

ANUBIS

THOT

HORUS

OSIRIS

ISIS

013-01417F

ΤΟΥΤΑ ΕΚ ΗΑΜΟΝ

Copyright NO MAN'S LAND

© 1985

Auteurs : Fillion et Fils

TOUTANKHAMON

JEU D'AVENTURE SUR L'ÉGYPTE ANCIENNE

1. Vous êtes sur le seuil du tombeau de TOUTANKHAMON jeune pharaon qui naquit vers 1350 avant Jésus-Christ. Il fut découvert en 1922 par Lord Carnavon dans la Vallée des Rois, non loin de Thèbes, l'opulente capitale des pharaons.

En entrant dans cette tombe vous pénétrez dans l'Égypte ancienne, royaume de la magie, où de nombreuses épreuves vous attendent. Depuis l'antiquité, nombreux sont ceux qui ont essayé de violer la sépulture du jeune roi et dont vous trouverez peut-être les restes au détour d'une galerie. Ceux-là n'avaient pas le minimum de connaissances initiatiques nécessaire pour surmonter les pièges tendus par les génies de l'au-delà, et ils en sont morts. Si vous voulez échapper à la malédiction du pharaon, étudiez bien ce qui suit.

2. Pendant 3 millénaires, la vie de tous les jours des anciens égyptiens baignait dans le divin, la magie et les rites de l'au-delà. Ils adoraient de nombreux dieux que vous devrez apprendre à reconnaître. Au sommet de la hiérarchie divine il y a RA le dieu du soleil, dieu puissant unique qui créa le ciel, la terre, les dieux et les hommes ; OSIRIS assis sur son trône, coiffé de la mitre blanche et portant la crosse et le fouet croisés sur sa poitrine, est le dieu des morts et le juge suprême au tribunal du jugement dernier. ISIS est l'épouse d'OSIRIS elle enseigne aux hommes à guérir leurs maux, à se protéger contre tous les dangers à l'aide de talismans et de formules magiques.

HORUS, dieu à tête de faucon, est le fils d'OSIRIS et d'ISIS. Le plus puissant et le plus brave de tous, il est le maître des magiciens et seigneur d'Héliopolis, l'ancienne capitale de la magie.

ANUBIS, dieu à tête de chacal est l'embaumeur, le maître de cérémonie lors de rites de résurrection. C'est lui qui tient par la main le voyageur de l'au-delà et le conduit devant OSIRIS.

THOT, le scribe divin est le dieu de l'écriture divine appelée hiéroglyphes.

La fresque sur la couverture représente tout l'état major divin lors de la scène du jugement dernier. Retenez bien leurs visages, leurs noms et leurs fonctions, car **ANUBIS**, le passeur ne laisse franchir les portes de l'au-delà qu'à celui qui sait.

3. Un voyage dans l'au-delà.

Votre voyage à l'intérieur de la tombe risque fort de ressembler à ce voyage dans l'au-delà auquel tout égyptien s'attendait, pharaon ou simple mortel. Voyage accidenté qui en cas de succès débouche sur la vie éternelle qui vous sera accordée si vous découvrez le papyrus portant la formule magique d'**OSIRIS**. Cette formule est dissimulée dans une crypte secrète, dont la localisation vous sera donnée par trois papyrus cachés dans des vases (pour voir ce que contient un vase, taper au clavier la lettre «**V**»), ou dans des armoires (taper «**A**»), ou dans des coffres (taper «**K**»), ou derrière des dalles

(taper «D»). Si vous trouvez cette formule, envoyez-en le texte à INNELEC, ainsi que la traduction de ce texte égyptien et, si vous le pouvez, envoyez-nous aussi ce même texte en hiéroglyphes. (Voir concours «TOUTANKHAMON» à la fin de ce livret). En cas d'échec vous risquez de tourner en rond dans le royaume des morts et d'y perdre votre KA ou de rester à tout jamais dans une oubliette. Le KA est la puissance vitale qui définit l'état de santé du voyageur de l'au-delà. Au départ votre puissance vitale sera égale à 100, si elle tombe à 0, vous êtes automatiquement ramené en début de partie.

Vous allez rencontrer des personnages sinistres, des serpents, des crocodiles et autres génies malfaisants au coin des galeries qui se perdent dans les ténèbres, de croisements où l'on s'égaré. Vous vous défendrez à l'aide d'un revolver et lorsque vos munitions seront épuisées, vous utiliserez votre pouvoir magique (le Heka des égyptiens). Votre pouvoir magique, nul au début, s'augmentera du pouvoir de chaque créature tuée. Mais il diminuera lorsque vous l'utiliserez comme arme.

Vous pourrez utiliser l'une des 3 amulettes les plus familières des égyptiens, mais il faudra tout d'abord les obtenir et pour cela il faut retenir leur nom égyptien.

Pour vous défendre vous pourrez aussi utiliser les 3 amulettes d'Héliopolis, qu'ISIS dans son infinie sagesse a prévu pour vous.

4. Les amulettes

ISIS avait donné aux anciens égyptiens des amulettes pour se protéger contre toutes sortes de dangers. Ces amulettes portées en bijoux, autour du cou, sur des papyrus ou de l'étoffe de lin protégeaient contre les blessures des créatures dangereuses, crocodiles, serpents, scorpions, mais aussi contre les démons. On les plaçait aussi sous les bandelettes des momies pour les protéger pendant la traversée vers l'autre vie. Les Égyptiens utilisaient plus de cent amulettes.



- **Le signe CHEN** ou encore appelé nœud d'ISIS ou anneau des pouvoirs. Cette amulette accroîtra votre pouvoir magique, lorsque vous taperez au clavier le chiffre «3».



- **Le signe ANKH** ou signe de vie accroîtra votre puissance vitale, lorsque vous taperez au clavier le chiffre «2».



- **L'OEIL D'HORUS** ou «OUDJAT» Vous permettra de sortir d'une oubliette lorsque vous taperez le chiffre «1». Le nombre d'amulettes disponibles est affiché au-dessus de l'œil d'Horus.

- Une amulette particulière, le **SCARABÉE**, était pour les égyptiens le symbole de la vie éternelle. Le magicien la plaçait sur le cœur

de la momie lui conférant ainsi, le pouvoir de traverser les zones les plus obscures ou l'être risque de subir de graves atteintes. Vous ne l'utiliserez pas de la même façon que les autres amulettes. Vous trouverez des scarabées dissimulés dans des coffres ou des vases. Il faut trouver le plus possible de scarabées pour pouvoir trouver les trois papyrus.

5. Les hiéroglyphes, l'écriture divine

Les tombes des égyptiens étaient protégées contre les pillards qui dès la plus haute antiquité dévastaient les nécropoles. Le voyageur risque donc facilement de s'égarer dans le dédale de galeries ascendantes, descendantes ou horizontales qui conduisent à des salles ou... à des oubliettes. Des hiéroglyphes ici ou là donneront quelques repères. L'entrée dans les salles risque cependant d'être bloquée par des herse de pierre qui s'abattent devant le voyageur. Pour les ouvrir, il suffit de taper au clavier la traduction de la lettre hiéroglyphique qui surmonte la herse. La herse de la chambre mortuaire ne peut être ouverte qu'à l'aide du clavier magique de Thot. Ce

clavier est fait de hiéroglyphes. En tapant au clavier de votre ordinateur un mot de trois lettres contenues dans le clavier de Thot, vous obtiendrez l'ouverture de la herse. Pour accéder au clavier magique de Thot, il faut d'abord trouver le papyrus clé et taper la lettre «S».

Lorsque les grecs, conduits par Alexandre-le-Grand eurent conquis l'Égypte au 4^e siècle avant Jésus-Christ, le grec remplaça les «Mots des Dieux» ou hiéroglyphes qui furent oubliés pendant 2.000 ans. C'est en 1799 qu'un soldat de Bonaparte découvrit à Rosette une large pierre plate couverte d'inscriptions. Ces inscriptions représentaient un texte en hiéroglyphe, suivi d'un texte en grec dont Jean-François Champollion découvrit qu'il était la traduction du texte égyptien et qu'il traduisit en 1822 après vingt ans d'études acharnées. La clé qui permit à Champollion de résoudre l'énigme est celle que vous utiliserez vous-même dans le jeu.

Le nom d'une reine égyptienne apparaissant en effet à plusieurs reprises dans le texte grec, Champollion devina que les mots du

texte égyptien placés dans des cartouches étaient précisément ce nom. A partir de là tout l'alphabet hiéroglyphe fut progressivement traduit ce qui permit de mieux comprendre la brillante culture de ce peuple étrange. Toutefois la compréhension de l'écriture des dieux nous a conduit devant un second rempart d'énigmes encore plus formidables, celui du chiffage ésotérique des rituels magiques qui baignèrent pendant plus de 3.000 ans la vie de ce peuple irrationnel et mystique fasciné par le grandiose et l'immuable de l'éternité.

NOTAS :

- Avant de fouiller dans les pièces, il faut d'abord tuer les créatures.
- Si un vase bloque votre chemin, vous pouvez goûter son contenu taper «V» ou tirer dessus.
- Si vous voulez goûter au contenu d'une coupe, taper «C» ; ouvrir un coffre, taper «K» ; ouvrir une armoire, taper «A».

- Si vous êtes coincé dans une oubliette ou si vous voulez tout reprendre à zéro, taper «0».
- Votre score global est affiché en haut et à droite.
- Le numéro de la pièce est affiché en bas à droite.
- Le nombre d'amulettes disponibles est affiché au dessus de l'œil d'Horus.
- Le nombre de scarabées que vous possédez est affiché en haut à côté du scarabée.

UN CONSEIL : DESSINEZ UN PLAN

ATTENTION : TOUTES LES LETTRES DOIVENT ETRE TAPÉES EN MAJUSCULES.



REGLEMENT DU CONCOURS «TOUTANKHAMON»

Article 1. — La société française d'édition NO MAN'S LAND, dont le siège social est situé 110 bis avenue du Général Leclerc, 93500 Pantin, organise un concours avec obligation d'achat intitulé «TOUTANKHAMON», du 15 septembre 1985 au 31 septembre 1986 (voir éventuellement prolongement Article 12).

Article 2. — Ce concours est ouvert à toute personne physique résidant dans un pays francophone, à l'exception du personnel de la société organisatrice, et de toute personne ayant participé à l'élaboration, la fabrication, la promotion, la distribution et la revente du jeu «TOUTANKHAMON».

Article 3. — Pour participer à ce concours, il faut :

- * Répondre sur une feuille de papier libre à chacune des questions suivantes :

PETIT DICTIONNAIRE HIÉROGLYPHIQUE



C



L



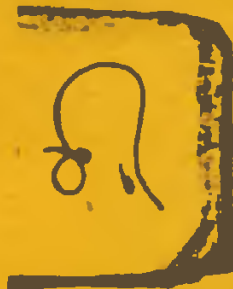
E



A



P



O



R



T