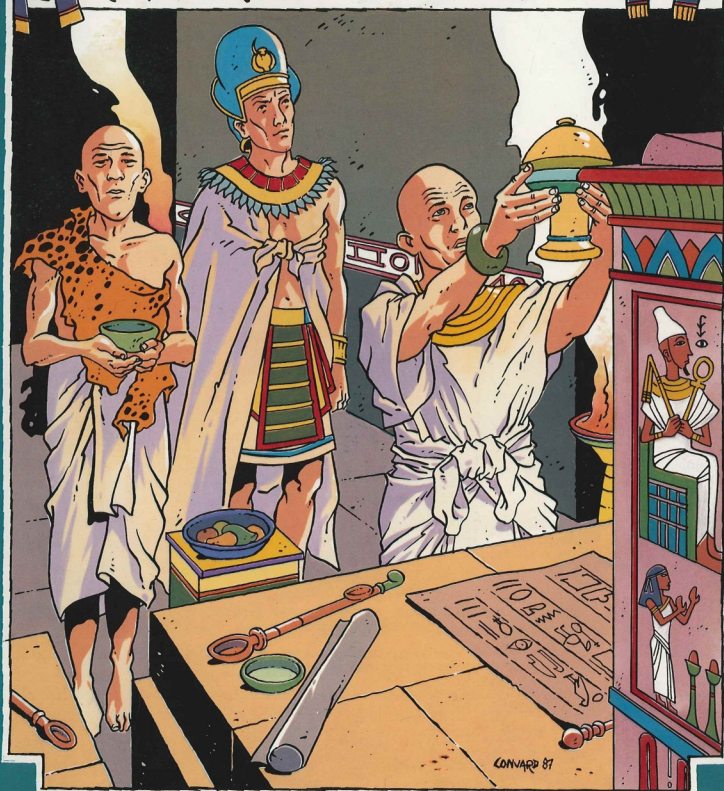


La VALLÉE des ROIS

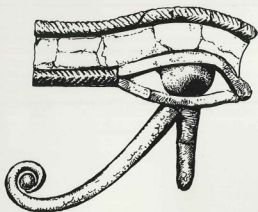


JEUX
DESCARTES

5, Rue de la Baume - 75008 PARIS

Par Christian CAROLI

Legendes



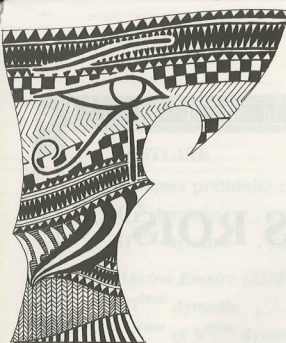
"Gloire à toi, père de la vie !"
Dieu secret sorti des ténèbres secrètes,
Tu inondes les champs créés par le Soleil.
Tu désaltères les troupeaux,

Tu abreuves la terre.
Route céleste, tu descends des hauteurs.
Ami des blés, par qui croissent les graines,
Dieu qui révèle, éclaire nos demeures ! ...

O Nil qui dispense la joie aux hommes,
Les dieux remplis de crainte rendent hommage au dieu.

Lève-toi, Nil, que ta voix retentisse,
O Nil, lève-toi, fais entendre ta voix !

*Extrait d'un Hymne au Nil, vers 2000 av. J.-C., cité par
A. Erman dans "La religion des Egyptiens", Payot,
Paris, 1952.*



L'équipe de **Legendes** vous présente :

LA VALLEE DES ROIS

Par Christian CAROLI

AVERTISSEMENT

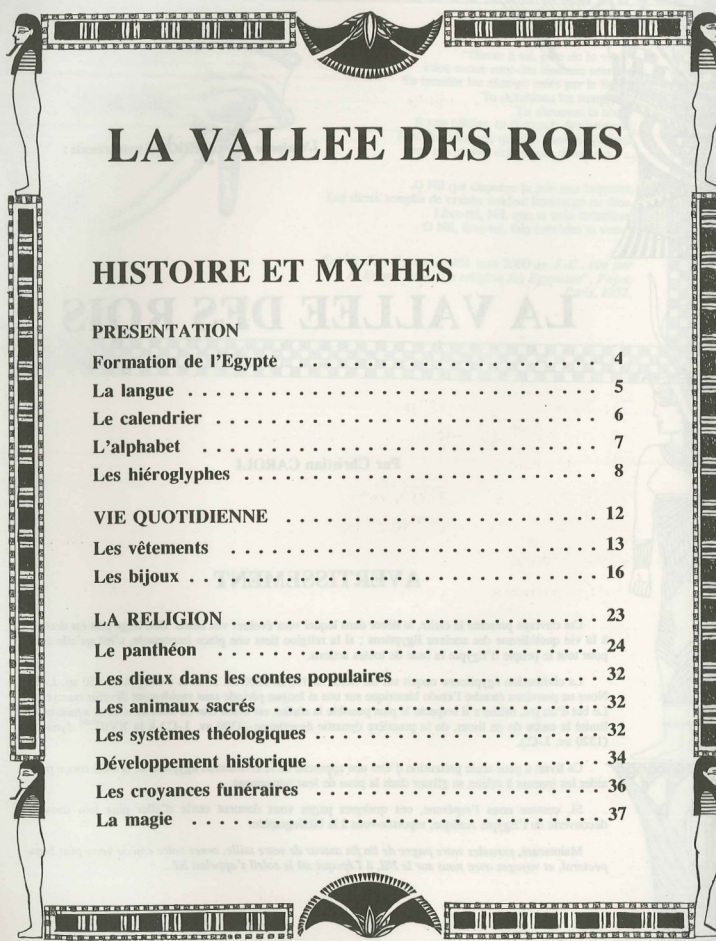
Cet ouvrage présente le cadre, le décor dans lequel vont évoluer vos héros. Une large part est donnée à la vie quotidienne des anciens Egyptiens ; si la religion tient une place importante, c'est qu'elle était pour tout le peuple d'Egypte la base de toutes actions.

La civilisation égyptienne naquit sur les bords du Nil en 3000 av. J.-C. et s'éteignit en 550 ap. J.-C.. Nous ne pouvions étendre l'étude historique sur une si longue période sans rapidement devenir ennuyeux. Le but d'un jeu, même s'il respecte le plus possible la réalité, est avant tout de distraire, aussi avons-nous limité le cadre de ce livret, de la première dynastie égyptienne (3300 av. J.-C.) à la XVIII^{ème} dynastie (1320 av. J.-C.).

Ce livret a pour seule prétention d'être une approche de la civilisation égyptienne. Il a été conçu pour aider les joueurs à mieux se glisser dans la peau de leur personnage.

Si, comme nous l'espérons, ces quelques pages vous donnent envie d'aller plus loin dans la découverte de l'Egypte Antique, reportez-vous à la bibliographie.

Maintenant, enroulez votre page de lin fin autour de votre taille, ornez votre cou de votre plus beau pectoral, et voyagez avec nous sur le Nil, à l'époque où le soleil s'appelait Rê...



LA VALLEE DES ROIS

HISTOIRE ET MYTHES

PRESENTATION

Formation de l'Egypte	4
La langue	5
Le calendrier	6
L'alphabet	7
Les hiéroglyphes	8

VIE QUOTIDIENNE

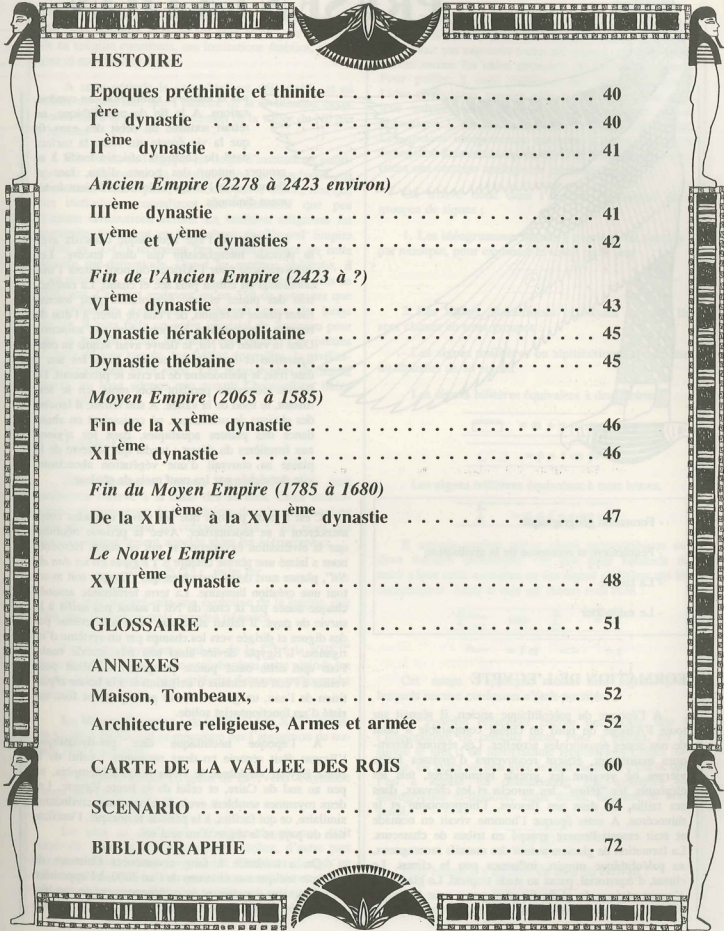
12

Les vêtements	13
Les bijoux	16

LA RELIGION

23

Le panthéon	24
Les dieux dans les contes populaires	32
Les animaux sacrés	32
Les systèmes théologiques	32
Développement historique	34
Les croyances funéraires	36
La magie	37



HISTOIRE

Epoques préthinite et thinite 40

I^{ère} dynastie 40

II^{ème} dynastie 41

Ancien Empire (2278 à 2423 environ)

III^{ème} dynastie 41

IV^{ème} et V^{ème} dynasties 42

Fin de l'Ancien Empire (2423 à ?)

VI^{ème} dynastie 43

Dynastie hérakléopolitaine 45

Dynastie thébaine 45

Moyen Empire (2065 à 1585)

Fin de la XI^{ème} dynastie 46

XII^{ème} dynastie 46

Fin du Moyen Empire (1785 à 1680)

De la XIII^{ème} à la XVII^{ème} dynastie 47

Le Nouvel Empire

XVIII^{ème} dynastie 48

GLOSSAIRE 51

ANNEXES

Maison, Tombeaux, 52

Architecture religieuse, Armes et armée 52

CARTE DE LA VALLEE DES ROIS 60

SCENARIO 64

BIBLIOGRAPHIE 72

PRESENTATION



par là même la raréfaction des condensations. A la fin du paléolithique, un retrait sensible du débit des eaux fit que la vie éparse sur toute la surface nord du continent africain tendit à se grouper autour des points d'eau, lacs et fleuves dont l'étiage et le débit étaient fortement diminués.

Le début de l'âge néolithique coïncida avec la période interglaciaire qui dure encore. Les conséquences pour l'Afrique du nord furent l'installation d'un climat plus sec et chaud. La raréfaction des pluies et une évaporation plus intense firent passer la région, de l'état de forêt, à l'état de brousse inhospitalière à l'homme et aux animaux. Dans la vallée du Nil, le fleuve avait acquis sa configuration et son régime actuels. Tous les ans à date fixe, le phénomène de la crue se produisait. Le fleuve recouvrait pendant trois mois, en le fertilisant, le fond de la vallée. A son retrait, il laissait des chaînes de marécages, où croissaient en abondance des plantes aquatiques, dans les régions aux frontières du désert ; tandis que le reste de la plaine se couvrait d'une végétation abondante, vite desséchée par les neuf mois de chaleur.

- Formation géographique
- Peuplement et naissance de la civilisation
- La langue
- Le calendrier

FORMATION DE L'EGYPTE

A l'époque du paléolithique ancien, il régnait sur toute l'Afrique du nord un climat comparable à celui de nos zones équatoriales actuelles. Les régions désertiques maintenant, étaient recouvertes d'épaisses forêts vierges où vivaient les grands mammifères, tels les éléphants, les "félins", les aurochs et les chevaux, dans ses taillis, et, dans ses fleuves, l'hippopotame et le rhinocéros. A cette époque l'homme vivait en nomade et était essentiellement groupé en tribus de chasseurs. La formation de glaciers autour des massifs montagneux, au paléolithique moyen, influença peu le climat. Le climat, d'équatorial, passa au stade tropical. La glaciation d'autres régions du globe fut plus grave pour l'Afrique du nord. Elle produisit un assèchement de l'atmosphère,

C'est à cette période que les tribus nomades commencèrent à se sédentariser. Avec la période néolithique la civilisation égyptienne se mit en place. Hérodote nous a laissé une phrase célèbre : *"l'Egypte est un don du Nil"*, phrase sans doute juste bien que l'Egypte soit avant tout une création humaine. La terre fertilisante amenée chaque année par la crue du Nil n'aurait pas suffi à la survie du pays. Il fallait aussi que l'eau soit retenue par des digues et dirigée vers les champs par un système d'irrigation. L'Egypte devint ainsi une très grande oasis. Pour que cette oasis puisse prospérer, il fallait pour veiller à l'état des canaux d'irrigation et à la bonne répartition de l'eau, un gouvernement politiquement fort, assisté d'un fonctionnariat solide.

A l'époque néolithique dite pré-dynastique, l'Egypte était séparée en deux royaumes : celui de la basse Egypte, englobant le Delta jusqu'à Memphis, un peu au sud du Caire, et celui de la haute Egypte. Les deux royaumes semblent avoir développé une civilisation similaire, ce qui facilita, à la période historique, l'unification du pays et le règne d'un seul roi.

On a tendance à faire commencer l'histoire de l'Egypte antique aux environs de l'an 3000, à l'apparition de la première dynastie, et au commencement de son histoire écrite. Cette date est arbitraire, car à cette période

L'Egypte a déjà une longue expérience humaine derrière elle. Son territoire agricole est déjà acquis, les éléments de sa religion constitués, ses institutions établies, sa langue et son écriture fixées.

A cette période le calendrier est déjà établi, et en réalité on peut dire que l'histoire de la civilisation égyptienne naît à la prise de possession de la vallée du Nil par l'homme.

Très tôt donc, l'Egypte est dotée d'institutions politiques et religieuses. Sa configuration géographique, en faisant une oasis séparée du monde par le désert, fera que ces institutions connaîtront une continuité que peu d'autres civilisations auront. La tradition religieuse fut transmise oralement et les prêtres du Nouvel Empire (1500 av. J.-C.) récitaient des prières venues de cette période pré-dynastique. Quant au système politique, il s'est maintenu, avec des hauts et des bas, pendant près de 4000 ans. Ce n'est vraiment qu'en 550 de notre ère que la civilisation égyptienne s'éteignit pour de longs siècles. Il aura fallu un ordre impérial de Justinien pour que le temple d'Isis à Philae soit fermé. Les prêtres chassés de leur temple, les fidèles éparpillés, la civilisation égyptienne avait vécu. Les hiéroglyphes devinrent muets, un long silence que rompit Champollion treize siècles plus tard.

LA LANGUE

Dans l'ancienne Egypte, l'art de l'écriture était seulement réservé à la caste des scribes. Caste conservatrice et amoureuse de la tradition, dont le souci majeur était que le commun ne contamine pas : *"les mots des dieux"*, comme étaient appelés alors les *hiéroglyphes*.



On note malgré cela une évolution de la langue, que l'on peut diviser en trois grandes périodes.

L'Ancien Egyptien : qui va de la 1^{ère} à la VIII^{ème} dynastie (3180 à 2240). On englobe dans cette période les textes des pyramides, bien qu'écrits dans une orthographe spéciale.

Le Moyen Egyptien : de la IX^{ème} à la XI^{ème} dynastie (2240 à 1990), qui se remarque par l'apparition de termes plus populaires.

L'Egyptien tardif : à partir de la XVIII^{ème} dynastie jusqu'en 715 av. J.-C.

De part sa difficulté, l'écriture égyptienne était réservée, d'une part à la caste des scribes, d'autre part aux personnes de haut rang social. Certaines charges ne pouvaient être accessibles que si l'on savait lire et écrire, ce qui rendait assez difficile la promotion sociale d'un individu de la classe agricole à une classe supérieure.

A l'origine, sans doute, il dut y avoir une première tentative d'écriture purement idéographique. Ce système ne pouvait pas exprimer toutes les nuances du langage, et encore moins les idées abstraites ou les noms propres. Pour pallier à cette faiblesse, les Egyptiens eurent l'idée d'employer certains idéogrammes, non plus avec leur valeur pictographique, mais avec leur valeur phonétique. C'est tout simplement le système des rébus. Les anciens idéogrammes servirent à écrire des mots étrangers à leur concept primitif, avec lesquels ils présentaient une certaine analogie de prononciation.

On trouve donc dans l'écriture égyptienne deux groupes de signes :

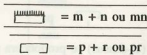
1. Les **idéogrammes** servant à exprimer un concept ; par exemple, pour exprimer le soleil ou le jour :



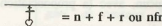
2. Les **signes phonétiques** exprimant un son. Ils sont classés en trois groupes :

- Les **signes unilitères** ou alphabétiques constituant un alphabet de 24 signes.

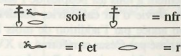
- Les **signes bilitères** équivalent à deux lettres.



- Les **signes trilitères** équivalent à trois lettres.



Il arrivait parfois qu'un signe polysyllabique eut deux lectures différentes. On prit pour habitude de noter à leur suite au moins un des signes unilitères qui les composaient. Ainsi le mot *nfr* (beau) était écrit :



Cet usage s'appliqua même aux signes pour lesquels aucune confusion n'était possible.

Le système présentait encore une faille, due à l'homophonie de certains mots. Pour y pallier, on fit suivre le mot d'un idéogramme représentant l'objet lui-même, ou ayant un lien avec le sens du mot ; c'est ce que l'on a appelé un déterminatif. Par exemple, les hiéroglyphes ci-dessous, ainsi écrits, donnent le nom soleil.



Mais lorsqu'il s'agissait du dieu on écrivait :





L'ALPHABET

Symboles.	Translittération.	Valeurs phonétiques approximatives.	objets dépendants.
	3	: A - a guttural se place devant les mots commençant par une voyelle.	vautour égyptien.
	i	Consonnance y, au commencement des mots, parfois identique à 3	roseau en fleur.
(y) ou (z)	y	y	2 fleurs de roseaux ou 2 barres obliques.
	c	un son guttural inconnu (è)	avant-bras.
	w	w (ou)	poussin ou caille.
	p	p	tabouret.
	f	f	vipère cornue.
	m	m	hibou.
	n	n	eau.
	r	r	bouche.
	h	h comme en anglais.	abri de roseaux dans les champs.
	h	h emphatique.	mèche de lin torsadé.
	h	comme ch en écossais Loch.	placenta (?)
	h	peut être comme ch, en allemand ich.	ventre d'animal avec tétens.
(v) ou (a)	s	s	(v)verrou ou rouleau (z) vêtement plié.
	sh	sh	bassin ou plan d'eau.
	k	k grave ou comme q dans queen.	flanc de colline.
	k	k	panier avec anse.
	g	g dur	étagère pour jarres.
	t	t	pain.
	t	originellement tsh (t ou tj)	corde.
	d	d	main.
	d	à l'origine dj et ensuite un s emphatique (hébreux s)	serpent.
	b	b	piéd.



LES HIÉROGLYPHES



homme , personne



femme



Les gens , le peuple



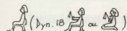
jeune ; enfant



vieil homme , vieux



officiel , homme des autorités



(Nyn. 10) ou



dieu , roi



ou roi



dieu , roi



déesse , reine



se réjouir , soutien , haut



prier , supplier



force , effort



manger , boire , parler , penser , sentir (se)



faible , las , lassitude



ennemi , étranger



ennemi mort



mort , s'allonger , s'étendre , enterrer



momie , ressemblance , forme



tête , signe de la tête



cheveux , pleurer-pleurs , triste , malheureux .



œil , voir , action de l'œil

actions ou conditions et états de l'œil



sentir , jouir , contempler , nez



oreille , états ou activités de l'écoute



les dents , actions des dents



force , effort



substitut du précédent hiéroglyphe



offre , présent



bras , bras plié , coude , cesser , arrêter



envelopper , embraser



phallus , engendrer , uriner



jambe , pied , actions du pied



marcher , courir



se mouvoir à reculons



membre , chair



pertes corporelles (pus , urine , sueur , etc...)



et bétail , bestiaux



sauvage , typhon , (représente le dieu Seti)



peau ; mamelle



oiseau ; insecte



petit , mauvais , fragile , las



poisson



serpent , ver



arbre

var donner, place, endroit }
 var donner, place, endroit }
 verre; vie
 tranquilliser, pacifier, faire la paix, paix.
 se lever
 apparaître, lumière (du soleil, des dieux ou roi)
 se souvenir
 bon, beau, joyeux
 mauvais, misérable
 diable, mauvais, triste
 plantureux, riche, plusieurs.
 var grand, large, immense
 excellent,
 souverain, monarque
 cœur, souhait
 var seigneur, maître
 chaque, tout, tous
 eau
 enfant
 vide, occupé, libre de
 comme
 ressemblance, de même, de plus
 apporter,
 ouvrir
 aller, marcher
 trouver

être pur, propre, net
 x répondre à quelqu'un, aux gens
 faim, avoir faim
 troisième, trentaine
 efficace, capable, bon
 nu
 Le Pays Noir, L'Egypte
 Le Pays Rouge, Le désert
 intérieur, la résidence royal si
 frère
 sœur
 femme, épouse
 esclave mâle
 esclave femelle
 Roi de la
 Haute - Egypte,
 roi
 dieu
 pain
 bière
 costumes, habits
 molosse; chien
 ou dos; au dos; à l'arrière; à la suite de
 main; bras



plante, fleur



ou vigna, fruit, jardin



bois ; arbre ; brindille ; rameau



maïs



ou grain



ciel, au-dessus, en haut



soleil ; lumière ; temps



nuit ; ténèbres



étoile



feu, chaleur, ardeur, cuisiner



air, vent, naviguer



pierre



bronze ; cuivre



sable, minéraux, boulettes



eau, liquide, activités liées à l'eau



ou étendue d'eau.



terre irriguée



terre (souvent remplacé par)



route, voyage, position



désert, contrée étrangère



étranger (pays ou personne)



ville, village, Egypte



maison, construction



porte, ouverture



boîte, cercueil



palanquin, tapis, pailleasse, lieu, place



bateau, navire, navigation



costume, lin



attacher, relier, reliure, document



corde, actions avec câbles, cordes, lacets



couteau, coupe



houe, cultiver, labourer



brisé, divisé, croix



tasse



vaisselle, oindre, sacrer,



pot, vaisselle, récipients, breuvage.



pain, gâteau



ou pains, galettes, gâteaux, offrandes



festivités



ou ou livres, écrits, abstrait



nom royal ; roi (cartouche)



un, objet décrit,



ou ou ou pluriel, plusieurs



substitut pour les signes difficiles à dessiner (plus hiératique)



tumeurs, odeurs, maux, maladies



barques et bateaux funéraires



-  devenir familier de, avec; connaître
 ne pas savoir, être ignorant de...
 être silencieux
 en aval; vers le nord
 descendre, chuter, aller vers le bas
 écouter; obéir à une personne
 briller; resplendir
 var.  soleil; jour avec ou associé à }
 Rê, dieu-soleil
 Lune
 terre, pays, région
 ciel, paradis, les cieux
 plan, conseil
 jour, journée
 nuit.
 joie, bonheur
 bateau
 scribe
 horizon
 maison
 ville, cité
 var.  lac, bassin, plan d'eau
 voir
 traverser un plan d'eau
 être content, être heureux
 envoyer

-  fils
 fille
 var.  père
 serviteur
 servante
 var.  route, voie, côte, face.
 bureau, hall,
 construction, travail, appareil
 vizir
 âne
 secret
 rivière
 crocodile
 bouche, émettre
 visage, vue
 au sujet de; à cause de; avant 
 dans; avec; comme; en provenance de,
 avant suffixes 



VIE QUOTIDIENNE

- La famille, le mariage, les enfants
- L'hygiène
- Le vêtement
- La coiffure
- Les bijoux
- Le maquillage
- Le mobilier
- La vaisselle
- L'alimentation et la cuisine
- Les distractions

VIE QUOTIDIENNE

"Fais un jour heureux. Offre à ton nez à la fois le baume et le parfum le meilleur, des guirlandes de lotus aux bras et au cou de ta femme. Que celle que tu chéris soit assise à ton côté, qu'il y ait chant et musique devant ton visage. Rejette loin de toi le souci ; songe à te réjouir jusqu'à ce que vienne ce jour d'aborder à la terre qui aime le silence..."

Cette exhortation à bien vivre montre bien que les Egyptiens, s'ils préparaient soigneusement leur vie dans l'au-delà, n'en dédaignaient pas pour autant la vie d'ici bas.

La famille joue un rôle important dans la vie de l'Egyptien. Le mariage se fait par le commun accord des futurs époux. Le futur mari demandait à celle qu'il avait choisi, de "briser une cruche avec lui" ; curieuse façon de formuler une demande en mariage ! Le mariage n'en était pas moins quelque chose de sérieux. La femme à sa venue dans sa nouvelle demeure, apportait avec elle ses biens personnels. Ils restaient sa propriété tout au long de son union, et, en cas de divorce, elle en reprenait possession. Le mari, dans cette situation, devait donner en plus à son ex-épouse un dédommagement. D'après Hérodote, une des clauses du mariage stipule l'autorité de l'épouse dans le ménage et l'obéissance à ses ordres. Cette clause ne devait pas s'étendre au-delà des problèmes de la vie quotidienne et de la gestion domestique. Dans les familles riches, la femme est reconnue comme jouissant de tous les droits relatifs à la

propriété, ce qui lui permet de gérer, vendre ou acheter des biens. Certaines femmes jouèrent un rôle dans les affaires de l'Etat, et la reine était souvent la première conseillère du souverain.

Au-delà du mariage et de ses concepts matériels, l'amour entre les jeunes gens est empreint d'un romantisme dont on trouve la trace dans de nombreux poèmes. Dans celui-ci, le poète déplore l'absence de "sa sœur", nom donné à l'aimée.

*"De toute la semaine je n'ai pas vu ma sœur.
Et une grande langueur m'a envahi
Et mon corps s'est fait pesant.
Je me désintéresse de moi-même.
Si les médecins viennent à moi,
Mon cœur se moque de leurs remèdes.
Les mots qu'il faudrait pour me guérir sont :
"La voilà !"
Son nom est ce que j'espère.
Ma santé revient si je la vois.
Dès qu'elle est là je me sens mieux..."*

Si l'amour entre époux n'est pas aussi patent que celui exprimé dans ce poème, il n'en demeure pas moins que les livres de sagesse encourageaient les mœurs vertueuses. Nombreuses sont les mises en garde contre les femmes étrangères, ou celles qui dansent dans les tavernes. Toutefois, il ne semble pas que la moralité des classes modestes ou bourgeoises ait été aussi stricte. L'on a retrouvé, dans une tombe de la XX^e dynastie, un livre nettement obscène, que le musée égyptien de Turin n'ose d'ailleurs pas exposer au public. Que penser de la moralité d'un peuple, qui munit ses morts d'une telle littérature pour les distraire pendant le long voyage vers l'inconnu. Et comment ne pas rester songeur devant un livre sacré qui promet au mort : "Après l'autre monde, tu auras toute liberté de prendre les femmes à leur mari..."

Les Egyptiens aiment leurs enfants. On a de nombreux témoignages de cet amour dans tous les arts. Et les manifestations d'affection entre parents et enfants ne sont jamais déplacées, quelle que soit la classe sociale. Les enfants apprennent dès leur jeune âge le respect des personnes âgées, même étrangères à la famille. Ils se lèvent à leur entrée dans une pièce, s'effacent devant elles. Les parents font tout ce qu'ils peuvent pour leurs enfants et sont généralement payés en retour. Cela est vrai dans les classes populaires comme dans les classes les plus élevées.

La chaleur rend nécessaire de fréquentes ablutions et fait que l'Egyptien considère l'usage de l'eau comme un réel plaisir. Les hommes se rasant quotidiennement et le port de la barbe leur est inconnu. Il convient de se

laver avant et après chaque repas. En guise de savon, on utilise un absorbant à base de terre argileuse. En période de deuil, le bain est interdit et les hommes sont tenus de ne pas se raser. Cette privation est pénible et c'est vraiment un sacrifice que l'on fait à la mémoire du mort. Même la plus modeste des demeures comporte une installation sanitaire.

Le **vêtement** est des plus simples, surtout dans les classes laborieuses qui ressentent le plus le déplaisir de la chaleur et de la brûlure du soleil. Pour eux, un simple pagne suffit. Pour les classes plus riches et plus oisives, le costume est le même, sauf que l'on porte par-dessus une tunique de lin très ample qui tombe jusqu'aux pieds, et munie de larges manches. A certaines époques, ces tuniques seront empesées grâce à des produits végétaux et plissées en plis larges ou très fins. C'est chez la femme que se fait surtout ressentir la différence sociale par la richesse des vêtements. Les servantes sont souvent nues ou vêtues d'une ceinture de perles. Elles portent aussi une robe longue et étroite nouée à l'encolure, avec de longues manches serrées. Les vêtements sont simples, voire fonctionnels, tout en restant élégants. Mais ce qui en fait le luxe et la recherche, ce sont les nombreux **bijoux** qui les accompagnent.

Les personnes de haut rang apportent un soin particulier à la beauté de leurs **sandalettes**. Celles-ci sont une marque aristocratique de raffinement ; pour les classes populaires, marcher pieds nus est infiniment plus pratique et agréable. En quelque sorte, la chaussure est une obligation sociale, une gêne, mais un luxe. Les sandalettes sont souvent pointues et relevées du bout, recourbées comme des pantoufles orientales. Elles sont faites en feuilles de palmier ou de tiges de papyrus tressées, plus rarement en cuir.

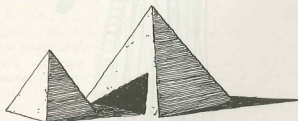
La **perruque** est portée par tous. Comme on l'a vu, les Egyptiens étaient des maniaques de l'hygiène corporelle. De ce fait, l'usage d'avoir le crâne rasé était très répandu. Les prêtres allaient même jusqu'à se raser les sourcils. Cette coutume faisait du barbier un personnage important, souvent sollicité. Pharaon et les gens des hautes classes avaient leur barbier, attaché à leur maison. Pour les gens des classes moins fortunées, il y avait le barbier ambulancier. Il allait proposer ses services de maison en maison, ou bien s'installait sur la place du marché. Il se déplaçait toujours avec sa trousse de travail, contenant une petite hache à manche courbe, des couteaux bien aiguisés, de plusieurs tailles.

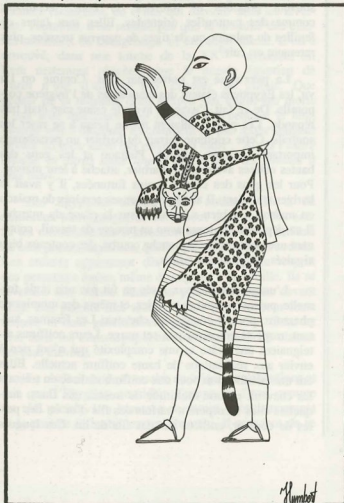
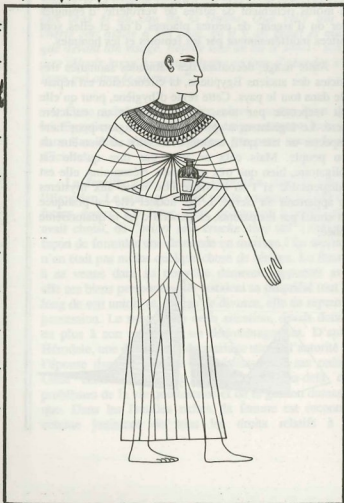
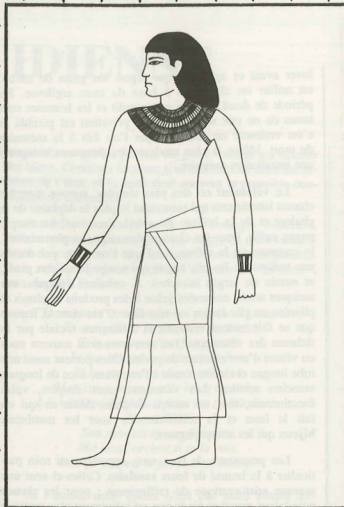
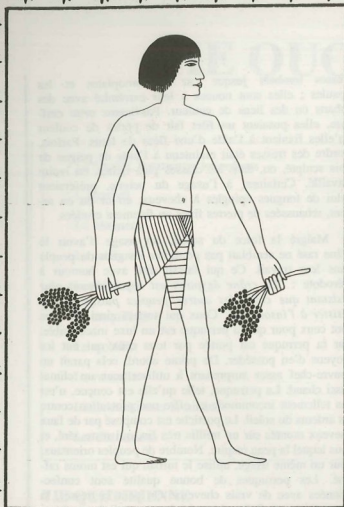
L'usage des cheveux rasés ne fut pas une règle formelle, puisque certaines momies, et même des momies de pharaons, portent encore des cheveux. Les femmes, surtout, respectèrent assez peu cet usage. Leurs coiffures atteignaient une grâce et une complexité qui n'ont rien à envier aux réalisations de haute coiffure actuelle. Elles ont une prédilection pour une coiffure réalisée en tressant les cheveux en une multitude de tresses très fines, auxquelles elles incorporent parfois des fils d'or ou des perles de couleur, enfilées sur des fils de lin. Ces longues

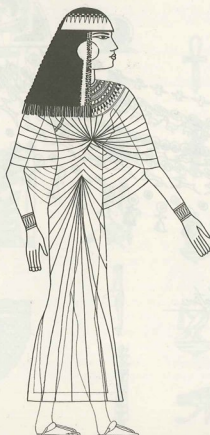
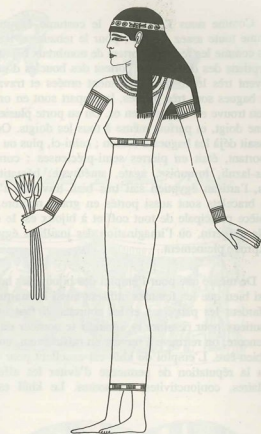
tresses tombent jusque sur les omoplates et les épaules ; elles sont nouées à leur extrémité avec des rubans ou des liens de couleur. Par-dessus cette coiffure, elles posaient un filet fait de perles de couleur qu'elles fixaient à l'aide d'une fleur de lotus. Parfois, l'ordre des tresses était maintenu à l'aide de peigne de bois sculpté, ou, dans les classes plus riches, en ivoire travaillé. Certaines, à l'usage du peigne, préféraient celui de longues épingles à cheveux, en or ou en argent, rehaussées de pierres fines ou finement ciselées.

Malgré la force du soleil, cet usage d'avoir le crâne rasé ne semblait pas perturber les gens du peuple dans leur travail. Ce qui faisait dire avec humour à Hérodote : *"Le crâne égyptien est apparemment plus résistant que celui des autres peuples puisqu'il peut résister à l'insolation"*. Ceux qui sortent ainsi tête nue sont ceux pour qui la perruque est un luxe inaccessible. Car la perruque est portée par tous ceux qui ont les moyens d'en posséder. De prime abord, cela paraît un couvre-chef assez surprenant à utiliser sous un climat aussi chaud. La perruque, telle qu'elle est conçue, n'est pas tellement incommode et offre une protection contre les ardeurs du soleil. Le postiche est composé par de faux cheveux montés sur un treillis très fin, qui reste aéré, et sous lequel la peau respire. Nombre de peuples orientaux, pour un même usage, utilise le turban qui est moins raffiné. Les perruques de bonne qualité sont confectionnées avec de vrais cheveux. On peut la tresser, la friser, la natter. Celles de moins bonne qualité sont faites de brins de laine. Faites de vrais cheveux ou de brins de laine, elles sont parfumées généreusement, ornées plus ou moins richement de perles de verroterie, d'épingles d'or ou d'argent, de petites plaques d'or, et elles sont portées indifféremment par les femmes et les hommes.

Autre usage, découlant des habitudes sanitaires très strictes des anciens Egyptiens, la circoncision est répandue dans tout le pays. Cette règle d'hygiène, pour qu'elle soit respectée par tous, prend très tôt un caractère sacré. Le législateur s'appuie sur la religion pour faire respecter un rite qu'il estime nécessaire au bien-être de son peuple. Mais cela ne veut pas dire qu'elle est obligatoire, bien que très pratiquée. Néanmoins, elle est indispensable si l'on souhaite être initié aux mystères ou appartenir au clergé. L'âge auquel elle est pratiquée est choisi par les parents, en général c'est la quatorzième année.







Humbert

Comme nous l'avons vu, le costume égyptien est somme toute assez simple ; pour le rehausser, les hommes comme les femmes portent de nombreux bijoux. Les Égyptiens des deux sexes portent des boucles d'oreilles, souvent très lourdes, et richement ornées et travaillées. Les bagues sont très prisées, la plupart sont en or, mais on en trouve en argent et en or. On en porte plusieurs au même doigt, et parfois même à tous les doigts. On connaissait déjà les bagues à chaton ; celui-ci, plus ou moins important, était en pierres semi-précieuses : cornaline, lapis-lazuli, turquoise, agate, améthyste, hématite. De plus, l'artisan égyptien sait très bien travailler l'émail. Les bracelets sont aussi portés en grand nombre, mais la pièce principale de tout coffret à bijoux est le collier ou le gorgerin, où l'imagination des joailliers égyptiens s'exprime pleinement.

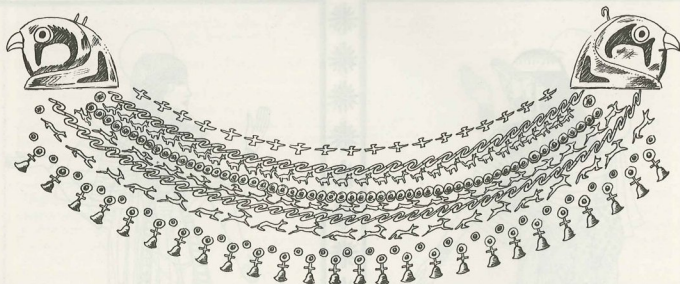
De même que pour l'emploi des bijoux, les hommes aussi bien que les femmes utilisent aussi le maquillage, se fardent les paupières et les sourcils. Il faut un soin minutieux pour dessiner et agrandir le contour de l'œil. Là encore, on retrouve à travers un raffinement, un souci de bien-être. L'emploi du khôl est excellent pour la vue et a la réputation de permettre d'éviter les affections oculaires, conjonctivites, trachomes. Le khôl est une

poudre provenant de la combustion incomplète de diverses substances grasses : antimoine, oxyde noir de manganèse. On peut le colorer en vert ou en bleu, ou bien l'irisier. Il est conservé dans de petits vases, certains simplement en bois peint, d'autres, plus riches, en or, gravés ou incrustés. On fait appel au rouge à lèvres pour rehausser l'éclat de la bouche. La poudre d'or parait quelquefois le maquillage. Les élégantes emploient de nombreux onguents pour soigner la sécheresse de la peau due au soleil. Elles utilisent aussi, pour raffermir les chairs, des crèmes à base de poudre d'albâtre. L'huile d'amande, dont se servaient encore les élégantes du début du siècle était déjà connue.

Les parfums sont employés à profusion ; ils sont lourds et entêtants, certains persistent, dit-on, plusieurs années. Ils sont confectionnés à l'aide d'huiles végétales et d'essences naturelles.

Dernier luxe pour parfaire la toilette, réservé aux moins oisives : l'éventail. Le plus simple est constitué d'une simple feuille de lotus, mais le plus riche connaît la splendeur de la plume d'autruche.

L'ensemble de cet habillement, à quelques détails infimes près, varia peu au cours des siècles.



Collier de la reine Ahhotep.

5 types d'amulettes .



La boucle de ceinture



grenouille



colonne



l'ouzaït



scarabée .



Bracelet de la reine Ahhotep aux cartouches d'Akhmésis.



① Bagne en or

② Bagne de Ramsès II

③ Aigle de Pachtour.



Choix de bijoux de Pachtour.



Bracelet en or maille .



Bracelet de la reine Ahhotep.





①



②



③

① Vase à Nohol en jadeite

② Nt à Nohol en terre vernissée, découpée pointe.

③ bobet en albâtre



④

④ Cuiller à parfum

⑤ Cuiller à parfum

⑥ Cuiller en ivoire

⑦ Cuiller à puiser le vin

⑤



Loupe en terre de
lotus épanoui



miroir



⑥



⑧



⑨

⑧ Vase à parfum en albâtre

⑨ Vase en terre pointe

⑩ Amphore en terre pointe

⑪ Vase en verre coloré

⑫ Ampoule en verre coloré

⑬ Vase en verre coloré de Nsikhonsou



⑦



⑪



⑫



⑬



⑭

Pour ce qui est de l'habitat, le sujet est développé dans le chapitre consacré à l'architecture. Le mobilier, dans les classes peu fortunées, se résume à de simples nattes en guise de lit, de coussins pour s'asseoir et de coffres pour ranger les vêtements. Pour les aliments, on emploie des jarres en terre cuite. Mais quelle que soit la fortune, on ne connaît que peu d'exemples de gros meubles, si ce n'est les lits, les fauteuils, les coffres et les délicates tables où l'on posait les ustensiles nécessaires à la toilette. Ce manque de meubles s'explique parce que l'ébéniste égyptien a un lourd handicap : l'Égypte ne produit pas de bois précieux, et ne possède que des arbres bons à fournir des bois de charpente. Peut-être est-ce dû au fait que le bois est une denrée rare et précieuse, que l'ébéniste égyptien traite le mobilier comme de véritables œuvres d'art. La forme des coffres varia peu au cours des siècles ; on note seulement une évolution dans leur décoration avec l'art pictural. Ils sont parfois dorés à la feuille, incrustés de faïence, de verreries, d'ivoires, de pierres semi-précieuses.

Les sièges, par contre, sont nombreux et de formes variées. Avec l'évolution des techniques, la décoration se diversifie et tend à une recherche de beauté et de confort. On connaît le pliant dont les pieds sont travaillés pour ressembler à des têtes d'oiseaux, ou des pattes de lion. Les chaises à dossier haut ou bas sont employées. Les pieds sont souvent sculptés en forme de patte de lion et les dossiers sculptés ou décorés d'incrustations ; il en existe même certains ajourés. Mais là où l'art des ébénistes s'exprime pleinement, c'est dans le travail du fauteuil. La partie inférieure imite souvent les corps stylisés d'animaux, corps repris sur les accoudoirs et le dossier. Ces meubles sont décorés d'incrustations d'ébène et d'ivoire, parfois même de plaques d'or. Ils sont recouverts de coussins en tissus brodés ou en fourrure. Les lits sont eux aussi décorés et incrustés de différents matériaux. Ils sont de différentes formes, mais il ne faut surtout pas imaginer que les Égyptiens dormaient dans des lits semblables à ceux, somptueux, trouvés dans la tombe de Toutankhamon. En effet, ces lits légèrement "en pente", mettant la tête plus haut que les pieds, servaient sûrement aux rites funéraires exécutés autour de la momie : l'inclinaison permettait aux huiles et liquides versés sur la momie pendant les rites, de s'écouler ; cette inclinaison caractérise aussi les tables d'embaumements.

En guise d'oreillers, on employait des appuis-tête. Ils semblent plus décoratifs que confortables, mais ils permettaient de dormir sans trop défaire l'ordonnance compliquée de la coiffure. Ils sont en bois précieux, en albâtre, en ivoire, en porcelaine, en or et en argent.

La table est fort peu employée, et il ne s'agit en général que d'un grand plateau rond ou ovale que l'on pose sur un pied central. Les grandes tables ont plusieurs pieds, trois ou quatre, ou bien des côtés pleins. Elles sont généralement en pierre et parfois en métal. La vaisselle est composée de quantité d'objets : des assiettes, des coupes, des soupières, des plats de toutes tailles, des

vases, des vases à pied, des bols, des gobelets. Les verres, tasses et gobelets sont souvent taillés dans le cristal de roche. On emploie, pour la confection de la vaisselle, la terre cuite, mais aussi la pierre : schiste bleu ou noir, granit ou albâtre. La faïence est peu employée, car elle réclame beaucoup de travail et est d'un prix assez élevé. Enfin, comble de luxe, il y a la vaisselle d'or. Elle est surtout réservée aux dieux, et compose les ustensiles liturgiques. Comme on aime beaucoup les fleurs, l'objet le plus courant dans la maison, c'est le vase. On en trouve de toutes tailles et de toutes formes, fabriqué en toutes sortes de matière. L'équipement de la maison ne serait pas complet sans un encensoir. On brûle de l'encens pour parfumer la maison, mais aussi pour éloigner les insectes et les lézards qui y pénétrèrent.

L'Égyptien aime sa maison, il l'entretient bien. Il aime son confort et y veille. Bref, il aime jouer de la vie, et, contrairement à ce que l'on pense souvent, il n'est nullement obsédé par la mort. Il aime être entouré de beaux objets, qu'il emportera peut-être dans sa tombe, mais dans le seul but de continuer à en jouir.

Les crues du Nil font de l'Égypte, avant tout, un pays agricole. L'absence de grands pâturages fait que le cheptel ne fut jamais très abondant. A l'origine, l'alimentation égyptienne fut probablement très simple, mais rapidement une certaine recherche culinaire se développa. Au début, l'influence des prêtres contribua à maintenir une modération, pour ne pas dire une certaine frugalité. L'étude de la dentition de nombreuses momies, de toutes époques, donne une idée de l'évolution de l'alimentation dans l'Égypte ancienne. Les caries dentaires sont très rares aux périodes pré-dynastiques. A partir de la IV^{ème} dynastie, elles frappent la classe aristocratique, sans atteindre le peuple. Petit à petit, elles deviennent plus fréquentes dans toutes les classes de la population. Puis, à la décadence, elles se généralisent et touchent la quasi-totalité des classes sociales. Elles étaient surtout liées aux habitudes alimentaires : nourriture plus riche, plus abondante, et la consommation d'aliments crus. Si l'on en croit Plutarque, ou d'autres historiens antiques, dès le règne de Mènes, la classe aristocratique connaît des habitudes de luxe et de gourmandise, qui va vite dégénérer en goinfrerie et abus de boisson.

Lorsque la domination grecque s'établit en Égypte, et que s'instaure la dynastie des Ptolémées, les écrivains contemporains n'en croient pas leurs yeux. Ils décrivent les Égyptiens comme étant un peuple débauché, vouant un amour inconvenant aux plaisirs de la table et à la boisson. Comble de l'horreur pour les grecs, l'usage dans les repas égyptiens est de commencer par boire un verre de vin aux facultés apéritives, ou d'autres essences, connues pour ouvrir l'appétit. Certes, ces écrivains témoignent de l'époque où l'Égypte connaît son déclin et se trouve proche de la décadence. Cependant, pour se convaincre que les faits reprochés aux Égyptiens de l'époque ptolémaïque étaient déjà courants à l'apogée de l'époque pharaonique, il suffit de voir le nombre de

fréquentes représentant des banquets de l'ancien empire au nouvel empire, montrant l'abondance de nourriture servie. Témoin aussi des abus auxquels se laissaient parfois aller les Egyptiens, une peinture représentant un groupe de nobles dames : alors qu'il faut l'aide d'une soubrette à l'une d'elle pour se tenir debout, d'autres sont affalées dans un état d'ébriété tel que l'ordonnance de leur belle coiffure est quelque peu désorganisée et la fleur qui l'ornait tombée sur le sol ; une dernière enfin restituée le trop plein de ses libations.

Si l'Egypte connut des périodes de famine dues à de mauvaises crues, elle connaissait, aux époques de crue satisfaisante, une abondance qui faisait que tout le monde mangeait à sa faim. Outre le blé qu'elle produisait en quantité suffisante pour nourrir tout son peuple, il restait, après la répartition, de quoi faire des réserves conséquentes, et, en plus, de vendre le surplus à un prix peu élevé aux pays environnants. La richesse de la terre, fertilisée par le limon, permet la culture de nombreux légumes. Ils sont aisés à récolter après le retrait des eaux et poussent pratiquement seuls. Les lentilles sont fort appréciées, tout comme les oignons, l'ail, la courge, le melon, le potiron, la laitue (qui est la plante consacrée au dieu Min). Les figuiers poussent à l'état sauvage dans toute la vallée du Nil ; ses fruits sont consommés frais, mais on sait aussi les faire sécher pour s'en régaler quand la récolte est finie. Il en va de même avec les dattes.

L'absence de pâturages et le nombre restreint du cheptel bovin, fait que la viande de bœuf est soumise à une réglementation stricte qui, pour avoir plus de poids, s'appuie sur la religion. La vache est déclarée animal sacré dont le sacrifice est régi par des lois sévères. Cette réglementation de la consommation permet un approvisionnement constant. On ne connaît pas le manque, mais ce mets, qui est un régal pour le palais égyptien, reste rare et cher. Pourtant, à l'occasion de fêtes religieuses, les prêtres distribuent cette viande au peuple. La chèvre paraît beaucoup plus souvent sur la table car elle est peu coûteuse à élever. Le mouton et même l'agneau sont peu prisés ; en effet, sous le climat chaud de l'Egypte, leur chair a une saveur forte, peu appréciée du goût égyptien. Le noble préfère de loin la chair de l'ibex (chèvre sauvage), l'oryx, la gazelle ou autre gibier. Ce qui fait la base de l'alimentation carnée du paysan et de nombre de gens de petite condition, c'est l'oie. Les fourrés de papyrus qui bordent le Nil en regorgent. De plus, elle est facile à chasser et peut se domestiquer aisément. Dans les maisons riches, il y a même un serviteur chargé de les élever et aussi de les tuer par série à l'occasion de grands banquets. On apprécie aussi la chair d'autres oiseaux sauvages : canards, cailles, bécassines.

Le Nil, enfin, s'il offre généreusement son limon pour fertiliser les terres, offre aussi, en abondance, des poissons de toutes sortes. Bien que ce soit une nourriture substantielle, facile à se procurer, on en mange sans en faire grand cas. Il est vrai qu'avec la chaleur du climat ce

n'est pas une chair facile à conserver. On sait pourtant sécher le poisson.

Les aliments de base étaient nombreux et les façons de les cuisiner étaient aussi nombreuses. "Le chef" est entouré de nombreux ingrédients, posés sur des plateaux suspendus au plafond à l'aide de cordes, précaution pour éviter la rapacité des rats et autres rongeurs. La viande est bouillie ou bien rôtie. Les volailles ont le même traitement ; si elles sont rôties, on les farcit d'herbes et aromates. On recueille la graisse des oies rôties pour accommoder d'autres plats. Le poisson est cuit au court-bouillon ou bien passé dans l'huile chaude.

La gastronomie égyptienne connaît l'huile pour les plats braisés, et emploie de nombreux liquides de cuisson : l'eau, le vin, la bière, le lait. Le sel et le poivre ne sont pas ménagés. L'assaisonnement est soigné et très varié ; c'est une cuisine épicée où on utilise en abondance l'ail, l'oignon, le cumin, le kamôon, enfin toutes les épices et herbes aromatiques que l'on retrouve dans la cuisine du moyen-orient.

A la variété des plats, suivait la variété innombrable des pâtisseries. Les gâteaux revêtaient de nombreuses formes : celles de longs macarons, que l'on coupait en morceaux, ou bien d'animaux, bœuf couché, volaille. Sur d'autres, on dessinait des figures géométriques ou on les garnissait de fruits secs ou frais. Ils sont généralement très sucrés, souvent avec du miel.

Quant au pain, on en consomme énormément, il remplace la fourchette et presque la cuillère. Il apparaît en abondance sur toutes les tables ; on l'aime frais et on le confectionne au jour le jour. Pour ce qui est de ses valeurs gustatives, il devait assez se rapprocher de nos pains de campagne fait à l'ancienne mode. Cependant, il est fort douteux que le pain des pharaons soit apprécié de nos jours.

Les égyptologues qui étudièrent les mâchoires des momies notèrent une usure des surfaces triturantes des dents quasi générale. Cette attrition se retrouve à toutes les époques, frappant le pharaon comme le plus humble de ses sujets. En étudiant des échantillons de pain de toutes les époques pharaoniques, on y trouva des parcelles de minéral. Une étude permit d'identifier des grains de sable et de petits fragments de feldspath, de mica et de grès. Les grains de sable proviennent du fait que pour obtenir une farine assez fine, on en ajoutait, en infime partie, au grain. Un chercheur anglais, Prag, tenta de mouler du grain avec une meule antique : au bout d'un quart d'heure de manipulation le grain était encore presque intact. En ajoutant un peu de sable il obtint rapidement une farine assez fine. Les autres fragments minéraux proviennent en partie des instruments utilisés pour la moisson, faucille de bois aux dents de silex, et en partie à l'usure des meules ou mortiers d'où se détachaient des petits éclats.

La table égyptienne était copieuse, et qui dit bonne chère, dit bons crus. L'Égypte est riche en vignes et donne des fruits gorgés de soleil et de sucre ; ils fournissent à la vinification matière à d'excellents vins. Le vin est apprécié et traité avec beaucoup d'égard. On le sert à table, suivant différents rites, et selon le rang et le sexe de l'invité. Des domestiques spéciaux sont affectés à ce service ; c'est souvent la servante en chef qui s'en charge. Le vin est conservé dans de grandes jarres sur lesquelles on inscrit la date et la provenance, car il y a de nombreuses régions productrices de vin. Cette importante production va de pair avec une abondante consommation. Hérodote nous dit que la production du pays, à son époque, est insuffisante à satisfaire aux besoins, et qu'il faut importer du vin de Phénicie ou de Grèce. Le vin est cher, et le pauvre n'en boit que rarement, lors de grandes cérémonies et durant les fêtes. Il ne reste au pauvre, pour satisfaire son goût des boissons alcoolisées, que la bière. Cette bière de consommation courante est faite à base d'orge qui est peu parfumé. On ne connaît pas le houblon qui donne à la bière sa saveur, et en guise de remplacement on utilise différentes herbes. Quoi qu'il en soit, cette bière est probablement de qualité médiocre, mais elle est alcoolisée, et on en consomme beaucoup.

Le plaisir de bien vivre fait de l'Égyptien un homme de bonne compagnie. Il aime recevoir ses amis à l'occasion de banquets. Lorsque l'invité arrive, le maître et la maîtresse de maison se lèvent et vont à sa rencontre. Selon le rang ou le degré d'intimité, ils ne vont qu'à mi-chemin ou jusqu'à la porte d'entrée de la salle de réception. Une fois les invités installés, on leur sert une coupe de vin apéritif. Ces banquets réunissent de nombreuses personnes, aussi, pour faire patienter les premiers arrivés, les maîtres de maison ont engagé des musiciens et des musiciennes, à moins qu'ils ne soient assez riches pour posséder leurs propres instrumentistes. La musique et le chant sont associés ; la pratique de l'art musical est l'apanage de spécialistes fort bien rémunérés et honorés. Cependant, dans l'intimité, quelques grands seigneurs se livrent, en compagnie de leur épouse, au plaisir délicat de la harpe et du chant. Revenons au banquet ; l'orchestre s'anime, le son de la harpe s'élève accompagné d'un luth et d'une lyre ; tout à l'heure, à eux s'uniront la flûte, le double hautbois. Voici qu'une voix entonne un doux chant d'amour :

"L'amour de ma bien aimée, sur l'autre rive est en moi... Mais un crocodile se tient sur le banc de sable. Descendu dans l'eau, je patauge dans le courant... Et je trouve le crocodile pareil à une souris, car mon amour pour elle m'afermit : il sera pour moi comme le charme des eaux."

Enfin tous les invités sont arrivés, et le chant fait place à la danse et aux divertissements. Car la réussite d'un banquet tient autant à la qualité des mets qu'à la diversité des attractions offertes.

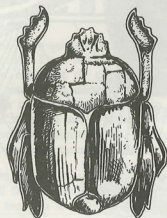
Aux jongleurs succèdent les montreurs d'animaux savants, ce qui jette parfois le trouble, car les animaux

favoris des dames invitées, ne trouvent pas toujours le spectacle à leur goût ! Les danses sont surtout des occasions, pour les jeunes femmes qui s'y adonnent, de prouesses acrobatiques : *"reins cassés"*, pirouettes, roues, sauts divers ; elles troublent aussi par des danses plus lentes accompagnées de débanchements, lointaines ancêtres des fameuses danses des almées. Les pas sont rythmés par des battements de main et par le bruit des tambourins. Pendant que les plats passent d'un convive à l'autre, des conteurs lancent des plaisanteries, parfois un peu osées, mais juste ce qu'il faut pour ne pas heurter la bienséance et la pudeur des invités. Des lutteurs viennent s'affronter et chacun a son favori. Les fruits sont servis, le vin aidant on aspire à des distractions plus calmes pour certains, qui entament alors une partie de jeu du serpent (ancêtre du jeu de l'oie) ou de senet, sorte de jeu de dames ; d'autres échauffés par le vin, s'affrontent amicalement à la lutte ou à divers jeux d'astuce, une sorte de main chaude.

On continue à festoyer tard dans la nuit, et quel ravissant spectacle que ces jeunes femmes s'adonnant à des jeux de balle savants ; leur grâce fait oublier les disgracieuses, mais comiques, contorsions des nains. Avant de partir, écoutons un dernier chant pour accompagner notre chemin :

*"O puisses-tu venir vite vers ta sœur
Comme une gazelle traquée se hâte dans le désert
Ses pattes vacillent, ses membres faiblissent
La panique a conquis son corps
Un chasseur est à ses trousses avec des chiens
Ils n'aperçoivent pas le nuage qu'elle soulève
Une halte lui paraît une entrave
Et elle prend pour chemin le fleuve
Puisses-tu parvenir à la retraite de la bien aimée
En quatre embrassades de main
Tu cherches l'amour de la sœur
La Dorée te l'a assigné, ô mon ami."*

Le banquet est près de s'achever, un domestique présente à chacun des invités une statue d'Osiris, dieu des morts, pour qu'ils se souviennent que sur cette terre, tout n'est que passage et qu'un jour il faudra quitter ces plaisirs pour ceux du bel occident.





LA RELIGION

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">- Type de la religion- Le Panthéon- Dieux locaux- Dieux cosmiques- Divinités populaires- Les dieux dans les contes populaires- Le mythe d'Osiris- Animaux sacrés- Systèmes théologiques- Héliopolis- Hérakléopolis- Memphis- Thèbes- Développement historique- Le dogme d'Héliopolis- Prédominance d'Amon- Crise d'Akhénaton- Doctrine royale- Divinité du roi- Légitimité | <ul style="list-style-type: none">- Devoirs du roi- Les rois morts- Le culte- Le temple, maison de dieu- Le clergé- Croyances mortuaires- Concept de la mort- Habitation de l'âme dans le tombeau- Royaumes des dieux et des morts- Vulgarisation des destinées royales- Jugement d'Osiris- Compromis entre les diverses formes de survie de l'âme- Culte des morts- La momification- Les funérailles- Le tombeau et les offrandes- Magie- Magie religieuse- Magie populaire |
|---|--|

LA RELIGION

Si les maisons étaient bâties en briques d'argile, les temples, eux, étaient construits en matériaux durables, tout comme les demeures d'éternité (les tombeaux). Si l'homme ne fait que passer sur cette terre, les dieux et les morts y sont pour l'éternité. Grâce à cet état d'esprit des anciens Egyptiens, nous sommes en possession de nombreux témoignages sur leur religion. Malgré cette richesse de documentation, il est extrêmement difficile de l'exposer en une synthèse réellement cohérente. Cette impossibilité tient au caractère de cette religion, contraire

à l'esprit même de ce que nous connaissons en matière de religion "actuelle". Dans nos religions actuelles, il y a avant tout un ensemble de croyances en relation les unes avec les autres et en harmonie avec la conception de la divinité. De ce dogme découlera une morale et un culte, le tout s'appuyant sur des textes sacrés remontant à l'origine même de la religion (Bible, Evangiles, Coran...), où celle-ci trouve son expression officielle.

Pour comprendre l'essence même de la religion Egyptienne, il faut inverser les concepts de la croyance moderne. Sa base est toute entière dans le culte, dans l'adoration des dieux, qui sont les possesseurs légitimes

de l'Egypte, et réunit en un même ensemble des hommes aux croyances tout à fait différentes, celles-ci résultant d'un choix strictement personnel ! En effet, si le culte avait un cérémonial précis et une importance primordiale, ce que nous appelons le dogme était une interprétation privée. Il pouvait varier selon les lieux, les milieux et même les individus.

Les possesseurs légitimes de l'Egypte sont les dieux. Il est donc nécessaire pour l'équilibre du monde que ceux-ci soient satisfaits. D'où l'importance du culte, qui est une institution d'état et un service public. Le législateur et le régulateur de ce service est le Roi. Il a le devoir de le garantir dans toute la vallée, c'est-à-dire de veiller à la bonne marche des temples et au respect des dieux selon les coutumes de la région.

Le pays était composé de nombreuses provinces ou *nomes* (dirigés par des *nomarques*). La diversité des traditions dont le roi soutenait l'héritage ne pouvait s'accommoder d'une unification théologique qui aurait rabaisé certains dieux locaux et immanquablement provoqué des conflits et des désordres dans le pays. Le soin de l'élaboration théologique était laissé aux sacerdoxes locaux. Chacun d'eux élaborèrent une mythologie, une histoire sacrée et leurs idées sur la nature de leurs dieux. Selon la notoriété du temple, cette théologie se répandait et influençait celle des sanctuaires plus obscurs.

Cette opinion sur la nature divine, reflétant souvent une mystique très élevée, n'était que celle des premiers des fidèles : les prêtres. Leur philosophie était élaborée pour les couches sociales les plus évoluées intellectuellement, sans aucun souci de vulgarisation. Ce dogme élitiste n'avait donc d'influence que sur la partie la plus éclairée de la population et restait à un plan inférieur à celui du culte proposé d'Autorité royale. Il restait aux masses populaires le champ libre à d'autres opinions. Ainsi, parmi la foule qui se coudoyait aux abords du même temple et pratiquait les mêmes rites, chacun avait sa propre croyance. Faisant les mêmes gestes, disant les mêmes prières, participant à une même religion, se côtoyaient des hommes qui ne croyaient pas à la même chose, fétichistes ou symbolistes, partisans de l'anthropomorphisme ou de la spiritualité de la nature divine, polythéistes ou monothéistes à nuances diverses, chacun ayant un avis quant à l'interprétation des mythes : fait historique pour l'un, allégorie pour l'autre.

Toutes ces croyances contradictoires ont trouvé place côte à côte dans la religion égyptienne et laissèrent leurs traces dans ses écrits. Il est donc possible de définir cette religion par son culte, qui était unifié, mais non par son dogme, multiple et interprété différemment selon les milieux.

Il est à noter que les fidèles portent leurs offrandes et prient seulement aux abords du temple, l'accès de celui-ci leur étant interdit. Les cérémonies qui sont accomplies dans son enceinte au nom du Roi, ne le sont que par le

personnel sacerdotal. Le but du rituel est essentiellement d'ordre cosmique ; il est le garant du maintien du monde : le *maât*. La ferveur populaire n'y joue aucun rôle.

L'Egyptien avait un esprit conservateur et traditionaliste. Ainsi, tout au long de son histoire religieuse, il a conservé les textes et rites de ses ancêtres. Au cours des années, ou plutôt des siècles, il y eut bien des innovations en matière de théologie mais il n'était pas question d'abandonner les anciennes pensées, même si elles étaient en contradiction avec l'évolution spirituelle. On ne sait malheureusement pas comment les théologiens incorporaient ou expliquaient les contradictions résultant de leur conservatisme lorsqu'ils émettaient de nouvelles spéculations spirituelles.

LE PANTHEON

Hérodote dit qu'en Egypte *"il y a autant de dieux que de villes"*. Cette constatation de l'historien grec donne une idée de la richesse du panthéon égyptien et de la difficulté pour l'historien de l'organiser en mythologie cohérente. Le premier contact avec le monde divin de l'Ancienne Egypte est souvent déconcertant. Comment ne pas être désorienté devant ce foisonnement de divinités, mi-homme, mi-animal, d'animaux divins ou sacrés. On a l'impression devant un tel fatras d'attributs, d'insignes plus ou moins distinctifs, de se trouver devant plusieurs religions.

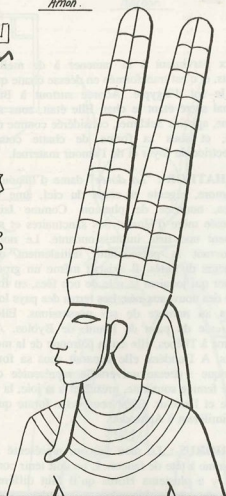
"Nous pourrions tout aussi bien parler de "religions chrétiennes"..." Invertissons les rôles et songeons à l'étonnement d'un homme qui, ignorant tout de notre pays, viendrait en France étudier la religion catholique romaine. La première chose qui le frapperait serait d'abord la quantité des dévotions locales. Combien de Saint-Jean ou de Notre-Dame aurait-il à inventorier au cours de ses recherches ? Il pourrait très bien imaginer que la religion catholique est une religion polythéiste. Ou encore, confronté à différentes cérémonies locales, tel les pèlerinages et les processions en l'honneur de la Vierge ou de différents saints, lui-aussi pourrait penser se trouver en face de plusieurs religions. Nous savons qu'il aurait tort. Simplement ceux qui vivent cette religion le font de manière personnelle. L'image de l'agneau symbolisant le Christ ou la colombe du Saint-Esprit ne les choque pas plus que les Egyptiens cultivés n'étaient troublés par le taureau Hapis ou le crocodile de Sobek.

Le panthéon égyptien comprenait de nombreux dieux locaux, auxquels s'ajoutaient les dieux cosmiques et les divinités populaires.

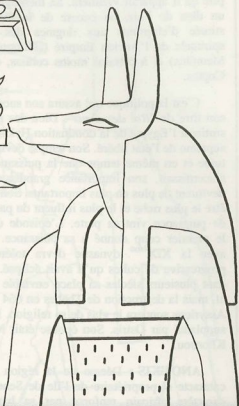
DIEUX LOCAUX

AMON : Il était représenté sous forme humaine, portant un casque cylindrique, au sommet plat orné de deux longues plumes. Son nom peut être traduit par *"le mystérieux"* ou *"le (dieu) caché"*. Son origine est

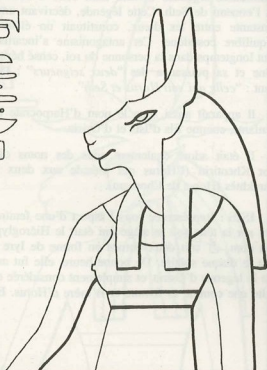
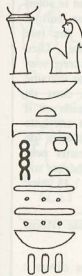
Ammon



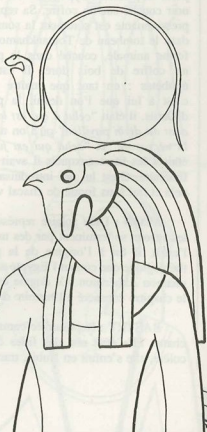
Anubis



Bastet



Ré - Harakhty



obscur ; il fut certainement sous l'Ancien Empire un dieu de peu d'importance. C'est au début du Moyen Empire qu'il apparaît vraiment. Sa théologie qui voit en lui un dieu de l'air, ou encore de la fécondité est constituée d'emprunts aux dogmes des grands centres spirituels de l'Ancien Empire (Héliopolis, Hermopolis, Memphis) et à certains moins connus, comme celui de Coptos.

C'est la politique qui assura son succès et lui conféra son titre de "*Roi des dieux*". Dieu des rois thébains qui sortirent l'Egypte de la domination Hyksos, il devint dieu suprême de l'état libéré. Son temple devint temple dynastique et en même temps que la puissance des pharaons s'accroissait, son importance grandissait. Ses temples devinrent de plus en plus importants. Son clergé se trouva être le plus riche et le plus influent du pays. De cet excès de puissance vint sa perte. L'épisode d'Akhenaton fut le premier coup donné à sa puissance. Son renouveau avec la XIX^{ème} dynastie devra tolérer la remontée progressive de cultes qu'il avait éclipés. Il gardera pendant plusieurs siècles sa place enviable de dieu national, mais la destruction de Thèbes en 664 av. J.-C. par les Assyriens sonnera le glas de sa religion. Il sera peu à peu supplanté par Osiris. Son épouse était Mout et leur fils Khonsou.

ANOUKIS : Déesse de la région de la première cataracte et propriétaire de l'île de Sehel. Elle avait un caractère africain renforcé par sa haute coiffure de plumes. Elle fut "égyptianisée" et identifiée à l'Oeil d'Horus. Son culte n'eut pas une grande influence dans l'histoire de l'Egypte.

ANUBIS : Représenté comme un homme à tête de chacal ou chien sauvage, on le voit aussi peint à la porte de plusieurs hypogées sous forme d'un grand chien noir couché sur un coffre. Sa représentation la plus impressionnante est sûrement la somptueuse statue trouvée dans le tombeau de Toutankhamon. Le dieu est sous sa forme animale, couché dans la position du sphinx sur un coffre de bois doré. Il est honoré sous quatre épithètes : en tant que maître des embaumeurs, car c'est à lui que l'on devait la première momie, celle d'Osiris, il était "*celui à qui est la bandelette*" et "*président du divin pavillon*" où l'on momifiait. "*Seigneur de la nécropole*" et "*celui qui est juché sur la montagne*" étaient les titres auxquels il avait droit en tant que dieu funéraire. C'est lui qui introduisait les morts dans l'au-delà et qui sous forme de chacal veillait sur les tombes.

ATON : Dieu solaire représenté par un soleil dont les rayons se terminent par des mains tenant le signe de l'ankh. Il fut à l'origine de la plus grande révolution théologique que connut l'Egypte antique, sous le règne du pharaon Akhenaton. Ce dogme est étudié en détail dans le chapitre consacré à l'histoire de la religion.

BASTET : Représentée comme une femme à tête de chatte. Elle était une des filles de Rê. S'étant mise en colère, elle s'enfuit en Nubie, transformée en lionne. Les

dieux parvinrent à la ramener à de meilleurs sentiments, et c'est transformée en déesse chatte qu'elle revint sur le sol d'Egypte. Adorée surtout à Bubastis, son animal sacré étant le chat. Elle était, sous sa forme de lionne, appelée Sekhmet, considérée comme déesse guerrière, et sous sa forme de chatte comme déesse protectrice du foyer et de l'amour maternel.

HATHOR : "*La dorée*" dame d'Imaou, Hathor du sycomore, régente et corps du ciel, âme vivante des arbres, nourrice de pharaon. Comme Isis, elle est nommée mère d'Horus. Ses sanctuaires et ses surnoms forment une liste impressionnante. Le nom d'Hathor recouvrant la personnalité initialement multiple de plusieurs divinités. Il existait même un groupe de sept Hathor qui jouaient le rôle de nos fées, en fixant la destinée des nouveau-nés. Les terres des pays lointains sont mises au nombre de ses possessions. Elle est alors Maîtresse du pays de Pount, de Byblos. A Memphis comme à Thèbes, elle est la patronne de la montagne des morts. A Dendéra, elle apparaît sous sa forme la plus classique : déesse universelle représentée comme une jeune femme souriante, présidant à la joie, la musique, la danse et l'amour. C'est sous cette forme que les grecs l'assimilèrent à Aphrodite.

HORUS : Le dieu faucon, représenté sous forme d'homme à tête de faucon. L'on doit tenir compte du fait qu'il y a plusieurs Horus qu'il faut différencier, sous peine de voir les légendes et les cultes se mêler indistinctement.

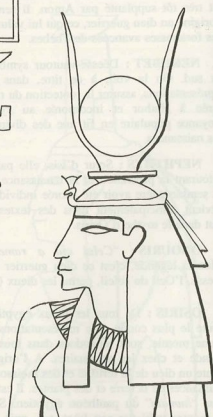
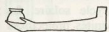
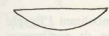
A l'origine, il fut un grand dieu du ciel et, à ce titre, le dieu des espaces aériens dont les yeux étaient le soleil et la lune, ou bien il devint le soleil lui-même, surtout sous le nom de Rê-Harakhty. La destinée des rois d'Hiérakonpolis devait étendre son empire. Dieu régnant sur le ciel, il devint dieu régnant sur la terre sous la forme de dieu protecteur du roi et, dans une certaine mesure, le pharaon lui-même. Il intervint dans de nombreuses légendes divines dont celle d'Osiris où il est l'ennemi de Seth. Cette légende, décrivant une lutte constante entre les dieux, constituait un élément de l'équilibre cosmique. Cet antagonisme s'incarna pendant longtemps dans la personne du roi, censé hériter son trône et sa puissance des "*deux seigneurs*" ; la reine étant : "*celle qui voit Horus et Seth*".

Il apparaît aussi sous le nom d'Harpocrate (Horus l'enfant), comme fils d'Isis et d'Osiris.

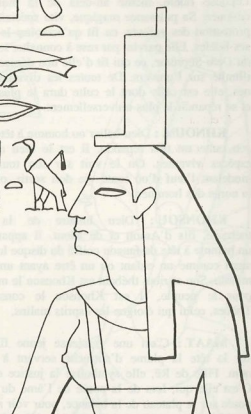
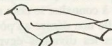
Il était adoré également sous des noms divers : Hor Khentirti (l'Horus qui préside aux deux yeux), Harakhtès (Horus de l'horizon).

ISIS : Représentée sous l'aspect d'une femme portant sur la tête, soit le siège qui était le Hiéroglyphe de son nom, soit deux cornes en forme de lyre enserrant le disque solaire. De bonne heure, elle fut annexée par la légende d'Osiris, et simplement considérée dans le culte que comme sa femme et la mère d'Horus. Elle fut

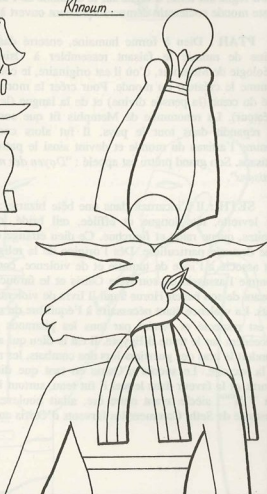
Hathor.



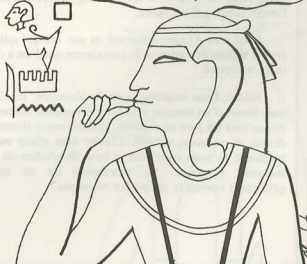
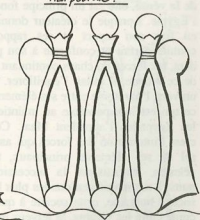
Isis.



Khnum.



Harpocrate.



la déesse la plus populaire en étant le type même de l'épouse fidèle, même au-delà de la mort, et mère dévouée. Sa puissance magique, vite spécialisée dans la protection des enfants, ne fit qu'accroître le nombre de ses fidèles. Elle parvint par ruse à connaître le nom secret du Dieu Suprême, ce qui fit d'elle une déesse au pouvoir illimité sur l'univers. De toutes les divinités égyptiennes, elle est celle dont le culte dura le plus longtemps et se répandit le plus universellement.

KHNOUM : Dieu-bélier ou homme à tête de bélier ; son culte est très répandu. Il est le dieu créateur des espèces vivantes. On le voit sur son tour de potier modelant l'œuf d'où toute vie doit sortir, ou modelant le corps des hommes.

KHONSOU : Dieu lunaire de la théologie thébaine, fils d'Amon et de Mout. Il apparaît comme un homme à tête de faucon coiffé du disque lunaire, mais aussi comme un enfant ou un être ayant une forme de momie. Son attribut thébain est Khonsou le magnanime ; pour le peuple, il est Khonsou le conseiller dans Thèbes, celui qui éloigne les esprits malins.

MAAT : C'est une gracieuse jeune fille, portant sur la tête la plume d'autruche servant à écrire son nom. Fille de Rê, elle symbolise la justice et la vérité. C'est elle qui, lors de la pesée de l'âme du défunt, est posée sur le plateau de la balance, pour voir si cette âme est "*Maaty*", conforme à Maat. Le vizir, chef suprême des tribunaux d'Egypte, est prêtre de Maat. En opposition à mentir, on emploie le terme de "*parler selon Maat*". Mais Maat n'est pas que l'incarnation de la justice et de la vérité, elle est un principe fondamental de la vie de l'Egypte. Lorsque le créateur donna forme au monde et en fixa son aspect et ses rapports, il le considéra comme parfait et conforme à son plan définitif. Cependant, les forces du chaos continuant à menacer l'équilibre de ce monde, il fallait l'équilibrer. Or, l'équilibre de cet univers, l'harmonie entre ses éléments, leur cohésion, tout ce qui est indispensable au maintien des formes créées, les Egyptiens l'appellent Maat. Ce Maat si important, c'est l'interaction des forces qui assurent l'ordre universel de ses éléments principaux, tels les mouvements célestes, les saisons, la succession des jours et des nuits, à ses manifestations les plus humbles : celles de la société humaine, cette société à qui on demande la concorde entre les vivants, la ferveur religieuse, le respect de l'ordre conçu par les dieux.

Maat c'est l'ordre universel, et une éthique qui consiste à agir en accord avec la conscience que l'on a de cet ordre universel.

MIN : Dieu majestueux de la fécondité, représenté sous forme d'un homme vêtu d'un fin maillot collant. Un de ses bras est levé en équerre, le fouet royal flottant au-dessus de sa main ouverte. L'autre bras glisse sous le vêtement, la main entourant la base du phallus du dieu, immense et raide. La procession de ce maître-générateur ouvrait le temps des moissons.

MONTOU : Dieu-faucon de la théologie thébaine. Il fut très tôt supplanté par Amon. Il semble avoir été à l'origine un dieu guerrier, ce qui lui valut d'être le patron des forteresses avancées de Thèbes.

NEKHBT : Déesse-vautour symbolisant l'Egypte du sud. On la voit, à ce titre, dans de nombreuses représentations, assurer la protection du roi. Elle fut comparée à Hathor et incorporée au cycle solaire. La croyance populaire en fit une des divinités protectrices des naissances.

NEPHTHYS : Sœur d'Isis, elle participe aux rites entourant la protection et la renaissance des morts. Elle ne semble guère avoir été adorée individuellement et intervient principalement dans des textes religieux, surtout dans le mythe d'Osiris.

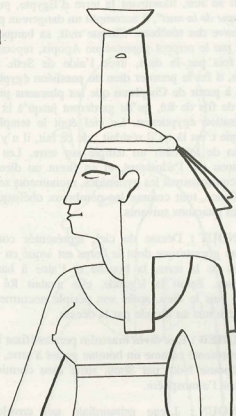
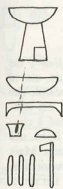
ONOURIS : "*Celui qui a ramené l'éloignée*", selon la légende, c'est ce dieu guerrier qui ramena une déesse, l'Oeil du soleil, parmi les dieux (voir Bastet).

OSIRIS : De tous les dieux égyptiens, il est sans doute le plus connu. Ses représentations, sous la forme d'une momie, sont répandues dans tous les musées du monde et chez les antiquaires. A l'origine, il fut sans doute un dieu de la fertilité et des moissons, incarnant les puissances de la terre et des plantes. Il est aussi le dieu le plus "*humain*" du panthéon égyptien. Sa légende nous le montre trahi par son frère, tué, puis ressuscité grâce à la piété conjugale de sa femme Isis. C'est à partir de cette légende qu'il devint un dieu funéraire. Après avoir régné sur terre, il règne sur le domaine de l'au-delà, vaste monde souterrain démocratiquement ouvert à tous.

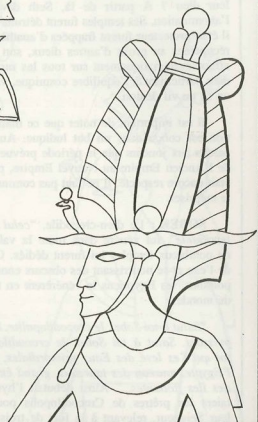
PTAH : Dieu à forme humaine, enserré dans une gaine de momie le faisant ressembler à Osiris. La théologie de Memphis, d'où il est originaire, le considère comme le créateur du monde. Pour créer le monde, il a usé du cœur (la pensée divine) et de la langue (le verbe créateur). La renommée de Memphis fit que son culte se répandit dans tout le pays. Il fut alors considéré comme l'artisan du monde et devint ainsi le patron des artisans. Son grand prêtre est appelé : "*Doyen des maîtres artisans*".

SETH : Il s'incarnait dans une bête bizarre : corps de levrette, tête longue et effilée, œil bridé, oreilles droites, queue raide et fourchue. Ce dieu étrange connut une destinée particulière. Dès l'origine de la religion, il est associé à l'idée de tumulte et de violence, considéré comme l'assassin de son frère Osiris et le farouche opposant de son neveu Horus à qui il livra de violents combats. La violence étant nécessaire à l'équilibre du monde, il est respecté et vénéré par tous les pharaons qui se succédèrent sur le trône d'Egypte. Il est le dieu qui arme et conduit le bras des guerriers lors des combats, les menant à la victoire. Le succès d'Osiris en tant que dieu des morts, et la faveur dans lequel il fut tenu, surtout à partir du VIII^{ème} siècle avant notre ère, allait bouleverser la destinée de Seth. Comment les fervents d'Osiris auraient-

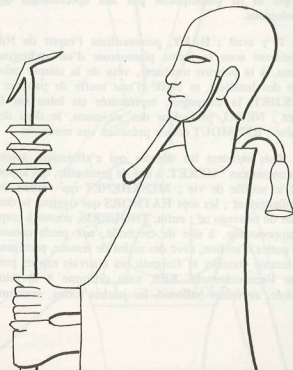
Nephthys.



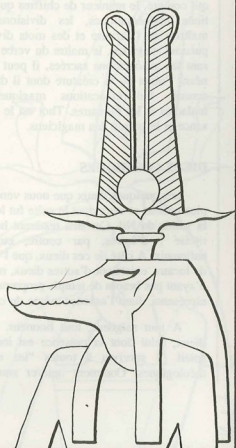
Osiris.



Nah.



Sobek.



ils pu tolérer de voir siéger parmi les dieux, l'assassin de leur dieu ? A partir de là, Seth devint l'image de l'abomination. Ses temples furent détruits ; les villes dont il était protecteur furent frappées d'anathème ; ses statues récupérées au profit d'autres dieux, son nom exécré et effacé systématiquement sur tous les monuments. D'un dieu participant à l'équilibre cosmique, vaillant guerrier, on fit un vil démon.

Il est important de noter que ce manuel de civilisation est conçu dans un but ludique. Aussi, nous signalons aux joueurs que la période prévue pour le jeu va de l'Ancien Empire au Nouvel Empire, période où Seth était encore respecté. Il ne faut pas commettre l'erreur de le mépriser.

SOBEK : Le dieu-crocodile, *"celui à la mâchoire terrifiante"*, fut vénéré dans toute la vallée du Nil, où de nombreux temples lui furent dédiés. Créature sortant de l'eau et se nourrissant des obscurs ennemis de Rê, les poissons, les Egyptiens le vénérèrent en tant que maître du monde.

"Salut à toi Sobek le crocodilopolite, Rê, Horus, dieu puissant. Salut à toi Sobek le crocodilopolite, salut à toi qui t'es levé des Eaux primordiales, Horus chef de l'Egypte, taureau des taureaux, grand être mâle, maître des îles flottantes..." Ainsi débutait l'hymne que chantaient les prêtres de Crocodilopolis pour demander à leur Seigneur, relevant à la fois de trois principes fondamentaux (le soleil, l'eau et la terre), de faire vivre l'Egypte.

THOT : Il préside à la pesée de l'âme sous forme d'homme à tête d'ibis. Patron des scribes, il est l'inventeur de l'écriture, secrétaire des dieux. Il est aussi le dieu qui compte, le manieur de chiffres qui régent les opérations mathématiques, les divisions temporelles. Sa maîtrise de l'écriture et des mots divins font de lui un puissant magicien, le maître du verbe créateur ; connaissant les articulations sacrées, il peut faire apparaître du néant l'objet ou la créature dont il dit le nom. Lui seul connaît les invocations magiques guérissant les maladies et les blessures. Thot est le dieu de la connaissance et le patron des magiciens.

DIEUX COSMIQUES

Les quelques dieux que nous venons de voir sont les plus connus et ceux dont le culte fut le plus répandu dans la vallée du Nil. Certains restèrent honorés sur leur territoire ; d'autres, par contre, eurent les honneurs nationaux. A côté de ces dieux, que l'on pouvait qualifier de locaux, existaient d'autres dieux, reconnus par tous, et n'ayant pas besoin de temple proprement dit puisque omniprésents, étant l'essence même du cosmos.

A tout seigneur, tout honneur. Le premier de ces dieux, celui dont la présence est indiscutable : **RE**, le soleil. Il survivra à toutes "les modes" ou vagues théologiques. Comment ignorer son existence, surtout

en Egypte ! Il vogue dans la "barque du jour", du matin au soir, illuminant la terre d'Egypte, puis, sur la "barque de la nuit", il accomplit un dangereux périple sur le fleuve des ténébres. Chaque nuit, sa barque est attaquée par le serpent gigantesque Apopis, repoussé à chaque fois par le dieu, avec l'aide de Seth. Sans nul doute, il fut le premier dieu du panthéon égyptien. Mais c'est à partir de Chephren que les pharaons prennent le titre de fils de Rê, qu'ils garderont jusqu'à la fin de la civilisation égyptienne. Le ciel était le temple de Rê, puisque c'est là qu'il résidait ; de ce fait, il n'y avait pas besoin de lui bâtir un temple sur terre. Les premiers pharaons qui l'adorèrent, et en firent un dieu dynastique, construisirent les pyramides, monuments solaires par excellence, tout comme les nombreux obélisques érigés par les pharaons suivants.

NOUT : Déesse du ciel, représentée comme une femme gigantesque dont le corps est arqué en voûte au-dessus de la terre, la bouche et l'aine à hauteur des horizons. Selon la légende, elle avalait Rê tous les soirs, puis le dieu, après son périple nocturne, était de nouveau mis au monde par la déesse.

GHEB : Etre divin masculin personnifiant la terre. Il est représenté comme un homme géant à terre, séparé de son épouse Nout par Shou, autre dieu cosmique symbolisant l'atmosphère.

NOUN : L'eau primordiale qui enveloppait le monde de toutes parts et dont étaient issues toutes choses. Ce dieu personnifiait le Chaos primordial et n'avait pas de représentation.

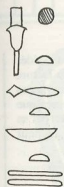
DIVINITES POPULAIRES

A côté des dieux locaux, qui marquaient leur possession de la terre d'Egypte par leurs temples, et les dieux cosmiques qui étaient l'univers, la foule honorait des dieux plus proches du quotidien. Ils n'avaient pas de temple et ne participaient pas aux spéculations des théologiens.

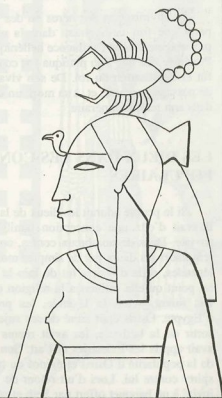
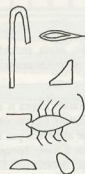
Il y avait : **HAPY**, personnifiant l'esprit du Nil, représenté sous la forme plantureuse d'un androgyne pansu, à la poitrine tombante, vêtu de la simple ceinture des bateliers, et coiffé d'une touffe de papyrus ; **SEKHET**, la campagne, représentée un lotus sur le front ; **NEPRI**, protecteur des moissons, le dieu des grains ; **RENMOUT** déesse présidant aux moissons.

Puis venaient les déesses qui s'affairaient autour des naissances : **HEKET**, à tête de grenouille, qui apportait le souffle de vie ; **MESKHENET** qui veillait sur l'enfantement ; les sept **HATHORS** qui fixaient la destinée du nouveau né ; enfin, **THOUERIS**, déesse à corps d'hippopotame, à tête de crocodile, aux pieds comme les pattes d'un lion, avec des mains de femme, protégeait la femme enceinte et éloignait les mauvais esprits pendant l'accouchement. **BES**, nain difforme à la mine joviale, au ventre ballonné, les jambes torses, avec une

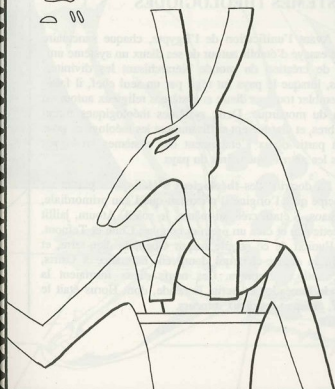
Sekhmet.



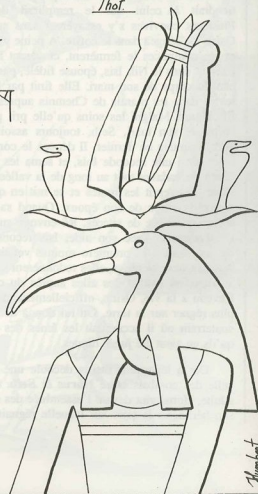
Selkit.



Seth.



Thot.



queue de léopard, tenait le même rôle, mais présidait aussi à la musique, à la danse, aux réjouissances en général

La divinisation des héros ou des grands sages n'apparut que fort tardivement dans la religion égyptienne, probablement sous l'influence hellénique apportée par les Ptolémées. Ce que l'on pratiqua par contre à toute époque, fut la divinisation du roi. De son vivant, il était un dieu de passage sur terre, et, à sa mort, un culte lui était rendu dans son temple funéraire.

LES DIEUX DANS LES CONTES POPULAIRES

Si le peuple adorait les dieux de la religion officielle, il avait d'eux une conception familière, parfois même triviale. Dans de nombreux contes, on pourrait fort bien remplacer les dieux par de simples mortels. De toutes les légendes, celle d'Osiris fut de loin la plus populaire ; à tel point qu'elle influença la religion officielle. Osiris et Isis furent, selon la légende, les premiers souverains d'Égypte. Osiris était aimé de ses sujets. Il les avait fait sortir de la barbarie, les avait réunis en nation et leur avait appris les industries et l'art. Son frère Seth, jaloux de la popularité d'Osiris et évincé du trône, se mit à conspirer contre lui. Lors d'un retour de voyage, Osiris fut invité à un banquet offert par Seth et soixante douze conjurés. A l'issue du repas, lui fut présenté un coffre, richement orné, dont la longueur correspondait exactement à la stature d'Osiris. Seth annonça que ce coffre appartiendrait à celui qui le remplirait de son corps. Plusieurs convives s'y essayèrent sans succès. Amusé, Osiris s'allongea dans le coffre. A peine y fut-il que Seth et ses complices le fermèrent, clouèrent le dessus et le jetèrent dans le Nil. Isis, épouse fidèle, partit à la recherche du corps de son mari. Elle finit par le retrouver et revint dans les marais de Chemnis auprès de son jeune fils Horus. Malgré les soins qu'elle prit pour cacher le corps de son mari, Seth, toujours assoiffé de vengeance, retrouva ce dernier. Il dépeça le corps d'Osiris, le tuant ainsi une seconde fois, et sema les quatorze morceaux du cadavre tout au long de la vallée du Nil. Inlassable, Isis reprit les routes et se mit en quête des morceaux du corps de son époux. Quand sa recherche fut enfin couronnée de succès, Rê envoya sur terre Anubis l'embaumeur. Avec son aide, Isis reconstitua le corps de son mari : la première momie venait d'être créée. Avec sa sœur Nephtys, elles redonnèrent le souffle de vie au dieu, en battant des ailes auprès du corps momifié. Revenu à la vie, Osiris, officiellement mort, ne pouvait plus régner sur la terre. On lui donna donc un royaume souterrain où il accueillait les âmes des morts, pourvu qu'ils en aient été jugés dignes.

De la légende d'Osiris découle une autre légende, celle des combats entre Horus et Seth. Arrivé à l'âge adulte, Horus vint devant l'assemblée des dieux réclamer son héritage : la terre sur laquelle régnait Seth. Il s'en-

suivit des combats titanesques entre les deux dieux, aidés chacun par ses partisans, puis trahis par eux. A la lecture de ces légendes, on se rend compte que les croyances populaires prêtaient aux dieux les mêmes faiblesses que les humains. Isis séduisit Thôt pour qu'il aide de sa magie son fils Horus ; Rê retrouve sa bonne humeur lorsque Isis remonte sa jupe...

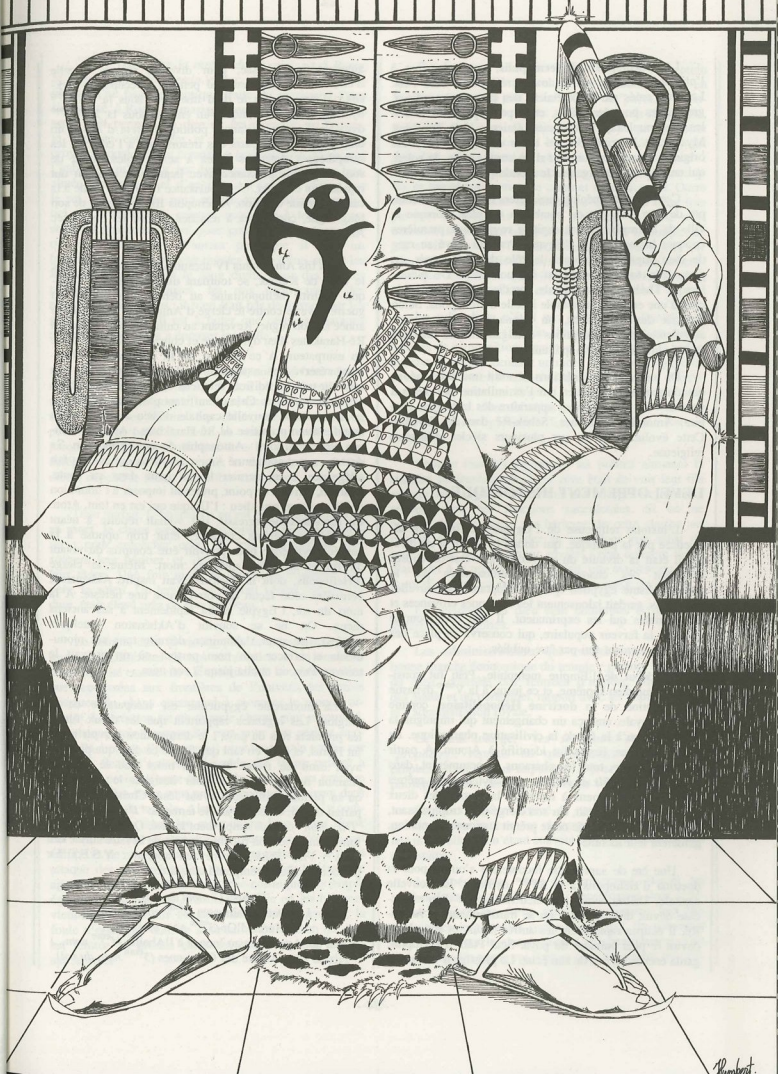
LES ANIMAUX SACRES

Le culte d'animaux vivants, présentés à l'adoration du peuple comme incarnation de la divinité, était une caractéristique de la religion égyptienne qui étonna vivement les voyageurs grecs. Surtout qu'à la période grecque, cette habitude avait prit des proportions énormes ; tous les animaux d'une espèce étaient considérés comme sacrés. C'est l'époque où un soldat romain fut lynché par la foule pour avoir tué accidentellement un chat. Une maison brûle, le propriétaire se rue dans le brasier. Va-t-il ressortir avec son bien le plus précieux, a-t-il risqué sa vie pour sauver des bijoux ? Non, il ressort des flammes, tenant serré contre lui le chat de la maison. Aux époques qui nous intéressent, cette forme de culte était plus restreinte. Chaque dieu possédait bien son animal sacré, en qui un peu de sa divinité se manifestait, mais un seul représentant de l'espèce, choisi d'après certaines marques spécifiées par la tradition, était offert à la vénération populaire. Lorsqu'on avait trouvé un individu de l'espèce portant les marques sacrées, on l'introduisait à l'intérieur du temple, puis on le plaçait dans une étable hors du temple. Là, il recevait les offrandes des fidèles et rendait parfois des oracles. A sa mort, il était momifié et enterré en grande pompe, et, le deuil passé, les prêtres du temple se mettaient en quête d'un successeur.

SYSTEMES THEOLOGIQUES

Avant l'unification de l'Égypte, chaque sanctuaire avait essayé d'établir autour de ses dieux un système unique de création du monde hiérarchisant les divinités. Mais, lorsque le pays fut régi par un seul chef, il fallut rassembler tous ces dieux et systèmes religieux autour du dieu du monarque. Deux systèmes théologiques furent célèbres, et marquèrent suffisamment les théologiens pour qu'à partir d'eux s'établissent des systèmes analogues dans les autres sanctuaires du pays.

La doctrine des théologiens d'Héliopolis partait du principe qu'à l'origine il n'existait que l'eau primordiale, le chaos. S'étant créé lui-même, le soleil, Atoum, jaillit de cette eau et créa un premier couple : Chou et Tefnout. De l'union de ce couple naquit Gheb, le dieu-terre, et Nout, la déesse-ciel, qui donnèrent naissance à Osiris, Isis, Seth et Nephtys. Ces neuf dieux formaient la grande Ennéade. La petite Ennéade, dont Horus était le chef, groupait les dieux mineurs.



Les théologiens d'Hermopolis, eux, plaçaient à l'origine du monde une ogoade créée par le dieu Thôt. Les huit créés par Thôt étaient des dieux primordiaux, grenouilles pour les mâles, et serpents pour les femelles. Les couples qu'ils formaient étaient : Nuit, Ténébres, Mystère et Éternité. Sur un tertre émergant du chaos originel, ils crèrent un œuf d'où sortit Atoum, le soleil, qui ensuite créa et organisa le monde.

Ces principes théologiques furent repris pour le compte de leur dieu par de nombreux temples. Lorsque la ville de Memphis devint capitale royale, aux premières époques historiques de l'Égypte, Ptah fut élevé au rang de dieu suprême. Il reprit le rôle de Thôt, mais, en plus, créa toutes choses en les nommant. De même, lorsque Thèbes devint capitale, son dieu, Amon, devint le chef d'une ennée semblable à celle d'Héliopolis. Selon le goût des théoriciens, on donna à la cosmogonie amonienne des conceptions amalgamant les théories Héliopolitaines et Hermopolitaines.

De toutes ces spéculations, il sortit une unité théorique du panthéon égyptien par l'assimilation des dieux à un seul : Rê. Ainsi, on vit apparaître dès le Moyen Empire, Amon-Rê à Thèbes, Sébek-Rê dans le Fayoum. Cette évolution se fit sur plusieurs siècles d'histoire religieuse.

DEVELOPPEMENT HISTORIQUE

L'histoire religieuse de l'Égypte fut fortement influencée par la politique, qui donna la faveur à un dieu, car il était la divinité du souverain. Cet état de choses entraînait des changements contrebalancés par le traditionalisme égyptien qui, en adoptant les nouvelles croyances, gardait jalousement les anciennes croyances et les formules qui les exprimaient. Il faut tenir compte aussi de la ferveur populaire, qui conserva en place des dieux qui auraient fini par être oubliés.

Au début de l'Empire memphite, Ptah fut considéré comme dieu suprême, et ce jusqu'à la V^{ème} dynastie où l'adoption de la doctrine Héliopolitaine, comme doctrine royale, amorça un changement qui imprégna la religion jusqu'à la fin de la civilisation pharaonique. Le dieu dynastique Horus fut identifié à Atoum. A partir de cette période, tous les pharaons se nommèrent, dans leur protocole, " *fils de Rê* ". Le prosélytisme des prêtres d'Héliopolis les amena à identifier la plupart des dieux locaux à Rê ; seul Ptah, car son clergé était trop puissant, et Osiris, car sa légende ne se prêtait à aucune adaptation, gardèrent leur identité.

Une ère de suprématie incontestée s'ouvrit pour la doctrine d'Héliopolis à la XI^{ème} dynastie. La nouvelle capitale, Thèbes, avait pour dieu Amon. Ce dieu minuscule devint dieu suprême en se transformant en Amon-Rê. Il éclipse rapidement les autres dieux, et son clergé devint le plus puissant du pays. Seul Ptah, à Memphis, garda encore un peu de son éclat. Le prestige d'Amon-Rê

augmenta sans cesse, pour diverses raisons : celle d'être resté le dieu national pendant l'occupation Hyksos ; d'être devenu le dieu libérateur sous la XVII^{ème} dynastie ; d'avoir conquis un empire sous la XVIII^{ème} dynastie. Les circonstances politiques firent d'Amon un dieu puissant. Les parts des trésors pris à l'ennemi, les somptueuses dotations faites à ses temples, firent de son clergé une puissance avec laquelle le pharaon dut rapidement compter. Cette puissance faillit être fatale à la carrière divine d'Amon. Aménophis III, vers la fin de son long règne, commença à relâcher un peu les liens avec Amon.

Son fils Aménophis IV accentua ce relâchement avec le culte de Karnak, se tournant timidement vers l'antique doctrine héliopolitaine au début, puis entrant en guerre ouverte contre le clergé d'Amon vers la quatrième année de son règne. Revenant au culte antique, il déclara Rê-Harakhtes dieu dynastique et considéra Amon comme un usurpateur. A ce titre, il lui fit appliquer le châtiment réservé aux usurpateurs : le martèlement de son nom sur tous les édifices religieux et publics et la confiscation de ses biens. Cela ne suffisant pas, il quitta Thèbes pour créer une nouvelle capitale dédiée à son dieu, la manifestation primitive de Rê-Harakhtes : Aton. Il changea alors son nom : Aménophis devint Akhénaton. Sa doctrine ayant condamné Amon, les dieux qui avaient fait allégeance à ce dernier le suivirent dans sa chute. Pharaon, arrivé à ce point, prétendit imposer à l'adoration de l'Égypte un seul dieu : l'Unique qui est en tout, Aton. Ce monothéisme agressif, qui voulait réduire à néant toutes les anciennes croyances était trop opposé à la pensée égyptienne pour pouvoir être compris du vivant du roi et subsister après sa mort. Même le clergé d'Héliopolis, dont la doctrine avait inspiré Akhénaton, considéra cette façon de voir comme une hérésie. A la mort du roi, l'Égypte revint rapidement à ses anciens dieux. On ne se souvint d'Akhénaton (quelques années), que pour l'abominer, détruire tous ses monuments et effacer son nom partout où on pouvait le trouver. Puis on oublia jusqu'à son nom.

La monarchie égyptienne est inséparable de la religion. Les légendes rapportent que les dieux furent les premiers rois du pays ; le dernier dieu à avoir régné fut Horus, et c'est en tant que fils de ce dieu que pharaon avait droit au trône. Il est à noter que le mot de pharaon ne fut employé, pour désigner le monarque, qu'au premier millénaire avant Jésus-Christ. Lorsqu'on parlait du roi, on employait le terme de " *Dieu Grand* ", de " *Dieu Bon* " ou tout simplement le Roi. Quelle que soit la forme employée, on n'oublie jamais de la faire suivre des mots : *Vie, Santé, Force* (en abrégé : V.S.F.). Le protocole officiel comprend cinq titres :

Horus (1^{er} nom du roi)

Les Deux Maîtresses (2^{ème} nom du roi)

Horus d'Or (3^{ème} nom du roi)

Celui qui Appartient au Junc et à l'Abeille (4^{ème} nom...)

Fils de Rê et Maître des Couronnes (5^{ème} nom du roi)

"Si tu veux faire la moitié du chemin, va à Rome, si tu veux faire le chemin entier, va en Egypte". Cette phrase d'un historien antique traite du mariage ! Dans l'antiquité, à Rome, le mariage entre demi-frère et demi-sœur était permis. Au dire de cet écrivain, en Egypte, le mariage entre frère et sœur était autorisé. Cette croyance, quelque peu erronée, a pour origine, d'une part l'habitude qu'avaient les égyptiens d'appeler leur bien aimée *"ma sœur"*, et d'autre part l'exemple donné par le roi. La pureté du sang solaire étant l'élément essentiel de la **légitimité**, pour la conserver à leur successeur, les pharaons prirent pour grande épouse leur sœur ou leur demi-sœur. D'autant plus que si seul un homme, en théorie, pouvait monter sur le trône, seules les femmes transmettaient le sang divin. Pour des raisons politiques et religieuses, les rois contractaient des mariages consanguins ; il n'en était pas de même pour les gens du commun. Il est à noter que certains pharaons allèrent même jusqu'à épouser leur fille.

Les devoirs du roi, avant tout, sont de faire régner sur le pays la justice de Rê. Il doit prêter l'oreille aux supplices de son peuple, mais surtout il doit assurer le culte. Enfant et héritier des dieux, dieu lui-même, il peut seul approcher le divin et rendre un culte à ses parents. Les prêtres n'officiaient dans les temples que par délégation du roi. De ce culte, et du contentement des dieux, dépend le Maat, l'équilibre cosmique.

Dieu parfait, le pharaon n'en est pas moins mortel. A sa mort, le chaos menace de rompre l'équilibre universel ; pour empêcher cela, les rois couronneront très souvent leur héritier, et, de leur vivant, l'associeront à leur règne. Une fois mort, le souverain rejoignait son père, le soleil. Un temple, où il était vénéré comme un dieu, était élevé près de son tombeau.

Le temple dans la vie égyptienne occupe une place tout à fait différente de nos cathédrales. Il est consacré à une activité essentielle : le maintien de la création. Bien que repoussées aux frontières de l'univers, les forces obscures du chaos continuent à menacer le monde organisé. La création est un miracle chaque jour renouvelé, car chaque soir, lorsque Rê part pour son périple nocturne, la menace d'un sommeil sans lendemain tombe sur la terre. Seule l'activité infatigable des dieux permet à l'univers, profondément fragile, de continuer sa précaire existence. Ces dieux sont présents sur terre et vivent dans leur maison : le temple. Alors que la population, y compris le roi, vit dans des maisons en brique, les dieux ont des maisons construites en pierre. Le rôle de cet édifice et de son personnel est de les préserver de toute attaque des forces hostiles, de les nourrir, de leur être agréable, afin de faciliter leur tâche cosmique. Le temple égyptien n'est pas une maison de prière où les hommes viennent se recueillir ou chercher la bonne parole ; la foule n'entre pas dans le sanctuaire. La maison du dieu est fermée au monde extérieur, son personnel est trié sur le volet.

Ce personnel n'a rien à voir avec la conception que nous avons des prêtres. Ils ne constituent pas, en Egypte, une secte à part. Ils n'ont pas de *"paroisse"* à endoctriner, et ne sont pas les guides spirituels du peuple, mais les serviteurs du dieu. La divinité est présente dans sa statue, comme un être de chair et de sang, qui doit être vêtu, nourri et protégé de toute impureté ; c'est pourquoi les prêtres ne portent que des vêtements de lin, se rasent entièrement le corps et sont circoncis. Outre ceci, ils doivent faire des ablutions complètes deux fois par jour et deux fois par nuit, s'abstenir de toute relation sexuelle pendant leur période d'activité au temple, ne pas avoir enfreint d'interdit religieux, ne pas porter sur eux de pièce de cuir. Toutes ces obligations ne concernent que les prêtres qui effectuent leur service dans le temple, et donc appelés à cotoyer le dieu.

Le culte divin n'était pas assuré toute l'année par le même personnel. Chaque clergé était divisé en quatre équipes de composition identique, qui assuraient la bonne marche du temple pendant un mois. Une même équipe ne se trouvait donc en fonction qu'après un trimestre d'interruption. Le prêtre au *"repos"* vivait pendant trois mois hors du temple, et menait dans son village la vie ordinaire de la population égyptienne. Il retrouvait sa femme et ses enfants.

Comme tous les égyptiens, les prêtres aimaient la stabilité professionnelle. Leur rêve était de voir leur fils exercer leur métier. L'hérédité des charges se retrouve souvent dans les fonctions sacerdotales. Si on ne pouvait devenir prêtre par héritage de cette charge, on pouvait également accéder au sacerdoce par achat de cette charge ou par faveur royale. Cette dernière façon d'accéder à la prêtrise était, en fait, une manière qu'avait le roi d'exercer un contrôle sur la puissance du clergé.

Le personnel du dieu était nombreux et divisé en différentes catégories.

Les **administrateurs**, qui avaient pour charge la bonne marche économique du temple : gérance des terres du dieu, contrôle des rentrées d'impôts, alimentation des autels et du personnel, rapport avec les autres temples et l'administration royale.

Le **haut clergé**, *"les serviteurs du dieu"* ou *"prophètes"*, répartis en quatre classes, le premier prophète étant le plus important. Il joua souvent un rôle politique majeur dans les affaires de l'état.

Le **bas clergé**, constitué de ceux que les textes appellent les purificateurs, se chargeant de multiples besognes matérielles, et n'étant souvent que l'équivalent de nos sacristains.

Les **spécialistes**, dont les principaux étaient les *scribes* de la maison de vie, qui enseignaient dans celle-ci, rédigeaient les écrits sacrés, les lisaient lors des cérémonies importantes (prêtres lecteurs). Ils pouvaient aller représenter le clergé, auquel ils appartenaient, s'ils étaient mandés par le roi. Les savants étudiaient les écri-

tures, et surtout confectionnaient des parfums, des crèmes et des onguents. Les horologues déterminaient, par leur connaissance en astronomie, le moment des cérémonies. Les horoscopes savaient distinguer le caractère faste ou néfaste des jours de l'année. Ces spécialistes étaient moins liés au temple que les autres prêtres. Ils pouvaient exercer leur activité de façon indépendante. Il en était de même pour les harpistes, joueurs de flûte, musiciens, chanteurs et danseurs, qui n'étaient que des *auxiliaires* sans fonction religieuse. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, l'absence de cloisonnement entre le personnel religieux et la vie laïque n'influa pas sur la vie morale des prêtres. Si l'on a écho de quelques scandales mettant en cause des serviteurs du dieu, on a de nombreux témoignages de prêtres conscients de ce qu'ils étaient, et de leur haute valeur morale.

CROYANCES FUNÉRAIRES

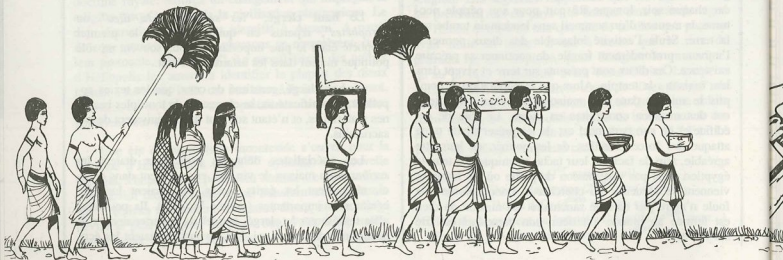
Pour les Égyptiens, la mort était la séparation de l'élément corporel et des éléments spirituels qu'étaient le "*ba*", que l'on peut traduire par l'âme, et le "*ka*", un double protecteur de l'homme prenant soin de lui après sa mort. Les croyances funéraires suivirent un cheminement semblable à la religion, et furent influencées par les conditions politiques.

Dès le début de l'histoire égyptienne, la première idée que se font les Égyptiens de la survie après la mort est la plus simple, et celle qui restera, tout au long de l'histoire pharaonique, la base des croyances. Lors des funérailles, le défunt est déposé dans son tombeau ; c'est là que le corps inanimé retrouve la vie. On l'a enterré avec les objets dont il pourrait avoir l'utilité, avec des provisions, car ses besoins sont alors les mêmes que de son vivant : cette conclusion est tirée de l'étude des tombes archaïques découvertes à ce jour. La croyance de la survie du mort dans son tombeau ne s'effacera jamais de l'esprit des Égyptiens. Quelle que puisse être la vogue des croyances funéraires, on retrouvera, à n'importe quelle époque, le souci de mettre à la disposition du mort tout ce qui pourrait lui être nécessaire. Les murs des tom-

beaux sont couverts de peintures représentant des aliments, des scènes familiales, des scènes champêtres que le défunt rendra réelles par la magie dont il dispose. A ces croyances initiales se sont superposés deux grands cycles de croyances : la destinée solaire du mort, puis sa destinée osirienne.

Les rois de la cinquième dynastie, en faisant de Rê le dieu universel, et en promouvant la doctrine héliopolitaine au rang de dogme d'état, se virent attribuer après leur mort une destinée spéciale. Après la mort du souverain, grâce à différentes cérémonies, effectuées autour de son enveloppe charnelle, son âme rejoint le soleil. Ayant gagné ainsi l'éternité, l'âme, parmi ses frères les dieux, vit dans l'entourage de Rê et navigue avec lui sur sa barque solaire. Réservées, à l'origine, au roi seul, les destinées solaires furent ensuite attribuées à sa famille, puis concédées juridiquement par pharaon, en tant que dieu, fils de Rê, sous forme de privilège. La réalité matérielle de ce privilège était manifestée par la construction d'un tombeau élevé aux frais du roi.

Avec l'émiettement du pouvoir royal, vers la fin de l'Ancien Empire, vint la vulgarisation des privilèges. Quiconque, en Égypte, pouvant se prévaloir d'un peu d'autorité put se faire élever, à ses frais, un tombeau. Mais comme il n'était pas décent que le premier venu puisse devenir un dieu une fois mort, les théologiens firent entrer en jeu Osiris. Dieu des royaumes souterrains, il était normal qu'il veille sur le royaume des morts. L'au-delà d'Osiris devint accessible à tout homme, pourvu que le tribunal du dieu, procédant alors à la fameuse pesée de l'âme, l'en juge digne. Après avoir été jugé "*juste de voix*", le mort se voit allouer une parcelle de terre dans le royaume d'Osiris, où, en bon Égyptien, il retrouve ses activités d'ici-bas. Ces paradis, appelés "*Champ d'Ialou*", sont décrits dans le livre des morts. On y voit le défunt en train de cultiver, labourant et semant. Ainsi, la vie dans l'au-delà était pareille à celle menée sur la terre. Perspective rassurante certes, mais peu réjouissante pour ceux qui n'avaient pas un grand amour du travail ! L'ingéniosité égyptienne trouva vite une solution. On plaça dans le tombeau des statuettes à



l'image du mort, tenant des outils agraires. Par la force d'une formule magique, le mort animait ses "*Shaouabitis*" (nom égyptien des statuettes) et les chargeait d'effectuer le travail à sa place.

Toutefois, un problème se posa : le mort était à la fois dans le ciel dans la barque solaire, sous terre occupé à cultiver les champs, dans sa tombe pour y jouir des bonnes choses que l'on y avait placées, et, à l'occasion, hors de son tombeau, dans le monde des vivants, pour y revoir ceux qu'il avait aimés ou châtier ceux qui lui avaient fait du tort ! C'était beaucoup pour un seul mort ! Un compromis fut établi, conciliant toutes ces activités. Le jour était consacré à la vie dans le tombeau ou aux incursions occasionnelles dans le monde des vivants. La nuit, le mort accompagnait le soleil dans son voyage souterrain, s'arrêtant dans les champs d'Osiris afin de se promener pendant que ses serveurs, les *Shaouabtis*, accomplissaient son travail. A la fin de la nuit, il reprenait la barque solaire, d'où il s'envolait sous forme d'oiseau à tête humaine, pour rejoindre la fraîcheur de son tombeau. Ces spéculations théologiques et les promesses des religions solaire et osirienne offrent simplement au défunt l'occasion de voyager. De ce fait, celui-ci est plus intéressé par la vie dans son tombeau, où il dispose en abondance de mets raffinés, et d'où son âme peut s'éloigner pour se promener dans les lieux qu'il a aimés.

Afin profiter de ces avantages, il y a une condition primordiale : la conservation du corps obtenue par l'**embaumement**. La décomposition du corps ou sa destruction entraînent la mort de l'âme, qui doit se réincarner dans la momie pour se nourrir des offrandes. La momification était une opération consistant à vider le corps des viscères, puis à le dessécher par des bains de natron, et enfin à l'emballer dans des bandelettes. Il fallait soixante-dix jours pour confectionner une momie. Le deuil durait donc soixante-dix jours pendant lesquels les parents du défunt jeûnaient et s'abstenaient de tout plaisir. Une fois la momie prête, les proches venaient la chercher et la conduisaient vers sa demeure d'éternité. Suivi d'un cortège de pleureuses profession-

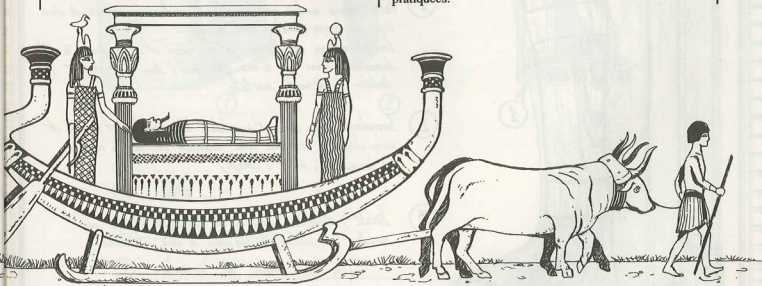
nelles et des porteurs d'offrandes, on arrivait au tombeau. Là, on ins-tallait les meubles et les différents objets devant servir au mort.

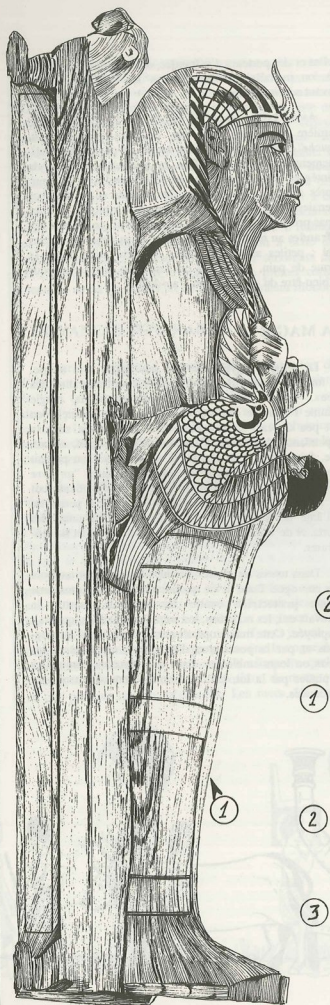
Avant la fermeture du tombeau, on pratiquait une dernière cérémonie : le rite de "*l'ouverture de la bouche*". Par ce rituel, pendant lequel on ouvrait symboliquement la bouche du défunt, on permettait à l'âme de réintégrer le corps momifié et de lui rendre sa vigueur. Après avoir fermé la tombe, les parents et les proches prenaient "*un repas funéraire*" devant le tombeau, dernier repas pris avec le disparu. Avant de partir, on laissait des offrandes au mort, devant la porte de sa demeure d'éternité ; petites amulettes, cônes en terre cuite ayant la forme de pain, sur lequel on inscrivait des vœux pour le bien-être du disparu dans l'au-delà.

LA MAGIE

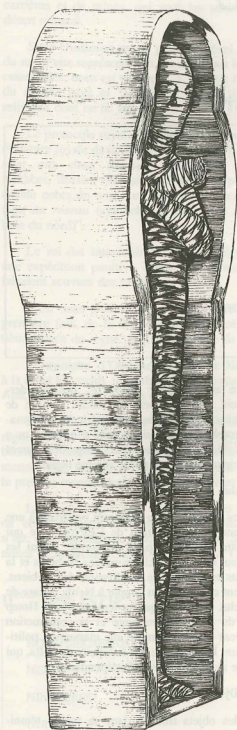
La religion égyptienne fait peu appel à la magie. Sa force se base sur la prière ; son but est l'adoration des dieux. Les textes religieux mentionnent la magie comme l'apanage des dieux, et la doctrine officielle en fait peu de cas. Le domaine de la mort étant sous la dépendance des dieux, l'âme qui s'y déplaçait, devait, elle, faire appel à la magie. C'est pourquoi on prenait bien soin de mettre dans les objets funéraires "*un livre des morts*". Ce livre des morts des anciens égyptiens était un recueil de formules magiques destinées à permettre à l'âme de trouver son chemin dans le royaume des morts, et de vaincre les embûches qu'elle risquait de rencontrer.

Dans toutes les classes sociales la magie fut toujours très en vogue. Dans la vie quotidienne, c'était surtout une magie protectrice contre les mauvais esprits, le mauvais œil, les maladies, les animaux nuisibles, qui était employée. Cette magie opérait par la récitation d'incantations et par la possession d'amulettes représentant les dieux ou leurs emblèmes. Bien que réputées criminelles et punies par la loi, les cérémonies d'envoûtement sont pratiquées.

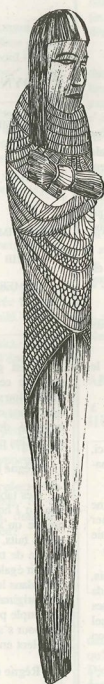




- ① Petite momie en bois gisant sur un lit mortuaire constitué de deux lions au corps démesurément allongé. Le personnage est flanqué d'un taureau et d'un oiseau à tête humaine - deux des formes que prend l'âme pour revenir habiter la dépouille mortelle.
- ② L'arsophage doré, orné d'incrustations de cornaline et de pâte de verre cabrié. C'est une urne funéraire destinée à recevoir les viscères du mort (l'arsoph).
- ③ Isiaht, statuette jouant le rôle de substitut ou de serviteur du défunt, taillée dans le bois et dorée.



①



②



③

① Coffre

② Couvercle de bois.

③ Couvercle de pierre ou d'or

Sarcophage et momie humaine :

HISTOIRE

EPOQUES PRETHINITE (avant 3300) ET THINITE (3300 à 2895)

Avant l'époque historique, l'Egypte était divisée en deux royaumes : le royaume du nord, dont la capitale était Bouto, et celui du sud, dont la capitale était Nekhen. Les rois de ces deux royaumes furent nommés, dans les époques historiques, "*les serviteurs d'Horus*". La légende fit de ces "*serviteurs d'Horus*" des êtres mythiques, à qui l'on attribua des pouvoirs très supérieurs à ceux que pourrait avoir un homme, fut-il roi.

Ces deux royaumes furent à plusieurs reprises en conflit, et on peut schématiser en disant que l'Egypte, à cette époque, traversa quatre périodes :

1. Le pays est divisé en deux royaumes et a deux capitales : Bouto et Nekhen.

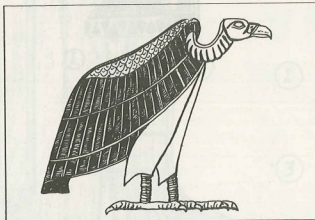
2. Le royaume du nord envahit le sud et unifie le pays (vers 4245). Ces deux périodes furent très longues.

3. A une époque imprécise, le Sud parvient à reprendre son indépendance.

4. L'Egypte est à nouveau unifiée, mais cette fois-ci, ce sont les rois du Sud qui s'imposent. Sous leur domination, l'Egypte entre dans sa période historique.

Toute cette période est assez obscure et l'on ne possède que peu de documents permettant d'affirmer des faits ; mais sortie de sa division, l'Egypte restera unie pour des millénaires.

La période thinite doit son nom à la ville de This, qui fut la capitale des rois de cette époque. Les ruines de cette ville n'ont pas été retrouvées. Selon certaines hypothèses, elles se trouveraient près du village actuel d'el Birba, au nord-ouest de Girga. Selon d'autres on pourrait la localiser dans le voisinage d'Abydos.



1^{ère} DYNASTIE

NARMER (Ménès)

AHA

DJER

DJET

OUDIMOU

ADJIB

SEMERKHET

KA

C'est grâce au "*mobilier funéraire*" des six derniers de ces rois, que l'on peut se rendre compte de l'évolution rapide qui caractérise cette période de formation. Dans ces tombeaux, tous situés près d'Abydos, on a retrouvé des tablettes d'ivoire, sur lesquelles furent gravés les principaux événements de chaque règne.

Règne d'Aha

Les tablettes d'Aha nous le montrent présidant à une fête en l'honneur de l'unification de l'Egypte ; ce qui prouve qu'à cette période le pays est formé. Parmi les autres faits, il faut citer une victoire sur les Nubiens et la remise de tributs en preuve de soumission des Lybiens. Aha fit également construire un temple à Neith, déesse de Saïs, dans le delta. Il semble que sa femme, Neith Hotep soit originaire du delta. Ce mariage et la construction du temple peuvent être vus comme une manœuvre politique pour s'assurer le loyalisme des habitants du delta, qui semblent encore avoir des idées d'indépendance.

Règne de Djer

Bien que les objets trouvés dans sa tombe témoignent d'un net progrès artistique, ils ne nous apportent malheureusement aucun renseignement historique.

Règne de Djed

Les objets marqués de son nom se distinguent surtout par leur perfection artistique. Cependant, le nom de ce roi, trouvé gravé sur un rocher du désert arabique, est sûrement le document ayant le plus de valeur historique. Ce simple signe prouverait que déjà, à cette époque, l'Egypte envoyait des caravanes vers la mer rouge. Ces expéditions avaient sûrement pour but l'exploitation de

carrières et de mines, qui sont les seules richesses du désert oriental.

Sous Oudimou prend place le rituel d'intronisation du roi et une représentation, en décrivant les deux parties essentielles, nous est parvenue. L'on voit d'abord l'union du double pays et *"la course autour du mur"* (rituel religieux dont on ne sait rien).

Le protocole royal s'augmente d'un troisième titre, la titulature royale devient : Horus, Nebti (*"celui qui appartient aux deux déesses"*, ces deux déesses étant Nekhbet, déesse vautour de Haute Egypte, et Ouadjet, déesse cobra du nord), et Nesout-Bit : *"celui qui appartient au roseau"* (symbole du sud) et à l'abeille (symbole du nord)".

Le roi dut intervenir à l'est de l'Egypte, et mener une expédition punitive contre des tribus nomades qui faisaient souvent des raids dans le pays.

C'est sous Oudimou que l'on trouve trace, pour la première fois, de la fête *sed*, qui était célébrée la trentième année du règne. C'était une sorte de jubilé.

Le ministre d'Oudimou s'appelait Hemaka. Quand à la reine Memeith, il semblerait que, comme l'épouse de Aha, elle fut originaire du delta.

Leur fils Adjib régna au moins 14 ans. Durant son règne, il eut à défendre la terre d'Egypte contre les bédouins, dont les incursions étaient une perpétuelle menace pour le pays. Il célébra sa fête *sed* et fit organiser le premier recensement connu de l'histoire égyptienne.

Les faits historiques concernant les derniers rois de cette dynastie sont pratiquement inconnus. Si ce n'est une expédition militaire dans le Sinaï, dont les mines de malachite étaient probablement l'enjeu.

II^{ème} DYNASTIE

HOTEPSEKHEMOUI

NEBRE

NINETEROU

OUNEG

SENEDJ

PERIBSEN

KHASEKHEM

KASEKHEMOUI

On ne sait pas dans quelles conditions s'est produit le changement de dynastie, et, si la succession des

premiers rois est certaine, on sait bien peu de choses sur leur histoire. Comme les premiers rois de cette dynastie sont enterrés dans la région de Memphis, on peut en déduire que leur capitale ne devait pas en être éloignée.

Par contre, on constate une plus grande régularité dans les fêtes religieuses et dans le recensement, qui a lieu tous les deux ans. Sous le règne de Nineterou, apparaît pour la première fois une fête appelée la *"Course d'Apis"*, preuve de l'influence de la religion locale sur la politique royale.

Cette influence ne dut pas être du goût de Péribsen, qui changea de capitale et retourna s'installer en Abydos. Il changea son nom d'Horus (titre le plus ancien des rois) par celui de Seth. La volonté du roi s'exprime clairement à travers le sceau d'un de ses fonctionnaires, sur lequel on lit : *"le dieu d'Ombas (Seth) a transmis le double pays à son fils Peribsen"*. Pour la première fois dans l'histoire de l'Egypte, un roi renie être un descendant de Horus, comme le veut la tradition monarchique.

Le règne de Khasékhem témoigne d'une grande activité guerrière. Il vainquit les nubiens et réprima plusieurs révoltes des habitants du nord.

ANCIEN EMPIRE (2778 à 2423 environ)

III^{ème} DYNASTIE (2778 à 2723 environ)

DJESER

NEKBA

KHABA

NEFERKA

HOUNI

Sous le règne de Djéser, l'Egypte fit de tels progrès, dans tous les domaines, que l'on peut considérer qu'elle commence une nouvelle étape de son histoire. Djéser avait près de lui un conseiller et ministre de génie, nommé Imhotep. On n'a que peu de trace de son activité, si ce n'est le magnifique ensemble architectural de Saqqara. Architecte de génie, il fut sûrement un lettré et un savant. Son nom reste lié aux sciences jusqu'à la fin de l'Empire égyptien, et il est un des rares mortels à avoir été divinisé. L'historien antique Manéthon rapporte : *"il est considéré par les égyptiens comme Esculape..."*

Nous ignorons à quelle période de son règne Djéser décida de quitter Abydos et d'installer la capitale à Memphis. Il fit ériger son tombeau à Saqqara, connu actuellement sous le nom de Pyramide à degrés. On peut noter, parmi les hauts faits du roi, quelques expéditions au Sinaï et la conquête de la Nubie.

Nekba succéda à Djoser. De lui, on ne sait rien, si ce n'est que la construction de son tombeau, près d'Abydos, pourrait faire penser à un nouveau changement de capitale. Les changements perpétuels de résidence des rois de cette époque posent un problème insoluble. Après le règne de Nekba, se placent deux règnes dont on ne sait absolument rien : ceux de Khaba et de Néferka. La dynastie se termine avec Houni, dont le nom signifie "le frappeur". Il se fit construire, à Dahchour, une pyramide aux cotés rebondis. Ce monument illustre la transition entre la pyramide à degrés et la pyramide parfaite.

IV^{ème} DYNASTIE (2723 à 2563 environ)

SNEFROU
CHEOPS
CHEPHREN
MYKERINOS
DIDOUFRI
SHEPSEKAF

Snéfrou fut un roi très actif, et ses campagnes militaires semblent avoir été fructueuses. De Nubie, il ramène 7000 prisonniers ; de Lybie, 11000 prisonniers et 13100 têtes de bétail, petit et grand. Enfin comme ses prédécesseurs, il est appelé à ramener dans le rang les bédouins du Sinaï, qui se sont une fois de plus révoltés.

Il se fait construire un somptueux tombeau, la première pyramide parfaite, fait élever des temples, des forteresses, se fait confectionner des statues en or et en bronze. Tout cela implique une politique forte assurant la prospérité du pays. Cet essor rejallira sur les règnes suivants, où l'on verra s'épanouir une grande perfection artistique. Ne possédant pas de documents, c'est uniquement par l'art que l'on connaît les règnes des fondateurs des trois grandes pyramides de Gizeh : Chéops, Chephren et Mykérinos. Mais il suffit de regarder les monuments parfaits que sont ces trois pyramides et les constructions qui les entourent, pour prendre conscience de l'avance de leur civilisation, découlant assurément d'un état fort, indiscuté, et gouverné par des hommes conscients de leur grandeur et de leur autorité.

A Mykérinos succéda Didoufri, dont on ne connaît que quelques monuments, relevant toujours d'un art avancé. Le dernier roi de la dynastie, dont le règne semble avoir été court et sans gloire, fut Shepseskaf. Quelques documents citent son nom, mais ils ne relatent que des fêtes ou des cérémonies. La glorieuse dynastie des constructeurs de pyramides s'achève dans l'ombre.

V^{ème} DYNASTIE (2563 à 2423 environ)

OUSERKAF
SAHOURE
NEFERIKARE-KAKAI
SHEPSEKARE
NEFEREFRE
NIOUSERRE-INI
MENKAOUHOR-AKAOUHOR
DEDKARE
ISESI
OUNAS

Cette dynastie est certainement l'œuvre des prêtres d'Héliopolis, dont la théologie triomphe pendant plus d'un siècle. Le récit de l'origine des trois premiers rois de cette dynastie est consigné sur un papyrus. Un magicien aurait prêté au roi Chéops, qu'après le règne de son petit fils (Mykérinos), monterait sur le trône d'Egypte trois enfants que le dieu Rê aurait avec Redjet, femme d'un des prêtres du dieu. Ce récit peut impliquer trois conclusions :

Les premiers souverains de la V^{ème} dynastie n'étaient pas de sang royal.

Le changement de dynastie fut organisé par le clergé d'Héliopolis, dont l'influence était déjà forte sous la IV^{ème} dynastie.

Les trois premiers rois ne se succédèrent pas de père en fils, ce qui ne prouve d'ailleurs pas qu'ils aient été frères.

Le culte solaire fut sûrement le plus important pour les rois de cette dynastie. C'est à cette époque que les souverains adoptent, dans leur protocole, le titre de "fils de Rê" et construisent au dieu de curieux sanctuaires. Les temples solaires se composaient essentiellement d'une grande terrasse en forme de pyramide tronquée, surmontée d'un obélisque devant lequel se trouvait un grand autel à sacrifices. Ces constructions s'élevaient dans une cour à ciel ouvert, entourée d'un mur d'enceinte interrompu par un portique au centre de sa face est, où aboutissait la rampe en pente douce qui conduisait du palais royal au temple. Dans la cour, se trouvaient les bâtiments secondaires, demeures des prêtres, magasins, entrepôts divers. Le culte se célébrait en plein air, alors que jusqu'à ce jour, il avait été célébré dans le secret des temples fermés. Cette prédominance du dieu Rê ne rejetait pas les autres dieux et ils conservaient leur

place dans la mythologie. Le peuple, dans sa grande majorité concret et traditionaliste, n'aurait pu se laisser convaincre par un système théologique d'une conception élevée, qui aurait rejeté ses croyances ancestrales. Après la V^{ème} dynastie, on ne construisait plus de temples solaires. Les rois de cette époque conduisirent quelques expéditions militaires ; mais la majeure partie des documents de cette époque ne traite que de constructions de temples et de questions religieuses.

Le résultat de cette tentative de réforme religieuse aura été d'affaiblir l'autorité royale.

Le roi, en se montrant dépendant d'un dieu, s'était, d'une certaine façon, rapproché de l'humanité. Il perdait, aux yeux de ses sujets, cette dignité qui faisait de lui l'égal des divinités. Cet abaissement de la conception monarchique aura une influence sur l'évolution politique et sociale des dynasties suivies et entraînera la fin de l'Ancien Empire.

Au point de vue historique, nous ne connaissons pratiquement rien de cette dynastie solaire. Par contre, nous avons suffisamment de documents pour dresser un tableau à peu près complet du concept social de cette époque.

L'état memphite est une monarchie très centralisée (peu de modifications avec les dynasties précédentes sur ce point de vue). Sur la conception que les égyptiens se faisaient du roi, on note un certain changement, dû à sa dépendance avouée à un dieu. On l'appelle le dieu bon, et son palais est nommé "*la grande maison*" ("*pharaon*" est une déformation du mot égyptien *perâa*, en langue grecque). Son protocole s'augmente de deux titres : *Nebti* (Horus d'or) et *Sa Rê* (fils de Rê).

Cet état s'appuie sur un fonctionnariat hiérarchisé, et organisé de telle sorte que le roi est avisé de tout ce qui se passe d'important dans le royaume.

FIN DE L'ANCIEN EMPIRE (2423 - ?)

VI^{ème} DYNASTIE (2423 - 2242)

TETI

OUSIRKARE

MERIRE PEPI (I)

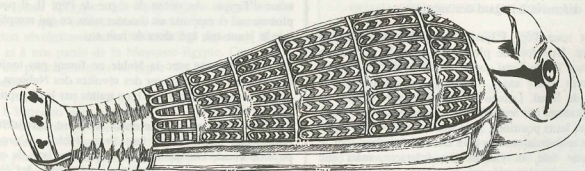
MERENRE (I)

NEFERKARE PEPI (II)

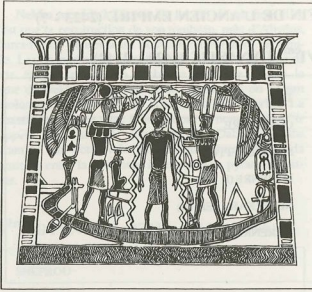
MERENRE (II)

NITOCRIS

Le fondateur de la dynastie, Têti, arriva sur le trône probablement par usurpation. Cependant, le passage d'une dynastie à une autre semble s'être effectué sans troubles. Son successeur, **Ousirkarê** eut un règne très court qui n'a laissé aucune trace. **Pépi I** assura réellement les assises de la dynastie. Ce souverain, qui régna près d'un demi-siècle, semble avoir été particulièrement énergique. Grand bâtisseur, il construisit des temples à Tanis, Bubastis, en Abydos, à Denderah et à Coptos. Il prit pour épouses deux sœurs, filles d'un noble d'Abydos, Khoui. L'aînée fut la mère de **Mérenrê**, qui ne régna que cinq ou six ans. Il avait l'étoffe d'un grand roi ; aussi sa perte fut rudement ressentie par l'Egypte. Le fils de la seconde fille de Khoui n'avait que six ans lorsqu'il monta sur le trône. Il mourut centenaire et son règne de 94 ans est sûrement un des plus longs règnes de l'histoire. Sa vieillesse fut assombrie par une invasion étrangère, et, plus grave, par une "*révolution sociale*", due à l'évolution de la conception monarchique amorcée sous la dynastie précédente.



Momie de faucon.



Un roi Mérenrê et une reine Nitocris terminent la dynastie.

La fertilité et la situation géographique de l'Égypte n'obligeaient pas les Égyptiens à mener une politique d'expansion. De très bonne heure, pourtant, les rois d'Égypte furent en relation avec les peuples voisins. Ils repoussèrent les incursions nubiennes, lybiennes et asiatiques ne visant qu'à prendre possession d'une terre fertile. Ils cherchèrent à se procurer, au moyen d'échanges, des produits qui n'existaient pas en Égypte : bois, plantes aromatiques, pierres semi-précieuses... La politique des rois de l'Ancien Empire fut, d'une part, d'étendre leur domination vers le sud (Djéser), et, d'autre part, de protéger leur frontière orientale d'une invasion asiatique. Des relations commerciales et amicales existaient avec la Phénicie et probablement même avec la Crète. Cet aperçu des relations amicales ou belliqueuses des Égyptiens avec leurs voisins, s'appuie sur des documents extrêmement peu précis. Ce n'est qu'à partir de la VI^{ème} dynastie que nous possédons des documents plus détaillés sur la politique extérieure des rois de cette époque.

Au début de la dynastie, Têti ne fit que continuer une politique défensive à l'égard des asiatiques.

C'est sous Pépi I que les expéditions asiatiques reprennent. Une fois de plus, c'est pour la possession de la presqu'île du Sinaï que le conflit éclate. Les Égyptiens durent rester assez longtemps sans exploiter les carrières du Sinaï. Lorsqu'ils voulurent y retourner, ils furent repoussés par les bédouins qui avaient eu le temps de fortifier leurs positions. A la suite de cet échec, Pépi I décida la mobilisation. On leva des armées dans tout le pays. Cette fois, la victoire fut éclatante, mais elle n'arrêta pas les intentions belliqueuses des bédouins, qui obligèrent, par cinq fois, le roi à envoyer des troupes mater la révolte. La dernière campagne menée contre les bédouins est particulièrement intéressante, car elle dénote chez son narrateur, Ouni, un esprit de stratégie.

Une révolte ayant éclaté dans une région de la Palestine, et bien que l'Égypte ne soit pas directement visée, Ouni profita de l'occasion pour abattre les bédouins d'Asie. Au lieu de les attaquer de front, comme dans les précédentes campagnes, il les contourna et les surprit par derrière. Il quitta l'Égypte avec son armée par mer, débarqua au-dessus des positions ennemies, et surprit les bédouins qu'il écrasa sans difficulté. Cette défaite cuisante semble avoir calmé les nomades du désert.

Pépi II envoya une expédition au Sinaï, mais il semble qu'elle était pacifique. Pendant toute la fin de la dynastie, on ne note plus qu'un seul incident causé par les bédouins. Alors qu'ils allaient s'embarquer pour partir en mission, sur ordre royal, les membres d'une expédition furent massacrés par les bédouins. Le roi Pépi II envoya un de ses hauts fonctionnaires pour ramener les dépouilles des victimes et venger l'affront.

Après ces victoires sur les asiatiques, on pourrait s'attendre à voir les Égyptiens étendre leur domination sur l'Asie. Il n'en fut rien, et c'est sur la Nubie que se portèrent leurs intentions. Pépi I commença la colonisation de cette région. Cette politique fut la plus grande préoccupation de son successeur, Mérenrê. Dès la première année de son règne, il remonte le Nil jusqu'à Éléphantine où il reçoit l'hommage des chefs nubiens. Il envoya alors le nomarque d'Éléphantine, Iri, et son fils, Herkhouf, en Nubie, pour en explorer les régions méridionales. Ce que désirait avant tout le roi, c'était, non pas conquérir un pays, mais exploiter la colonie d'Iam située en Nubie. Le nomarque s'acquitta de sa tâche, aidant même la colonie d'Iam à vaincre une tribu voisine.

Ayant pacifié la situation, Herkhouf revint en Égypte chargé d'un riche butin. Sur la route du retour, il semble que des chefs de tribus aient voulu lui barrer la route et s'emparer du butin. Devant l'importance des troupes égyptiennes, ils furent pris de peur et se soumirent, remettant de riches tributs pour le roi des deux terres !

A la mort de Mérenrê, Herkhouf continua à servir le trône d'Égypte. Au début du règne de Pépi II, il poussa plus au sud et rapporta un danseur nain, ce qui remplit de joie le jeune roi, âgé alors de huit ans.

Les relations avec la Nubie ne furent pas toujours bonnes. Il y eut à déplorer des révoltes des Nubiens, exploités et peut-être pas très bien traités par les Égyptiens.

Les échanges commerciaux s'étaient certainement développés énormément, tant avec Byblos qu'avec le pays de Pount. On apportait de ce pays les bois de construction, l'encens, les pierres semi-précieuses, les essences rares et autres produits de luxe superflus, dont le besoin se faisait sentir en même temps que se développait la civilisation. Le règne de Pépi II fut sûrement un grand règne. Les malheurs qui assombrirent la fin de ses

jours, sont plus imputables à la vieillesse du roi, qui l'éloigna des affaires de l'état, qu'à sa personnalité.

Les rois de la V^{ème} dynastie amorcèrent le déclin de l'Ancien Empire, en donnant d'eux une image plus humaine que divine. Les rois de la VI^{ème} dynastie finirent de combler le fossé qui séparait le roi de ses fonctionnaires. Bien qu'ils soient toujours appelés "*le dieu bon*", la croyance en la nature semi-divine des rois n'existait sûrement plus. En épousant les filles d'un de ses fonctionnaires, et en donnant une princesse royale pour épouse à son beau-frère, Pépi I affirma encore plus sa nature humaine aux dépens de son origine divine. Pépi II, en accordant de plus en plus de privilèges aux nomarques, mis entre leurs mains une puissance dangereuse.

La puissance n'était pas suffisante à ces administrateurs de province : ils obtinrent du roi la transmission héréditaire de leur charge. Le roi n'ayant plus de moyen de contrôle sur eux, ils se considérèrent comme de petits rois, se constituant une cour, ayant de nombreux fonctionnaires sous leurs ordres. Ils se jugeaient comme très peu inférieurs à Pharaon. Morcelée en "*petits royaumes*", l'Egypte, dont la force avait été d'être un grand pays uni sous la domination d'un état organisé, allait connaître une dure période. L'invasion étrangère et la guerre civile s'abattirent simultanément sur le pays. Les bédouins, qui s'étaient tenus tranquilles, attendaient leur heure. Celle-ci se présenta à la fin du grand règne de Pépi II.

En Haute-Egypte, les nomarques étaient occupés à organiser leur province en petits royaumes. A Memphis, le roi, trop âgé, était incapable de réagir. On ne sait si les nomarques de Basse-Egypte suivirent l'exemple des nomarques du Sud, ou s'ils restèrent fidèles au pouvoir central. La situation, à cette époque, devint tragique pour le pays. Le peuple profita de l'anarchie pour se révolter. Les nobles furent dépossédés par la plèbe. La terreur régna partout ; plus personne n'osa prendre d'initiative. Les paysans cessèrent de cultiver la terre. La crue du Nil se faisait en vain car personne ne labourait ; la famine vint s'ajouter aux maux précédents.

Il est probable que ces malheurs ne s'étendirent pas à toute l'Egypte. La Haute-Egypte, organisée en royaumes quasi-indépendants, fut sûrement épargnée ; l'action révolutionnaire se limitant à la région de Memphis et à une partie de la Moyenne-Egypte. Cette situation se prolongea sous le règne de Mérenrê II et de Nitocris.

L'historien grec Manethon situe après Nitocris une VII^{ème} dynastie, qui aurait été composée de 70 rois ayant régné chacun 70 jours. Cette dynastie n'a très probablement jamais existé. On ne connaît presque rien de la VIII^{ème} dynastie, et, dans l'état actuel de nos connaissances, on ne peut même pas dresser une liste des rois l'ayant composée. A cette époque, les sept nomes les plus méridionaux d'Egypte se réunissent pour former un royaume indépendant. Le premier roi fut sûrement un

nomarque de Coptos, qui donna naissance à une dynastie copte dont on connaît quelques rois. Cette dynastie dura au plus quarante ans.

Vers 2240, s'acheva la VIII^{ème} dynastie memphite. Le petit royaume du nord, privé des riches terres du delta, aux mains des bédouins, de ses nomes méridionaux, reçut son dernier coup lorsque Khéti, grand chef du nome d'Hérakléopolis, se proclama roi de Haute et Basse-Egypte, sous le nom de Meribre. On ne sait comment s'acheva l'obscur dynastie memphite.

En 2240, l'Egypte se trouve partagée en trois parties : au nord, le delta, aux mains des Asiatiques ; au centre, la Moyenne-Egypte, gouvernée par la dynastie Hérakléopolitaine ; et au sud, la Haute-Egypte, non plus gouvernée par les nomarques de Coptos, mais par les nomarques de Thèbes.

Pendant plus d'un siècle et demi, le pays se trouvait ainsi divisé. Les dynasties du nord et du sud semblent avoir vécu en paix. Il est vrai que toutes deux avaient à relever le royaume des ruines causées par la guerre civile.

DYNASTIE HERAKLEOPOLITAINE

- MERIBRE, KHETI I (2242 - 2200)
- CINQ ROIS INCONNUS (2220 - 2150)
- OUAHKARE, KHETI II (2150 - 2100)
- MERIKARE (2100 - 2080)
- NEBKAOURE, KHETI III (2080 - 2060)

DYNASTIE THEBAINE

- NOMARQUE ANTEF (2240 - 2160)
- SEHERTAOUI, ANTEF I (2160 - 2150)
- OUAHANKH, ANTEF II (2150 - 2090)
- NEKHTNEBTEPNEFER (2090 - 2085)
- SEANKHIBTAOUI,
MENTOUHOTEP I (2085 - 2065)

Leurs états restaurés, les souverains du sud et du nord commencèrent à vouloir agrandir leur royaume, en assujettissant à leur couronne les provinces de l'autre. Les rois de la dynastie thébaine furent victorieux dans cette politique de conquête, qui mit de nouveau l'équilibre du pays en jeu : les populations se révoltent au sud comme au nord. Un roi thébain réussira à rétablir

l'ordre, et, vers 2060, l'Égypte se trouve unifiée sous l'autorité de Mentouhotep II. Le Moyen-Empire va commencer.

MOYEN EMPIRE (2065 - 1585)

FIN DE LA XI^{ème} DYNASTIE

NEBHAPETRE, MENTOUHOTEP II (2065 - 2060)

NEBKHEROURE, MENTOUHOTEP III (2060 - 2100)

NEBTAOUIRE, MENTOUHOTEP IV (2100 - 2008)

SEANKHARE, MENTOUHOTEP V (2008 - 2000)

Du règne de **Mentouhotep II**, on sait fort peu de choses, si ce n'est qu'il réunifia l'Égypte, ce qui nous prive de renseignements sur la fin de la guerre civile. Son successeur, **Mentouhotep III**, eut un règne long (46 ans) et fructueux. Le souvenir de son règne resta longtemps gravé dans les cœurs. Il fut le précurseur de la XII^{ème} dynastie, et on peut le considérer, à juste titre, comme le véritable fondateur du Moyen Empire.

Mentouhotep II, dans ses campagnes de réunification, avait commencé à rejeter d'Égypte les occupants étrangers et à consolider les frontières du pays. Mentouhotep III paracheva l'œuvre de son prédécesseur.

Ayant ramené la paix dans le pays, Mentouhotep III s'efforça de rétablir les sains principes d'autorité des anciens rois.

À l'époque de la division de l'Égypte, les rois du nord et du sud avaient permis aux deux moitiés du pays de se relever et de s'enrichir. La guerre de réunification et les troubles qui l'accompagnèrent furent relativement courts ; leur action ne se fit guère sentir.

L'Égypte connaissait une certaine prospérité, et elle avait plus besoin d'un redressement politique que d'un redressement économique. La meilleure solution était de calmer l'esprit d'indépendance des grands. Le moyen était simple : supprimer les nomarques héréditaires. Ayant maintenant la faculté de placer qui il voulait à la tête d'un nome, le roi reprenait le contrôle du pays. Il était aidé en cela par une administration, centralisée, qui rendait des comptes à un vizir, lui-même nommé par le roi.

Une fois l'ordre établi dans le pays, le roi s'occupait d'étendre la domination égyptienne, ou plutôt d'affermir celle-ci en Nubie. Les troubles qui venaient d'agiter l'Égypte avaient offert à la Nubie l'occasion de prendre son indépendance, ce qui était une menace constante pour l'Égypte.

XII^{ème} DYNASTIE (2000 - 1785)

SEHETEPBRE, AMENEMHAT I (2000 - 1970)

KHEPERKARE, SESOSTRIS I (1970 - 1936)

NEBKAOURE, AMENEMHAT II (1938 - 1904)

KHAKHEPERRE, SESOSTRIS III (1906 - 1888)

KHAKAOURE, SESOSTRIS III (1887 - 1850)

NIMAATRE, AMENEMHAT III (1850 - 1800)

MAAKHEROURE, AMENEMHAT IV (1800 - 1792)

SEBEKNEFEROURE (1792 - 1785)

La première action du premier roi de la dynastie, **Amenemhat**, fut d'installer la capitale dans le nord, entre Memphis et le Fayoum, de prendre pour dieu-protecteur Amon. Le caractère commun des rois de cette période fut l'énergie. Ils eurent beaucoup de combats à livrer, tant à l'intérieur qu'à l'extérieur, et jamais ils ne se montrèrent inférieurs à leur tâche.

Amenemhat I s'attacha surtout à mettre en place le système politique et administratif de la nouvelle dynastie. Grand bienfaiteur pour son pays, sur la fin de ses jours il fut néanmoins trahi par son entourage. Une conspiration de harem semble lui avoir coûté la vie. Son fils, **Sésostris**, guerroyait contre les Lybiens quand on lui apporta la mort de son père. Il revint en hâte à la capitale et fit en sorte que la nouvelle ne se répandît pas. Les Lybiens vaincus, **Sésostris** n'ayant plus à se préoccuper de l'organisation administrative du pays, put reprendre en Nubie l'action colonialiste de ses prédécesseurs. Il eut l'idée d'associer son fils aîné au trône, espérant éviter que se reproduisent les graves événements qui avaient entraîné la mort de son père. Il fut en cela imité par ses successeurs.

Les règnes d'**Amenemhat II** et de **Sésostris II** ont été plus effacés. **Sésostris III** fit plusieurs campagnes en Nubie et au Soudan. Il pénétra jusqu'en Palestine. **Amenemhat III** se soucia, lui, de l'exploitation des ressources agricoles du pays. Enfin, les règnes d'**Amenemhat IV** et de la reine **Sébkénéferouré** n'ont laissé que peu de traces. Ils semblent avoir manqué de caractère : c'est ce qui pourrait expliquer la décadence de cette glorieuse famille.

Amenemhat I, pour monter sur le trône, n'eut aucune peine à avoir l'aide des grandes familles, furieuses d'avoir été privées de leurs privilèges par les rois de la XI^{ème} dynastie. C'est à cette période que l'on voit réapparaître les anciens titres et les privilèges qui les accompagnaient.

Le roi délimita les frontières des nomes et mis en place des administrateurs. Ces nomarques avaient pour fonction de percevoir les impôts dus à la couronne et de lever des milices pour les corvées. En cas de guerre, ils rejoignaient les troupes de Pharaon avec ces milices. Ils devaient s'occuper aussi de veiller au bon entretien des canaux d'irrigation. Ils avaient le pouvoir de supprimer les impôts en cas de force majeure. Un nomarque le fit, à la suite d'une famine qui s'abattit sur sa région.

Vivant dans l'intimité de leurs administrés et sachant s'en faire aimer, les nomarques de cette époque furent de bons administrateurs. Le pays semble alors avoir été heureux et prospère ; les petits artisans des villes s'enrichirent rapidement.

L'histoire étant un perpétuel recommencement, les nomarques eurent à nouveau un pouvoir trop puissant, mettant en danger l'autorité royale. Sous le règne de Sésostriis III la charge de nomarque disparaîtra complètement.

Toujours à la même époque, les relations commerciales avec les autres peuples se développèrent pleinement. Une fois terminés les derniers troubles causés par la guerre civile, les rapports amicaux avec la Phénicie reprennent. L'occupation de la Nubie se fait en plusieurs étapes qui conduiront à l'annexion du pays jusqu'à la deuxième cataracte du Nil.

Les Lybiens furent de tous temps des voisins gênants pour l'Egypte. Ils eurent toujours la tentation de conquérir la riche vallée du Nil, où la vie était beaucoup plus facile que dans leur pays pauvre. Leur soumission dut être obtenue par Sésostriis I, car il n'est plus question de guerre avec la Lybie pendant le reste de la dynastie, mais seulement, de temps en temps, d'expéditions dans les oasis pour y faire la police et ramener les criminels qui s'y réfugiaient volontiers.

Les carrières du Sinaï furent régulièrement exploitées, surtout que les routes menant aux ports d'embarquement pour le pays du Pount traversaient cette région.

Le commerce avec la Crète était bien établi. Il semble qu'il y ait eu un bureau spécialement chargé des affaires commerciales, et autres, avec les Crétois. Certains sont installés en Egypte, comme potiers ou comme intermédiaires commerciaux.

FIN DU MOYEN EMPIRE (1785 - 1680)

Les derniers rois de la XII^{ème} dynastie semblent avoir manqué de force de caractère. Les souverains qui leur succédèrent étaient trop faibles pour garder à l'Egypte son unité. Le pays morcelé fut encore plus affaibli par une invasion étrangère. Cette période, appelée "Seconde période intermédiaire", dura une centaine d'années dont on ne sait pratiquement rien.

Les Hyksos envahirent l'Egypte en 1730 environ. La conquête se fit brutalement. Après avoir décimé une bonne partie de la population, incendié les villes et rasé les temples, les Hyksos mirent sur le trône d'Egypte un des leurs. Il résidait à Memphis, levant des tributs sur les provinces du nord et du sud. Des garnisons furent installées dans les places stratégiques.

Malgré l'occupation, un royaume égyptien persiste dans la région thébaine. Succédant aux XIII^{ème} et XIV^{ème} dynastie, se sont installées des dynasties Hyksos (XV^{ème} et XVI^{ème} dynastie). Parallèlement, une XVII^{ème} dynastie se crée dans le royaume thébain. Le roi Séknenré fut le premier à vouloir secouer le joug étranger. Il tenta probablement, à la tête de son armée, de reprendre les terres occupées. Cette tentative échoua et le roi y perdit la vie. Sa momie présente des lésions qui ne laissent aucun doute là-dessus.

Son successeur, Kames, reprit le flambeau. Grâce à "la tablette Carnavon", nous connaissons le déroulement de cette libération. De l'étude de ce texte il ressort ceci :

1. Le roi réunit ses courtisans et se plaint de devoir partager le pouvoir avec un nègre, en Nubie, et un asiatique qui, dans le nord, détient Memphis, l'antique cité royale et Hermopolis, la ville sainte. Il annonce alors sa décision de chasser les asiatiques d'Egypte.

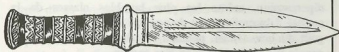
2. Les grands du royaume s'opposent à cette guerre. Ils tiennent leur part d'Egypte ; le pays est prospère, et le résultat d'une guerre est bien incertain.

3. Le roi, insatisfait de cette attitude, passe outre et persiste dans son dessein.

4. Il rassemble son armée et avance jusqu'à quelques kilomètres d'Hermopolis, au nord, où se livre une grande bataille qui se conclut par une rude défaite pour l'étranger. Grâce à lui, le royaume du sud s'étend considérablement vers le nord (peut-être jusqu'à Memphis).

Ce texte relate la révolte égyptienne contre l'occupant et nous donne une information de grande importance. C'est sur la tablette carnavon que se trouve la première mention, dans les textes égyptiens, des chars de guerre. D'ailleurs, ce sont ceux des Hyksos qui fuient en désordre sous l'attaque égyptienne. On peut considérer les Hyksos comme ayant introduit le cheval et les attelages.

Le frère et successeur de Kames, Ahmosis, prit la capitale des Hyksos, Avaris, et repoussa ces derniers hors d'Egypte. Il appartient à la XVII^{ème} dynastie mais est aussi le fondateur de la XVIII^{ème} dynastie. Après l'expulsion des Hyksos commence le Nouvel Empire.



LE NOUVEL EMPIRE

XVIII^{ème} DYNASTIE (1580 - 1320)

NEBPEHTIRE, AHMOSIS (1580 - 1558)
DJSERKARE, AMENOPHIS I (1557 - 1530)
AAKEPERKARE, THOUTMOSIS I (1530 - 1520)
AAKEPERENRE, THOUTMOSIS II (1520 - 1504)
MAKARE, HATSHEPSOUT (1504 - 1484)
MENKHEPERRE, THOUTMOSIS III (1504 - 1450)
AAKHEPEROURE, AMENOPHIS II (1450 - 1425 ?)
MENKHEPEROURE,
THOUTMOSIS IV (1425 ? - 1405)
NEBMARE, AMENOPHIS III (1405 - 1370)
NEFERKHEPEROURE, AMENOPHIS IV,
AKHENATON (et SEMENKARE) (1370 - 1350)
NEBKHEPEROURE,
TOUTANKHAMON (1350 - 1340)
KHEPERKHEPEROURE, AI (1340 - ?)
DJSERKHEPEROURE, HOREMHEB (? - 1320)

Après avoir chassé les Hyksos, Ahmôsis se trouvait face à une tâche considérable : créer un état nouveau. Une telle œuvre dépassait le cadre d'un règne et elle fut continuée par ses successeurs.

L'événement marquant de la XVIII^{ème} dynastie fut la conquête d'un empire asiatique : excellent moyen de prévenir une autre invasion. Cette politique de conquête, impliquant d'incessants contacts avec les asiatiques, eut sur l'Égypte de nombreuses répercussions qui influencèrent la religion, la littérature, l'art, le costume et la parure. L'on vit naître le goût du luxe, et surtout une nouvelle conception de l'armée. Le Nouvel Empire égyptien, vaste, fut aussi à la base d'un enrichissement extraordinaire du pays. Chaque année, les royaumes soumis envoyaient en Égypte de riches tributs de toutes sortes, dont les premiers bénéficiaires étaient le roi et le clergé (surtout celui d'Amon, dieu dynastique). Les soldats et les fonctionnaires en avaient également leur part, et par répercussion, même les plus humbles classes de la société. L'accroissement du pouvoir d'achat développa le goût du luxe. Ainsi, pendant tout le Nouvel Empire, le peuple bénéficia d'un bien-être certain.

L'œuvre d'Ahmôsis est peu connue. Après avoir chassé les Hyksos, il régna Thèbes, qu'il conserva comme capitale. Il se plut à restaurer les temples et à en construire de nouveaux. Le pays regagna rapidement sa prospérité, le roi étant aidé, dans son œuvre réformatrice, par le peuple tout entier, à qui la liberté retrouvée avait rendu la foi dans l'avenir du pays. Il mourut vers 1558. Il avait eu un fils de son mariage avec sa sœur Ahmôsis Nefertari. La piété de Nefertari la rendit populaire dans toute l'Égypte. Son souvenir resta vivace dans le cœur des Égyptiens, et, jusqu'à la Basse-Epoque, on lui rendit un culte.

Aménophis I continua l'œuvre de son père. Sa piété envers les dieux fut célèbre. Il fit construire et embellir de nombreux temples. A sa mort, la question de la succession souleva un problème délicat. Son successeur et fils, Thoutmôsis I, n'avait aucun droit à la couronne, étant l'enfant d'une concubine. Même d'origine royale, il appartenait à une branche illégitime. Pour pouvoir être roi, il fallait qu'il épousa une princesse de sang pur. L'héritière du royaume, une jeune princesse, Ahmôsis, épousa Thoutmôsis et lui apporta en dot les droits à la couronne. De l'union de Thoutmôsis et d'Ahmôsis naquirent deux filles. De nouveau, le royaume se trouvait sans mâle légitime.

On aplanit les difficultés de la même façon que quelques années auparavant. La princesse héritière, Hatshepsout, épousa le jeune prince Thoutmôsis, qui devint roi sous le nom de Thoutmôsis II. Dès cette époque, la reine participa aux affaires du royaume.

A sa mort, Thoutmôsis II ne laissait que deux fils légitimes et un fils illégitime. Pour la troisième fois se présentait la même situation : le jeune prince épousa une de ses demi-sœurs. Au début, tout se passa régulièrement et le jeune prince fut déclaré héritier du royaume sous le nom de Thoutmôsis III. Mais, comme le nouveau souverain n'était qu'un enfant, Hatshepsout se déclara régente ; en fait, elle usurpa purement et simplement le pouvoir. Elle fut la maîtresse de l'Égypte pendant 22 ans, grâce à l'appui de fonctionnaires fidèles, à qui elle avait confié les plus hautes postes de l'état. Pour appuyer sa prétention au trône, elle déclara que son père n'était pas Thoutmôsis I, mais le dieu Amon lui-même qui, ayant pris l'apparence du roi, avait fécondé sa mère. C'est lui et l'assemblée des dieux qui avaient voulu la voir sur le trône d'Égypte. Avec le temps, son ambition grandit. Être la reine ne lui suffisait plus, elle voulut être le roi. Elle s'habilla en homme, fit supprimer les consonances féminines de ses noms et titres. Elle prit enfin la titulature complète des rois d'Égypte, excepté le titre de "Taureau puissant".

Son règne, bien que glorieux, marqua l'arrêt de la politique de conquête commencée par Ahmôsis et continuée avec succès par ses successeurs. La reine se contenta de construire des temples, dont le plus célèbre est son temple funéraire de Deir el-Bahari. Elle organisa de nombreuses expéditions commerciales. Lorsqu'elle

mourut, en 1483, Thoutmôsis put enfin remplir le rôle de roi dont il avait le titre depuis près d'un quart de siècle. Il amena l'Égypte à un niveau qu'elle n'avait jamais atteint, et que jamais elle ne dépassera. Bafoué et privé de ses droits pendant 22 ans, le roi poursuivit de sa haine la mémoire de la reine. Le protocole d'Hatshepsout fut partout martelé, son nom effacé et remplacé par celui de son père ou celui de Thoutmôsis.

Bien qu'il fit détruire en grande partie les temples érigés par sa tante, Thoutmôsis III fut un grand constructeur. Il s'éteignit en 1450, après un règne glorieux dont le souvenir resta gravé dans les mémoires. Le changement de règne se produisit sans heurt ; le roi, fort de son expérience personnelle, avait associé son héritier au trône quelque temps avant sa mort.

Le règne d'Aménophis II fut la prolongation de celui de son père. Le nouveau roi avait un caractère énergique, une vivacité très grande et une force physique peu commune. Son règne fut prospère et heureux ; les beaux monuments qu'il nous en reste en sont une preuve irrécusable.

Son fils, Thoutmôsis IV, lui succéda. Après un règne court et sans incident, le fils de ce dernier, Aménophis III, monta sur le trône. A son avènement, il se trouva à la tête d'un pays bénéficiant d'une situation internationale particulièrement brillante. L'Égypte était le pays le plus riche et le plus puissant de tout le Proche-Orient. Personne n'aurait songé à contester l'autorité du roi d'Égypte, et encore moins lui disputer son empire. Le nouveau souverain avait un caractère indolent. Il fit preuve, cependant, durant les dix premières années de son règne, d'efforts physiques : une expédition en Nubie et de nombreuses chasses aux lions.

Aménophis épousa une nommée Ty, considérée, à juste titre probablement, comme une princesse étrangère. La reine exerça sur le roi une grande influence, pas toujours bonne hélas. Profitant de l'indolence de son mari, elle était, dans l'ombre, presque le véritable dirigeant du pays. Libéré du souci d'avoir à maintenir l'ordre aux frontières du royaume, et assuré de la richesse du pays, le roi se consacra à la construction de monuments et au développement des arts. Si on devait juger le règne d'Aménophis III uniquement sur les œuvres d'art qu'il nous a laissées, on serait prêt à le considérer comme le plus grand règne de l'histoire de l'Égypte. Malheureusement, les soucis du roi se tournèrent vers ce qui aurait pu être un souci de nature très élevé, mais qui provoquera, en fait, la perte de la XVIII^{ème} dynastie : les soucis d'ordre religieux. Absorbé par eux et par une vie de luxe et de plaisir, le roi perdit en politique le dynamisme qui avait fait la grandeur de l'Égypte.

Ce dangereux sommeil politique dans lequel Aménophis III sombra, fut mis à profit par l'ambition d'un peuple fort et habilement gouverné, les Hittites, qui sut attendre la décadence pour s'imposer à l'Égypte.

Le règne d'Aménophis IV, qui dura au plus vingt ans, bien qu'il eût sur le terrain politique des conséquences désastreuses, n'en est pas moins attachant.

A son époque, Thoutmôsis IV avait senti le besoin de s'attacher à un nouveau dieu. L'empire asiatique de l'Égypte ne pouvait être soumis tout entier à un dieu comme Amon, beaucoup trop égyptien dans sa nature. Pour réunir tous les peuples de son empire dans une foi commune, Aménophis III, lui, avait remis à la mode les conceptions théologiques de la vieille tradition solaire. Il montra un attachement sincère au disque solaire, Aton. Pour le roi, Aton était un dieu venu s'ajouter au panthéon égyptien dans le but de donner au moins un dieu commun à son vaste empire. Jamais il ne songea, par l'introduction de ce dieu, à menacer l'existence des dieux locaux, et encore moins la primauté d'Amon.

Le jeune Aménophis IV, séduit par la conception universelle de ce dieu, fut l'artisan de la perte du pays. Sous son règne, ce culte mineur prit une ampleur énorme, due en partie au fanatisme du roi, mais aussi pour des raisons politiques. Le clergé d'Amon était trop puissant et pouvait à tout moment devenir un danger pour la couronne. Aménophis IV, aussitôt après son avènement, enleva au grand prêtre d'Amon l'administration de ses biens séculiers. Pour rompre avec le clergé d'Amon, le roi décida de quitter Thèbes ; c'est ce qu'il fit en l'an IV de son règne. Il créa une ville nommée Akhet-Aton, l'horizon du disque solaire (actuellement, Tell el-Amarna), et y installa sa capitale. Il changea son nom d'Aménophis (Amon est satisfait) en Akhéaton (splendeur d'Aton). Pour suivre son exemple, la plupart des fonctionnaires et des courtisans prennent un nom Atonien. La première rupture avec l'ancienne religion est faite. A très forte tendance monothéiste, la religion amarienne retourne aux anciennes cérémonies solaires. Les temples sont en plein air, et le roi associe sa famille à ses dévotions. L'ancienne religion était une religion funéraire, où la préoccupation du bien et du mal tenait une très grande place. La nouvelle religion n'a aucun souci moral. Aton est le dieu créateur, et sa fille Maât ne personnifie plus la vérité et la justice, mais plutôt la sincérité, prise dans un sens très large de liberté. Elle ne représente plus l'harmonie cosmique, mais plutôt l'harmonie entre les tendances individuelles et l'action.

L'autre grande idée de la doctrine est l'amour de la nature. Le soleil étant la force la plus puissante de la nature, le créateur de toute chose vivante, il était normal de voir, en toute créature, une parcelle de sa substance divine. On aboutit ainsi à un naturalisme touchant par sa naïveté, et l'on comprend qu'une telle doctrine ait prêché l'amour des créatures ainsi que la joie de vivre.

Cette doctrine, malgré son caractère attachant, avait un côté exclusif. Le roi, par fanatisme, décida que les autres dieux avaient usurpé la place d'Aton en tant que dieu de l'Égypte. Il fit fermer les temples d'Amon, confisqua tous les biens de son clergé, fit effacer son nom partout où il figurait. Le nom des autres dieux fut

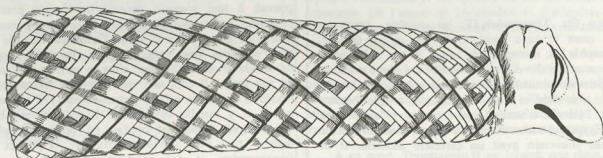
respecté ; mais leur culte interdit, leurs temples fermés et leurs biens confisqués. Dans sa foi ardente, le roi pensait avoir soustrait ses sujets aux anciennes superstitions et être le souverain d'un empire où la paix régnait.

L'avenir allait rapidement le dé tromper. Malheureusement on ne sait pas comment le schisme prit fin. Ce que l'on sait, par contre, c'est que Néfertiti quitta son mari, Akhenaton, pour s'installer dans son propre palais, en compagnie du jeune Toutankhaton et de son épouse Ankhésenpaaton. Privé de sa contrepartie féminine, le roi renoua avec l'ancienne tradition qui associait au trône le prince héritier. Son choix se porta sur son gendre, Sémenkhéré. Les stèles représentant les deux princes les montrent dans des postures équivoques, laissant planer un doute sur l'orthodoxie de leurs relations. Ils moururent probablement à peu de temps d'intervalle.

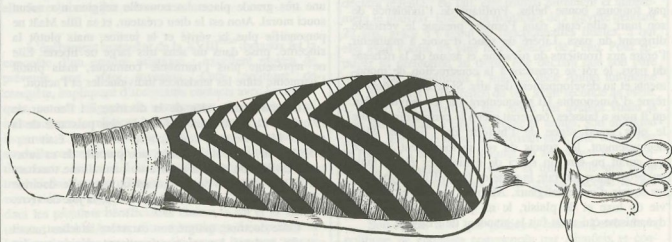
Le jeune Toutankhaton leur succéda. Ramené à Thèbes, le roi, alors âgé de neuf ans, abjura la religion d'Aton, prit le nom de **Toutankhamon**, rétablit le clergé d'Amon dans ses droits et rouvrit les temples des anciens dieux. Il mourut à l'âge de 19 ans. Son règne fut bref et nous ne savons rien d'autre sur lui.

Howard Carter, qui découvrit son tombeau en 1922, aurait dit au sujet du jeune pharaon : *"Son seul mérite est qu'il mourut et fut enterré..."*

La XVIII^{ème} dynastie s'éteignit dans l'ombre, après avoir connu un faste sans égal. Les derniers souverains laissèrent le pays ruiné, au bord de la famine, et, fait plus grave, privé de son empire asiatique dont les Hittites, profitant de la faiblesse du pouvoir égyptien, avaient pris possession en majeure partie.



Momie de chat emmaillotée



Ibis bandelette

GLOSSAIRE

Almée : danseuse et chanteuse orientale, spécialiste des danses langoureuses, ou suggestives, telle la danse du ventre.

Art pictural : terme regroupant sous une seule appellation différentes activités artistiques, comme le dessin, la peinture, etc.

Attrition : usure anormale d'une surface. "Attrition dentaire" signifie que la surface des molaires est anormalement usée.

Croyances

Anthropomorphisme : doctrine qui conçoit la divinité à l'image de l'homme.

Monothéisme : doctrine qui n'admet qu'un seul Dieu.

Polythéisme : forme de religion qui admet la pluralité des dieux.

Ecriture

Ideogramme : signe (ici, hiéroglyphe) n'ayant pas de prononciation, exprimant seulement l'idée générale d'un mot.

Pictogramme : signe désignant un objet ou quelque chose précisément.

Unilitère : terme attribué à un signe hiéroglyphique correspondant à une seule lettre.

Bilitère : idem, pour deux lettres.

Trilitère : idem, pour trois lettres.

Ennéade : assemblée de neuf dieux, ou bien de neuf personnes.

Eres géologiques

Paléolithique : ancien et moyen ; ère de formation des continents. Environ 12000 ans av. J.C..

Néolithique : dernière phase des bouleversements géologiques de la formation terrestre (apparition des volcans), allant de 5000 à 4000 ans av. J.C..

Enéolithique : stabilisation de la configuration terrestre, de 4000 à 3000 ans av. J.C..

Interglaciaire : période se situant entre deux phases de refroidissement du globe terrestre ; ces phases s'appellent, elles, périodes glaciaires.

Esculape : dieu de la médecine dans la Grèce ancienne.

Feldspath : un des composants du granit.

Gorgerin : indique ici un collier ras du cou, qui couvre une partie de la poitrine et le dessus des épaules.

Homophonie : s'emploie pour deux mots ayant le même son, mais ni la même orthographe, ni la même signification. Par exemple : mère et mer, paire et père.

Jubilé : pour les anciens Egyptiens, cérémonie commémorant le 25^{ème} anniversaire du couronnement d'un souverain. Certains pharaons, pour montrer leur vitalité, n'hésitèrent pas à célébrer deux jubilé à quelques années d'intervalle.

Lapis-lazuli : pierre fine, semi-précieuse, d'un beau bleu d'azur ou d'outremer, parfois violet foncé.

Législateur : celui qui donne des lois à un peuple.

Liturgie : ordre des cérémonies et des prières, organisation du culte.

Liturgique : relatif ou conforme à la liturgie.

Naos : tabernacle renfermant la statue d'un dieu. Pour les Egyptiens, cette statue était habitée par l'esprit du dieu.

Ogdoade : assemblée de huit dieux, etc.

Papyrus : plante poussant en grande quantité sur les bords du Nil. Les Egyptiens découpaient la tige en bandes étroites, qu'ils juxtaposaient et collaient, afin d'en faire des feuilles sur lesquelles ils écrivaient (d'où le nom de papyrus pour désigner ces feuilles).

Ptolémaïque : période de l'histoire égyptienne pendant laquelle le pays fut gouverné par des rois portant le nom de Ptolémée (323 à 30 av. J.C.).

Shisme : séparation de la communion d'une religion. S'ensuit la création d'une nouvelle religion.



ANNEXES

LES MAISONS

La maison égyptienne était construite en brique et matériaux périssables, étant destinée à être occupée peu de temps, alors que les tombeaux et les temples étaient construits en pierre, devant durer l'éternité.

Malgré l'emploi de matériaux pauvres pour leur construction, les maisons égyptiennes relèvent d'une certaine élaboration et d'une recherche de confort, voire même de luxe. Généralement elles ne sont pas conçues pour un ménage mais pour toute une famille. Elles comprennent une partie destinée à la vie publique et une autre à la vie privée.

La maison du paysan était constituée parfois de deux ou trois pièces, alors que celle d'un noble ou d'un riche avait jusqu'à quinze ou vingt pièces. A Kahoun, on a retrouvé les vestiges d'une ville dont les maisons destinées aux ouvriers ne dépassaient guère 100 m², alors que celles des hauts fonctionnaires atteignaient 2400 m².

LES TOMBEAUX

Les premières sépultures égyptiennes furent un trou creusé dans le sable du désert ; près du mort on déposait des objets pour l'accompagner dans son long voyage vers l'au-delà. Pour marquer l'emplacement d'une tombe, des pierres y étaient entassées.

La civilisation se développant, on en vint à enterrer le corps plus profondément et les pierres entassées devinrent des monuments funéraires appelés mastaba. A l'origine, une simple salle était prévue pour la stèle funéraire servant au culte et aux offrandes. Peu à peu, des pièces se développèrent jusqu'à donner une maison de quelques salles. Les murs sont ornés de scènes de la vie quotidienne.

Le mastaba contenait un serdab, chambre secrète dans laquelle se trouvaient les statues du culte. Ce style de tombeau fut surtout celui des sépultures des particuliers jusqu'à la fin du moyen Empire.

Les Pharaons pour leur compte, même si certains se sont contentés de mastaba, avaient pour tombeaux des pyramides. Au début, ce fut un empilement de mastaba allant en décroissant (pyramide à étage de Saqqara) qui donna naissance à la pyramide parfaite. Il faut bien avoir à l'esprit que les pyramides de Chéops, Képhren et Mykérinos, bien qu'exceptionnelles, ne sont pas les seules pyramides d'Egypte. Ce type architectural de sépulture ne fut abandonné qu'au Nouvel Empire.

ARCHITECTURE RELIGIEUSE

A l'époque primitive, le temple, la maison du dieu, se composa d'un enclos orné des enseignes de la divinité ; à l'intérieur de celui-ci, une hutte contenait l'image divine. Cette hutte se retrouve à travers le naos, dans lequel était gardée la statue du dieu, et fut assez rapidement protégée par de solides murs de pierre.

Le temple est bâti sur le modèle d'un palais royal. Au centre se trouve le Saint des Saints (Le benben), où le dieu vit au travers de sa statue, à qui on fait les offrandes traditionnelles de nourriture, mais qui est aussi baignée, maquillée, vêtue. Tout le reste du temple est composé de pièces abritant les "esclaves" du dieu, les prêtres, de magasins où l'on entpose les fournitures nécessaires à la survie du dieu et à celle de ses serviteurs.

De tous temps les temples ont été fermés, les salles devenant de plus en plus obscures au fur et à mesure que l'on approche du Saint des Saints. Seuls les temples solaires de la période héliopolitaine et de l'époque amarienne dérogeant à cette règle.

ARMES ET ARMEE

Jusqu'à la fin de la XVIIIème dynastie, l'Egypte ne posséda pas d'armée régulière permanente. L'organisation militaire était basée sur le système des milices locales.

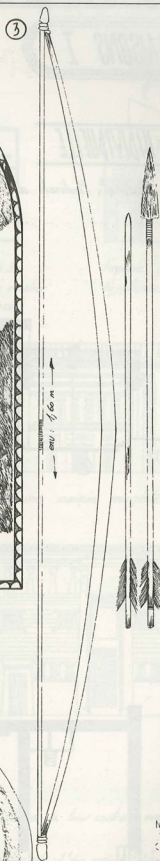
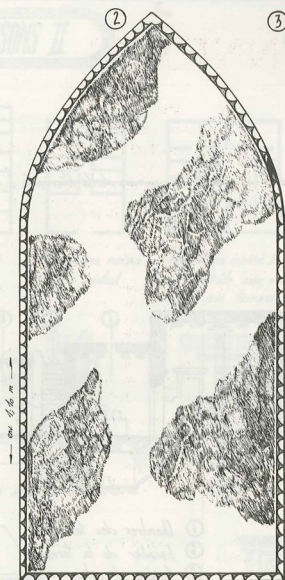
L'armement égyptien changea peu jusqu'à cette époque. Dès l'époque ancienne, les égyptiens utilisèrent deux sortes de massues en pierre emmanchées avec du bois. L'une avait une forme tronconique aplatie, l'autre une forme de poire.

L'Egypte connaissait aussi lance (1), hache (5), épée (4), poignard (7), et arc (3). Une sorte de poignard recourbé munit d'un manche appelé Khoepch (6) est caractéristique.

La plupart de ces armes étaient en cuivre, après avoir été taillées dans le silex. Les armes en fer n'étaient pas très abondantes ; ce métal était d'ailleurs plus rare et plus précieux que l'or.

Les Egyptiens possédaient aussi des carquois et des boucliers en peau (2). La cuirasse et le casque ne furent utilisés que tardivement.

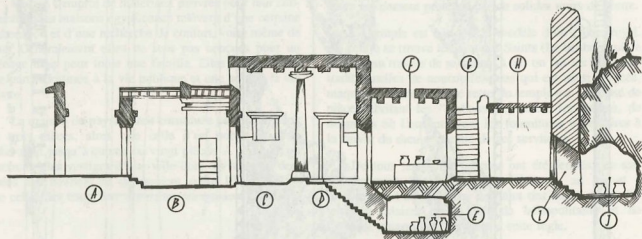
A partir de la XVIIIème dynastie, ils utilisèrent le char de combat amené, ainsi que le cheval, en Egypte par l'invasisseur Hyksos.



LES MAISONS I

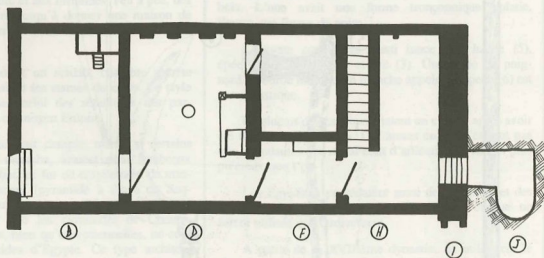
MAISON INDIVIDUELLE

(Maison type de Deir-el-Medineh dans le village des ouvriers de la Nécropole).

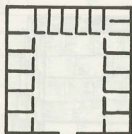


- Ⓐ Rue
- Ⓑ Salle du lit clos
- Ⓒ Linaire
- Ⓓ Salle du divan
- Ⓔ Cave

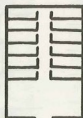
- Ⓕ Chambres des femmes
- Ⓖ Escalier de la terrasse
- Ⓗ Cuisine et pétrin
- Ⓘ Four
- Ⓢ Cave.



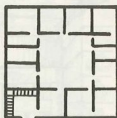
LES MAISONS II



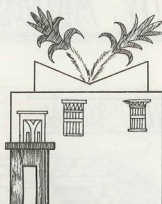
Plan d'une maison à cour centrale



Plan d'une maison à couloir central



Plan d'une maison à cour centrale avec escalier menant aux terrasses



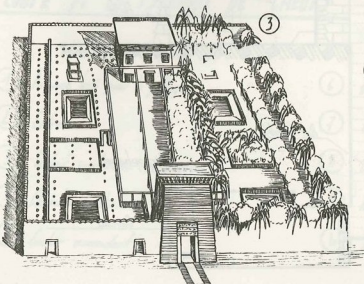
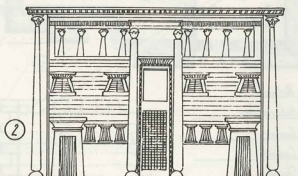
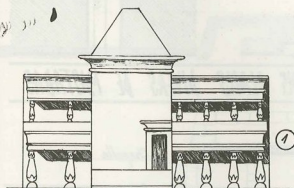
Façade d'une maison égyptienne



Façade d'une maison avec grenier



Façade d'une maison memphite



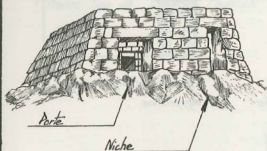
① Maison à tour centrale avec ailes en salle hypostyle

② Façade d'une maison thébaine à galerie supérieure

③ Vue en perspective d'une maison thébaine

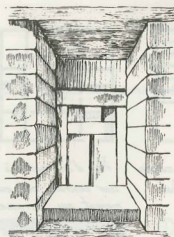
LES MASTABAS

ASPECT GENERAL

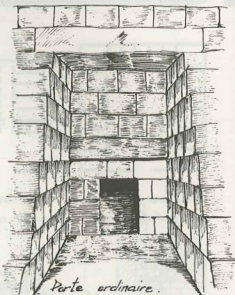


Porte

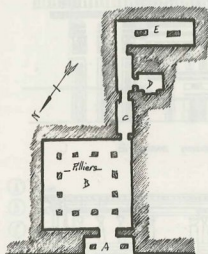
Niche



Niche



Porte ordinaire.



Chapelle

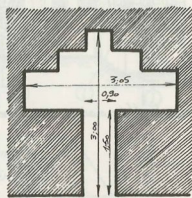
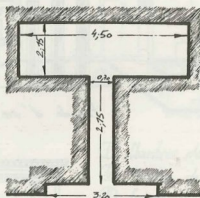
Chambre

Chambre

Chambre

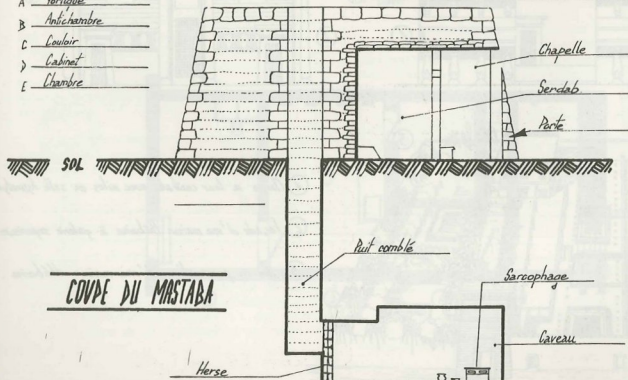
Chambre

Chambre



TROIS PLANS DIVERS DE MASTABAS

- A Portique
- B Antichambre
- C Couloir
- D Cabinet
- E Chambre



Coupe du Mastaba

Herse

Puit comble

Chapelle

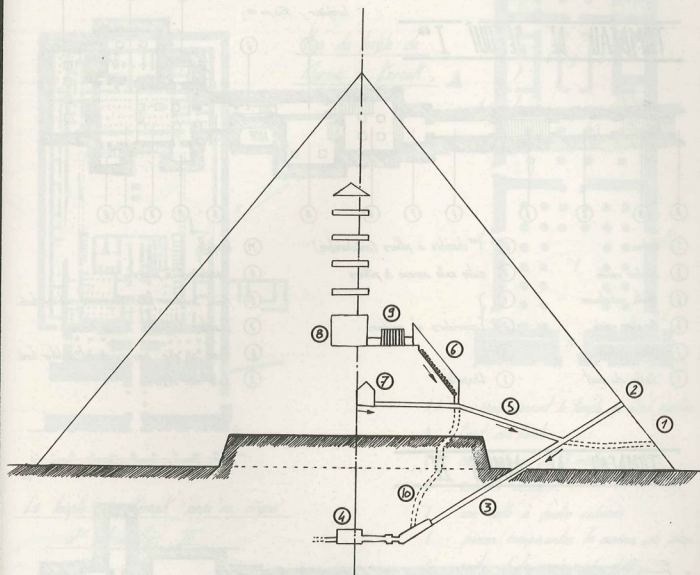
Serdab

Porte

Sarcophage

Caveau

LES PYRAMIDES



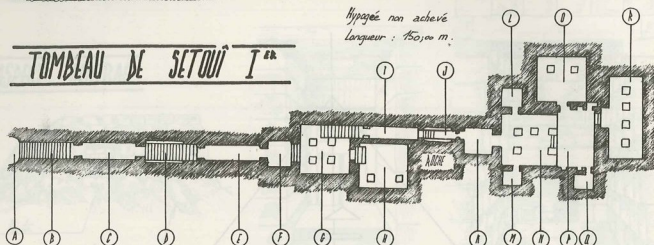
COUPE DE LA PYRAMIDE DE CHEOPS

- | | |
|----------------------------------|---------------------------------|
| ① Passage foré pour le pillage. | ⑥ Grande Galerie. |
| ② Entrée. | ⑦ Chambre de la Reine. |
| ③ Couloir souterrain descendant. | ⑧ Chambre du Roi. |
| ④ Chambre souterraine. | ⑨ Herse. |
| ⑤ Couloir ascendant. | ⑩ Passage foré pour le pillage. |

LES HYPOGÉES

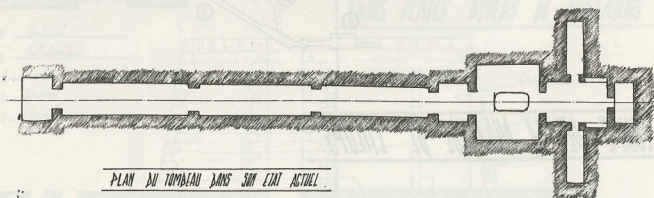
TOMBEAU DE SETOUÏ I^{er}

Hypogée non achevé
Longueur : 150,00 m.

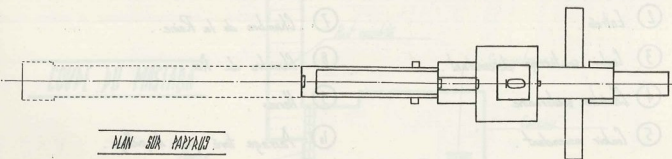


- | | | |
|-------------------|---|--|
| A Entrée | G 1 ^{re} chambre à piliers (antichambre) | M Chapelle |
| B Escalier raide | H autre salle annexe à piliers | N Appartement à piliers |
| C Pente raboteuse | I } corridors et couloirs | O Pièce annexe pour rangement mobilier funé. |
| D Escalier raide | J } corridors et couloirs | P Chambre funéraire avec voûte. |
| E Pente raboteuse | K } corridors et couloirs | Q Pièce an exo pour rangement mobilier funé. |
| F Salle du puit | L Chapelle | R Salle non décorée |

TOMBEAU DE RAMSES IV

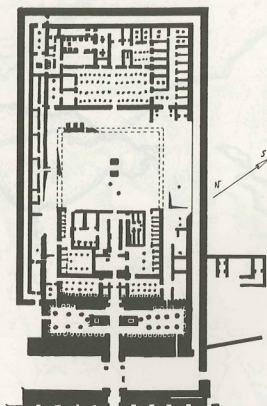


PLAN DU TOMBEAU DANS SON ETAT ACTUEL



PLAN SUR PLYRUS.

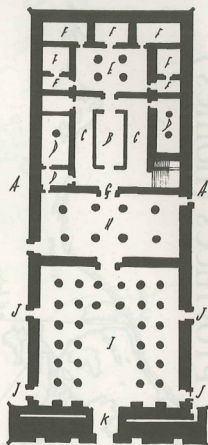
LES TEMPLES



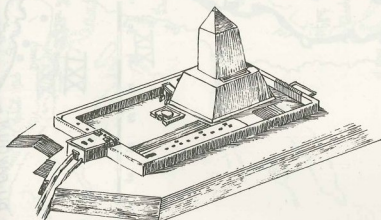
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
Echelle en mètres

Le temple de Karnak jusqu'au règne
d'Aménôthès III.

Plan du temple de
Khonsou à Karnak.

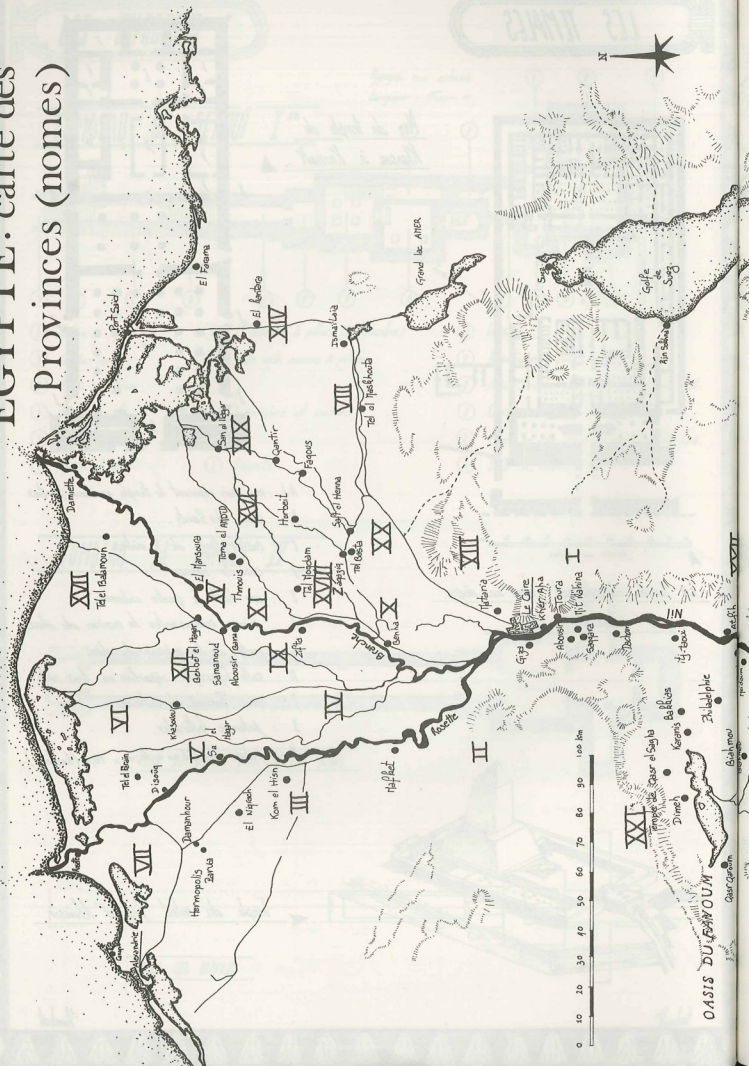


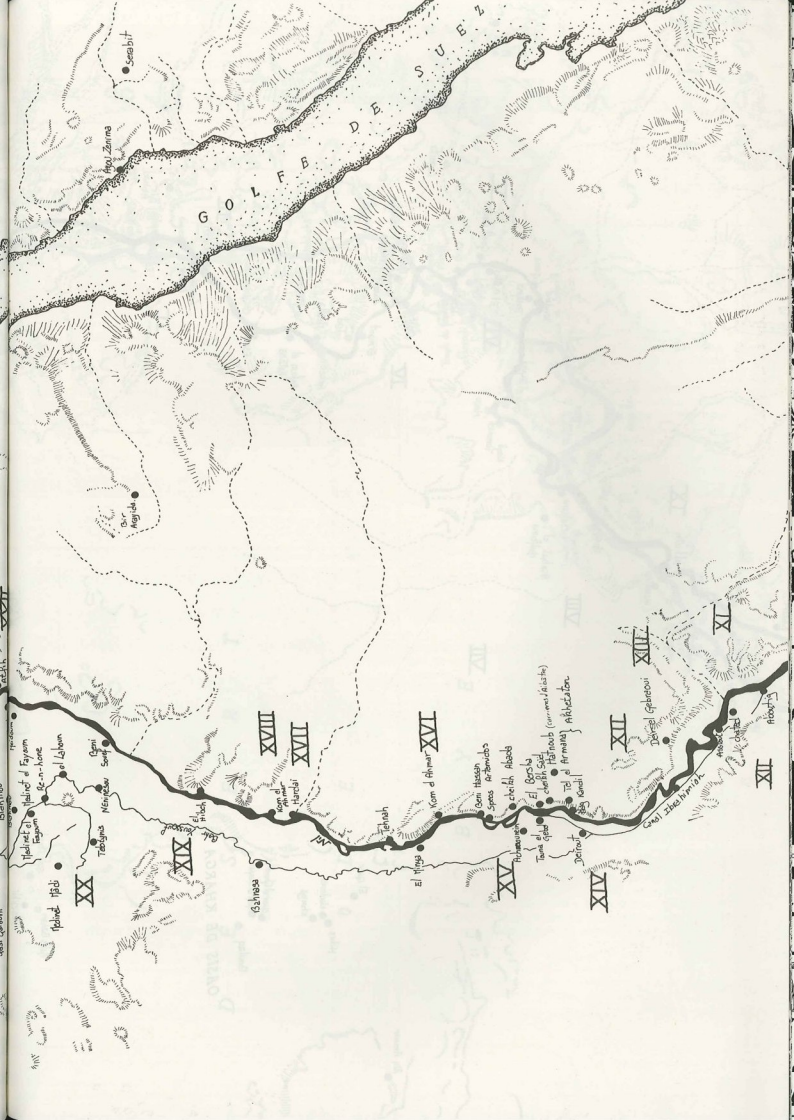
- AA : mur épais séparant le temple en deux parties.
- D : Saint des Saints.
- E : couloir large de 3 mètres.
- F : cabinets obscurs.
- G : une salle à quatre colonnes.
- H : salle hypostyle répartie en trois nefs.
- I : cour bordée de colonnes
- J : portiques latéraux.
- K : pylône de 32,00 x 16,00 x 18,00 (hauteur).

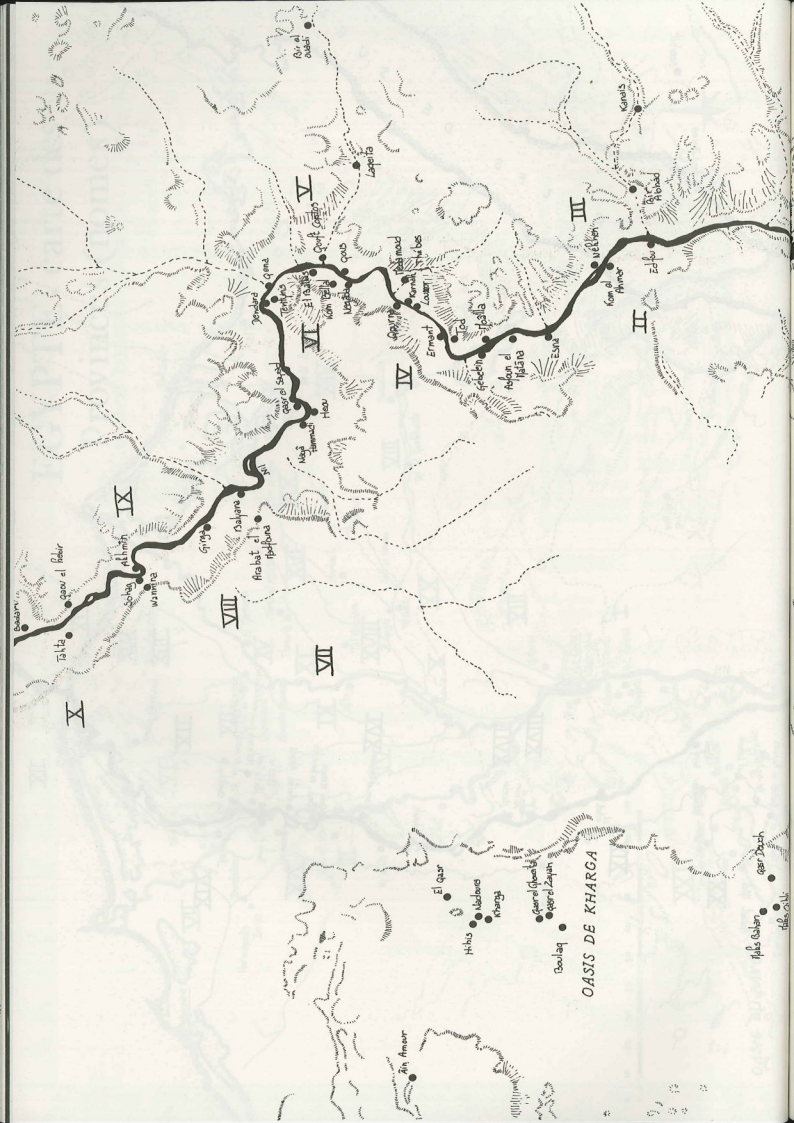


Temple du soleil près d'Héliopolis

EGYPTE: carte des Provinces (noms)







LA PRETRESSE OUBLIEE

AVERTISSEMENT

Ce scénario est conçu pour vous initier aux **Légendes de la Vallée des Rois**. Si vous avez décidé d'incarner un personnage, qui va commencer ici sa vie de héros, ne lisez pas plus loin, les pages suivantes recèlent la solution de l'intrigue de l'aventure : connaître celle-ci nuirait forcément à votre plaisir de jouer...

Par contre, si vous avez décidé d'être Maître des Légendes, vous trouverez dans ces pages toutes les indications nécessaires pour faire vivre à vos joueurs leur première aventure au pays des Pharaons.

La construction du scénario est simple et suit une ligne ascendante d'événements qui, apparemment, semblent indépendants les uns des autres, mais qui finissent en fait par se recouper. Si vous le désirez, vous pouvez enrichir la trame proposée, en développant certains de ses aspects, ou encore, en lui ajoutant des détails de votre inspiration. Mais attention, la tâche des aventuriers sera rendue un plus difficile à chaque fois que vous leur présenterez une fausse piste. Gardez à l'esprit que l'avenir de l'Egypte toute entière est en jeu !

Vos joueurs auront, parfois, des réactions inattendues. Pour pallier à toute éventualité, avant de faire jouer le scénario, lisez soigneusement le livret de civilisation. Grâce à celui-ci et à la bande dessinée "Les Héritiers du Soleil", vous saurez tout (ou presque !) de l'Egypte ancienne. Vous disposerez, de plus, d'une base intéressante pour concevoir vous-même de nouvelles aventures.

Les personnages seront vraisemblablement d'origines très diverses : il vous semblera peut-être difficile de les faire se rencontrer, difficile de leur trouver des motivations communes. Qu'ils aient tous un lien avec le temple d'Amon, et, encore mieux, qu'ils soient amis, résoudra ces problèmes.

Notez encore que si l'Egypte est un pays très hiérarchisé et compartimenté sur le plan professionnel, les rapports humains, eux, ne le sont pas. Un fils de noble n'aura nulle honte à être l'ami d'un fils de paysan de réputation honorable. Le vouvoiement n'existe pas, et les signes de respect à montrer envers Pharaon et ses proches n'interdisent pas au plus humble des paysans de leur adresser la parole. Obtenant une audience auprès du Roi, un paysan, ou quelqu'un d'origine modeste, devra bien sûr se prosterner à ses pieds, lui adresser la parole en gardant les yeux au sol, mais il le tutoiera et s'il a des récriminations justifiées à lui adresser, il sera écouté avec bienveillance et rétabli dans son bon droit. Les audiences royales s'obtiennent tout de même assez difficilement : en tant que Maître de jeu, vous jugerez de l'importance de l'affaire exposée.

Donc, si Pharaon est accessible, dans une juste mesure, il n'y a aucune raison pour que les personnages de vos joueurs ne puissent se côtoyer, et même se lier d'amitié.

PROLOGUE

(Pour le Maître des Légendes)

L'homme regardait les bédouins finir de desensabler l'antique mastaba. Leur travail terminé, ils repartiraient vers le désert et ne reviendraient que dans un mois, lorsque l'Egypte ne serait plus qu'un pays mort. Rekhmara souriait en marmonnant :

"Ah ! Tahoser, voilà dix ans que j'attends cet instant. En dix ans mon amour a fait place à la haine, et aujourd'hui je vais enfin assouvir ma vengeance. Me venger de toi, mais aussi de ce roi qui m'exila, de tout ce pays qui me rejeta, m'obligeant à vivre comme un chien dans le désert. Dans un mois le paria sera Roi, je règnerai sur les cendres de l'Egypte. Mais hélas, ni toi, Tahoser, ni ton roi ne le verrez"

Le chef des bédouins s'approcha, hésitant.

"Pardonne-moi Rekhmara, mes hommes ont achevé leur tâche, le mastaba est entièrement désensablé. Nous repartons vers notre camp. Je te laisse quatre hommes, en cas de besoin. Je reviendrai avec tout mon peuple dans un mois pour prendre le riche butin que tu m'a promis."

"Plus qu'un butin Azirou, un pays entier ! Toutes les richesses de l'Egypte."

"Que les dieux guident tes pas et t'aident dans ton entreprise, Rekhmara !"

Entendant ceci, Rekhmara se figea, le doigt pointé en direction du mastaba. Puis, de façon toute aussi inattendue, il hurla :

"Les dieux ! Plutôt les démons que me procurera celle qui gît là depuis bientôt mille ans."

Azirou baissa la tête pour que l'autre ne voit pas la peur dans ses yeux, puis s'éloigna le plus discrètement possible. Il ne put s'empêcher de frissonner en entendant le rire sinistre de cet homme étrange qui vivait depuis près de dix ans dans sa tribu.

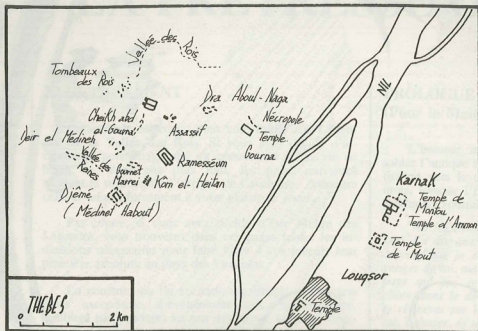
Aujourd'hui, il se demandait s'il avait bien fait d'accepter l'offre de l'Egyptien. Il lui promettait la terre la plus riche, le royaume le plus puissant de ce monde, mais quel en serait le prix ? Quant aux moyens qu'emploierait Rekhmara, il n'osait pas y penser. La magie noire l'avait toujours effrayé...

Rekhmara (Pour le Maître des Légendes)

Il était Maître des Mystères du temple d'Amon, à Thèbes. A l'âge de 30 ans, alors qu'il avait progressé dans la voie de la haute initiation, il s'éprit de Tahoser, une des plus belles courtisanes de la ville. Elle parvint à obtenir de lui la formule sacrée d'un sortilège...

Rekhmara fut pris en faute par ses supérieurs et faillit être exécuté, suivant la sentence appliquée en pareil





sur un bûcher. Ainsi, à tout instant, il peut aussi détruire la prêtresse en brûlant sa momie.

Privé de l'un ou l'autre de ces éléments, le ka d'Ousemâtré (double mystique du défunt) mourra. Ce sera alors pour elle la mort définitive et l'horreur du néant absolu.

Au cours de l'aventure, Ousemâtré se déplace et agit par l'intermédiaire de son esprit, immatérielle, invisible ou prenant l'apparence de son choix.

Rekhmara est revenu en Egypte principalement pour se venger de Tahoser. Mais au fil des années, sa haine s'est éteinte au pays tout entier.

INTRODUCTION

cas : à crime grave, châtement exemplaire. Heureusement l'accusé avait avoué et s'était repenti sans attendre, s'attirant la clémence de ses juges : il fut simplement exclu du temple. Rekhmara chercha alors un peu de réconfort auprès de Tahoser. Elle le chassa, ayant obtenu ce qu'elle désirait. En dernier recours, le prêtre déchu décida d'en appeler à Pharaon. Celui-ci se refusa à intercéder auprès du temple et transforma même la sentence d'exclusion, prononcée par le clergé, en un bannissement de la terre d'Egypte.

Rekhmara disparut de la ville et l'on n'entendit plus parler de lui. Mais avant de quitter son pays pour le désert, il eut encore à subir une dernière épreuve. Son histoire, si elle n'avait pas fléchi le roi, avait éveillé l'intérêt de ce dernier pour Tahoser, courtisane si belle qu'un Maître des Mystères s'était perdu pour elle. Séduit à son tour, Pharaon lui alloua des biens et en fit une des grandes dames de la cour.

Dix ans ont passé, Tahoser a vieilli, mais est restée une femme d'une grande beauté. Pharaon, s'il s'est éloigné d'elle, lui a néanmoins conservé son amitié. La paix règne sur le pays, le peuple est prospère et même les plus dépourvus sont à l'abri de la faim.

C'est donc dans une atmosphère paisible que les personnages évoluent. Malheureusement, de sinistres événements vont bouleverser leur vie, tout en menaçant l'équilibre du royaume. **Ces événements sont provoqués par Rekhmara.** Notre homme a mis à profit dix ans d'exil pour étudier un puissant sortilège des sorciers nomades. Grâce à celui-ci, il a assujéti l'âme, le *Bâ*, d'une grande prêtresse d'Osiris morte en des temps oubliés, et dont il a retrouvé la tombe.

Le *bâ* est une des incarnations de l'âme, qui se manifeste sous la forme d'un oiseau à tête humaine. Celui d'Ousemâtré, la prêtresse, est dans une cage que le magicien ne quitte jamais des yeux (ou presque !). Rekhmara menace de tuer sa prisonnière, en éliminant l'oiseau, et donc le *bâ*, si jamais elle refuse de lui obéir. De plus, il s'est installé dans la tombe de la malheureuse, a sorti la momie de son sarcophage et l'a posée

Nous sommes à Thèbes, sous la XVIII^{ème} dynastie, en l'an 10 du règne du Roi *Aaképerkaré Thoutmosis*. Voilà un peu plus d'un demi-siècle que l'occupant Hyksos a été repoussé. De nouveau, l'Egypte ne forme qu'un seul pays, puissant et prospère. La nourriture ne manque à personne, les années de trouble ne sont plus que de lointains et sombres souvenirs, auxquels on préfère ceux des récentes festivités données en l'honneur du mariage de la jeune princesse Hatshepsout avec son demi-frère Thoutmosis. C'était l'année dernière, au deuxième mois de la saison akhet, à l'époque où le Nil en crue apporte le fertile limon.

Cette année les cœurs sont moins légers, car au lieu de déborder pour inonder les champs, le Nil baisse. La crue accuse un retard réellement inquiétant. De plus, si le niveau du fleuve continue à baisser, la ville va être empuantie. Un peu plus chaque jour. La vase va libérer les miasmes qu'elle contient, les maladies risquent de se propager, tuant probablement beaucoup d'enfants, de femmes et d'hommes. Seule perspective rassurante, les greniers sont bien fournis et même si la crue ne vient pas, il n'y aura pas de famine. Le manque d'eau sera néanmoins dur à supporter.

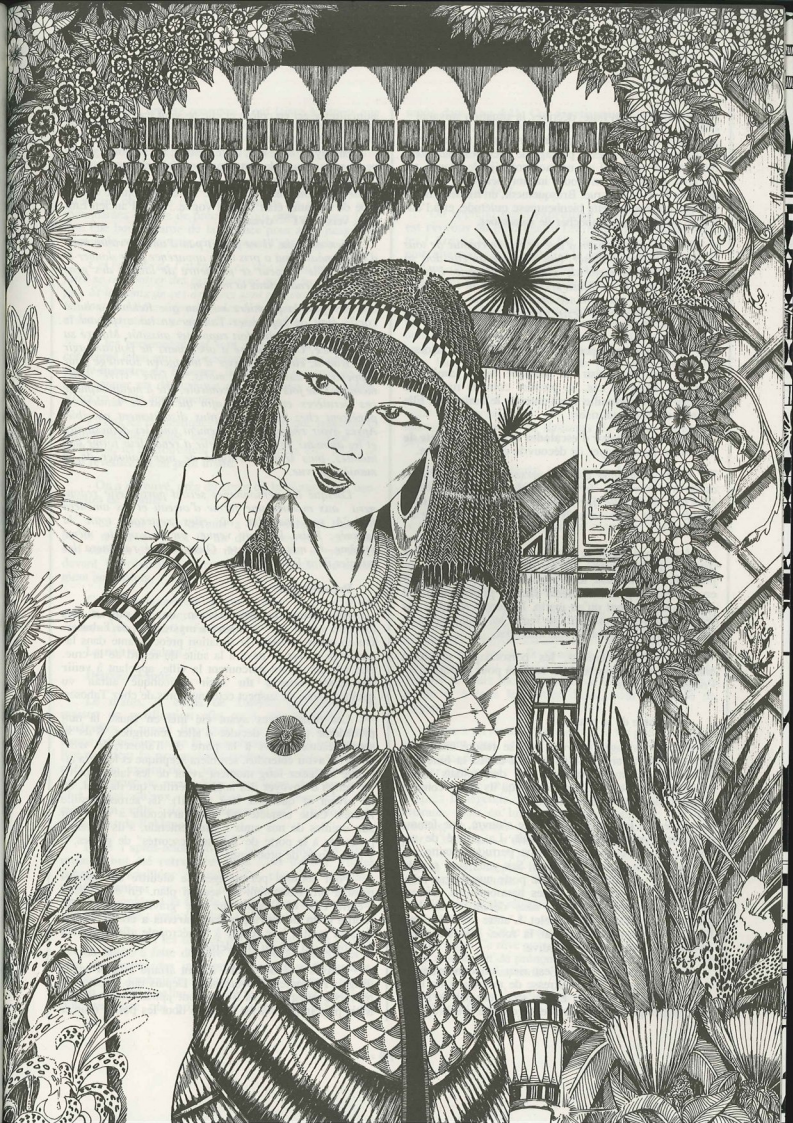
Toute la ville est dans l'attente du retour de l'expédition que le roi a envoyé là où le Nil surgit. On espère que les sacrifices faits par les prêtres à Hâpy lui rendront sa bonne humeur et qu'il répandra son eau bienfaisante.

Un cri dans la nuit

Après avoir décrit le cadre dans lequel va se dérouler l'histoire, en ayant lu l'introduction aux joueurs, vous allez commencer à jouer l'aventure proprement dite.

Un ou deux personnages, que vous choisirez parmi ceux les plus susceptibles d'être la nuit dans le quartier riche de la ville, sont les témoins d'un incident.

Les Egyptiens sortent souvent tard le soir, car c'est l'heure où l'on peut trouver un peu de fraîcheur. Fréquenter les tavernes est un plaisir qu'ils apprécient, modérément ou démesurément suivant les cas.



Votre sélection faite, décrivez la situation suivante :

La nuit, déjà avancée, étend son voile étoilé sur le quartier paisible. Après le passage de quelques soldats effectuant leur ronde, il y a un moment déjà, le silence, tel un chat paresseux un court instant dérangé, s'est de nouveau lové dans la rue. Brusquement, un **hurlement de terreux** transperce cette bienheureuse quiétude, et à l'entendre on ne peut s'empêcher de frissonner.

Il vient de la maison d'une personne connue de tous à Thèbes : dame Tahoser. Nul n'ignore qu'elle doit sa fortune à la générosité de Pharaon lui-même. Elle en fut la favorite il y a plusieurs années, et le roi, même si cette relation est terminée maintenant, lui a conservé son amitié. Ainsi, elle reste très bien considérée à la cour.

Vos personnages peuvent réagir de diverses façons :

Ils peuvent choisir de **prendre leurs jambes à leur cou**. Dans ce cas, au premier coin de rue, ils se heurtent à une patrouille ayant entendu le hurlement. Elle a vite fait de les maîtriser.

Ils peuvent choisir d'**escalader le mur d'enceinte de la maison** pour essayer de découvrir ce qu'il se passe.

Faites remarquer que des personnages de leur condition n'entrent pas de la sorte chez les gens, surtout chez une dame telle que Tahoser. Si les joueurs restent sourds à vos bons conseils, laissez-les agir comme ils l'entendent.

Après avoir passé le mur d'enceinte, ils se retrouvent dans un jardin désert. Au fur et à mesure qu'ils approchent de la maison, leurs mouvements se font de plus en plus lourds, puis ils tombent dans un profond sommeil dont ils ne sortent qu'au matin. Ils seront réveillés par les cris et le remue-ménage que feront les domestiques en découvrant l'assassinat de leur maîtresse.

Plus raisonnablement, les personnages devraient **aller frapper à la porte de la maison** pour s'enquérir de l'origine de ce cri.

A la porte de la maison

Les personnages peuvent, soit se rendre seuls à la porte de la maison, ou, s'ils avaient choisi la fuite, s'y retrouver solidement encadrés par des soldats de la patrouille, ceux-ci voulant vérifier qu'ils n'ont commis aucun forfait dans cette demeure.

Après un bref instant, la porte s'ouvre, une femme d'une très grande beauté apparaît. La pureté de ses traits est mise en valeur par une perruque courte encadrant l'ovale parfait du visage. Ses yeux sont grands, soulignés d'un trait de khôl. Elle porte une longue robe, qui moule son corps aux lignes harmonieuses, laissant découvrir un sein au galbe sans défaut et un bras gracieux ceint d'un large bracelet. L'autre sein, ainsi que l'autre bras, sont couverts par la robe. Elle s'enquiert de la raison d'une visite si tardive.

Le cri entendu ? Ce n'est rien, un domestique a manqué de respect à la maîtresse de maison et on lui a administré la bastonnade. Elle n'acceptera pas de parler plus longtemps et s'excusera de devoir être si brève, mais

sa maîtresse est en colère et elle ne veut pas la laisser attendre.

En voyant cette très belle femme, les personnages ne peuvent manquer de remarquer un fait curieux : on ne s'habille plus comme elle l'est depuis longtemps. Un *jet de tradition* réussi permet de se rendre compte que ce type de costume était très en vogue... sous l'ancien Empire, vers la VI^{ème} dynastie.

Bien entendu, il ne s'agit pas d'une servante mais d'Ousermâtré qui a pris cette apparence pour donner le change. Elle ne peut se permettre de laisser des gens entrer maintenant dans la maison.

En effet, la première mission que Rekhmara lui a confiée était de supprimer Tahoser en lui arrachant le cœur ; cœur qu'elle doit rapporter aussitôt. Malgré sa répugnance, Ousermâtré a obéi, mais ne pouvant agir directement, elle s'est servie d'un ancien sortilège pour rappeler les kas de deux morts, et faire "vivre" leurs momies. Une fois sous son contrôle, elle a métamorphosé ces dernières en oiseaux afin qu'elles se rendent et pénètrent chez Tahoser le plus discrètement possible. Après avoir endormi magiquement tous les domestiques et les animaux de la maison, elle a rendu leur forme aux momies, puis leur a ordonné de tuer Tahoser de la manière prévue.

Lorsque les personnages seront partis, elle redonnera aux momies une forme d'oiseau et les amènera jusqu'à son mastaba, où elles resteront toute la journée. Puis, la nuit venue, en suivant le même système de métamorphose, Ousermâtré ramènera les momies dans leurs tombeaux.

Premier jour

Au matin, la conversation de la plupart des thébains a pour sujet le **meurtre mystérieux de Tahoser**. On en oublie presque la situation préoccupante dans laquelle se trouve le pays à la suite du retard de la crue. Des hérauts du roi parcourent la ville, appelant à **venir témoigner auprès du vizir** quiconque aurait vu quelque chose de suspect cette nuit près de chez Tahoser.

Les personnages ayant été mis en cause la nuit précédente peuvent décider d'aller témoigner. S'ils se sont présentés seuls à la porte de Tahoser, le vizir, après les avoir entendus, semblera sceptique et les fera attendre un assez long moment avant de les laisser partir (le temps d'envoyer des soldats vérifier qui ils sont, où ils vivent et quel est leur travail). Ils seront ensuite libérés. Cette enquête sur eux parviendra à coup sûr aux oreilles de nos amis ! Bien entendu, s'ils s'étaient présentés à la porte de Tahoser "escortés" de gardes, il y aura moins de problèmes.

Pour certains personnages, le meurtre de Tahoser passera provisoirement au second plan. En effet, deux d'entre eux vont apprendre une grave nouvelle : la **tombe d'un de leurs proches parents a été profanée**. Ils sont invités à se rendre à la nécropole afin d'évaluer les objets qui ont pu être dérobés.

Arrivés à la nécropole, ils ont affaire à celui qui la dirige ; l'homme est bouleversé. Depuis que le pays est redevenu prospère, ces lieux n'ont jamais été profanés. Mais plus inquiétant est la façon dont les portes murées

des tombeaux ont été ouvertes. Tout laisse à penser que personne n'est entré dans le tombeau, mais au contraire que quelqu'un en est sorti ! Fait d'autant plus troublant que les momies ont disparu et que l'on n'a retrouvé aucune trace de pas aux alentours.

Les personnages, en visitant les tombes, constatent qu'aucun objet n'a été volé ; seules les momies sont manquantes (inutile de préciser à qui elles ont servi !). Il faut une bonne partie de la journée pour aller jusqu'à la nécropole et en revenir, en comptant l'inspection.

Cet épisode de l'aventure est une bonne occasion de faire se rencontrer des personnages qui ne se connaissent pas. Si les amis de ces derniers sont présents, venus pour les soutenir dans l'épreuve, les échanges d'informations et les suppositions ne devraient pas tarder.

Si les personnages se sont séparés et n'ont pas accompagné leurs amis à la nécropole, ils peuvent enquêter sur le meurtre de Tahoser. Ils n'auront pas trop de mal à rencontrer un domestique de la maison de la Dame. Voici ce qu'ils apprennent :

- Tous les domestiques ont été pris d'une soudaine et insurmontable fatigue, et se sont endormis presque aussitôt là où ils se trouvaient : cuisine, jardin, etc.. Ils ne se sont réveillés qu'au petit matin.

- On a retrouvé, près du corps de la victime, des bandelettes de momie.

- Le cœur de la défunte a été arraché et l'on n'a pu le retrouver. C'est là un drame horrible, car sans son cœur la dame Tahoser ne pourra pas se présenter devant le tribunal d'Osiris. Son âme errera éternellement aux enfers.

Ces renseignements peuvent être le fruit d'une enquête menée par les personnages ; sinon ils leur parviennent sous forme de rumeur.

La nuit est calme.

Deuxième jour

Le matin, le corps de Tahoser est porté à la maison de purification afin qu'il soit momifié ; les funérailles n'auront lieu que dans soixante-dix jours, temps nécessaire pour la momification. Des hérauts du Roi escortent la procession funèbre. En cette occasion, s'ils ne le savent déjà, les personnages apprennent le vol répugnant du cœur. S'ils interrogent des personnes plus âgées qu'eux, dans leur propre entourage, ou même en ville, ils apprennent aussi l'histoire de Tahoser et de Rekhmara.

Dans l'après-midi, on les informe que les deux momies ont été retrouvées dans leurs tombes. Toutes deux sont souillées de sang. De plus, les veilleurs postés alentour se sont mystérieusement endormis. Pharaon a ordonné la fouille du tombeau pour retrouver le cœur dérobé ; cette fouille est demeurée vaine.

Pour l'heure, les tombes ont été mises sous scellés. Le Roi hésite à faire détruire les momies et à effacer le nom des morts des inscriptions tombales. Cependant, lorsque les funérailles de son ancienne favorite auront lieu, si son cœur ne lui a pas été restitué, il fera exécuter cette sentence qui privera les âmes des défunts du

repos dans l'au-delà. Cet avertissement a été écrit sur des papyrus, lu par des hérauts aux membres des familles réunies, et, peu après, déposé cérémonieusement dans chaque tombe.

Troisième jour

On apprend que l'expédition envoyée dans le sud est revenue au petit matin. Les nouvelles sont terrifiantes ! Arrivés là où jaillit le Nil, les envoyés ont trouvé la nuit, une nuit noire, comme si le soleil avait disparu de la surface de la terre. Il ne fait plus aucun doute qu'une magie très puissante est à l'œuvre.

L'après-midi, Pharaon convoque les maîtres des mystères du temple d'Amon. Il envoie des messagers ordonner aux maîtres et maîtresses des mystères des temples d'Égypte de se présenter à son palais, au plus vite. Puis il se rend au temple pour y interroger les devins.

S'il y a des personnages prêtres, ils peuvent assister à l'oracle. Il en va de même pour les musiciens, chanteurs ou danseurs de temple, convoqués pour la cérémonie.

Après avoir absorbé une étrange boisson, dans une coupe d'albâtre, le devin annonce d'une voix altérée : "Oh ! Grand Roi ! Dieu parfait, bon en toutes choses. Le regard des dieux s'est détourné de la terre aimée. Le Nil se meurt, plus jamais ses eaux ne viendront porter la vie au peuple d'Égypte..."

Cette prophétie, si aucun des personnages n'est présent au temple, leur parviendra quand même, mais très déformée (en bien ou en mal).

Les langues, dans la ville, vont bon train. La convocation des maîtres et maîtresses des mystères de tous les temples d'Égypte est rarissime ; c'est donc que l'affaire est très grave, la situation vraiment désespérée. Les prêtres sont particulièrement inquiets, le temple résonne de leurs incantations et de leurs supplications à Amon et à tous les autres dieux, pour la survie de l'Égypte.

Grâce à un jet de Légendes réussi, les personnages se souviennent que, jadis, les prêtresses d'Isis étaient d'une grande puissance, que l'une d'entre elles en particulier était passée experte dans l'art de la magie. Elle vivait sous le règne du grand Pharaon Mériré Pépi. D'après la légende, elle sauva l'armée conduite par le Pharaon, alors en lutte contre une troupe de nomades rebelles, en faisant venir sur l'ennemi la nuit en plein jour. Cette nuit s'étendit sur plusieurs kilomètres et dura plus d'un an. A sa mort, cette prêtresse fut ensevelie dans le désert. Depuis longtemps on a oublié l'emplacement de sa sépulture.

Une marge de réussite de 5 ou plus au jet de Légendes signifie que le personnage connaît le nom d'Ousermâtré. S'il le prononce, il fera, la nuit même, un rêve étrange. Ce rêve est suscité par l'ancienne prêtresse, car le simple fait de prononcer son nom lui permet de se manifester et de demander de l'aide.

Attention, les "joueurs" vont sûrement prononcer le nom de la prêtresse ; n'en tenez pas compte pour susciter

le rêve, qui ne peut avoir lieu que si le joueur fait dire ce nom par son personnage.

Si tel est le cas, dans son rêve, il verra venir vers lui une femme de grande beauté (la description doit être semblable, en tout point, à celle de la servante vue la nuit du meurtre de Tahoser), qui lui dira : "Je ne désire pas faire de mal aux enfants de ce pays, mais si je ne veux pas mourir une seconde fois, je dois obéir et semer le malheur. Aidez-moi et vous vous aiderez..." A ce moment la peur se peindra sur son visage et le rêve cessera.

Cette même nuit, les autres personnages verront en rêve un oiseau à tête humaine voler dans le ciel, s'élever vers le soleil et tomber brusquement à terre. Un devin, interrogé par les personnages au sujet de ce rêve, dira ceci : "Une âme est en danger, elle risque la mort et a besoin de votre aide".

Quatrième jour

Vers 11 heures, des lamentations s'élèvent du palais. Pharaon, alors qu'il présidait une réunion visant à trouver une solution au danger menaçant le pays, s'est effondré. Il a sombré dans l'inconscience ; rien, ni personne, n'a pu le délivrer de cet état.

A la même heure, un nuage d'un noir de ténébres est vu à l'occident, loin à l'ouest de la Vallée des Rois. Le nuage se propage rapidement et avance vers la ville. L'on assiste aussitôt à des scènes de panique dans les rues. Alors que les gens commencent à fuir, emportant leurs biens les plus précieux, une ombre immense voile la lumière du soleil. Thèbes est engloutie dans une pénombre profonde. A la panique succède un sentiment d'horreur et de désespoir infinis. Partout on entend des plaintes. La population se laisse tomber à terre en gémissant. Soudain, contre toute attente, l'ombre se dissipe. En l'espace de quelques battements de cœur, le jour reprend ses droits sur la terre. Hébété, chacun regarde le ciel sans comprendre. Certains rient, d'autres pleurent, mais après quelques instants seul subsiste un abattement généralisé. Les personnages (qui ont l'envergure de futurs héros, ne l'oublions pas !), sont parmi les premiers à se remettre. Ils devraient logiquement se rendre sur les lieux où le nuage a pris naissance.

S'ils ne le font pas, employez-vous à le leur suggérer, et à les motiver. Par exemple, des personnes autour d'eux peuvent émettre l'idée que beaucoup de mystères seraient levés si quelqu'un avait le courage d'aller là-bas ! En dernier recours, un soldat, voyant qu'ils sont à peu près vaillants, leur demandera de l'accompagner afin de "sauver l'Egypte" !

Il faut une journée de marche pour parvenir à l'endroit où le nuage est apparu. Sur le chemin, les aventuriers doivent s'arrêter pour manger ; il serait étonnant qu'au moins un serpent ne vienne pas les déranger ! Dans le livret de jeu, vous trouverez les principales espèces de serpents vivant dans le désert.

Presque à la tombée de la nuit, les personnages sont attaqués par les quatre nomades chargés d'aider Rekhmara, en patrouille à quelque distance du mastaba.

Les Nomades : Physique (8), Psychique (6), Aura (5), Fatigue (22), Taille (1,75m), Poids (78kg).

Compétences : Sens (11), Surprendre (9), Esquive (15), Epée (15), Coutelas (15), Mains nues (15), Agilité (13).

Si les nomades ont le temps de préparer une embuscade, parce qu'ils ont remarqué l'approche des personnages, ils mettent à profit leur connaissance du désert pour augmenter leurs chances de les surprendre (12).

Victorieux, nos amis arrivent à la tombée de la nuit au sommet d'une cuvette, au centre de laquelle se détache un bâtiment en forme de mastaba. C'est la tombe d'Ousermâtré.

Au bout d'un instant d'observation, ils peuvent voir un homme d'une quarantaine d'années qui s'affaire pour allumer un feu. C'est Rekhmara. Il a posé près de lui la cage dans laquelle il garde prisonnier le *hâ* d'Ousermâtré. Les personnages doivent agir. Ils ont pour cela plusieurs solutions :

- S'approcher ouvertement du magicien et tenter de le raisonner. Une bonne interprétation des personnages devrait amener Rekhmara à regretter ses actes. L'ancien prêtre est avant tout un homme aigri et déçu par la vie. Il n'est pas foncièrement cruel et agit par vengeance. Le convaincre que cette vengeance est maintenant suffisante ne sera pas trop difficile.

- Essayer de s'emparer de la cage et de la momie d'Ousermâtré pendant le sommeil du magicien. Dès lors, ce dernier n'aura plus aucun moyen de pression sur la prêtresse, et ne représentera plus la moindre menace pour l'Egypte.

- Attaquer le magicien. Celui-ci appelle l'esprit d'Ousermâtré et le force à user de sa magie contre le groupe. Cependant, la magicienne n'utilise pas ses pouvoirs à pleine puissance, dans l'espoir de trouver en eux des alliés (voir ci-dessous).

Rekhmara : Physique (2), Psychique (6), Aura (3), Fatigue (10).

Rekhmara ne possède plus aucun pouvoir magique, du fait de sa trahison. Il lui a fallu dix ans pour réunir l'énergie nécessaire au contrôle d'Ousermâtré. Cet effort à épuiser ses forces, physique et psychique.

Ousermâtré est un esprit. Elle ne possède aucune caractéristique, et ne doit pas être considérée comme une simple créature. Elle a, au plus haut niveau, tous les sortilèges, si bien qu'il est plus simple de dire qu'elle a tous les pouvoirs que le maître de jeu voudra lui attribuer. On ne peut la détruire et toute tentative de la blesser a pour seul effet de dissiper un court instant son image (celle de la jeune femme déjà aperçue).

Si un combat s'engage, pour donner aux personnages une petite chance de la sauver, Ousermâtré va jouer un double jeu très dangereux pour elle. Elle va durement malmené ses adversaires (retourner leurs propres armes contre eux, les projeter dans les airs, etc.), mais sans jamais les tuer, et même, dans la mesure du possible, sans les blesser. Son espoir est que les personnages prennent conscience de la mystification avant Rekhmara. Dans le cas contraire, l'ancien Maître des Mystères, qui ne se laissera pas abuser très longtemps (à vous de juger afin de créer le meilleur suspense), obligera l'esprit à lui obéir !



BIBLIOGRAPHIE

Sinouhé l'Egyptien

Les Vergers d'Osiris

Vers le Bel Occident

La Dame du Nil

Les Enfants du Soleil

Le Roman de la Momie

La civilisation
de l'Egypte pharaonique

Dictionnaire
de la civilisation égyptienne

Le Nil et la civilisation égyptienne

L'Egypte

Les scènes de la vie privée
dans les tombeaux de l'Ancien Empire

La vie quotidienne en Egypte

Les dieux de l'Egypte

L'Egypte
dans l'histoire générale du travail

Le Livre des Morts
des anciens Egyptiens

Les hymnes et prières
de l'Egypte ancienne

Les rituels funéraires
de l'ancienne Egypte

Les contes populaires
de l'Egypte ancienne

The ancient egyptian coffin texts
Volume 1, spells

M. Waltari
Gallimard (1981), Collection Folio, en deux tomes

G. Rachet
J'ai Lu, n°1423.1424

G. Rachet
J'ai Lu

P. Gedge
J'ai Lu, n°1223 (1981)

P. Gedge
J'ai Lu, n°2182 (1987)

T. Gauthier

François Daumas
Arthaud (1982), Collection "les Grandes Civilisations"

G. Posener, S. Sauneron et J. Yoyotte
Hazan (Paris, 1959)

Moret (Paris, 1956),
Collection "Evolution de l'Humanité"

Drioton et Vandier
P.U.F., 4ème Édition (Paris, 1962), Collection "Clio"

P. Montet
(Strasbourg, 1925)

P. Montet
(Paris, 1946)

F. Daumas
P.U.F., Collection "Que Sais-je ?"

S. Sauneron
(Paris, 1959)

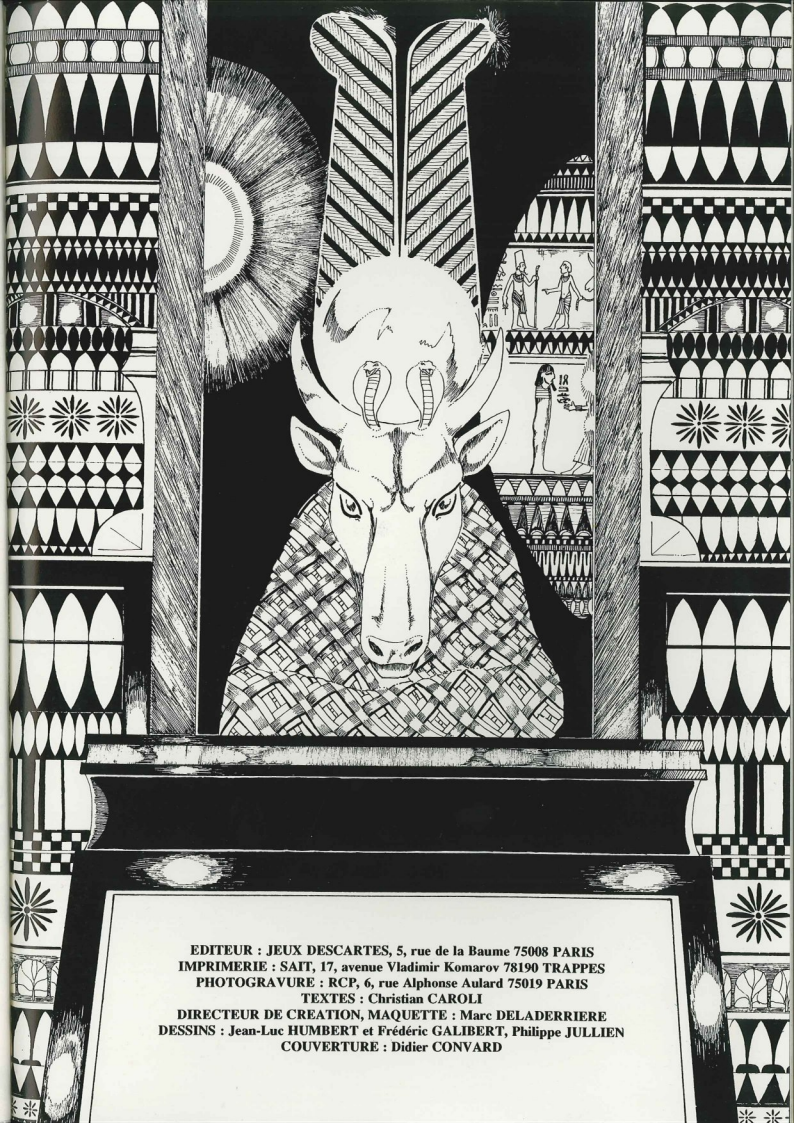
Traduction P. Barguet (Paris, 1967)
Collection "Les littératures anciennes du Proche-Orient"

Traduction A. Barucq et F. Daumas
Collection "Les littératures anciennes du Proche-Orient"

Traduction J.-C. Goyon
Collection "Les littératures anciennes du Proche-Orient"

G. Maspéro
(Paris, 1911), 4ème édition

Traduction Faulkner
(Warrington, 1973)



EDITEUR : JEUX DESCARTES, 5, rue de la Baume 75008 PARIS
IMPRIMERIE : SAIT, 17, avenue Vladimir Komarov 78190 TRAPPES
PHOTOGRAVURE : RCP, 6, rue Alphonse Aulard 75019 PARIS
TEXTES : Christian CAROLI
DIRECTEUR DE CREATION, MAQUETTE : Marc DELADERRIERE
DESSINS : Jean-Luc HUMBERT et Frédéric GALIBERT, Philippe JULLIEN
COUVERTURE : Didier CONVARD

