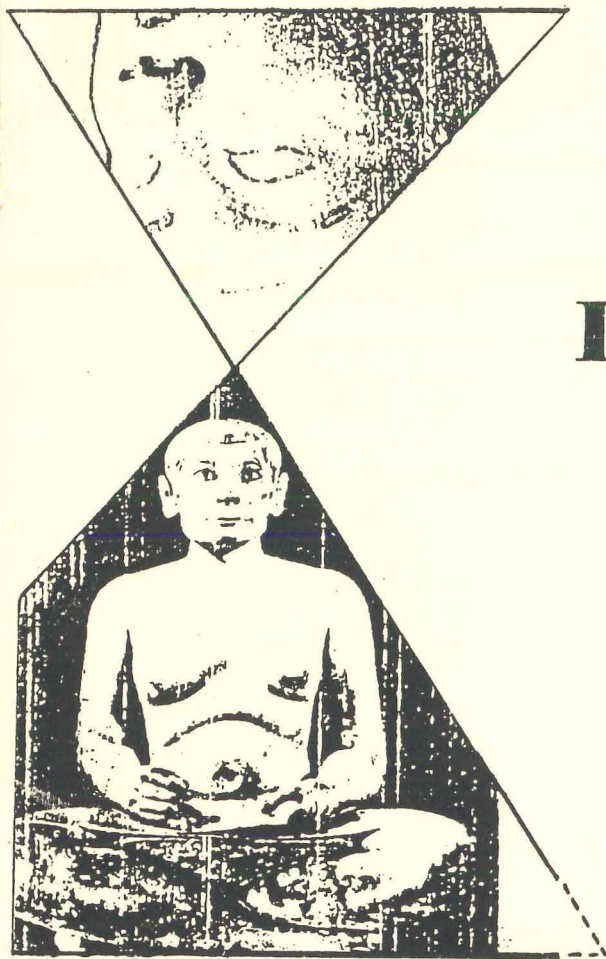


F. DEBYSER

LA PYRAMIDE TRUQUEE

ROMAN D'ARCADES INITIATIQUE



Créa
Com

BELC



9 rue Lhomond 75005 PARIS

01

F. DEBYSER

LA PYRAMIDE TRUQUEE

Roman d'arcades initiatique

à Michel LEBRUN inventeur
du polar arborescent

De Jus d'Oronge à la Pyramide truquée

Dans la discussion que nous avons eue à propos de Jus d'Oronge, F. Debyser et surtout Jean de Porla avaient affiché un dédain évident pour les aventures arborescentes telles que Donjons et Dragons. Ont-ils changé d'avis ? Ou la Pyramide truquée n'est-elle qu'un divertissement destiné à tourner le genre en dérision ? Je n'en suis pas si sûre. Jus d'Oronge, malgré son style "non-écrit" et certaines astuces de programmation restait assez linéaire et médiocrement interactif. Le découpage, typique des jeux d'arcades, de la Pyramide truquée semble au contraire avoir imposé une dynamique narrative beaucoup plus rapide, une participation au jeu du lecteur beaucoup plus interactive ainsi qu'un langage "bande dessinée" qui ont forcé Debyser à innover.

Deux catégories de lecteurs ne manqueront pas de grincer des dents : les égyptologues et les féministes (à plus forte raison les féministes égyptologues). Les premiers trouveront sans doute exagérés les anachronismes de cette pyramide où l'on rencontre des momies qui jouent au flipper et même des

vases chinois. Sont-ils prêts à accepter l'autocritique présentée par le Sphinx qui évoque un genre "agressivement infantile et kitsch" ? Nous en doutons ; et puisque la vie de Sinouhé l'Egyptien est évoquée dans cette quête du roman, ne pouvait-on pas au moins rendre en passant un hommage plus appuyé à ce qui reste quand même le premier texte romanesque de l'histoire de l'humanité ?

Les secondes seront, comme moi, constamment exaspérées par le sexisme de cette histoire. Passe encore l'éternel héros qui brandit son épée comme un phallus et ne se tire d'affaire qu'en distribuant plaies et bosses ; mais que signifie cet érotisme de pacotille dont l'auteur a cru bon d'agrémenter certains épisodes ? Le roman interactif, qu'il se présente sur papier ou sur des supports technologiques nouveaux (informatique, télématique, vidéodisque) ne sera vraiment moderne que s'il dépasse ces stéréotypes rétrogrades. J'en ai fait en vain la remarque à F. Debyser qui a ricané selon son habitude : "dans un roman interactif, si je la coupe au héros, je la coupe aussi au lecteur, c'est ça que vous voulez ?" La boutade ne m'a pas fait rire et le problème, à mon avis, reste, si j'ose dire, entier : à quoi bon les nouvelles technologies, les écritures différentes et les supports "immatériels" si tout cela continue à véhiculer la même idéologie ?

La structure de la Pyramide truquée, ou comme on dit son "graphe" est celui des récits anglo-saxons qu'elle parodie : ce petit roman-jeu tient sur ce point son contrat "iniatique" et ne sera pas inutile pour les lecteurs littéraires. Ceux-ci en sont restés le plus souvent au Conte à votre façon de Raymond Queneau ou aux romans à bifurcations et à intersections manquées qui ont fait le succès de Robbe-Grillet.

La première voie a été assez systématiquement explorée par les OULIPIENS d'abord, puis par le groupe ALAMŌ (Atelier de Littérature Assistée par la Mathématique et l'Ordinateur). Intéressante par les problèmes qu'elle explore de la mise au point des matrices de poèmes, de contes ou de récits (travaux de Benabou, Roubaud, Braffort et J.P. Balpe) elle est décevante dans la mesure où les arborescences de ces productions sont parfois aussi rabougries que celles des BONZAIS japonais ; les choix, en effet, s'y réduisent à des paradigmes de possibilités pour une unique et même case ou fonction ; malgré les efforts de diversification, la synonymie fonctionnelle des variantes a pour conséquence que les mille milliards de récits que l'on peut produire ainsi ne sont jamais que les variations d'un même canevas. Il serait temps que les ateliers d'écriture cessent de s'extasier devant la multiplication exponentielle des segments de graphes linéaires, confondant ainsi la créativité syntaxique

selon Harris et Gross et la créativité littéraire. Pour cela, les arborescences plus diversifiées des romans d'arcades, le jour où on les appliquera à d'autres thèmes que le roman d'aventure, semblent plus prometteuses. Comme j'en faisais la réflexion à F. Debyser, il m'a confirmé qu'à son avis on sortira de cette ornière quand les auteurs de matrices, au lieu de s'inspirer de grammaires structurales des années soixante, introduiront dans les matrices de texte des opérateurs transformationnels de type générativiste ou des déplacements de parcours narratifs tels que ceux que propose la sémiotique. Il m'a confié qu'il préparait quelque chose en ce sens sur ABEL et CAIN.

Quant à Robbe-Grillet, il ne semble pas que les pliages et les trompe-lecteurs du nouveau roman soient éternellement reproductibles. Jouant comme un déclencheur poétique, ils ont bien, à l'époque, introduit chez le lecteur une sollicitation interactive de l'imaginaire. Mais curieusement, alors qu'on a parlé de procédé, c'est au talent de l'auteur que l'on doit cet effet de suggestion plus qu'à la procédure romanesque en elle-même. Robbe-Grillet et les lecteurs des Editions de Minuit en savent quelque chose lorsqu'ils doivent lire les manuscrits des épigones du maître du nouveau roman.

Et la pédagogie dans tout cela, on a l'impression que c'est le cadet de vos soucis !".

"Pas du tout, m'a répondu l'auteur de la Pyramide truquée. Tout d'abord je prétends que mon héros-lecteur, s'il ne succombe pas aux épreuves qui l'attendent en chemin, est capable, à la fin de l'aventure d'écrire lui-même un roman d'arcades et ce héros-auteur peut être une classe de seconde en français langue étrangère ou maternelle ; s'il dispose d'un ordinateur il peut fabriquer lui-même un récit programmé sur disquette, voire un jeu vidéo, ce qui n'est pas sans intérêt. J'imagine très bien un groupe qui cultiverait ainsi un arbre à histoires multiples ; je présenterai un de ces jours les quelques règles à respecter pour que la plante pousse correctement sans se perdre dans tous les sens ; de toute façon, on les découvre assez rapidement en s'y mettant".

A la fin de l'entretien, je lui ai posé une dernière question qui me trottait dans la tête :

"Votre héros aux pieds gonflés est un romancier raté, mais c'est aussi Oedipe ; croyez-vous être débarrassé du vôtre par cette pantalonade du Sphinx mangé aux mites ?"

Il a ri comme je le prévoyais, puis a commenté "Le coup des pieds gonflés, c'était un effet à ne pas rater ; cela dit, il est exact que les temps sont durs et que la psychanalyse, comme

d'autres sciences humaines "locomotives", a plutôt mal vécu la crise... Encore que j'imagine assez bien un psychothérapeute utilisant la Pyramide truquée pour faire passer le temps à ses clients et s'interroger avec eux sur le sens de leur choix... Mais je vous choque sans doute encore une fois... peut-être êtes-vous en analyse ?"

J'ai préféré ne pas répondre.

Solange PARELOT
Chargée de Recherche
au CENAPA (Centre de
Narratologie Paralitté-
raire)

LA PYRAMIDE TRUQUEE

Roman d'arcades initiatique

Vous êtes un jeune romancier ; vous avez tout essayé : roman d'amour, noir, gothique, policier, psychologique, autobiographique, historique, nouveau roman... rien n'a marché.

Mais un éditeur vous donne une chance : il vous demande d'aller en Haute Egypte, et de lui rapporter

LE SECRET DE LA NARRATOLOGIE DES PHARAONS

Une grande aventure vous attend où vous pouvez trouver la gloire mais aussi de perdre la raison et même la vie.

Etes-vous prêt à en affronter les épreuves ? Oui bien sûr !

Vous prenez l'avion pour Le Caire → 3

Au Caire un antiquaire copte vous révèle que le secret que vous cherchez se trouve dans une pyramide délabrée proche de KARNAK. Il vous indique la façon de vous y introduire.

Il vous donne une épée et une pièce de vingt centimes.

Vous pouvez aussi emporter deux objets au choix, mais deux seulement dans la liste suivante :

- un vilebrequin
- une bourse pleine de pièces d'or
- un sandwich

Notez les deux objets que vous avez choisis et → 4

Un certain nombre d'épreuves vous attendent dans cette pyramide qui a mauvaise réputation : pour en triompher, il vous faudra faire preuve :

- de courage : 10 points rouges
- d'endurance : 10 points bleus
- d'intuition, d'intelligence et de culture : 10 points verts.

Notez sur votre feuille de route que vous affrontez cette aventure avec dix points de chaque qualité. Si à un moment quelconque ce capital tombe à zéro, vous resterez prisonnier à vie de la pyramide.

→ 5

Ca y est ! Vous vous êtes introduit dans la pyramide. En ce moment vous explorez à tâtons un souterrain humide, l'épée à la main, écrasant quelques scarabées vénimeux sous vos bottes et retenant votre respiration pour ne pas être asphyxié par la puanteur méphitique qui se dégage de momies subalternes moisies.

- Vous continuez à avancer → 6
- Vous vous demandez qui est "vous" ? → 7
- Vous voudriez savoir ce que signifie roman
d'arcades. → 8
- Vous pensez que toute cette histoire n'est qu'une
nouvelle calembredaine de Jean de Porla → 9

Vous continuez à avancer dans le souterrain... mais vous ne pouvez vous empêcher de vous demander ce que signifie ARCADES; cela vous distrait. Un SCORPION GEANT tapi dans l'obscurité en profite pour vous attaquer.

- Vous vous sauvez → 10
- Vous combattez le scorpion → 11

Vous, c'est vous, vous le lecteur et le héros d'un roman d'arcades. Une dizaine d'histoires de ce genre ont déjà été publiées en France, notamment dans Folio chez Gallimard. Les adolescents adorent ça. Ce sont généralement des aventures inspirées de TOLKIEN et de jeux de rôles tels que DONJONS et DRAGONS.

- Vous retournez dans le souterrain → 6
- Soit, mais pourquoi ARCADES ? → 8
- Vous connaissez déjà le truc du "vous" lecteur. → 12

Chaque chose en son temps ; vous l'apprendrez en retournant dans le souterrain ; vous avez perdu du temps : votre capital d'endurance est diminué. Enlevez deux points bleus.

→ 6

Vous vous êtes trompé : ceci est un divertissement arborescent de F. DEBYSER.

Enlevez deux points verts à votre capital d'intuition.

- Vous retournez dans le souterrain → 6
- Vous pensez : bien sûr, F. DEBYSER s'est occupé de tarots : il s'agit d'un roman d'ARCANES à la sauce pharaonique → 13

Un héros est courageux. Si vous vous enfuyez au premier danger, vous n'êtes pas digne de connaître le secret de la pyramide truquée.

Vous arrivez tant bien que mal à ressortir du souterrain et vous rentrez penaud à Paris où vous vous résignez à ne lire et à n'écrire désormais que des romans traditionnels du genre Balzac et Robbe-Grillet.

Votre aventure est terminée.

Avant de combattre le scorpion, vous cherchez dans votre poche votre pièce de vingt centimes et vous tirez à pile ou face.

pile → 14

face → 15

Vous pensez connaître déjà le truc du "vous" lecteur, procédé énonciatif qui permet au romancier de suggérer au lecteur qu'il est le héros. Michel BUTOR avait commencé avec "LA MODIFICATION" ; d'autres ont continué comme Italo CALVINO dans "SI PAR UNE NUIT D'HIVER, UN VOYAGEUR".

Vous vous souvenez aussi d'un vieux film polar subjectif : LA DAME DU LAC où le spectateur-détective était censé recevoir coups de poing et baisers juteux.

C'est cela n'est-ce pas ?

→ 16

Il est exact que les tarots divinatoires de la fin du XVIIe siècle, notamment le célèbre tarot d'ETTEILA ont prétendu rattacher ce jeu à une tradition égyptienne maçonnique de fantaisie.

Mais cela n'a rien à voir avec votre mission : il s'agit bien d'un roman d'ARCADES et non d'ARCANES.

Vous perdez deux points verts.

Revenez au souterrain → 6

Pile :

Vous avez de la chance : d'un coup d'épée vous tranchez la queue du scorpion, de l'autre vous l'éventrez.

La pointe de votre épée rencontre un objet dur dans l'abdomen de l'insecte immonde...

- Vous êtes tout à fait satisfait de cet épisode → 17
- Quelque chose vous chiffonne → 18

Face :

Vous avez perdu : pendant que vous tiriez à pile ou face, le scorpion vous a enfoncé son dard empoisonné dans le ventre...

Vos entrailles se répandent sur le sol du souterrain et vous perdez conscience sous l'effet du venin. Cela vaut mieux pour vous car le scorpion est déjà en train de vous croquer la cervelle !

- Vous êtes mort, l'aventure est terminée.

Cela n'a aucun rapport, pas plus qu'avec UN CONTE A VOTRE FACON de Raymond QUENEAU ni avec les romans enchâssés de CORTAZAR tels que MARELLE...

Vous perdez deux points verts pour étalage d'érudition inutile.

- Retournez immédiatement dans le souterrain → 6

Vous avez tort : il est en effet regrettable que l'on qualifie un scorpion, même géant, d'"insecte immonde".

Vous devriez savoir que le scorpion n'est pas un insecte, mais un arachnide.

Enlevez deux points verts.

- Continuez

→ 19

Vous êtes choqué qu'à la faveur d'un pastiche de paralittérature on qualifie un scorpion, même géant, d'"insecte immonde", alors que tout le monde sait que le scorpion n'est pas un insecte mais un arachnide.

Bravo ! Vous n'avez pas encore trouvé le secret que vous cherchez, mais vous avez gagné deux points verts de culture.

- Continuez

→ 19

Donc, dans l'abdomen de l'araignée immonde, vous sentez au bout de votre épée un objet dur.

Que faites-vous ?

- Vous redoutez un piège et vous continuez votre chemin dans le souterrain → 20
- Vous retirez l'objet avec précaution et vous l'examinez de plus près → 21

Le souterrain débouche sur une crypte au fond de laquelle se trouvent deux portes basses.

- Vous ouvrez la porte de droite → 25
- Vous ouvrez la porte de gauche → 24

L'objet ressemble à une petite boîte à pillules. Vous l'ouvrez et vous y découvrez en effet deux dragées, l'une de couleur émeraude, l'autre rouge sang.

- Vous avalez la dragée verte → 22
- Vous avalez la dragée rouge → 23
- Vous mettez la boîte dans votre poche et vous continuez votre chemin → 20

A tout hasard vous avalez la dragée verte. Bien vous en a pris : une sensation de réconfort moral et de force tranquille se répand dans votre organisme.

Ajoutez deux points bleus d'endurance.

- Continuez votre chemin

→ 20

A tout hasard, vous croquez la dragée rouge. Erreur fatale !
La male mort vous tord les tripes et vous mourez tandis qu'une
voix extérieure retentit dans le souterrain.

"Ta maman t'avait bien dit de ne pas manger n'importe quoi !"
Mais vous ne l'entendez même pas, vous êtes déjà mort et, bien
entendu, votre aventure est terminée.

La porte de gauche s'ouvre sur un couloir qui s'élargit progressivement pour devenir une galerie d'arcades. Vous entendez tout à coup une voix

BONJOUR, BEL AVENTURIER, TU N'AS PAS ENVIE DE TE REPOSER AVEC MOI ?

La voix vient d'une femme d'une grande beauté, au visage oriental, qui semble vous attendre, debout derrière un pilier. Elle est vêtue d'une courte robe moulante de lin blanc et chaussée de sandales dorées.

En y regardant de plus près cependant vous vous apercevez qu'il s'agit en réalité de pieds de chèvre dont on a doré la corne.

- Vous préférez continuer votre chemin → 26
- Vous acceptez son invitation → 31

La porte de droite s'ouvre sur un escalier qui descend ; vous remarquez cependant une inscription à la craie sur un mur

FESSO CHI LEGGE

avec, au-dessous, un nom, peut-être une signature : Giambattista
SCOTTO D'ABUSCO 1893

- Vous faites appel à votre culture : ça vous coûtera deux points verts mais ça en vaut peut-être la peine → 27
- Vous ignorez ce graffiti et vous descendez hardiment l'escalier → 28

Vous continuez votre chemin ; vous avez reconnu la terrible BARLAT AL KHABOUR dont vous avait parlé votre mère quand vous étiez petit, la femme qui attend les hommes la nuit, sous les arcades, pour les séduire, les tuer et leur manger le coeur...
Alors que vous vous éloignez, vous l'entendez rire "Dommage, bel aventurier, j'avais quelque chose à te donner..."

- Vous continuez → 32
- Vous changez d'avis et vous suivez la belle dame → 31

Votre connaissance des langues étrangères vous permet de traduire aisément l'inscription : l'équivalent français en est à peu près "MERDE A CELUI QUI LE LIRA".

Vous savez également que Giambattista SCOTTO D'ABUSCO, aventurier et égyptologue florentin de la fin du XIXe siècle, s'est tristement fait connaître à l'époque par sa réputation de pilleur de sépulture...

Vous en concluez que s'il est déjà passé par là, même si l'escalier mène à la chambre funéraire, il n'y a plus rien à trouver.

- Vous rebroussez chemin et vous choisissez la porte de gauche

→ 24

La dix-septième marche de l'escalier s'effondre sous votre poids.

- Vous avez avalé la dragée verte trouvée dans l'abdomen du scorpion → 29
- Vous prenez précipitamment dans votre poche la boîte trouvée dans l'abdomen du scorpion ; vous y trouvez deux dragées une verte et une rouge ; vous avalez en vitesse la dragée verte → 29
- Vous avalez la dragée rouge → 30
- Vous n'avez pas ramassé cette boîte → 30

La dragée verte vous a donné la vigueur et la souplesse suffisante pour vous raccrocher au dernier moment à la marche précédente. Grâce à un rétablissement surhumain, vous évitez la chute ; vous remontez l'escalier et vous ouvrez la porte de gauche

→ 24

Mais vous avez perdu deux points bleus.

Vous tombez dans un trou sans fin.

Au revoir.

C'est fini pour vous.

La belle dame vous fait monter dans une chambre nuptiale et se donne à vous...

Submergé par la jouissance, vous vous abandonnez totalement.

.....
Une heure plus tard, vous vous sentez tellement en forme que vous décidez de reprendre votre chemin.

Vous avez récupéré tous les points d'endurance, de courage et d'intuition que vous aviez éventuellement perdus.

Avant de vous dire adieu, la dame, qui se nomme BARLAT murmure

"Ah, j'oubliais, le petit cadeau..."

- Vous cherchez dans vos poches → 33

- Vous fronchez les sourcils → 35

Vous continuez dans la galerie en sifflotant ; deux arcades plus loin vous apercevez sur la droite, dans un renforcement, une sorte d'échoppe au fond de laquelle une torche brille faiblement.

A gauche s'ouvre un local moderne, illuminé, rempli de billards électriques et de jeux vidéo.

- Vous pénétrez dans l'échoppe → 37
- Vous entrez dans le local de jeux → 38

Vous cherchez dans vos poches et vous proposez à la dame un des objets que vous a donnés l'antiquaire...

Elle se met à rire et vous dit :

"Mais non, grand nigaud, c'est moi qui vais te faire un cadeau. J'étais la suivante favorite de NEFERTITI ; notre reine m'a laissé quelques souvenirs intimes ; choisis-en un, ma biche.

Elle vous donne à choisir entre :

- un escarpin verni
- un fouet rituel
- une culotte brodée

- Vous n'acceptez pas de présent et vous continuez votre chemin → 34

- Vous acceptez un des présents et vous continuez votre chemin. Notez le présent que vous avez choisi sur votre feuille de route. → 36

Vous regagnez la galerie en sifflotant ; deux arcades plus loin vous remarquez sur la droite, dans un renforcement une sorte d'échoppe au fond de laquelle une torche brille faiblement.

A gauche, s'ouvre un local moderne, éclairé au néon, rempli de billards électriques et de jeux vidéo.

- Vous entrez dans l'échoppe → 37
- Vous entrez dans le local de jeux → 38

Le petit cadeau... Vous êtes très déçu : vous pensiez avoir séduit une princesse et ce n'était qu'une rencontre d'arcade !

Vous grommelez que vous n'avez pas d'argent et vous continuez votre chemin

→ 34

Vous fourrez le souvenir de NEFERTITI dans votre sac à dos et vous regagnez la galerie ; deux arcades plus loin, vous remarquez sur la droite, dans un renforcement, une sorte d'échoppe au fond de laquelle une torche brille faiblement.

A gauche s'ouvre un local moderne, éclairé au néon, rempli de billards électriques et de jeux-vidéo.

- Vous entrez dans l'échoppe → 37
- Vous entrez dans le local de jeux → 38

Le fond de l'échoppe donne accès à une cellule toute blanche, d'aspect monacal, où un homme basané, assis par terre en tailleur, est en train d'écrire sur un rouleau de papyrus : vous reconnaissez

LE SCRIBE ACCROUPI

Il lève les yeux vers vous et vous sourit

"Que puis-je faire pour vous mon ami ?"

- Vous vous jetez sur lui et vous lui arrachez le papyrus qui contient peut-être le secret que vous cherchez → 39
- Vous lui dites que vous voulez apprendre le secret des romans d'arcades → 40

Le local de jeux ne vous dit rien de bon : quelques momies de mauvaise mine y jouent au flipper. D'autres sont affairées devant les jeux vidéo.

Un employé en blouse grise, à l'air sournois, surveille le local ; vous remarquez que de sa lèvre supérieure, dépassent deux longues canines jaunies de vampire. Il vous interpelle "Ici on joue, qu'est-ce que vous attendez ?"

- Vous menacez l'employé de votre épée → 48
- Vous lui demandez ce que font ces jeux dans une pyramide → 49
- Si vous avez une pièce d'or ou votre pièce de vingt centimes, vous la glissez dans la fente d'un jeu vidéo → 50

Vous jetez un coup d'oeil au papyrus : à votre grande déception vous y découvrez tapé cinquante fois à la machine :

"UN BON TIENS VAUT MIEUX QUE DEUX TU L'AURAS"

Entre temps le scribe s'est levé ; il s'est transformé bizarrement : vous reconnaissez l'écrivain fou de SHINING qui, écumant de rage, brandit une hache qu'il vous jette à la tête.

Vous avez juste le temps de tirer à pile ou face.

pile	→	41
face	→	42

Il vous écoute attentivement et vous répond qu'il a quelque chose pour vous.

"Mais qu'est-ce que vous pouvez me donner en échange ?"

Vous fouillez dans vos poches et dans votre sac et vous lui proposez si vous l'avez :

- votre sandwich → 45
- le fouet de Nefertiti → 44
- l'escarpin verni de Nefertiti → 43
- la culotte brodée de Nefertiti → 43
- votre bourse de pièces d'or → 44
- votre vilebrequin → 44
- votre pièce de vingt centimes → 44

Pile :

Pas de chance. La hache vous fend le crâne : vous mourez sur le champ sans même avoir le temps de vous rendre compte que votre aventure est finie.

Face :

Vous avez de la chance : la hache vous rate de peu et ne fracasse qu'une grande potiche chinoise.

Sans prendre le temps de réfléchir à cette incongruité, vous avez juste le réflexe de vous sauver et de ressortir dans la galerie.

- Vous entrez dans le local de jeux → 38
- ou
- Vous continuez dans la galerie → 51

Le scribe se saisit de l'objet fétiche qu'il se met à couvrir de baisers. Visiblement très excité il fouille dans son pagne d'une main fébrile...

- Vous êtes un peu gêné et vous préférez sortir → 51
- Vous attendez, curieux de voir ce qu'il va faire → 47

D'un air dégoûté, il jette votre présent dans un coin de la cellule.

"Ca ne m'intéresse pas, je n'en ai pas l'usage ; allez plutôt en face, ils vous renseigneront mieux que moi".

Et il se remet à écrire d'un air buté.

Vous ressortez sans oser récupérer l'objet que vous lui avez donné.

- Vous entrez dans le local de jeux → 38
- Vous continuez votre chemin dans la galerie → 51
- Vous lui proposez un autre objet → 46

En grignotant votre sandwich avec un plaisir évident, il se lève et cherche dans un coffre un papyrus qu'il vous tend.

"C'est tout ce que j'ai ici comme romans. Personnellement, je trouve que ça ne vaut pas grand chose, mais c'est peut-être ce que vous cherchez..."

- Ravi, vous prenez le papyrus et vous continuez votre chemin dans la galerie → 51
- Si vous n'y êtes pas allé, vous jetez un coup d'oeil à la salle de jeux → 38

Si vous possédez l'un des trois objets suivants vous les proposez au scribe.

- un sandwich → 45
- l'escarpin de Nefertiti → 43
- la culotte brodée de Nefertiti → 44

Sinon vous continuez votre chemin dans la galerie → 51

Ou si vous n'y êtes pas allé, vous entrez dans le local de jeux → 38

Le scribe sort de son pagne un rond de cuivre qui ressemble à un jeton de vestiaire : il vous le donne en vous disant :

"Prenez-le ; cela vous aidera à vous procurer ce que vous cherchez.

- Vous mettez le jeton dans votre poche et vous continuez votre chemin dans la galerie → 51
- Vous traversez la galerie et vous entrez dans le local de jeux. → 38

Le surveillant des jeux ne se laisse pas impressionner ; il déclenche une sonnerie d'alarme qui arrête les jeux et se jette sur vous aidé par les momies furieuses d'avoir été interrompues dans leur passe-temps.

Elles sont trop nombreuses : vous vous enfuyez dans la galerie → 51

Si vous n'êtes pas entré, vous allez voir ce qu'il y a dans l'échoppe → 37

Il vous répond : il y a tout ce qu'on veut dans cette pyramide, il suffit de chercher, nous venons de recevoir les derniers jeux vidéo : Donjons et Dragons, Bilbo the Hobbit ; passionnant... ! Les momies adorent ça. Finies les parties de ping-pong : les jeux d'arcades sont devenus de vrais romans d'aventures dont vous êtes le héros... surtout quand ils sont couplés avec un vidéo-disque. Je vous recommande LE REPAIRE DU DRAGON.

- Ca commence à vous intéresser, vous voudriez en savoir plus → 52
- Vous décidez de jouer? → 50
- Ca ne vous intéresse pas tellement. Vous ressortez et vous continuez votre chemin → 51
- Si vous n'y êtes pas allé, vous allez voir ce qu'il y a dans l'échoppe → 37

Vous essayez de jouer à un jeu vidéo. Mais pour cela il faut glisser une pièce dans la fente de l'appareil. Si vous avez encore votre pièce de vingt centimes ou une pièce d'or, vous essayez ; si vous n'avez rien, vous glissez dans la fente un bouton de votre blouson.

Catastrophe ! une sonnerie se déclenche qui arrête tous les jeux. Vous vous enfuyez du local poursuivi par le surveillant et les momies, furieux d'avoir été interrompues.

- Vous continuez dans la galerie → 51
- Si vous n'y êtes pas entré, vous allez voir ce qu'il y a dans l'échoppe → 37

La galerie s'est élargie, devenant un vaste boulevard. Mais voilà que vous entendez un fracas retentissant : fifres, tambours, cavalcades, et que vous apercevez, fonçant sur vous, une troupe au galop avec en tête, vous le reconnaissez, Ramsès II sur son char, suivi de sa garde impériale. Il a déjà pris une flèche dans son carquois et bande son arc pour vous tirer comme un hittite.

- Vous changez de direction et vous vous sauvez → 53
- Vous affrontez Pharaon → 54

Pris d'une illumination soudaine, vous vous écriez :

EUREKA, le roman d'arcades est inspiré des jeux vidéo.

Et pour en savoir plus vous essayez de jouer → 50

Vous vous sauvez à toutes jambes et vous perdez deux points rouges, mais que faire d'autre ?

Peine perdue d'ailleurs. De la galerie que vous avez déjà parcourue surgit une bande de momies hurlantes et visiblement malintentionnées.

Vous apercevez une plaque d'égoût ; vous avez tout juste le temps de la soulever et de vous laisser glisser dans un boyau douteux.

→ 55

Bel héroïsme : vous gagnez deux points rouges. La première flèche de Pharaon vous a manqué, mais déjà les sabots et les roues de son char sont sur le point de vous écraser.

Impossible de reculer car derrière vous une bande de momies hurlantes et visiblement malintentionnées a envahi la galerie que vous avez parcourue précédemment.

Vous apercevez une plaque d'égoût ; vous avez tout juste le temps de la soulever et de vous laisser glisser dans un boyau douteux.

→ 55

Il était temps ! Vous avez à peine le temps de refermer la plaque d'égoût que vous entendez passer sur votre tête Ramsès II et sa cavalerie.

Vous n'êtes pas tiré d'affaire pour autant : vous vous sentez glisser dans un boyau en forme de vis ; emporté dans cet inquiétant toboggan, vous tombez dans une cellule carrée entièrement nue.

Alors que vous reprenez vos esprits, vous vous apercevez que de la glissière par laquelle vous êtes arrivé, s'écoule un flot de sable blanc : en une minute le sol est déjà recouvert de plusieurs centimètres.

Vous comprenez que vous êtes tombé dans un piège ! D'autant qu'une voix sarcastique retentit : "AU TRAVAIL, MONSIEUR L'HOMME DE LETTRES !

Vous examinez le sable qui monte maintenant jusqu'à vos genoux ; vous vous apercevez qu'il s'agit en réalité de milliers de petites pâtes à potage en forme de lettres. Mais cela ne change pas grand chose à votre situation. Vous comprenez que vous allez mourir étouffé.

- Si vous avez un vilebrequin, vous essayez de faire un trou dans le plancher → 57
- Vous ramassez quelques lettres et à tout hasard, dans le creux de votre main, vous alignez SESAME OUVRE TOI → 58
- Vous essayez de grimper au plafond et de boucher avec votre chemise et votre sac à dos le trou par lequel pleuvent les pâtes à potage → 59

Vous avez bien fait de choisir le vilebrequin ; vous arrivez à faire un trou dans le sol dont une partie s'effondre : vous tombez avec le flot de lettres dans une grande salle circulaire. Vous vous êtes foulé les chevilles dans votre chute et vos pieds commencent à gonfler : vous perdez deux points bleus. Mais qu'importe, vous êtes bien en vie.

Au centre de la salle, sur un socle de porphyre rouge est couché un animal effrayant : corps de fauve, griffes acérées, tête humaine..

C'est ... mais oui c'est LE SPHINX !

→ 60

La vieille formule magique est efficace : une trappe s'ouvre sur le plancher, par laquelle s'engouffre le flot de lettres ; vous vous laissez glisser aussi et vous tombez dans une grande salle circulaire. Vous vous êtes foulé les chevilles dans votre chute et vos pieds commencent à gonfler. Vous perdez deux points bleus. Mais qu'importe, vous êtes bien en vie.

Au centre de la salle, sur un socle de porphyre rouge est couché un animal effrayant : corps de fauve, griffes acérées, tête humaine..

C'est ... mais oui c'est LE SPHINX !

→ 60

Peine perdue : le niveau des lettres monte inexorablement. Vous mourez étouffé,

Votre aventure se termine ici.

En le regardant de plus près, vous remarquez que le Sphinx est en mauvais état. Son pelage est poussiéreux, sa crinière mitée. Il a le visage d'une vieille actrice en colère. Mais ses griffes, effilées comme des coutelas, restent menaçantes ; en vous voyant apparaître, il se dresse et d'une voix de fausset hurle :

"Enfin... ! Réponds à la devinette suivante : quel est l'animal qui marche sur quatre pattes le matin, sur deux à midi et sur trois le soir ?

- Vous répondez à la devinette → 62
- Vous combattez le Sphinx → 63
- Vous possédez le fouet de Nefertiti ; vous lui en donnez un coup → 64

Vous avez décidément la trempe de l'aventurier. Vous gagnez deux points rouges. Anubis se sauve en aboyant plaintivement, vous passez la porte de bronze que vous refermez derrière vous.

→ 74

Vous perdez deux points verts car la culture d'un aventurier d'élite, c'est ce que tout le monde a oublié, sauf vous, et non pas ce que tout le monde sait.

Vous connaissez bien sûr la réponse. Le sphinx vous écoute d'un air ennuyé, s'écarte indolemment de son socle de porphyre et vous dit :

"Bon, vous pouvez passer par là".

Vous découvrez un petit escalier de marbre qui descend. Vous décidez de vous y aventurer.

→ 68

Vous brandissez votre épée contre le Sphinx ; celui-ci bondit sur vous, toutes griffes dehors.

- Si vous avez encore votre pièce de vingt centimes
vous tirez à pile → 65
- ou face → 66
- Si vous ne l'avez plus, vous bandez vos muscles
pour résister à son assaut → 67

Vous faites claquer le fouet de Nefertiti et vous en donnez un bon coup au Sphinx qui se met à pleurnicher ; profitant de votre avantage vous lui dites :

"C'est moi qui pose les questions : Qu'est-ce que c'est qu'un roman d'arcades ? Révèle-moi le secret de la narratologie des Pharaons ?"

→ 69

Pile :

Vous avez de la chance. Les réflexes du Sphinx ne sont plus ce qu'ils étaient. Il tombe gauchement à côté de vous et vous lui donnez un grand coup de pied dans les côtes faisant jaillir de son pelage un nuage de poussière et de vermine.

Vous profitez de votre avantage :

"C'est moi qui pose les questions maintenant. Dis-moi, vieux croquemitaine : qu'est-ce que c'est qu'un roman d'arcades ? Révèle-moi le secret de la narratologie des pharaons.

→ 69

Face :

Vous avez perdu. Les griffes du vieux monstre étaient encore bien aiguisées et vous tranchent la gorge.

Votre sang s'écoule sur des dalles de marbre tandis que le Sphinx se rendort.

Votre aventure est terminée.

Non seulement vous gagnez deux points rouges, mais la fortune est avec vous. Le Sphinx tombe maladroitement à côté de vous ; vous lui coupez la queue d'un coup d'épée et vous lui dites :

"Maintenant, c'est moi qui pose les questions ! Dis-moi, vieux croquemitaine. Qu'est-ce que c'est qu'un roman d'arcades ? Révèle-moi le secret de la narratologie des Pharaons.

→ 69

En bas des marches, vous vous trouvez dans un déambulateur assez sinistre : vous avez l'impression de tourner en rond. Alors que vous vous demandez si vous n'êtes pas tombé dans un labyrinthe vous entendez des aboiements furieux : vous arrivez devant une porte de bronze, devant laquelle, les yeux rouges, la bave sanglante coulant des babines, les oreilles noires droites comme des couteaux, se tient le CHIEN DE LA MORT, LE CHACAL DES ENFERS, ANUBIS !

- Risquant le tout pour le tout, vous l'attaquez → 61
- Vous lui jetez votre sandwich si vous l'avez encore → 72
- Vous essayez de passer à côté de lui sans attirer son attention → 73

Le Sphinx se met à pleurer à chaudes larmes.

A part les devinettes, je ne sais pas grand chose, mon bon monsieur. Je n'ai jamais entendu parler de roman d'arcades. A moins qu'il n'y ait un rapport avec les jeux d'arcades mais ce n'est pas nous qui avons inventé cela. Ce sont les Anglais, je crois, parce que sur la jetée de Brighton, il y a des espèces d'arcades orientales sur lesquelles s'abritent des marchands de nougats et des boutiques de jeux : appareils à sous, billards électriques, loteries, jeux vidéo ; ou encore les Américains qui appellent Arcade un passage commercial : c'est souvent dans ces endroits qu'il y a des jeux du même genre.

- Vous brutalisez le Sphinx pour qu'il continue

→ 70

- Mais les romans d'arcades ?

- "Je n'en sais rien, Monsieur, si ce n'est qu'on appelle assez couramment aujourd'hui jeux d'arcades les jeux vidéo.

On dit bien roman de gare, pourquoi pas roman d'arcades... ?
Un roman d'arcades est peut-être une petite histoire programmée, agressivement infantile et kitsch, comme ces aventures arborescentes que l'on propose dans certains jeux vidéo récents...

Tout ça vaut-il nos vieux mythes, je me le demande... !"

Ce Sphinx pleurnicheur commence à vous énerver : et la narratologie des Pharaons ?

→ 71

- Vous avez dit narratologie ? Je ne connais pas ce mot-là.
- Mais enfin la structure du récit, l'art du conte et du roman, le secret de leur composition !
- Là, Monsieur, je ne peux rien vous dire... Je suis très vieux et très fatigué, vous savez.

Vous sentez que vous ne tirerez rien de plus de ce Sphinx gâteux et vous regardez autour de vous. Timidement, il vous dit encore :

"Il n'y a rien dans cette salle, mais vous pouvez continuer votre chemin par ici, et il vous montre sur le socle de marbre l'ouverture d'un petit escalier dérobé qui descend.

- Vous prenez l'escalier

→ 68

Pendant qu'Anubis se jette sur votre sandwich pour l'avalier, vous atteignez d'un bond la porte de bronze, vous la franchissez et vous la refermez derrière vous.

→ 74

Anubis en a vu d'autres ; au moment où vous ouvrez la porte de bronze, il vous mord le mollet ; la douleur est atroce mais vous arrivez à passer la porte et à la refermer juste au moment où le chacal enragé allait cette fois vous sauter à la gorge.

Vous l'avez échappé belle mais vous avez perdu deux points bleus.

→ 74

La porte de bronze s'est refermée derrière vous. Vous vous trouvez dans une étroite cabine vitrée parcourue de vibrations.

Sur une des parois deux boutons noirs avec pour toute indication une flèche rouge indiquant la montée et la descente.

Vous comprenez que vous êtes dans un ascenseur et vous appuyez

- sur descente → 75
- sur montée → 76

Vous n'avez pas cessé de descendre depuis votre entrée dans la pyramide... et Anubis n'est-il pas le gardien des enfers ? C'est donc là que vous vouliez aller !

L'ascenseur vous y emporte vertigineusement. Vous n'en remontrerez plus.

- Votre aventure est terminée.

L'ascenseur s'ébranle, monte de plus en plus vite, une lueur pâle commence à remplir la cabine. On dirait... Mais oui, c'est la lumière du jour !

→ 77

Mais oui, c'est bien la lumière du jour : le sommet de la pyramide est constituée de plaques de verre transparentes. L'ascenseur s'arrête. Vous sortez : Incroyable, vous vous trouvez dans la pyramide de verre de la cour du Louvre !

- Vous avez le papyrus du scribe accroupi ? Dans ce cas vous faites un tour au Département des Antiquités Egyptiennes pour demander qu'on vous le traduise.

→ 78

- Vous n'avez pas de papyrus : vous vous dirigez vers la sortie.

→ 79

Alors que vous êtes sur le point de sortir, la dame du vestiaire vous appelle :

Vous n'oubliez rien, Monsieur ?

- Vous avez sur vous le jeton que vous a donné le scribe accroupi, vous le lui donnez → 81
- Vous lui dites que vous n'avez rien et vous sortez. Vous allez prendre le métro à la station Pyramides pour rentrer chez vous. → 82

Vous êtes un peu déçu : vous n'avez pas accompli votre mission... mais vous êtes sain et sauf, c'est l'essentiel. Et puis l'idée vous est venue d'écrire votre aventure. Vous allez appeler ça La pyramide truquée...

Après une hésitation, vous ajoutez comme sous-titre : roman d'arcades initiatique.

Elle vous tend un vieil imperméable que vous prenez sous le bras. Vous allez prendre le métro à la station Pyramides pour rentrer chez vous.

→ 82

A la station Pyramides, vous vous rendez compte que vous n'avez pas de ticket de métro. Vous décidez pour une fois de sauter le tourniquet.

Mais derrière, un employé en blouse grise, à l'air sournois, vous barre le chemin et vous dresse contravention. A ses canines jaunies, vous reconnaissez le contrôleur du local de jeux.

- Vous filez en courant vers le métro → 83
- Vous l'affrontez avec votre épée → 84

Vous arrivez à sauter dans le métro avant qu'il ne referme ses portes. Vous rentrez chez vous.

- Vous avez l'imperméable que vous a remis la dame du vestiaire du Louvre → 85
- Vous n'avez rien pris au vestiaire. → 80

Décidemment, ce type vous en veut ; cette fois-ci, vous allez lui donner une bonne leçon. Vous levez votre épée, bien décidé à ne pas vous laisser faire...

Mais voilà que surgit une escouade de flics qui était cachée dans un couloir.

- Vous affrontez les flics → 86
- Vous vous sauvez en courant dans le métro → 83

Vous fouillez dans les poches de l'imperméable et YOUPI ... !
Vous y trouvez un petit paquet dans lequel se trouve un billet
et un objet plat et rond.

Vous lisez :

"BRAVO, VOUS AVEZ GAGNE. CECI EST LE SECRET
DE LA PYRAMIDE.

L'objet est une disquette informatique que vous insérez dans
votre micro-ordinateur avec la satisfaction de la MISSION ACCOM-
PLIE.

→ 1

Votre courage est inutile ; les flics sont trop nombreux, vous prennent votre épée, vous tabassent copieusement (vous perdez deux points bleus) et vous emmènent au commissariat le plus proche.

- Vous parlez avec le commissaire en vous excusant → 87
- Vous lui racontez toute votre histoire → 88

Vous vous excusez en disant que vous êtes surmené et que l'épée n'est qu'un accessoire de théâtre que vous avez trouvé chez un antiquaire.

Le commissaire est bon enfant ; il vous fait la morale mais vous laisse repartir ; vous vous en tirerez avec une amende.

- Vous rentrez chez vous à pied → 80
- Vous rentrez chez vous à pied, avec sur le bras l'imperméable que vous a donné la dame du vestiaire → 85

Vous racontez toute votre aventure au commissaire. Il vous écoute avec intérêt.

Quand vous avez fini, il prend son téléphone.

"Allo Saint-Anne, je vous envoie un client : vous vous rendez compte : il a attaqué un contrôleur du métro avec une épée... ! Fou à lier, le type !"

→ 89

PIN-PON ! PIN-PON !

Vous vous retrouvez en hôpital psychiatrique, dans une cellule toute blanche, d'aspect monacal.

Vous n'êtes pas près d'en sortir...

Vous avez échoué.

Mais qu'importe, avec un morceau de drap déchiré vous vous faites un pagne et, assis en tailleur, vous commencez à écrire votre histoire avec un cure-dents, sur un autre lambeau d'étoffe... Vous avez maintenant l'éternité devant vous.

LE SCRIBE ACCROUPI, C'EST VOUS !

