer. Prenez garde, car dès que vous aurez trouvé la porte vers l'espace-temps, vous devrez répondre de vos actes. Et maintenant, va. Bonne chance étranger et que Horus te guide ! ». **Rendez-vous au 53.**

### 131

Le couloir faisant une dizaine de mètres finit par tourner sur la droite puis encore sur la droite après quelques mètres débouchant ainsi sur une possibilité de prendre à droite ou de continuer tout droit...  
Si vous optez pour la première solution, **rendez-vous au 98**.  
Si vous optez pour la seconde, **rendez-vous au 38**.

### 132

« Tu n'est pas digne de m'affronter en combat singulier ! Meurs ! ». L'homme lève alors le bras et une douleur se fait sentir au niveau de votre cou ! Vous essayez mais vous ne pouvez plus aspirer d'air ! Manquant bientôt de quoi vivre, vous vous affaissez sur le sol. **Votre aventure se termine ici.**

### 133

Le courant est bien trop fort et vous ne pouvez empêcher votre pirogue de dériver vers les hippopotames. Un énorme mâle fait surface en dessous de votre embarcation ce qui vous projette en l'air. Tandis qu'il réduit votre pirogue en miettes, vous tentez de regagner la rive lorsque deux crocodiles affamés foncent sur vous :

1° Crocodile du Nil : *Habilité* : 7

2° Crocodile du Nil : *Habilité* : 6

Etant donné que vous n'avez pas d'arme pour vous défendre de ces monstres sacrés, vous essayez de leur échapper. Procédez comme pour un combat normal : calculez votre FA et celles des crocodiles du Nil. Si l'un des deux a une FA supérieure à la votre, il parvient à vous happer et vous entraîne au fond du Nil où vous vous noyez. **Votre aventure est alors terminée.** En revanche, si votre FA est supérieur à celles des deux crocodiles, vous parvenez à leur échapper et à regagner la rive ; **rendez-vous alors au 28.**

### 134

Le couloir mène rapidement vers une petite salle très peu éclairée. Celle-ci contient une petite étagère sur laquelle est posée quatre pots en terre cuite. La salle est également ornée d'illustrations représentant ce qui semble être le combat d'Osiris contre un énorme serpent. Il tient un glaive brillant et le brandit contre le serpent Apophis. Ne voulant vous attarder ici, vous pouvez, si vous le désirez, ouvrir les pots, **rendez-vous alors au 46**. Sinon, vous pouvez revenir sur vos pas et prendre l'autre bifurcation. **Rendez-vous alors au 35**.

### 135

En ouvrant le pot, vous voyez un scorpion sortir du pot. Surpris, vous lâchez le pot. Celui-ci en se brisant, libère une dizaine de scorpions. Apeuré, vous fuyez la salle ne voulant découbrer avec ces bestioles (*tout le monde a ses phobies, pourquoi pas vous ?*). Arrivé à la bifurcation, vous prenez à droite. **Rendez-vous au 35**.

### 136

Le couloir fait quelques mètres avant de déboucher sur une bifurcation :  
Si vous voulez prendre à droite, **rendez-vous au 71**.  
Si vous voulez continuer à gauche, **rendez-vous au 148**.

### 137

Vous êtes débarrassé de votre agresseur qu'un autre pillard vous blesse au flan (vous perdez 2 points d'endurance). Si vous survivez, vous n'avez d'autre choix que le combattre :

*Pillard Libyen : Habilité : 8 Endurance : 8*

Si vous êtes vainqueur, **rendez-vous au 92** ..

### 138

Vous avancez péniblement dans le sable. La chaleur se fait moins accablante et le vent commence à souffler. Soudain, un tourbillon de sable se forme devant vous et prend une forme humanoïde. Vous avez en face de vous un Colosse de Sable, un élémental particulièrement puissant. Dans la mythologie, on raconte que ceux-ci sont les gardiens d'endroits magiques. Poussant un cri terrifiant, celui-ci se dirige vers vous ; sa main ayant pris la forme d'un cimeterre particulièrement aiguisé :

*Colosse de Sable : Habilité : 8*

Le Colosse de Sable étant animé d'une force surnaturelle, vous ne pouvez le tuer. Vous devez donc gagner deux assauts consécutifs sur lui afin de lui redonner sa forme première. Cependant, il vous blessera de manière normale au cours du combat. Si vous êtes vainqueur, **rendez-vous au 40**.

### 139

A l'aide de votre perche, vous manœuvrez votre pirogue de façon à vous approcher du Keben. Vous attirez l'attention du capitaine et vous lui demandez s'il ne peut pas vous amener à Thèbes. Celui-ci accepte de bon cœur et vous aide à monter à bord du navire, laissant votre pirogue dériver sur les eaux du Nil. Amhosis va à Thèbes pour vendre au marché ses réserves de blé, de l'huile et des amphores de bière. La voyage se passe sans encombrer et très vite, vous arrivez au port de Thèbes. **Rendez-vous au 93**.

### 140

La journée va être encore très rude. Soudain, un courant d'air se fait sentir. **Rendez-vous au 83**.

### 141

Vous quittez rapidement Thèbes et son oasis et vous dirigez dans les dunes de sables. Après quelques minutes de marche, des ruines attirent votre attention. Vous vous dirigez vers celles-ci. Sur une dune surplombant l'ensemble du chantier, vous voyez des ouvriers travaillant sur les ruines de ce qui semble être un ancien temple. Au milieu des pierres, vous distinguez un tente sous lequel se trouve sûrement le chef du chantier. Soudain, un homme tenant un fouet vous aborde : « Que faites-vous ici fainéant ! Pourquoi, n'est tu pas au travail comme les autres ? Allez, on va voir Hôsis ! Tu vas vite apprendre ce qu'on fait aux fainéant dans ton genre ! ». Vous agrippant, il vous mène de force vers la tente au milieu du chantier. Vous retenant de donner une leçon à cette grosse brute, vous vous laissez faire. **Rendez-vous au 116**.

### 142

Vous marchez péniblement dans le sable chauffé par le disque de Ré pendant des heures en quête de Thèbes. Plusieurs fois, vous devez vous relever car vous êtes harassé par la fatigue (vous perdez 4 points d'endurance).

Soudain, le sable remue. *Testez votre Habilité*, si vous réussissez, **rendez-vous au 67**. Si vous échouez, **rendez-vous au 3**.

#### 143

Le couloir faisant une dizaine de mètres finit par tourner sur la gauche puis encore sur la gauche après quelques mètres débouchant ainsi sur une possibilité de prendre à gauche ou de continuer tout droit...

Si vous optez pour la première solution, **rendez-vous au 104**.

Si vous optez pour la seconde, **rendez-vous au 73**.

#### 144

Vous sondez les murs en quête d'un bruit creux trahissant la présence d'un passage. Soudain, votre recherche porte ses fruits. Un passage s'ouvre devant vous. Si vous désirez y pénétrer, **rendez-vous au 114**. Dans le cas contraire, **retournez au 46**.

#### 145

Un scorpion sort de la coupe et vous pique avant que vous ayez pu réagir. Avant de vous évanouir, vous entendez une dernière fois la voix de Sekhmet :

« Il faut toujours se méfier de l'éclat de l'or. Celui-ci mènera l'humanité à sa perte ! ». **Votre aventure se termine ici si près du but !**

#### 146

Si vous avez en votre possession des pièces d'or et que vous désirez mieux vous préparer à votre quête, vous pouvez aller faire un tour au marché de Thèbes afin d'acheter du matériel qui vous être utile : **rendez-vous dans ce cas au 54**. Si vous n'avez pas de pièces d'or ou que vous ne désirez pas les dépenser, vous vous dirigez vers la porte Nord de la ville. **Rendez-vous au 95**.

#### 147

Vous pénétrez dans un couloir sombre où toutes les torches sont éteintes. Vous voulez revenir sur vos pas mais une force inconnue vous en empêche. Vous commencez à paniquer : le rythme de votre cœur s'accélère et des tremblements incontrôlés font apparition le long de votre corps ! Vous essayez d'aller contre mais vous ne pouvez lutter contre cette entité inconnue qui vous agrippe. Mais nul ne peut décrire précisément ce qui vous arrive car personne n'est revenu vivant du Néant ! **Votre aventure se termine ici**.

#### 148

Le couloir continue sur une dizaine de mètres avant de tourner sur la droite puis sur la gauche après une vingtaine de mètres pour enfin déboucher sur une vaste salle rectangulaire avec une porte de l'autre côté. Vous pénétrez dans la salle. Soudain le sol se met à trembler révélant un gouffre béant en plein milieu de la salle. Qu'allez vous faire ? Vous pouvez essayer de sauter ou alors attendre de voir ce qui va se passer. Si vous optez pour la première option, **rendez-vous au 22**. Si vous optez pour la seconde, **rendez-vous au 78**.

#### 149

Vous débouchez sur une salle carrée de superficie d'environ 4 x 5 m<sup>2</sup> et jonchée de nombreux débris çà et là. Des tas d'ossements jaunis ainsi que des lances sont collés contre le mur gauche. Les murs sont décorées de fresques représentant des guerriers squelettes se battant avec une lance... Vous avez le choix entre :

Fouiller la pièce et peut-être ainsi trouver quelque chose d'intéressant. **Rendez-vous dans ce cas au 74**.

Retourner sur vos pas et prendre à droite à la bifurcation, **rendez-vous alors au 13**.

#### 150

Alors que vous vous apprêtez à franchir la porte, une divinité à la tête de faucon s'avance vers vous et déclare à l'attention des autres dieux :

« Moi Horus à décidé qu'il était temps qu'il sache ! ». Aussitôt, il lève la main, prononce quelques mots et appuie sur des boutons d'un bracelet qui est apparue à son poignet ! La salle subit alors une transformation rapide : les murs laissent place à des parois métalliques et des tableaux de bords de commande prennent position à la place des différentes inscriptions. Les divinités, à commencer par lui-même, changent d'apparence et prennent ce qui être leur véritable forme : Ils portent deux tentacules derrière la tête et ont des yeux blancs mais, mis à part ces différences remarquables, leur visage à tout ce qu'il y a d'humain. Ils portent des tuniques simples et ont, comme vous avez pu le voir, une technologie avancée. Ils possèdent des bracelets avec lesquels ils commandent la plupart des fonctions des tableaux de commandes.

« Nous sommes les Anciens, un peuple ancien qui a fui de sa planète natale lors du grand cataclysme. Nous avons dérivés à travers l'espace temps jusqu'à la terre et avons décidé de prendre la destinée des hommes en main car nous pensons que vous avez un grand potentiel... Ce que tu vois autour de toi n'est qu'autre que notre vaisseau et tout ce que tu as vécu dans celui-ci n'est qu'en réalité illusion ! ». **Illusion ? Pourtant, tout cela semblait réel !**

« De plus, ce que tu peux savoir à propos des pyramides d’Egypte est faux. Elles nous servent en réalité de récepteurs pour nos voyage spatio-temporels et d’endroits pour poser nos vaisseaux lorsque nous penserons que le temps sera venu pour les hommes de découvrir la vérité. C’est nous qui sommes à l’origine des découvertes technologiques et scientifiques des humains mais nous n’interférons pas sur les événements inéluctables comme les guerres. Nous leur servons de guide mais nous leur donnons en aucun cas une avancée qui pourrait entraîner la perte de l’humanité. Et maintenant va et retrouve ton époque »

Une force inconnue vous pousse à traverser le vortex. Après une traversée à travers un tuyau lumineux de plusieurs minutes, traversée qui vous restera en mémoire, vous retrouvez brusquement au milieu de votre groupe dans la grande salle en face de la Joconde : vous avez retrouvé le Louvre !

Seul vous aurait souvenir de ce qui vient de se passer. Comme l’a dit Horus, s’il s’appelle réellement ainsi, les hommes ne sont pas près de découvrir la vérité à propos de ces individus. Mais pour quelle raison avait-vous été envoyé là bas et vous avoir fait vivre cette aventure pleine de dangers ? Vous ne le saurez probablement jamais et de toute façon, qui voudra croire cette incroyable histoire ? Sur cette pensée, vous quittez alors le musée et vous regagnez votre bus avec votre groupe vers d’autres aventures...

**FIN.**

*Texte et réalisation : jfd2005.  
Pour le fanzine La Feuille d’Aventure, amicalement.*

*Si vous avez des remarques, des suggestions à me faire pour le prochain volume de la série ou un projet à me faire part, ou tout simplement pour me donner votre avis sur **Le temple d’Horus**, n’hésitez pas à m’adresser un message dans la rubrique appropriée sur le **forum gamebook** : [www.gamebook.free.fr](http://www.gamebook.free.fr) ou encore sur le **forum de la bibliothèque des aventuriers** : ([http://gamebooks.forumactif.com/index\\_forum](http://gamebooks.forumactif.com/index_forum))*

*Vous pouvez trouver les numéros du **fanzine La Feuille d’Aventure** à cette adresse : (<http://homepage.mac.com/siyanlis/Xhoromag/Feuille.htm>)*