

Intrigue

Le défi de Thot

Lucas a 10 ans, c'est un petit garçon intelligent et débrouillard pour son âge. Il mène une vie paisible à Paris. Mais depuis quelques mois, son quotidien a été bouleversé par l'arrivée d'un petit être qui ne fait que manger, dormir et pleurer. Sa petite sœur Zoé accapare toute l'attention de ses parents et Lucas se sent un peu délaissé. Ses grands parents, Michel et Denise, ont décidé de lui offrir des vacances loin de Zoé. Dans l'avion qui le conduit au Caire, Lucas ne tient pas en place :



« – Mamie, c'est bientôt qu'on arrive ?

– Mais mon chéri, nous venons juste de décoller ! Il y a cinq heures de vol ! Il va falloir être patient. Tu n'as qu'à prendre un de tes livres sur l'Égypte, et bouquiner tranquillement. Tu peux aussi faire la sieste comme Papy ! »

Mais Lucas ne veut pas dormir, ni lire. Il voudrait déjà être en Égypte, voir les pyramides, le Sphinx, apprendre les hiéroglyphes. Le voyage est encore long, alors il ouvre son livre et mémorise les uns après les autres les différents hiéroglyphes.

Le lendemain, après une nuit de repos, le petit groupe de touristes se rend au Musée du Caire, pour la première visite. La foule est très dense à l'intérieur du musée, Denise agrippe la main de Lucas :

« – Mais Mamie, me tiens pas comme ça, je ne suis plus un bébé ! »

Lucas se défait de l'emprise de sa grand-mère et se rue sur les talons du guide, qui s'est arrêté devant la palette d'un certain Narmer. Pendant que le groupe se dirige vers une autre salle, l'attention de Lucas est attirée par une vitrine où sont exposés les instruments d'un scribe. Lorsqu'il se retourne, le groupe a disparu...

« – Alors, là, j'ai un petit problème ! Je vais passer par cette galerie et je devrais les retrouver ! »

Au bout de 10 minutes, Lucas est encore plus perdu. Il est arrivé dans une aile du musée, réservée à la conservation des œuvres. Il pénètre dans une salle où sont entreposés encore de nombreux vestiges. Fasciné, il erre dans la pièce et son attention est attirée par une petite stèle poussiéreuse, sur laquelle sont gravés des hiéroglyphes. Lucas s'attèle à lire, à haute voix, les signes...

« Salut à toi, Thot, qui as connaissance des secrets
et fixes leurs expressions, le juge de chacun.
Dieu au regard pénétrant dans la barque de millions d'années,
le rapide messenger de l'humanité, qui connais l'homme selon sa parole
qui fais se dresser l'action mauvaise contre son auteur.
Qui satisfait Rê, qui t'élève vers le seigneur unique
et fais qu'il ait connaissance de tous les événements. »

Alors, dans un grand nuage de fumée, un personnage surgit. Il n'en croit pas ses yeux. Face à lui se tient un homme avec une tête d'oiseau. Mais pas n'importe quel oiseau, non, un ibis. Lucas vient de faire apparaître Thot, le dieu de l'écriture, patron des scribes, des médecins et des magiciens !

« – Bonjour, dit posément le dieu, je te remercie de m'avoir tiré de ma solitude.
– Moi ? Marmonne Lucas quelque peu effrayé.
– Oui, en récitant ses incantations, tu as réactivé leur pouvoir. Mes prêtres les ont gravées il y a des millénaires afin que je puisse venir en aide à celui qui m'appelle. Que puis-je faire pour toi mon jeune ami ?
Le dieu se réjouit intérieurement d'avoir à faire à un si jeune garçon : cela le change des archéologues... Aussi attend-il impatiemment la réaction de Lucas. Ce dernier n'en revient toujours pas !
– Je n'ai pas de problème pour l'instant...
– Ah, c'est bien dommage, considère alors Thot qui voyait en Lucas une source de distraction. Mais est-ce que tu aimes jouer ?
– Jouer à quoi ? »

Thot et Lucas s'assoient. La divinité sort de nulle part une boîte rectangulaire dont la surface est divisée en trois colonnes de dix cases.

« – Ceci est un jeu de Senet. C'est l'ancêtre de votre jeu de l'oie. Pour les Égyptiens, le plateau représentait le parcours à accomplir par leur âme entre la mort et l'accès à l'au-delà. Mais le chemin est aussi celui de l'oie solaire, qui, pendant la nuit, rencontre divers obstacles, pour parvenir à mettre au monde le soleil au matin. Je te propose de faire une partie. Si tu parviens au terme du plateau, je te révélerais de fabuleux secrets. Mais prends garde, mon jeune ami, ce jeu-là est un peu particulier : il est vivant... »



Personnages principaux



Nom : Mapant

Prénoms : Lucas, Michel, Auguste

Surnoms : Lulu, Loulou

Date de naissance : 10 décembre 1994 à 14h27

Adresse : Chez ses parents, la chambre au bout du couloir, à côté des toilettes.

Passions : Clara Torrè, la plus jolie fille de l'école ; l'Égypte depuis qu'il a vu *La Momie* 5 fois de suite.

Sports préférés : La natation (ça fait des supers biscotos), le vélo le dimanche avec son papa.

Dessins animés préférés : « Monstres&Co », « Papyrus », « Totally Spices », « Némò »

Ce qu'il déteste : Les brocolis, être puni, sa sœur qui crie.



Nom : Mapant

Prénoms : Denise, Louise – Michel, Denis

Surnoms : maman, mamie, bibiche – papa, papy, mamour.

Dates de naissance : *Au temps des dinosaures* selon Lucas.

Adresse : En Bretagne, au bord de la mer.

Passions : Jardinage, yoga et salsa pour madame ; pêche à la mouche, Georges Brassens et surfer sur le net pour monsieur.

Ce qu'ils détestent : Les caprices des enfants, avoir mal aux dents et les anglicismes à tous bouts de champs.



Nom : Thot

Prénom : Inconnu

Surnoms : Thotinou, mon canard (petit nom donné par sa femme)

Date de naissance : Avant l'invention du calendrier.

Adresse : Hermopolis pour sa résidence principale, mais il voyage beaucoup dans l'espace et le temps.

Passions : Les jeux de sociétés, ranger et classer ses papyrus et le farniente sur les bords de la mer Rouge.

Ce qu'il déteste : Les gens grognons, sentir l'oignon et être pris pour un héron.

Règle du jeu



« – La partie va se jouer de la façon suivante, explique Thot. Tu vas utiliser ces bâtonnets, pour faire avancer ton pion. **Au fil du jeu, j'évoquerai les grands traits de notre civilisation. Dans chaque case, tu rencontreras divers obstacles ou personnages**, plus ou moins bienveillants, auxquels tu devras te confronter afin de continuer ton parcours.

Comment te sortir de ces situations ? Me demanderas-tu. Tu trouveras le moyen de passer l'obstacle, en résolvant les épreuves que je te soumettrai. Elles porteront sur l'histoire de l'Égypte : il te faudra donc être **très attentif à mes propos**.

Si tu réponds correctement, je te donnerai des **lettres**. Tu n'auras donc plus qu'à les assembler pour obtenir un **mot**.

Ce mot sera le nom d'une protection qui te permettra de vaincre les forces maléfiques rencontrées dans la case par exemple. Ou encore la **solution à une des énigmes** que certains personnages te poseront au cours de notre partie. Tu ne pourras poursuivre le jeu et arriver au bout que si tu réussis à abattre tous les obstacles. Je ne te cache pas que ce parcours risque d'être dangereux, certains ne sont jamais arrivés au terme de la partie...

Alors, Lucas te sens-tu le courage de relever ce défi ? »



Alors, Lucas te sens-tu le courage de relever ce défi ? »



Lucas n'hésite pas et lance les bâtonnets, il fait « 2 » et pose son pion sur une case gravée d'un serpent.

C'est alors qu'il se retrouve dans une felouque sur le Nil : face à lui, un énorme reptile s'extirpe des eaux.

- « Apophis ! Murmure Thot à l'oreille du jeune Français
- Mais, il va nous dévorer ! s'écrie Lucas
- Moi non, mais toi peut-être. Si tu résous mes énigmes, tu trouveras comment te tirer de ce mauvais pas. »

Mots suivis de « * » → Voir glossaire page 131



La frise du temps

ÉPOQUE THINITE

3000-2660 av. J.-C.

I^e et II^e dynastie

Narmer

ANCIEN EMPIRE

2660-2180 av. J.-C.

III^e-VI^e dynastie

Djoser

Snefrou

Kheops

Khephren

Mykérinos

Pépi I^{er}

PREMIÈRE PÉRIODE INTERMÉDIAIRE

2180-2040 av. J.-C.

VII^e-X^e dynastie

Antef I^{er}

Khéti I^{er}

Mérikarê

MOYEN EMPIRE

2040-1780 av. J.-C.

XI^e et XII^e dynastie

Montouhotep II

Amenemhat I^{er}

Sésostris III

DEUXIÈME PÉRIODE INTERMÉDIAIRE

1780-1552 av. J.-C.

XIII^e-XVI^e dynastie

Les Hykos

XVII^e dynastie thébaine

Sekenenrê-Taâ

Kamose

NOUVEL EMPIRE

1552-1070 av. J.-C.

XVIII^e-XX^e dynastie

Ahmosis

Hatshepsout

Thoutmosis III

Aménophis III

Akhenaton

Toutankhamon

Horemheb

Séthi I^{er}

Ramsès II

Ramsès III

BASSE ÉPOQUE

1070-30 av. J.-C.

XXI^e-XXIV^e dynastie

XXV^e dynastie éthiopienne

XXVI^e dynastie assyrienne

XXVII^e à XXIX^e dynastie perse

XXX^e dynastie égyptienne

Nectanébo

2^e domination perse

ÉGYPTE PTOLÉMAÏQUE

332-30 av. J.-C.

Alexandre le Grand

Ptolémée I^{er}

Cléopâtre VII

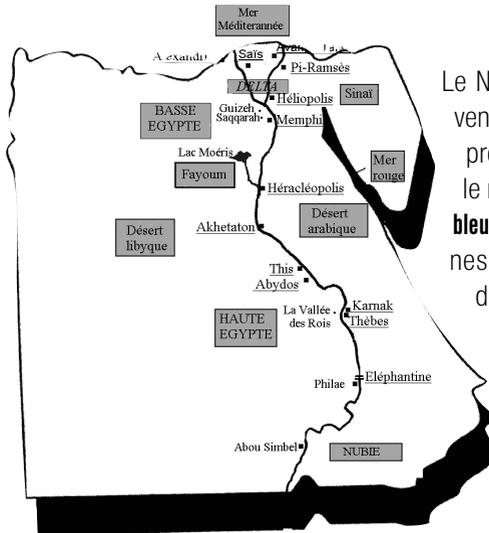
30 av. J.-C.

Fin Égypte pharaonique



1. L'Égypte, un don du Nil

► Au fil du Nil



Carte de l'Égypte antique

Le Nil parcourt plus de **6 000 km** avant de venir se jeter dans la **mer Méditerranée**. Il prend sa source au lac **Victoria** au **Kenya**, on le nomme alors **Nil blanc**. Au Soudan, le **Nil bleu** descendant des montagnes éthiopiennes le rejoint. En Égypte, il sépare 2 déserts : le **désert arabe** à l'Est et le **désert libyque** à l'Ouest. C'est aussi un fleuve capricieux ponctué de 6 barrières de pierre, les **cataractes***, qui rendent la navigation difficile. La première se situe à **Éléphantine** dans le Sud de l'Égypte. Les Égyptiens le vénèrent comme un dieu : **HAPY** symbole des **crues bénéfiques**, à l'opposé le dieu **APOPHIS** évoque les **crues dévastatrices**.

Aux premières heures de la civilisation égyptienne, il y avait **Deux Terres** : le royaume de **Basse Égypte** dans le **Delta** et celui de **Haute Égypte** au Sud. La Basse Égypte a pour emblème **l'abeille** et l'on y vénère la déesse-cobra : **OUADJET**. Et le Sud a pour symbole le **roseau** et pour déesse **NEKHET**, la déesse-vautour.



« - Mon cher Lucas, je vais te fournir deux indices pour chaque mot mystérieux à trouver. Si tu résous les énigmes, je t'indiquerai quelles lettres tu devras conserver. Écoute bien... »



Les énigmes de Thot

1. Je rends la navigation difficile sur le Nil à certains endroits. Les explorateurs européens ont numérotés mes 6 exemplaires en allant d'aval en amont. Qui suis-je ?

_ A _ _ _ _ _

2. Je suis un lieu très fertile, mon nom vient de ma forme qui rappelle une lettre grecque. À moi seul, je corresponds à une région d'Égypte. Qui suis-je ?

_ _ L _ _

« - Retiens la cinquième lettre du premier mot et la dernière du second mot. Si tu le veux bien, nous allons continuer... »



Lettres à conserver : _ _ et _ _