

KÉMI



Un livre-jeu de Cédric Chaillol



sethmes

10 L'UNIVERS

11 Bienvenue en Kémi

12 Quelques précisions préliminaires

14 L'histoire de Kémi

17 La préhistoire de l'Égypte

18 La période prédynastique

19 La période protodynastique

21 La période thinite

22 L'Ancien Empire

26 La Première Période Intermédiaire

29 Le Moyen Empire

31 La Deuxième Période Intermédiaire

32 Le Nouvel Empire

48 Un don du Nil

49 Deux terres pour une nation

50 Le Nil, source de vie

52 Les déserts, terres de Seth

53 Les oasis

54 Les mers

56 Les richesses naturelles de l'empire égyptien

61 Le climat

62 La Nubie

63 Quelques cités de l'Égypte de Touthmès III

70 Les visages du pouvoir

- 71 En quête d'harmonie et de justice : Maât
- 72 Le roi-dieu Pharaon
- 77 Le Palais Royal Per-aâ
- 78 Le Tjaty, bras droit de Pharaon
- 79 Les grands départements de l'administration centrale
- 80 Le temple, centre de vie
- 82 L'armée
- 83 L'administration provinciale
- 84 La Vice-Royauté de Koush

86 Sous le regard des dieux

- 88 Mille dieux pour une vérité
- 89 La création du monde
- 90 Mythes et légendes
- 93 Le temple, demeure du dieu
- 97 Les serviteurs du dieu
- 99 Le culte divin
- 101 Dieux et déesses de Kémi
- 110 La magie Héka

114 La mort et la promesse de l'au-delà

- 115 La nature de l'être
- 116 Survivre à la mort

124 Vivre en Kémi

- 125 La société

130	L'économie
135	Le savoir
146	Art sacré et artisans
149	Le maintien de l'ordre
152	Villes, villages et habitations
155	La famille
157	Alimentation
158	Vêtements et parures
159	Hygiène et cosmétique
161	Loisirs et divertissements

164 LE JEU

165	"Que vive son Ka"... Qu'est-ce que c'est ?
-----	--

172 Les règles du jeu

173	Jouer un rôle
-----	---------------

198 Les personnages

202	Djéserka
204	Nakhtamon
206	Minkhat
208	Sora
210	Mère Sati
212	Horep
214	Le Contact du groupe

220 Que vive son Ka

221	L'aventure commence ici...
222	Ouaset, la Cité d'Amon
228	Les célébrités de Kémi

230	Pour commencer
231	L'histoire en deux mots
231	Les dessous de l'intrigue
235	Acte 1 : Troubles dans les ateliers
239	Acte 2 : Sur la piste de Nétihor
246	Acte 3 : Dernier sur la liste
251	Acte 4 : La vérité éclate
266	Acte 5 : la folie de Mérymès
276	Épilogue
278	Récompenses
279	Les personnages de ce scénario

Crédits

Auteur : Cédric Chaillol

Illustration de couverture : Pascal Quidault

Illustrations des personnages : Guillaume Fioleau

Images : Jeff Dahl, Captmondo, Beshoy Samir, Rüdiger Stehn, Metropolitan Museum of Art, Calvin Sainz, Sebi, British Museum, Rob Koopman, Wouter Hagens, Marc Ryckaert, Rémi, Mohammed Moussa, marchal, David Broad, Rama, Hannes Grobe, Gunawan Kartapranata, Zyzzy. Unsplash, Pexels, Freepik.

Relecture : Mikaël Cheyrias, Anja Liersch

Remerciements

Kémi et le roman Sennefer qui est associé à ce livre-jeu ont valu aux personnes qui me sont les plus proches de subir plus que de raison mes divagations égyptiennes. Diffuser aujourd'hui les deux autres parties de ce projet, la description de l'univers et un jeu complet rejoignant le roman Sennefer, est une manière d'honorer le contrat initial et donner un peu de substance à ce serpent de mer resté lové contre moi pendant des années. Le verbe égyptien était performatif et magique, que ces quelques pages puissent rendre vie, santé et force à toutes celles et ceux qui ont subi mes piles de notes inachevées et mes atermoiements. Je les remercie d'avoir cru en ce projet interminable et de m'avoir tant encouragé.

Merci à Sébastien Emasabal pour ce mail séminal reçu en 2004 et pour avoir lancé avec enthousiasme Dartkam, à Archéon et Caravelle pour avoir également porté Kémi et à Hicham, de Matagot, pour avoir cru en le roman.

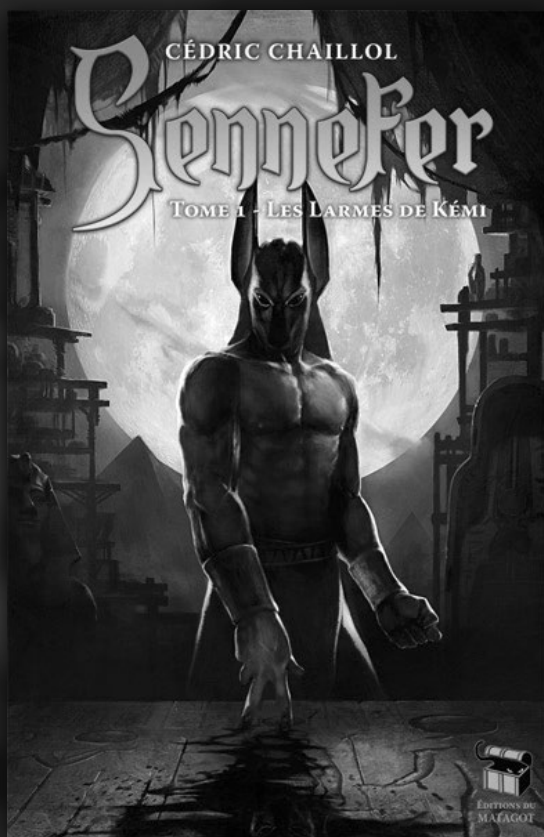
À Pascal Quidault pour cette couverture vespérale et Guillaume Fioleau, leurs illustrations ont longtemps été le seul élément concret de cette entreprise.

Merci à l'équipe 3802 de Voiron, aux Chantelouviens de Lyon et autres éminentes figures pour avoir, avec une passion inoxydable, ouvert avec moi tant de portes inconnues.

À mes parents pour qui la locution *soutien indéfectible* semble avoir été formée.

À ma petite Maât et mon Eben.

Pour Fred, qui fut Horep et tant d'autres. Pour lui, juste de voix, les Champs d'Ialou.



Sennefer, le roman dans l'univers de Kémi

Le jeune scribe Sennefer est rattaché au service des inventaires du port fluvial de Thèbes, la cité aux Cent Portes, capitale du Double Pays. Alors que la ville attend avec fébrilité la crue et la nouvelle année, une étrange erreur administrative retient son attention. Il ne se doute pas qu'il vient de mettre le doigt dans un engrenage infernal qui va changer sa vie à jamais. Accompagné de son ami Pahy, vétéran des guerres d'Asie, son enquête le mène des maisons d'embaumement aux montagnes du Grand Désert de l'Est et le confronte à une machination qui porte les ténèbres au cœur même du royaume.

Avant-propos

Le projet de Kémi est né en 2004, lorsque Sébastien Emasabal lança une collection de livres hybrides, roman, univers et jeu de rôle, visant à conjuguer immersion ludique, pédagogie et exploration de thématiques historiques ou littéraires en un format clé en main, accessible à tous. La renaissance actuelle du jeu de rôle et les nombreuses et excellentes initiatives en faveur de sa large promotion conduisent le public à redécouvrir l'incroyable pouvoir évocateur de la narration et du jeu, donnant plus que jamais raison à cette initiative destinée à un jeune public.

La familiarité traditionnelle que nous entretenons avec la civilisation égyptienne, quand bien même cette relation est teintée de romantisme et de clichés tenaces, a rapidement conduit à envisager ce contexte comme terrain de découverte et de jeu. Malgré toute la retenue conférée par une approche humble et pragmatique de sa culture et de son histoire, l'Égypte ancienne reste une formidable machine à rêver. La passerelle était évidente : lire, apprendre, imaginer.

La volonté de conserver un équilibre entre la documentation et la fiction et de faire preuve de la plus grande honnêteté à l'égard des mythes populaires attribués à l'Égypte fut au cœur de cette entreprise. Pour cette raison, ce livre comprend une première partie, l'Univers, décrivant le contexte historique du jeu et du roman où les ajouts fictifs sont clairement identifiés. Le Jeu propose à la suite de cette présentation un scénario prêt à jouer accompagné de règles très simples et de personnages à destination des rôlistes débutants souhaitant plonger dans une intrigue secouant la ville de Thèbes. C'est ici que commence l'aventure et où une certaine idée de l'Histoire se mêle aux péripéties et mystères du jeu de rôle.

Vos personnages vous attendent. Bonne lecture, bon jeu.



L'UNIVERS

Bienvenue en Kémi

L'Égypte, accrochée aux rives du Nil qui lui a donné naissance, a laissé une empreinte indélébile dans l'esprit des hommes. La fascination qu'elle nous inspire prolonge, des dizaines de siècles plus tard, le respect et l'admiration qu'elle suscitait déjà chez ses antiques voisins. Alors que les royaumes d'orient ancien se faisaient et se défaisaient au gré des guerres et des conquêtes, l'Égypte se dressait, cimentée par une culture unique que ses adversaires victorieux préféraient adopter plutôt que détruire.

L'exemplaire longévité de cette civilisation, qui semble s'arracher à la préhistoire sous sa forme définitive pour perdurer quasiment en l'état pendant près de 4000 ans, est le fruit d'une quête permanente de stabilité et d'éternité. Repousser le chaos *Noun* qui bouillonne aux frontières de la nation-monde égyptienne, promouvoir l'harmonie cosmique de Maât pour enfin se soumettre au jugement des dieux et renaître dans l'au-delà... Autant de préoccupations métaphysiques fondamentales qui façonnèrent le visage de l'Égypte et transparaissent avec force dans des domaines aussi variés que la religion, la politique, l'économie, l'écriture, l'art, l'éthique... C'est en bâtissant un empire immortel dirigé par un dieu vivant que ce peuple amoureux de la vie, de son fleuve et de sa terre s'efforça de répondre à ses plus profondes interrogations.

Bienvenue dans le pays des dieux, la Terre Noire bénie par les crues du Nil.



Quelques précisions préliminaires

Points Jeu et véracité historique

Vous trouverez au fil de votre lecture des encadrés intitulés « Point Jeu ». Contrairement au reste du texte, ces paragraphes présentent une version romancée de la réalité destinée à combler les lacunes de nos connaissances historiques ou à vous proposer des pistes de scénarios. Bien que tous les encadrés « Point Jeu » s'attachent à mettre en valeur un aspect réel de la vie en Égypte ancienne, il s'agit de libres interprétations des données historiques ou d'informations parfaitement fictives à exploiter dans le cadre de vos parties.

Termes égyptiens

Dans la mesure du possible, les termes égyptiens sont conservés en l'état. La transcription que nous proposons ne respecte pas strictement les usages qui ont cours dans le milieu de l'égyptologie française car nous avons opté pour un compromis entre une certaine fidélité à ce que nous savons de la prononciation de la langue égyptienne et la facilité de lecture. Toutes les lettres se prononcent et le son *kh* est un *r* guttural, semblable à la jota espagnole ou au *h* allemand.

La mention (*Gr.*) qui suit parfois un terme égyptien signifie que nous vous en proposons la transcription grecque, souvent beaucoup plus connue que l'originale. C'est le cas de Khoufou (*Gr. Khéops*), où Khéops est le nom attribué par les grecs au pharaon Khoufou (*RH-oufou*). Dans certains cas, le terme arabe contemporain suit la version grecque.

Dates

Sauf mention contraire, toutes les dates mentionnées dans le texte sont antérieures à l'an 0 de notre ère.



L'HISTOIRE DE KÉMI



Bien que ce concept fût étranger aux anciens Égyptiens pour qui l'existence est un éternel recommencement, l'histoire du Double Pays nous apparaît comme un monument aussi colossal qu'insaisissable dans son intimidante totalité. Immense, elle est également incomplète et souvent trompeuse, écrite par des rois soucieux de préserver leur pouvoir et de plaire aux dieux, ou voilée par les mythes et le manque de sources fiables.

Malgré les inévitables zones d'ombre et les divergences d'opinion sur la question, les égyptologues sont parvenus à proposer une chronologie stable de l'histoire égyptienne dont les dates sont raisonnablement admises. Elle se fonde sur les listes royales consignées par les scribes auxquelles elle superpose un système d'empires décrivant les grandes périodes d'unité qu'a connues l'Égypte. En partie arbitraire, cette classification n'a d'autre prétention qu'offrir une vision simplifiée de l'histoire de Kémi et c'est ce système que nous utiliserons pour décrire l'évolution de la civilisation égyptienne jusqu'au Nouvel Empire.

- Période prédynastique (5000-3400)
- Période protodynastique (3400-3185)
- Période thinite (1^{re} et 2^e dynasties ; 3185-2715)
- Ancien Empire (3^e à 6^e dynastie ; 2735-2195)
- Première période intermédiaire (7^e à 11^e dynastie ; 2195-2064)
- Moyen Empire (11^e et 12^e dynasties ; 2064-1797)
- Deuxième période intermédiaire (13^e à 17^e dynastie ; 1797-1543)
- Nouvel Empire (18^e à 20^e dynastie ; 1543-1078)
- Époque du jeu Kémi : 1454 avant notre ère.
- Troisième Période Intermédiaire (21^e à 24^e dynastie ; 1078-747)
- Basse Époque (24^e à 30^e dynastie ; 747-332)
- Époque Ptolémaïque (304-30)

Vous remarquerez que le rappel historique que nous vous proposons s'interrompt au début du Nouvel Empire, en 1454 av. J.-C., pendant le règne glorieux du grand Touthmôsis III, sixième souverain de la 18^e dynastie. Cela est tout à fait normal. Le jeu Kémi se déroulant pendant cette période, nous avons choisi de ne pas traiter dans cet ouvrage les époques postérieures afin d'éviter d'accumuler des informations sans utilité immédiate pour le maître de jeu. Par ailleurs, le conservatisme égyptien a ses avantages : il nous permet d'embrasser d'un seul regard les grands traits représentatifs qui caractérisent cette civilisation et d'en ressentir les fondements. La date que nous avons choisie est située au cœur d'une époque florissante où s'expriment les thèmes les plus célèbres et les plus significatifs de l'Égypte ancienne : un puissant empire méditerranéen, africain et asiatique sillonné de routes commerciales fructueuses, des contrées lointaines en cours d'exploration, une armée glorieuse, un clergé d'Amon aussi solide que les innombrables temples divins qui éclosent sur les berges du Nil, un roi-prêtre dont dépend le sort du monde placé à la tête d'une administration dévouée...

Nous rappelons que cet exposé, bref et partiel, a pour but de faciliter la compréhension de la situation de l'Égypte sous le règne de Touthmôsis III en la replaçant dans la longue histoire du pays. Il ne prétend évidemment pas à l'exhaustivité et nous avons parfois effectué des choix ou réalisé des simplifications afin de ne pas verser dans des débats que nous réservons aux égyptologues. Pour une information plus détaillée sur les événements décrits ci-dessous et pour connaître la suite de l'aventure égyptienne au-delà de la 18^e dynastie, nous vous recommandons à nouveau de vous référer aux nombreux sites web et ouvrages de vulgarisation égyptologique.





Fuir le désert, refluer vers le Nil

La préhistoire de l'Égypte

Poussés par la sécheresse, les chasseurs-cueilleurs des savanes sahariennes gagnent la vallée du Nil.

Il y a 90 000 ans, bien avant que la vallée du Nil ne devienne la colonne vertébrale de la nation égyptienne, les populations humaines paléolithiques profitent des conditions climatiques relativement clémentes du Sahara. Les pluies régulières dont bénéficie cette région lui confèrent un visage que nous ne lui connaissons plus : dotées d'une flore variée et d'une faune abondante, irriguées par des rivières et de nombreux points d'eau, les savanes sahariennes constituent un habitat de choix pour les premiers chasseurs-cueilleurs qui les préfèrent au Nil, ce large fleuve marécageux et insalubre.

À partir du 8^e millénaire, un assèchement général de la région saharienne contraint ces populations à rechercher un habitat moins aride. En quête d'eau et de nourriture, elles se tournent vers le Nil que le bouleversement climatique a rendu plus accueillant : son niveau a baissé et les marécages qui le bordent ont partiellement disparu. Les hommes s'établissent non loin du cours du fleuve, dans son delta ou dans les savanes avoisinantes.

La période prédynastique

5000-3400

Les peuples du Nil s'organisent autour des crues du fleuve et acquièrent peu à peu une conscience collective.

Vers 5000, plusieurs groupes de populations nilotiques ont développé des agglomérations où l'on pratique la poterie, la vannerie, la céramique et le travail du cuivre. Les hommes, devenus pasteurs, perpétuent la pêche et la chasse mais domestiquent également bovins, porcs, moutons, chèvres, ânes et chiens. Innovation capitale, l'agriculture devient une activité vitale des peuples du Nil qui coordonnent leurs efforts pour maîtriser les crues du fleuve, irriguer et fertiliser leurs terres. Malgré l'absence d'un gouvernement central et d'une culture commune, le Nil se révèle être le premier véritable facteur unificateur de l'Égypte. Voie de communication favorisant les échanges, indispensable ressource dont l'exploitation requiert un effort concerté, le fleuve et ses crues jettent les bases d'une identité partagée.

Vers 4500, les villages deviennent des villes, le commerce prospère et les échanges continuels entre les différentes populations qui ont élu domicile sur les berges du Nil favorisent l'adoption de conceptions politiques, funéraires et religieuses communes (culte de dieux à têtes d'animaux, célébration de la crue, croyance en l'au-delà). Sans pour autant constituer une nation unifiée, l'Égypte est désormais fédérée par une culture qui lui est propre.

La période protodynastique

3400-3185

Soutenus par la cohérence culturelle de l'Égypte, les Horus de la Dynastie ont les moyens de réaliser l'unification politique du pays.

Au cours de cette obscure période de transition entre le Néolithique et l'histoire, plusieurs grandes cités du sud s'organisent en royaumes et étendent leur influence sur la Haute Égypte (la portion méridionale du pays, essentiellement composée d'une mince bande de terre fertile suivant le cours du Nil au cœur du désert). Une riche élite dirigeante administre ces vastes villes aux fortifications de briques et gère la production agricole à l'échelle de la vallée. Alors que la société égyptienne se complique, la figure du roi domine la scène politique et religieuse : à l'image des dieux tutélaires des cités (Horus, Seth, Neith...), le souverain local devient une institution, un symbole de la puissance du peuple qu'il représente.

À la fin du 4^e millénaire, l'unité culturelle de l'Égypte est déjà effective et les rois de Haute Égypte, à la tête d'une puissante fédération de cités, peuvent envisager l'unification politique de l'ensemble du pays, depuis le delta du Nil jusqu'au désert de Nubie. Ces monarques portent le titre d'Horus (Horus Iry-Hor, Horus Ka, Horus Scorpion...), en référence au dieu faucon représenté à côté du *serekh* où est inscrit leur nom. Ces premières inscriptions marquent également l'apparition de l'écriture ainsi que la définition d'un style artistique très conventionnel qui évoluera peu.

Enfouis dans les nécropoles d'Abdou (*Gr. Abydos*), ces mystérieux souverains ont sans aucun doute œuvré à la constitution d'un pays unique mais leur histoire est empreinte de légendes difficiles à percer. C'est dans cette période de conflits entre cités qu'il faut chercher les origines de plusieurs mythes fondateurs de la religion égyptienne, tels que la lutte entre Seth et Horus et le funeste destin d'Osiris.



Narmer, roi du Sud victorieux et unificateur du pays

POINT JEU • LE RETOUR DE L'HORUS VAUTOUR

La vérité sur les premiers Horus se perd dans les brumes de l'histoire mais un bruit enfle dans les bas quartiers de Mennefer : un roi des temps anciens se préparerait à surgir du passé pour réclamer son dû. Cette rumeur insensée est alimentée par les caravaniers libyens qui prétendent qu'un grand chef de guerre arborant le serekh et les insignes royaux rassemblerait ses forces au-delà des oasis de l'ouest pour conquérir le delta. Il ne fait nul doute que ce pharaon qui se nomme lui-même l'Horus Vautour n'est qu'un brigand et qu'il exploite la crédulité du peuple. Pourtant, sa connaissance des traditions et des termes anciens est plus que surprenante. Quelle sorte de malfrat peut revendiquer l'héritage des premiers rois ? Un lettré déchu, un prince étranger ?

La période thinite

1^{re} et 2^e dynasties ; 3185-2715

L'Égypte des premiers pharaons affine l'écriture, l'administration, la religion et le dogme royal. Les traditions accumulées pendant la période prédynastique sont formalisées et strictement codifiées.

La période thinite tire son nom de la ville de Têni (*Gr. Thinis*), choisie par les premiers pharaons comme capitale de l'Égypte unifiée en raison de sa position centrale. En réalité, les rois lui préférèrent Ineb-hedj (*Gr. Memphis* ; « le Mur Blanc »), dans le delta, où ils élisent résidence et la proche nécropole de Saqqarah se substitue rapidement à la cité funéraire d'Abdou.

L'administration, distinctement divisée entre nord et sud, comprend de nombreux fonctionnaires et une cour de conseillers directement soumis à l'autorité de Pharaon. La gestion des provinces, dont le découpage est hérité des domaines néolithiques, est confiée à une nouvelle catégorie de hauts dignitaires : les nomarques, des gouverneurs provinciaux responsables de la production agricole de leur territoire aidés dans leur tâche par un conseil de fonctionnaires avisés, la djedjet.

Le nom officiel de Pharaon –la titulature royale– subit plusieurs évolutions qui traduisent l'étendue de son rôle. Au nom d'Horus qui atteste la nature divine du souverain s'ajoutent le nom Nebty et le nom Nesout-biti. Le nom Nebty, qui signifie « les deux maîtresses », évoque Ouadjet, déesse cobra du Nord, et Nekhbet, déesse vautour du Sud. Le nom Nesout-biti désigne les symboles de la Haute et de la Basse Égypte (respectivement l'abeille Biti du delta et le jonc Sout). Ces adjonctions indiquent la volonté de Pharaon de constituer l'indispensable lien entre le Nord et le Sud et de garantir la stabilité du Double Pays.

L'artisanat de la pierre atteint son apogée, les ateliers de Pharaon produisent les premières statues royales et c'est à cette époque que l'écriture hiéroglyphique est finalisée.

Quelques grands noms de la période thinite

MÉNI (Gr. MÉNÈS) : selon les légendes égyptiennes, le roi Méni serait l'unificateur du Double Pays, premier pharaon de son histoire et fondateur de la cité d'Ineb-hedj. La réalité est beaucoup plus floue et Méni est souvent assimilé à l'Horus Aha ou au fameux roi Narmer.

NARMER : la plus ancienne représentation d'un souverain de Haute et de Basse Égypte fait figurer ce roi dont le nom signifie « Poisson-chat ». On le considère habituellement comme le premier pharaon d'une nation politiquement unifiée.

L'Ancien Empire

3^e à 6^e dynastie ; 2735-2195

Âge d'or de la civilisation égyptienne, l'Ancien Empire est une ère paisible et harmonieuse qui exprime avec majesté les règles et les conventions élaborées par les dynasties thinites. L'âge des grandes pyramides restera dans la mémoire des Égyptiens comme une période bénie des dieux et empreinte d'une antique sagesse.

Connu sous le nom d'Âge des Pyramides, l'Ancien Empire offre un superbe prolongement à la période thinite dont il reprend et parachève tous les éléments fondateurs (art, religion, culte royal). Définitivement implantés à Ineb-Hedj, les puissants Pharaons de cette époque maintiennent la paix et l'harmonie pendant plus de 500 ans et se permettent d'entretenir des relations pacifiques et commerciales avec leurs voisins de Syrie-Palestine et de la mer Rouge. Des expéditions militaires sont dirigées vers la Nubie, la Libye et le Sinaï afin de renforcer le prestige du roi mais à aucun moment Kémi n'est directement menacée.

Pharaon est plus que jamais le cœur de l'Égypte. Garant de l'harmonie et de la justice, il est la vivante incarnation du lien entre le ciel et la terre, le Nord et le Sud, et dirige une imposante administration. Le monarque est entouré d'une cour de

hauts fonctionnaires dont le plus important est le Tjaty, ou vizir, premier ministre aux responsabilités étendues chargé de l'assister dans la gestion courante des affaires du pays. C'est au sein de sa propre famille que Pharaon choisit les plus hauts dignitaires de son gouvernement tels que les nomarques, les prêtres et les chefs militaires avant que ces fonctions ne deviennent héréditaires et échappent progressivement à son contrôle.

Incarnation d'Horus, Pharaon se distingue également du commun lors de sa mort en entreprenant un voyage dans l'au-delà qu'il est le seul à pouvoir accomplir. Selon la tradition du clergé solaire d'Iounou (*Gr. Héliopolis*), le roi défunt traverse le ciel pour rejoindre son père Rê et ses aïeux, aidé dans son périple par les formules magiques inscrites sur les parois de sa tombe.

Les nécropoles deviennent de vastes cités funéraires où sont érigés les immenses tombeaux royaux qui se substituent aux mastabas de brique des périodes antérieures : les pyramides. Ces vaisseaux de pierre, manifestations solides et éternelles d'un rayon de soleil, permettent au souverain de réaliser son ascension vers Rê et d'acquérir l'immortalité. Les textes des Pyramides les qualifient « d'escalier du ciel », forme qu'affecte la première d'entre elles, la pyramide à degrés de Djoser, construite à Saqqarah par le génial architecte Imhotep. Cet édifice unique, premier bâtiment de pierre de l'histoire de l'humanité engendrera d'illustres héritiers : les gigantesques pyramides du plateau de Gizeh, bâties par les rois Khoufou (*Gr. Khéops*), Khafrê (*Gr. Khéphren*) et Menkaourê (*Gr. Mykérinos*).

La destinée *post mortem* de Pharaon ainsi que l'introduction d'un nouveau terme dans la titulature royale (Sa-rê, « Fils de Rê ») traduisent l'importance grandissante de la religion solaire d'Iounou. Afin de manifester clairement cette vision, les temples solaires construits à Abousir et non loin de Gizeh synthétisent le mythe de la création du monde sous la forme d'une enceinte à ciel ouvert et d'une pyramide tronquée surmontée d'un obélisque : ils représentent physiquement l'émergence du soleil sur la butte primordiale qui domine les flots du chaos.

POINT JEU • LES MYSTÈRES DE L'ARCHITECTE

Les immenses pyramides de la nécropole de Mennefer attirent des milliers de curieux et de pèlerins. Le vieux savant Nebnefer, architecte au service du clergé de Rê, à Iounou, est fasciné par la perfection de leur construction et caresse le rêve de comprendre les méthodes de ses illustres ancêtres. Il affirme que ce secret est gravé sur les parois de la tombe de Hékamaâtrê, un des architectes de Khafrê, héritier des connaissances d'Imhotep. Nebnefer est prêt à tout pour découvrir les instructions qui détaillent le secret des pyramides, même s'il doit bafouer Maât et profaner le sépulcre de Hékamaâtrê. Bien sûr, le vieil architecte a besoin d'hommes de confiance pour mener à bien cette mission sacrilège. Les personnages répondront-ils à l'appel et le tombeau de Hékamaâtrê recèle-t-il les révélations escomptées ?

Réservé à un usage officiel (culte royal, divin et funéraire), l'art de l'Ancien Empire atteint une qualité inégalée. La finesse des bas-reliefs, la subtilité de la peinture et la force de la statuaire inspireront des générations d'artisans. Parallèlement, les premiers moralistes cherchent à transmettre à la postérité leurs enseignements sous la forme de contes et d'aphorismes.

Cette période d'harmonie cédera la place à une violente confusion lorsque les gouverneurs de province auront acquis suffisamment de pouvoir et d'autonomie pour faire vaciller l'autorité royale.

Quelques grands noms de l'Ancien Empire

DJOSER (2680-2660) : également nommé Horus Nétjériekhet, le premier Pharaon de l'Ancien Empire est célèbre pour son formidable tombeau, la pyramide à degrés de Saqqarah. Il a déplacé la capitale du royaume vers Ineb-hedj afin de surveiller le Delta.

IMHOTEP : Vizir et architecte royal, Imhotep constitue aux yeux des Égyptiens un symbole de connaissance et de sagesse. La pyramide qu'il a élaborée pour Djoser semble bien être le premier bâtiment de pierre qu'ait connu l'humanité.



La pyramide à degrés de Djoser

SNÉFROU (2630-2609) : Pharaon guerrier et bâtisseur dont le règne brillant inaugure la 4^e dynastie, Snéfrou est à l'origine de la politique de construction monumentale qui accouchera notamment des gigantesques pyramides de Gizeh.

KHOUFOU (Gr. KHÉOPS ; 2605-2580), KHAFRÉ (Gr. KHÉPHREN ; 2570-?) ET MENKAOURÉ (Gr. MYKÉRINOS ; 2535-2515) : ces trois descendants de Snéfrou illustrent la formidable puissance des rois de la 4^e dynastie. Les trois grandes pyramides qui ont abrité leur corps voué à l'immortalité traduisent la place centrale qu'ils occupaient dans la société égyptienne.

PTAHHOTEP : auteur des enseignements qui portent son nom, ce Vizir de Djedkaré Isési à la fin de la 5^e dynastie a laissé de nombreux textes sous forme de conseils et d'instructions morales. Des siècles plus tard, ses écrits constituent toujours un corpus de référence en matière d'édification personnelle.

La Première Période Intermédiaire

7^e à 11^e dynastie ; 2195-2064

L'affaiblissement du pouvoir royal au profit des princes provinciaux que sont devenus les nomarques précipite l'Égypte dans le chaos. Il faut plus d'un siècle pour que les rois de Thèbes réunifient un pays profondément meurtri par une révolution dévastatrice et bouleversé par le renversement des valeurs traditionnelles.

L'Ancien Empire s'achève dans la confusion à l'issue du règne exceptionnellement long du pharaon Pépi II. Épuisé par 96 années d'exercice du pouvoir, le vieux roi se montre incapable de maîtriser la montée en puissance des hauts fonctionnaires qui gouvernent ses provinces, les nomarques. Depuis la 5^e dynastie, ces notables, dont la charge est désormais héréditaire, accumulent les privilèges et prennent leurs distances avec l'autorité centrale. Au mépris du dogme royal, ils s'attribuent le mérite de la bonne gestion de leur juridiction et, choix ô combien symbolique, préfèrent se faire enterrer sur leurs terres plutôt qu'auprès de Pharaon.

Vers 2180, le pouvoir royal, affaibli, ne peut empêcher une terrible révolution populaire de déchirer le pays. Profitant du désordre, les Bédouins du Sinaï envahissent le delta et les pharaons des 7^e et 8^e dynasties se succèdent sans réussir à rétablir l'ordre. Ces monarques ne font respecter leur autorité que dans la région de Mennefer (le nouveau nom d'Ineb-hedj) et ils ne peuvent empêcher le morcellement de l'Égypte en une mosaïque de petits royaumes indépendants.

À Khenen-Nesout (Gr. *Héracléopolis*), non loin du Fayoum, les princes Khéti se proclament rois de Haute et Basse Égypte en 2160 et fondent les 9^e et 10^e dynasties. Ces anciens sujets de Pharaon s'imposent à Mennefer, chassent les Asiatiques du delta et ambitionnent d'étendre leur domination sur les provinces du sud. Ils se heurtent toutefois à la farouche résistance des Antef, seigneurs de la ville de Ousset (Gr. *Thèbes, Louxor*) qui règnent alors sur la Haute Égypte. Vers 2060, après plusieurs décennies d'affrontements, le roi thébain Mentouhotep II vainc définitive-

ment les princes de Khenen-nesout et réunifie le pays, faisant de Ouaset une cité de première importance.

Sans gouvernement central pour soutenir des projets d'envergure ni entretenir le savoir-faire des artisans, l'art et l'architecture de la première période intermédiaire ont connu une rapide décadence caractérisée par des œuvres malhabiles et dépourvues d'ambition. En revanche, la littérature nous fournit des textes particulièrement touchants, mélancoliques et pessimistes, qui transcrivent de manière vibrante les angoisses de leurs auteurs. Et pour cause : ce siècle de troubles et de famine est vécu comme une véritable déchéance par le peuple égyptien. Les repères habituels de la royauté et de l'harmonie sont bouleversés et le mal et l'injustice semblent pouvoir s'épanouir en toute impunité dans une Égypte désertée par les dieux. La négation de toutes les valeurs chères aux Égyptiens conservateurs transparaît clairement dans les écrits qui relatent les affres de cette période et les monarques thébains devenus Pharaons font, *a posteriori*, figure de sauveurs offrant enfin la paix et la stabilité à l'Égypte.

Un grand nom de la Première Période Intermédiaire

OUAHANKH ANTEF II (2121-2072) : dans la lutte qui oppose Ouaset aux princes de Khenen Nesout, Antef II offre une avancée décisive à son peuple en repoussant vigoureusement les forces héracleopolitaines. Ses descendants, Antef III et surtout Mentouhotep II, bénéficieront de ses victoires qui scelleront la domination des seigneurs thébains sur leurs ennemis du nord.





Montouhotep II, roi de Ouset

POINT JEU • LE HARPISTE PERDU

Khenti, prêtre d'Amon a découvert dans les archives de sa Maison de Vie une version particulièrement raffinée et superbement illustrée du Chant du Harpiste, un célèbre conte du Moyen Empire. Il comptait confier le papyrus à ses supérieurs lorsque la police du temple a fait irruption dans sa demeure et lui a sommé d'expliquer la présence de ce document rare dans ses affaires : le texte en question appartient au Premier Prophète d'Amon Hapouséneb en personne. Qui a placé ce papyrus volé dans les mains de Khenti ?

Le jeune scribe est un homme sans histoire... Sauf si l'on considère qu'on lui a confié il y a quelques semaines la responsabilité de réaliser une liste commentée des rois de Ouset. S'il s'agit d'un jaloux qui souhaite saper la belle progression de Khenti, comment a-t-il pu avoir accès à cette copie du Chant du Harpiste ? Espérons que les personnages pourront tirer le prêtre de ce mauvais pas car Hapouséneb est furieux.

Le Moyen Empire

11^e et 12^e dynasties ; 2064-1797

Artisans du renouveau égyptien, les pharaons thébains multiplient les réformes administratives afin de restaurer l'autorité royale et renforcer la cohésion des provinces. Grâce aux richesses issues de nombreuses expéditions militaires et commerciales, l'Égypte connaît une période faste qui puise son inspiration dans le modèle de l'Ancien Empire.

Après la défaite des princes de Khenen-nesout, les rois de Ouaset règnent sur un pays fragile dont la structure doit être profondément repensée. Face à la menace des administrations locales, Mentouhotep II et ses successeurs de la 11^e dynastie replacent Pharaon au centre de la nation et le rétablissent dans ses attributions initiales : désormais entouré d'une cour de fonctionnaires et non plus de membres de sa famille, il est la source de toute autorité et c'est de lui seul que ses sujets, nomarques compris, tiennent leur propre pouvoir. Suivant un système calqué sur celui de l'Ancien Empire, l'état engage une active campagne de construction poursuivie par les pharaons de la 12^e dynastie et notamment Amenemhat I qui établit la nouvelle résidence royale à Itj-taouy, aux portes du Fayoum. Mennefer voit son statut de capitale officielle confirmé tandis que Ouaset devient le centre du culte du dieu Amon que révèrent les rois thébains.

Les grands projets du Moyen Empire traduisent la capacité des pharaons à fédérer de nouveau la nation égyptienne mais leur mise en œuvre nécessite d'importantes ressources. Le gouvernement pourvoit ainsi aux besoins grandissants du pays en adoptant une politique militaire et commerciale particulièrement volontaire. Au sud, l'Égypte annexe la Haute Nubie et s'assure l'accès à ses richesses en y édifiant de nombreuses forteresses. Au nord-est, la même stratégie de fortification des frontières permet au pays d'organiser sa défense contre d'éventuels envahisseurs asiatiques et d'intensifier l'exploitation des mines de cuivre et de turquoise du Sinaï. Assuré de la sécurité du territoire, le gouvernement développe des relations commerciales pacifiques et fructueuses avec la Palestine et multiplie les expéditions dans le pays de Pount (en Afrique Noire, au sud de la Nubie).

Sur le plan religieux, la première période intermédiaire a été marquée par l'éclatement de la figure royale et Pharaon ne bénéficie plus du privilège exclusif de l'immortalité. À la destinée solaire du monarque succède la conception populaire selon laquelle tout homme peut prétendre renaître dans l'au-delà en marchant sur les pas d'Osiris, maître du royaume des morts. Bien que la tombe constitue encore symboliquement une offrande royale accordée à un sujet méritant, les notables n'ont plus besoin d'autorisation pour se faire construire de superbes hypogées.

La production artistique, amoindrie pendant la guerre civile, retrouve force et élégance. Après la renaissance de l'architecture monumentale, la sculpture retrouve une certaine assurance tandis que l'orfèvrerie atteint des sommets. Mais c'est surtout la qualité de la littérature, l'éclosion de genres nouveaux et la finesse de la langue qui marquent cette période. Les chefs d'œuvre de cet âge classique, fortement influencés par les souffrances des siècles passés, s'adressent directement aux hommes et les exhortent avec sincérité à mener une vie tempérée par la justice et l'éthique, dans le respect de l'harmonie cosmique Maât. Ces textes aux styles variés et subtils, tour à tour moralistes ou satiriques, mélancoliques ou humoristiques deviendront des modèles maintes fois recopiés ou réutilisés par les scribes du Nouvel Empire.

Quelques grands noms de l'Ancien Empire

MENTOUHOTEP II (2064-2013) : victorieux de la dynastie héracléopolitaine, ce roi de Ouaset est à l'origine d'une nouvelle période d'unité qu'il fonde sur une profonde réforme de l'administration et une politique de sécurisation des frontières.

AMENEMHAT I (1994-1964) : fondateur de la 12^e dynastie, Amenemhat poursuit le travail de refonte bureaucratique initié par ses aînés mais réhabilite les nomarques et la noblesse. Il offre à ses successeurs un pays prospère et pacifié.

La Deuxième Période Intermédiaire

13^e à 17^e dynastie ; 1797-1543

Profitant des négligences de la 13^e dynastie, les Hyksôs venus d'Asie conquièrent le delta et soumettent une grande partie du pays avant d'être chassés par les nomarques de Ouaset.

La désagrégation du pouvoir royal sous la 13^e dynastie se traduit dès le début du 18^e siècle par une diminution de la pression militaire aux frontières. Alors que les soldats implantés en Nubie jouissent de plus en plus d'autonomie, les fortifications élevées dans le Sinaï contre les populations asiatiques (le Mur du Prince) sont peu à peu abandonnées. Les nomades sémites profitent de cette opportunité pour s'installer en Égypte qu'ils savent être une terre riche et prospère. Peu à peu, cette migration se mue en invasion sous l'impulsion des Heka-khasout, les « rois des Pays Étrangers » dont le nom fut déformé en « Hyksôs » à la Basse Époque. Dépeints par la tradition comme de terribles guerriers, les Hyksôs ont sans doute vécu pacifiquement plusieurs décennies en Égypte et y ont acquis une influence grandissante avant de prendre effectivement le pouvoir dans le delta et d'y fonder leur capitale : Avaris.

Bien intégrés à la culture égyptienne, les rois d'Avaris se nomment eux-mêmes Pharaons et tolèrent plusieurs dynasties parallèles auxquelles ils réclament néanmoins un tribut (dans le delta et à Ouaset). Malgré la terrible réputation dont leurs adversaires victorieux les gratifieront après coup, les Hyksôs se montrent respectueux des usages locaux et les enrichissent de leurs connaissances techniques et militaires (la roue, le char de guerre, armes et armures).

Vers 1550, le neuvième roi de la 17^e dynastie thébaine, Sekenenrê-Taâ, parvient à fédérer les royaumes de Haute Égypte et initie une guerre de libération contre les envahisseurs asiatiques. Tué au combat, il cède la place à ses fils Kamès puis Ahmès qui poursuivent la campagne de leur père. En prenant Avaris et en repoussant les Hyksôs en Asie, Ahmès redonne à l'Égypte son unité et offre à nouveau le trône aux rois de Ouaset.

Premier roi de la 18^e dynastie et du Nouvel Empire thébain, Ahmès installe le Double Pays dans une dynamique qui lui était jusqu'alors inconnue : porter la guerre hors de ses frontières pour s'assurer paix, richesse et prospérité.

Le Nouvel Empire

18^e à 20^e dynastie ; 1543-1078

Avec les rois guerriers de la 18^e dynastie l'Égypte inaugure la plus glorieuse période de son histoire. Le Double Pays repousse ses frontières par les armes et forme un immense empire qui s'étend de la Nubie à la Mésopotamie. Considérée comme la plus puissante nation d'orient, l'Égypte jouit d'une richesse sans précédent.

Après avoir limité sa politique militaire à quelques expéditions ponctuelles et à une stratégie globalement défensive, l'Égypte menée par les pharaons de la 18^e dynastie se mue en une machine de guerre violemment expansionniste qui cherche à détruire à la source toute menace potentielle. Une fois réunifié par Ahmès, le Double Pays lance ses armées au nord et au sud, conquiert la Nubie jusqu'à la cinquième cataracte et place sa frontière septentrionale à la hauteur de l'Euphrate, en Mésopotamie. Grâce au courage et à la vigueur des rois guerriers de Ouaset, les tributs et les prises de guerre de tout l'empire affluent en Égypte et lui confèrent une richesse exubérante.

Incarné par une bureaucratie omniprésente que domine sans ambiguïté la figure de Pharaon, le gouvernement transforme l'ancienne Kémi, paisible et isolée, en une puissance éblouissante qui rayonne dans le monde entier.



Statue osiriaque d'Amenhotep I

La 18^e Dynastie : l'âge d'or des pharaons conquérants

Ahmès, libérateur et et réunificateur du Double Pays

1543-1518

Fils de Sekenenrê-Taâ, Ahmès (*Gr. Ahmôsis* « La lune l'a mis au monde ») poursuit la guerre contre les Hyksôs initiée par son père et parvient à faire tomber Avaris. Il traque les envahisseurs asiatiques jusqu'en Canaan et massacre la population de la cité de Sharouhen, attestant son implacable volonté de voir l'Égypte durablement débarrassée de ses adversaires. Au sud, il soumet la Nubie jusqu'à la troisième cataracte et consacre trois campagnes à la mise au pas du turbulent pays de Koush, désormais soumis à l'autorité d'un haut fonctionnaire égyptien : l'or nubien sur lequel s'appuie la politique économique égyptienne coule à nouveau à flot.

Une fois le pays unifié et stabilisé, Ahmès rétablit les relations commerciales que l'Égypte a toujours entretenues avec la Syrie-Palestine et réorganise efficacement sa bureaucratie : dieu vivant garant de la justice et de la bonne marche du Double Pays, le roi est placé au sommet d'une administration tout entière dévouée à la cause nationale. Grâce à cet effort, l'Égypte est à nouveau maîtresse de ses ressources et de ses institutions. La richesse retrouvée de Kémi ouvre la voie à une réelle reconquête artistique qui se concrétise par la construction de nombreux monuments de Bouhen, en Nubie, à Mennefer dans le delta.

En matière de religion, Ahmès n'oublie pas d'attribuer au dieu thébain Amon ses propres succès et le place au cœur du culte royal. Il finance généreusement son clergé dont l'importance ne cessera de croître au cours du Nouvel Empire. Les pharaons de Ouaset se placeront tous sous la protection d'Amon dont ils revendiquent la filiation et le dieu, autrefois mineur, éclipsera rapidement les autres divinités locales.

L'histoire se souvient d'Ahmès comme étant le fondateur de la 18^e dynastie. Il est vénéré à Ouaset et à Abdou, où il est enterré.

Amenhotep I, roi bâtisseur d'une Égypte pacifiée

1517-1497

Amenhotep I (*Gr. Aménophis* ; « Amon est satisfait ») succède à son père Ahmès et règne sur une Égypte déjà forte et unie. En l'an 8 de son règne, il effectue une campagne en Nubie, acheminant ses troupes par bateaux, et y conforte la domination égyptienne. Il officialise et renforce les prérogatives du haut fonctionnaire chargé de superviser la région et fait de ce « vice-roi de Koush » l'un des personnages les plus puissants de l'empire. Il réprime également une révolte libyenne et conserve des relations paisibles avec l'Asie où il étend son influence jusqu'à l'Euphrate. Malgré l'émergence au nord de la Palestine du belliqueux royaume du Mitanni, la situation est suffisamment sûre pour que les Égyptiens reprennent le chemin des mines du Sinaï auxquelles ils n'avaient plus accès depuis le Moyen Empire.

Amenhotep est un bâtisseur actif qui relance l'exploitation de plusieurs carrières et fait ériger de nombreux temples et monuments dans toute la Haute Égypte. Il s'attache plus particulièrement à Ouaset où il développe considérablement le grand complexe religieux de d'Opet-Isout (Karnak) dédié à Amon-Rê.

Après vingt années d'un règne sans difficultés majeures, Amenhotep est le premier pharaon à être enterré dans une sépulture séparée de son temple funéraire. Il inaugure ainsi la nécropole thébaine, placé sur la rive ouest du Nil, et occupe avec sa mère Ahmès-Néfertary le premier hypogée de la Vallée des Rois.

Touthmôsis I, le roi dont l'épée touche les deux extrémités du monde

1496-1483

Sans descendance masculine, Amenhotep cède le trône à un fils illégitime, Akhéperkaré Touthmès (*Gr. Touthmôsis I* ; « Thot l'a mis au monde »). Malgré un règne court, Touthmès n'a de cesse d'agrandir l'empire égyptien. Il bâtit une forteresse au niveau de la troisième cataracte et atteint la cinquième où il fait placer une stèle témoignant de son influence dans la région. En Asie, il effectue des raids dirigés vers la Syrie et franchit l'Euphrate, provoquant les premières frictions avec le Mitanni.

Strict continuateur de l'œuvre de ses pères, il se consacre également à la réorganisation intérieure de l'Égypte et apporte sa contribution au temple d'Opet-Isout auquel il ajoute ses premiers obélisques. Il fonde sur la rive occidentale de Ouaset le village des artisans (actuellement nommé Deir el-Medineh) dont les habitants, des professionnels hautement qualifiés, travaillent aux tombes et aux temples funéraires de la nécropole.

Comme Amenhotep I, Touthmès I n'a que des filles de son mariage avec la princesse Ahmès, mais il engendre la remarquable Hatshepsout qui révélera quelques années plus tard l'ampleur de son ambition. Reconnaisant en elle une jeune femme forte et compétente, il émet le vœu qu'elle lui succède et la proclame « roi » lors de sa deuxième année de règne.

Touthmôsis II et l'ascension de la grande Hatshepsout

1483-1480

Malgré le souhait de Thoutmès I, c'est un fils qu'il a eu avec son épouse secondaire Moutnéferet qui accède au trône après sa mort. Akhéperrenrê Touthmès (*Gr. Touthmôsis II*) est un adolescent lorsqu'on le marie à sa demi-sœur Hatshepsout afin de légitimer son pouvoir. Considérant le statut d'Hatshepsout à cette époque, le jeune pharaon est rapidement éclipsé par la personnalité de sa femme qui voile à peine ses prétentions. Sur les monuments dédiés au culte royal se multiplient des qualificatifs qui n'ont aucune ambiguïté à son sujet : elle est la « Dame de la terre entière, maîtresse du Double Pays ». Officiellement, Hatshepsout n'est pas encore Pharaon mais après des années passées au côté de son père Touthmès I, elle maîtrise parfaitement les rouages du pouvoir et continue d'assumer de très importantes responsabilités.



Hatshepsout, pharaon

Touthmès II profite de son court règne (trois ans) pour faire réprimer dans le sang une révolte en Nubie. Sur le plan intérieur, il se concentre sur l'édification de temples et poursuit le développement d'Opet-isout. La plupart des projets qu'il initie sont achevés par la reine Hatshepsout qui ne manque pas d'y faire figurer ostensiblement son nom.

La prise de pouvoir d'Hatshepsout, la femme Pharaon

1479-1457

Le 4^e jour du premier mois de la saison de shemou voit arriver sur le trône le très jeune Menkhéperrê Touthmès (*Gr.Touthmôsis III*). Ce fils illégitime de Touthmès II (une fois de plus) est destiné à devenir le plus grand pharaon de l'histoire égyptienne, un combattant avisé qui confèrera au Double Pays un prestige sans égal. Mais la route est longue avant cet accomplissement et l'enfant roi devra attendre vingt-deux longues années avant de pouvoir exercer seul le pouvoir qui lui revient de droit. Vingt-deux années qui appartiendront à Hatshepsout.

En effet, Touthmès III n'a que six ans lorsque son père meurt et il est logiquement placé sous la tutelle de sa tante et belle-mère Hatshepsout. Dans les faits, il s'agit moins d'une régence que d'une véritable prise de contrôle de l'administration égyptienne et la reine accède enfin au rôle que son père avait voulu pour elle. Une fois à la tête du pays, elle sait qu'elle ne cédera pas facilement le pouvoir auquel elle aspire depuis plus de quinze ans et elle s'approprie le règne de son jeune neveu sans pour autant le priver officiellement de ses futures fonctions. Le vieil Inéni, intendant des greniers d'Amon résume fort bien la situation lorsqu'il évoque la mort de Touthmès II : « Son fils installé à sa place comme roi des Deux Terres régna sur le trône de celui qui l'avait engendré, tandis que sa sœur Hatshepsout, l'épouse du dieu, s'occupait des affaires du pays, les deux terres étant sous son gouvernement. On accepta son autorité, la vallée était soumise. »

Il ne faut pas attendre longtemps avant qu'Hatshepsout, jusqu'ici « simple » épouse divine, ne franchisse une nouvelle étape, décisive, vers la confirmation de son autorité. En l'an 3 du règne de Touthmès III, et du sien de fait, elle adopte une titulature royale complète et se fait couronner « roi ».

Elle est maintenant un pharaon engendré par Amon-Rê : Maâtkarê Khene-met-Imen-Hatshepsout, Celle dont les ka sont puissants, dont les années reverdissent et dont les apparitions sont divines, le ka de Rê est Justice, celle qu'embrasse Amon, la première des femmes.

POINT JEU • LE FRUIT DE LA DOULEUR

Une vieille femme se remémore le sacre d'Hatshepsout, cette reine belle et forte qui a fait la fierté de tous les habitants de Kémi. C'était il y a bientôt 25 ans mais le souvenir est encore frais dans sa mémoire, tout comme celui de cet homme aviné qui a profité de la liesse pour abuser d'elle et lui donner un fils. L'enfant, nommé Hapou, a grandi et sa mère vient de lui apprendre son origine honteuse. Il est prêt à tout pour retrouver son père et, du moins le pense-t-il, lui infliger le châtiment qu'il mérite. Son seul indice est également un sérieux problème : le coupable n'était autre qu'un jeune noble de Nubie confié au harem royal le temps de parfaire son éducation. Il est aujourd'hui un vieillard respecté qui enseigne la médecine à Abou...

Les grandes réalisations du Roi Hatshepsout

Hatshepsout est officiellement devenue l'égale de Touthmès III avec qui elle partage, en tant que co-régente, la responsabilité de diriger l'Égypte. De toute évidence, c'est elle qui tient les rênes du pouvoir mais, malgré une manœuvre qui pourrait s'apparenter à une usurpation, il faut accorder à la femme pharaon que jamais elle ne tenta d'écarter son neveu du trône. Manifestement sûre de son aval sur Touthmès et de ses nombreux appuis politiques, elle ne remet pas en cause la légitimité du jeune homme qu'elle associe toujours à ses propres décisions et dont elle n'amoindrit pas les mérites. Elle ne prétend jamais être la seule maîtresse du Double Pays, quelles que soient la grandeur et l'audace de ses réalisations.

Une des initiatives les plus remarquables d'Hatshepsout est d'ailleurs l'expédition qu'elle organise à destination du mythique « Pays du Dieu », le pays de Pount, loin au sud de la Haute Nubie. N'ayant pas opté pour une politique militaire, la reine

s'enorgueillit de ce voyage épique qu'elle considère comme l'un des grands exploits de son règne ; c'est elle qui a « ouvert la voie » vers Pount.

Le faste de cette période doit également beaucoup au renouveau artistique et architectural que promeut la reine. Son temple de la rive ouest de Ouaset, le Djéser-djéserou, en est le plus brillant exemple. Commencé sous le règne de Touthmès I, ce bâtiment tout en largeur est adossé aux hautes falaises d'un cirque calcaire et ses trois terrasses superposées, reliées entre elles par des rampes, sont rythmées par d'élégants piliers carrés décorés de scènes vigoureuses et colorées. Le Djéser-djéserou est emplí d'une force classique qu'il emprunte au Moyen Empire et exprime la profonde inventivité de son architecte : Senenmout. En effet, le grand temple de Deir el-Bahari (son appellation contemporaine) est voué au culte d'Hatshepsout, de son père et d'Amon, mais il comporte des scènes inattendues, presque personnelles qui s'éloignent des formules conventionnelles que l'on retrouve habituellement dans ce type d'édifice. Hatshepsout souhaite justifier son accession au pouvoir et elle y mentionne ses propres origines divines en faisant figurer l'union charnelle entre sa mère Ahmès et le dieu Amon incarné dans son père de sang Touthmès I. Ailleurs, elle consacre de nombreuses scènes à la description historique des hauts faits de son règne tels que l'expédition à Pount ou ses nombreuses contributions au complexe d'Opet-Isout.

Plus largement, la soif de construction et de restauration de la reine gagne toute la vallée du Nil qui voit fleurir de nombreux temples. Hatshepsout a conscience de l'ampleur des efforts qu'elle déploie et elle entend bien le faire savoir, comme le confirme cette inscription sur la façade du temple rupestre de la déesse Pakhet : « J'ai fait cela de ma propre initiative ; je ne me suis pas endormie dans la négligence ; j'ai restauré ce qui était en ruine ; j'ai relevé ce qui était écroulé depuis que les Hyksôs occupaient Avaris, dans le delta »... « Fermement établie sur le trône de Rê, j'ai été proclamée pour de nombreuses années « Celle qui est née pour régner », étant maintenant l'Horus femelle unique tandis que l'Uræus lance le feu contre mes ennemis. »

LE VOYAGE À POUNT

En l'an 9, cinq navires et de nombreux soldats quittent Ouset avec à leur tête le messager royal Néhésy. Malgré la difficulté de la tâche, les équipages parviennent à franchir les cataractes qui troublent le cours du Nil, s'enfoncent profondément en Afrique et atteignent enfin le pays du roi Paréhou et de la reine Aty dont ils ramènent des richesses extraordinaires. À son retour, Néhésy présente à Hatshepsout un trésor à la hauteur de ses attentes : de l'or, des défenses d'ivoire, des pierres précieuses, du bois d'ébène, des peaux de bête, des animaux sauvages, des esclaves et, surtout, des arbres à encens que la reine fait fièrement planter dans l'enceinte du temple d'Opet-Isout.

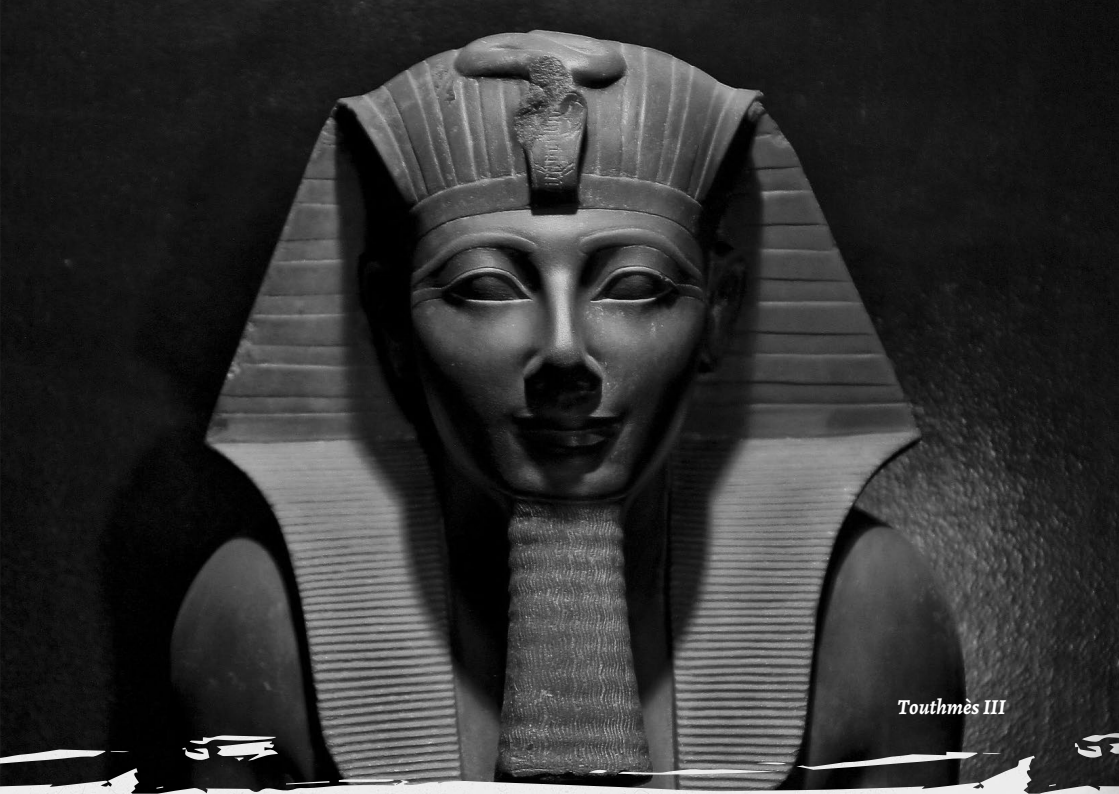
L'entourage de la reine

Il est évident que le règne exceptionnel d'Hatshepsout doit beaucoup aux qualités personnelles de la reine, à son intelligence, sa créativité ainsi qu'à un indéniable courage qui lui ont permis de s'affranchir du poids des traditions, mais elle a également été activement soutenue par plusieurs hauts fonctionnaires qui ont rapidement reconnu sa grande valeur. Le premier d'entre eux était l'architecte Senenmout, concepteur du temple Djéser-djéserou, et que la reine choya au point que de nombreuses rumeurs circulent encore quant à la véritable nature de l'intimité qui les unissait. Notons également parmi les puissants partisans d'Hatshepsout le Premier Prophète d'Amon Hapouséneb, Djéhou, superviseur des travaux du Djéser-djéserou et d'Opet-isout, Néhésy, messager devenu chancelier après son glorieux voyage à Pount, le vice-roi de Koush Inebni et le Tjaty Ouseramon. Plusieurs de ces dignitaires poursuivront leur activité après le retrait d'Hatshepsout et l'avènement de Toutoumès III.

Le retrait d'Hatshepsout et le règne glorieux du plus grand pharaon d'Égypte : Toutoumès III

1457-1424

Le premier mois de la saison de Peret, après avoir passé vingt-deux ans au pouvoir, Hatshepsout prend une décision capitale : elle se retire totalement de la vie politique et laisse la voie libre à son neveu Menkhéperré Toutoumès, maintenant âgé



Touthmès III

de vingt-huit ans. D'innombrables explications ont été avancées afin de justifier le retrait d'Hatshepsout et l'on a même invoqué la possibilité de sa mort. En réalité, la vérité nous est inconnue mais le jeu Kémi retient une version présentée au paragraphe *L'ombre d'Hatshepsout*.

Touthmès attendait ce moment depuis longtemps car à peine deux mois après le départ d'Hatshepsout, il entame la première des dix-sept campagnes militaires qu'il mènera en Asie afin d'y imposer sa loi. Le roi est un guerrier hors pair, un conquérant, et il souhaite offrir au Double Pays le rayonnement international qu'il mérite et qu'Hatshepsout semble avoir négligé. Le spectre de l'invasion Hyksôs plane toujours sur le pays et Touthmès ne permettra pas que les nations asiatiques constituent une faiblesse dans le flanc de l'empire égyptien en l'exposant aux assauts du Mitanni. La révolte qui gronde en Réténou (Palestine) signifie d'ores et déjà qu'il est grand temps d'agir.

Décidé à régler définitivement le problème, Touthmès part de Mennefer avec son armée, et arrive au poste-frontière de Tjarou, entre Iounou et Avaris, le 25^e jour du 4^e mois de Peret. À la date anniversaire de son avènement, le 4^e jour du premier mois de Shemou, il arrive à Gaza qu'il quitte le lendemain pour marcher sur le Réténou. Onze jours plus tard, le 16, Touthmès convoque ses généraux à Yéhem, au pied de la chaîne montagneuse du Carmel, afin de convenir de la stratégie à adopter. Pharaon sait qu'il est opposé à une alliance des pays du Levant qui avaient autrefois accepté l'autorité égyptienne. Cette fédération est menée depuis la cité de Megiddo par le prince de Qadesh qui menace déjà les troupes royales en poste dans la ville de Sharouhen. La révolte ne nécessite pas une simple démonstration de force et c'est à une véritable guerre que se prépare Touthmès pour lequel l'indépendance des nations asiatiques ne constitue même pas une option.

Malgré les recommandations de son état-major, Pharaon décide de fondre sur les troupes ennemies à Megiddo en employant le chemin le plus direct : la route d'Arouna, un défilé rocheux si étroit et encaissé qu'il contraint son armée à former une longue file et la vulnérabilise considérablement. Protégé par Amon-Rê, Touthmès marche en tête et mène ses hommes sans encombre jusqu'à la vallée de Megiddo. Ses ennemis sont stupéfaits par la nouvelle de cette improbable arrivée car ils étaient convaincus que leur adversaire n'oserait pas opter pour un itinéraire aussi périlleux. Pourtant, le 20, les troupes de Pharaon achèvent de se déverser au sud de Megiddo et la bataille s'engage le lendemain.

Les techniques de combat héritées des envahisseurs Hyksôs et la force de frappe de la charrierie offrent à Touthmès une victoire éclatante mais l'avidité de ses troupes, qui préfèrent se livrer au pillage plutôt que pousser leur avantage, lui interdit de prendre Megiddo dans la foulée. Malgré ce revers, la ville se rend après sept mois de siège et Pharaon proclame haut et fort sa domination sur toute la région. Les tributs d'or, d'argent, de pierres précieuses et de bétail affluent en Égypte et Touthmès a la sagesse de préserver soigneusement les régimes politiques des villes asiatiques où il appointe des chefs qui lui sont favorables. Il a conscience que les richesses du Réténou – et des nombreux pays qui se soumettent à lui après cette mémorable bataille – sont plus importantes que la simple satisfaction de contempler leurs cités en ruines.

Cette première expédition est la plus importante car elle établit les fondements des relations qu'entretient l'Égypte avec ces contrées soumises : une exploitation économique bien comprise qui exclut, dans la mesure du possible, toute intervention militaire superflue. Les territoires asiatiques constituent également une base stratégique sur laquelle Pharaon s'appuiera pour ses campagnes ultérieures et qui lui permettra d'étendre l'influence égyptienne jusqu'en Mésopotamie.

Un simple combattant ?

La grandeur de Touthmès III ne se limite pas à ses nombreuses prouesses guerrières et le chef militaire cache un homme lettré et curieux, passionné de calligraphie, de littérature, d'histoire et de sciences naturelles. De retour de la campagne de Megiddo, en 23, il décide d'ailleurs de faire bâtir à Karnak l'Akh-Ménou, un superbe ensemble de chapelles dédié à ses ancêtres et à Amon dont l'une des salles est consacrée à la représentation des nombreuses espèces animales et végétales qu'il a découvertes lors de ses voyages en Réténou.

En 25, il a déjà lancé la construction de plusieurs temples en Nubie mais, accaparé par ses opérations militaires, il en confie la supervision à son ancien lieutenant Néhy, nommé Vice-roi de Koush en 23.

Aujourd'hui, l'An 25 du règne de Menkhéperre Touthmès

Les personnages du jeu *Kémi* débute leurs aventures à Ouaset en l'an 25 et ont la chance de vivre sous la divine protection du grand Menkhéperre Touthmès. Depuis son réel avènement il y a trois ans, le roi quitte chaque année son palais pour livrer bataille en Asie, maintenir la mainmise sur les richesses du Réténou et avancer toujours plus loin en direction de la Mésopotamie. Au sud, les ressources inestimables de la Nubie sont solidement tenues par le vice-roi de Koush, Néhy, qui réside en son palais de Miam. Le reste de la population égyptienne, égrenée en centaines de villes et de villages le long du Nil, est épargnée par les conflits qui font rage aux frontières du pays et la vie s'écoule paisiblement au gré des crues du fleuve, des semailles et des moissons.



Le temple d'Hatshepsout, Djéser djéserou

En l'absence de Pharaon, le vieux Tjaty Ouseramon gère les affaires du pays et les régiments de scribes que son administration supervise veillent consciencieusement à ce que tous les habitants de Kémi œuvrent dans l'intérêt de la communauté. Le pays est bien sûr placé sous le patronage des dieux et le Premier Prophète d'Amon, Hapouséneb, incarne leur plus respectable serviteur après le roi. À la tête de son tout-puissant clergé, il est responsable des milliers de prêtres qui rendent le culte à Amon-Rê et contribuent à attirer sur le Double Pays les faveurs divines. Ces scènes se répètent à Khmounou, à Mennefer, à Iounou où des temples à peine moins importants participent activement à faire régner l'harmonie cosmique et à repousser le chaos.

Mais l'Égypte n'est pas seulement faite de soldats, de prêtres et de fonctionnaires zélés... Dans les ruelles ombragées, loin des hautes sphères du pouvoir, les étals colorés des paysans qui se font marchands côtoient les ateliers des vanneurs et des

potiers. On peut y voir un musicien aveugle jouer quelques notes de flûte à l'intention d'une belle jeune fille de bonne famille tandis que des enfants observent en riant le manège d'un petit singe qui chaparde les pains du boulanger. Cette Égypte vivante et discrète n'est pas moins réelle que les monuments de pierre et les immenses tombes de la nécropole de Ouaset. C'est aussi cette Égypte que les personnages de Kémi s'apprêtent à découvrir.

Hatshepsout selon Kémi : l'ombre de la reine

Dans le cadre du jeu Kémi, Hatshepsout n'est pas morte et elle n'a pas été chassée du pouvoir à l'issue d'une quelconque fronde de l'administration ou d'une manigance de Touthmès : au terme d'une profonde réflexion, elle a délibérément choisi de céder le trône à son neveu.

Âgée de cinquante ans, elle estime avoir assez fait pour l'Égypte et considère que le monde dispose de suffisamment de témoignages de sa valeur pour que son nom soit honoré pour l'éternité. Bien que directive et autoritaire, Hatshepsout n'en est pas moins une femme juste et elle a décidé qu'il était temps que Touthmès apporte sa contribution à son œuvre en assumant pleinement, et seul, ses responsabilités. Elle le croit suffisamment fort et avisé pour engager le pays dans une direction qu'elle avait choisie d'ignorer jusqu'à ce fatidique an 22 : après avoir assuré la splendeur intérieure du pays, elle confie au jeune homme la tâche de faire respecter l'Égypte à l'extérieur de ses frontières et le conforte dans ses velléités guerrières.

Ainsi, le retrait d'Hatshepsout est le fruit d'un accord tacite avec Touthmès et son administration mais il ne faut jamais perdre de vue qu'il a été voulu par la reine et qu'il constitue en soi un ultime signe de son autorité. C'est elle seule qui a décidé de son propre destin et de celui de son gendre.

Après vingt-deux ans d'attente, Touthmès accède enfin à la dignité qui lui revient de droit mais au vu des qualités de monarque d'Hatshepsout et des conditions de cette passation de pouvoir, le défi est particulièrement difficile à relever. Secrètement taraudé par la frustration et l'angoisse, le Pharaon craint de ne pouvoir égaler

celle qui lui a tout appris et il se lance à corps perdu dans la bataille afin de montrer à une Égypte circonspecte qu'il est le digne successeur de sa belle-mère. En combattant avec rage les armées des princes du Réténou et du Mitanni, c'est également l'ombre bien vivante d'Hatshepsout qu'il compte repousser et il espère ainsi reconquérir une crédibilité qui, à ses yeux, lui fait cruellement défaut.

Puis le courageux Touthmès accumule les succès militaires, l'Égypte devient une puissance crainte et respectée devant laquelle tous les rois du monde s'inclinent et la réussite de Pharaon se mue en gloire. Il prend peu à peu conscience de l'homme qu'il est et, constat ô combien plus cruel, il imagine l'homme qu'il aurait pu être si son règne lui avait entièrement appartenu. Cette pensée douloureuse chemine pendant les vingt années que Touthmès consacre à ses campagnes asiatiques puis il arrive à une conclusion non moins pénible : acclamé comme étant le plus grand roi que l'Égypte ait connu, le personnage qu'il représente ne peut s'accommoder d'une jeunesse si peu glorieuse, dérobée par... une femme. Sacrifiant au poids de la tradition et mu par une rancœur diffuse dont il n'a jamais totalement réussi à se débarrasser, Touthmès décide que l'Égypte devra retenir qu'il est le seul artisan de son exceptionnelle réussite : Hatshepsout doit disparaître des mémoires.

Malgré les exhortations des Prophètes d'Amon, Touthmès ne peut pas se résoudre à se livrer à cette abomination du vivant d'Hatshepsout. Bien que la vieille reine lui renvoie en permanence l'image de sa propre honte, il éprouve un profond respect pour cette mère écrasante, ce modèle implacable qui l'a toujours conservé à ses côtés là où d'autres l'auraient à jamais privé de l'opportunité de monter sur le trône. Déchiré entre un amour complexe et la nécessité politico-religieuse de faire oublier au monde la parenthèse humiliante que représente Hatshepsout, le roi craint également la réaction de la reine qui l'impressionne toujours et il attend sa mort, en 42, pour faire disparaître son nom de tous les bâtiments qu'elle a fait édifier.

Contraint par l'histoire et ses propres sentiments, c'est avec amertume qu'il échafaude le plus grand mensonge de l'histoire égyptienne et annihile toutes les chances de survie d'Hatshepsout dans le monde des morts. Un crime qui va bien au-delà de ce que l'on peut infliger à un vivant.



A black and white photograph of a river scene. On the left, a dense thicket of tall reeds or grasses grows along the bank, with some bare tree branches hanging over the water from the top left. The river flows from the background towards the foreground on the right. The water's surface is dark with some ripples. In the distance, across the river, there are some trees and a small structure. The sky is bright and overexposed.

UN DON DU NIL

L'identité pharaonique s'est forgée au contact de la nature et il ne fait aucun doute que l'environnement profondément paradoxal et contrasté du pays a contribué à définir ses fondements politique et religieux. Nord et sud, vie et mort, jour et nuit... Comment ne pas voir dans cette fascination pour la dualité la profonde influence des réalités physiques de l'Égypte, déchirée entre fleuve et désert, vallée et delta, fertilité et stérilité.

Deux terres pour une nation

L'Égypte est un pays linéaire et isolé, défini par le cours du Nil qui étire sa vallée verdoyante au milieu du désert sur près de 1000 km avant de former un large delta marécageux en approchant de la mer Méditerranée. Elle peut être divisée en deux régions.

La **Haute Égypte** couvre au sud l'étroite bande de terre fertile formée par le parcours du fleuve entre la cité d'Abou (Gr. *Éléphantine, Assouan*), aux portes de la Nubie, et Mennefer (Gr. *Memphis*), à l'entrée du delta. Ce long ruban de végétation qui sinue entre les déserts libyque et arabe est la patrie de Seth, dieu des tempêtes, et de Nekhbet, la déesse-vautour. Les symboles de cette terre sont le roseau *sout* et sa plus célèbre cité est Ouaset, l'actuelle capitale de Kémi.

Le nom égyptien de cette région, Shémaou, est représenté par un hiéroglyphe en forme de canaux d'irrigation et traduit l'importance de la gestion des crues dans une zone très menacée par la sécheresse. Le limon apporté par le Nil, élément vital à la fructueuse agriculture de la vallée, est la « terre noire », *Kemet* ou Kémi, à laquelle les Égyptiens sont si attachés qu'ils en ont fait un des noms de leur nation. Ils lui opposent le terrible *Desheret*, la « terre rouge » du désert, hostile, stérile et peuplée de nomades étrangers et menaçants.

Après des centaines de kilomètres de voyage, le Nil forme au delà de Mennefer une étendue marécageuse de 180 km de longueur sur 280 km de largeur : la **Basse Égypte**. Aux yeux des habitants du sud, habitués à un univers minéral, la « terre du

nord » ou Taméhou est une véritable mer intérieure avec ses canaux et ses nombreux lacs. La région est placée sous la protection de la déesse-cobra Ouadjet et ses symboles sont le papyrus qui y abonde et l'abeille *bit*. Mennefer fut longtemps la capitale du Double Pays et reste en l'An 25 du règne de Touthmès III la plus grande ville de toute l'Égypte.

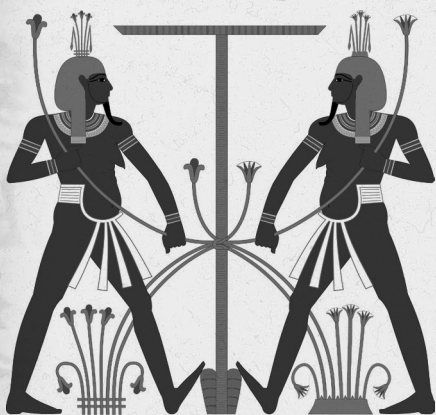
Le Nil, source de vie

Le Nil permet à l'Égypte d'exister, pas moins. Il est son artère et sa colonne vertébrale, l'élément fédérateur et incontournable dans lequel tous les Égyptiens se reconnaissent. Source d'eau et de nourriture, moyen de transport, clé du rythme saisonnier, le fleuve est une bénédiction que tous craignent et révèrent (voir *Le fruit de la Terre Noire*).

Le Nil s'écoule vers le nord sur plus de 6 000 km après avoir été nourri par les précipitations d'Éthiopie et d'Afrique centrale. À la hauteur du Soudan, il trace de larges méandres en traversant le massif de Nubie dont les affleurements rocheux forment les cataractes, terme quelque peu exagéré pour décrire ces passages chaotiques encombrés de blocs de pierre. Les Égyptiens comptent six cataractes principales depuis Abou, à la frontière nubienne, jusqu'à Khartoum, au Soudan. Les deux premières sont nommées « Puits inférieur » et « Puits supérieur » en référence au mythe selon lequel les crues jailliraient de ces formations minérales. Le Nil traverse

ensuite la Haute Égypte selon un axe nord-sud relativement rectiligne, donne naissance à la grande oasis du Fayoum, puis se sépare en plusieurs bras dans le delta où il étale ses alluvions avant de se jeter dans la mer Méditerranée.

L'abondance et la régularité des crues du Nil constituent l'une des clés de la réussite de la civilisation égyptienne et c'est autour de ce phénomène vital que le Double Pays s'est na-



turellement bâti. Chaque année, les eaux gonflées par les pluies d'Afrique orientale submergent la vallée et y déposent une épaisse couche de limon, inondant les terres sur 1 000 mètres de largeur, parfois plus dans des régions telles que Ouaset. Cette saison, nommée Akhet (inondation), dure quatre mois, de juillet à novembre, et prive les agriculteurs de leur activité habituelle. C'est pendant Akhet que cette main d'œuvre est susceptible de participer aux grands projets nationaux décidés par Pharaon. L'hiver marque le retrait des eaux et la période de labour et de semailles. C'est la saison de Peret, la germination, qui court de novembre à mars. Pendant la saison de Shemou (la moisson), la sécheresse revient et les champs de céréales et de légumineuses peuvent être récoltés.

Acteur sacré de la vie égyptienne, le Nil est le cordon ombilical qui alimente et réunit toutes les régions de l'Égypte et leurs habitants. Il joue finalement un rôle très similaire à celui de Pharaon qui réalise cette tâche sur le plan politique en assurant la cohésion du Double Pays, et sur le plan métaphysique en se plaçant comme l'intermédiaire entre les hommes et les dieux (voir *Le Roi-dieu Pharaon*). De nombreux éléments de la pensée religieuse égyptienne font plus ou moins explicitement allusion au Nil et à ses propriétés symboliques. Le « grand fleuve », Ioter Aa, est ainsi paré de multiples attributs divins qui le mettent en relation avec les forces cosmiques présidant à la création du monde, notamment l'océan primordial Noun qui encercle la création.

Bien qu'il ne soit pas divinisé en tant que tel, le fleuve héberge le génie Hâpy, une créature bisexuée qui déclenche les crues depuis sa caverne de Nubie. En Haute Égypte, Hâpy prend la forme de Hap-Renet et est coiffé de fleurs de lotus tandis que son équivalent du delta, Hap-Meht est orné de papyrus. C'est de sa jarre que jaillissent les flots du fleuve sous la forme d'un long serpent qui gagne la mer avant de retourner à sa source en un cycle sans fin.

Le fleuve constitue enfin une exceptionnelle voie de communication et des milliers de bateaux, depuis la barque de papyrus des chasseurs de canards au lourd navire chargé de blocs de granite, profitent de son courant orienté vers le nord et des vents qui soufflent vers le sud.

POINT JEU • LA COLÈRE DE SOBEK

Les pêcheurs d'un village situé au nord de Ouaset ne peuvent plus fournir le quota de poissons que l'administration exige d'eux. La raison en est simple : c'est la troisième fois en deux mois que leurs embarcations de papyrus sont attaquées par un énorme crocodile. Les anciens du village jugent que le dieu-crocodile Sobek est en colère et qu'il est nécessaire de multiplier les offrandes. Peut-être serait-il utile de faire un sacrifice – humain s'entend – afin de calmer le monstre, comme aux temps anciens. Il convient d'intervenir rapidement afin d'éviter que bêtes sauvages et superstitions ne continuent de faire couler le sang.

Les déserts, terres de Seth

Le miracle des crues du Nil ne doit pas faire oublier que l'Égypte est essentiellement composée de déserts et il suffit de s'écarter de quelques centaines de mètres du fleuve pour tomber dans le domaine du grand Seth.

À l'ouest, le désert Libyque (ou Occidental) forme un plateau d'environ 200 m d'altitude d'où émergent ça et là quelques pics rocheux avant de céder la place à la Grande Mer de Sable, tandis qu'à l'est se dressent les « Monts de la Mer Rouge », un massif particulièrement tourmenté dont les sommets peuvent atteindre 2 000 m (le désert Arabique, ou Oriental). Ces deux géants de pierre et de sable qui enserrant la vallée sont sillonnés par les lits escarpés d'anciens cours d'eau, les ouadi, dont le plus célèbre est le Ouadi Hammamat (Vallée de Rohanou en égyptien), une longue trouée qui traverse le désert Arabique d'est en ouest depuis la ville de Gebtou en Haute Égypte jusqu'à la mer Rouge. Au sud, c'est le désert du Soudan qui étreint les méandres nubiens du Nil et n'oublions pas, loin au nord-est, le désert asiatique du Sinaï à nouveau contrôlé par les troupes de Pharaon.

Les déserts égyptiens sont riches de contradictions. Réputés dangereux pour leur impitoyable climat, les bêtes sauvages qui les hantent et les nomades belliqueux qui convoitent les richesses de la vallée, ils sont néanmoins intensément exploités pour

leurs ressources minérales et la résine de térébinthe. Même s'il est la terre rouge de Seth, Desheret, l'antithèse de la paisible Kémi et que son appellation la plus commune, Semt, signifie également « nécropole », le désert est un mal nécessaire. On se réfère également à lui sous le nom de Khaset, c'est-à-dire « pays montagneux » ou « pays des étrangers » et on retrouve ici la notion chère aux Égyptiens selon laquelle ces étendues désolées sont un lieu hors du monde, en relation étroite avec les ténèbres et la mort.

Les oasis

À l'ouest du Nil, au cœur du désert Libyque se trouve la région des Sept Oasis, nommées Ouhat par les Égyptiens. Ces vastes îlots de verdure sont depuis longtemps habités par une population à la mentalité hybride, partagée entre le modèle sédentaire pharaonique et le nomadisme auquel invite la proximité du désert.



Les oasis sont des bases stratégiques de choix pour les caravanes et les détachements militaires qui parcourent l'Égypte occidentale et auxquelles les « Oasiens », ou Ouhatyou, fournissent d'excellents guides.

Si les oasis de Dakhla et de Kharga (« L'Île des Bienheureux ») sont les plus vastes avec plusieurs centaines de kilomètres carrés, l'une des plus célèbres est très certainement « l'oasis du Sel », Sekhet-hemat, dont les riches dépôts de natron (du carbonate de sodium) entrent dans le processus de momification.

UNE MER AU MILIEU DU DÉSERT : LE FAYOUM

La région du Fayoum, bien qu'elle soit alimentée par un bras du Nil, peut également prétendre au statut d'oasis. Lovée dans une profonde dépression du désert occidental à quelques dizaines de kilomètres du delta, cette enclave luxuriante est nommée Pa-Yom (la région de la mer) ou To-she (le Pays du Lac), en référence au grand lac autour duquel s'épanouit une faune et une flore particulièrement riches. Sa proximité avec le delta lui permet d'entretenir une forte activité économique basée sur la pêche et le gibier d'eau au point que le pharaon Amenemhat en fit le centre du royaume au Moyen Empire et y mit en place un système d'irrigation perfectionné employant canaux et écluses. Le Fayoum est aujourd'hui un véritable concentré de Nil et il fait aisément oublier qu'il est, lui aussi, encerclé par le désert. Placé sous la protection du dieu-crocodile Sobek, il est connu pour être un des terrains de chasse favoris de Pharaon.

Les mers

L'Égypte est en contact avec deux mers, la mer Méditerranée et la mer Rouge, toutes deux utilisées comme routes commerciales. Pendant le Nouvel Empire, la mer Méditerranée permet à l'Égypte de rallier facilement la Palestine et surtout la cité libanaise de Keben (*Gr. Byblos*) d'où sont importées d'importantes quantités de bois de cèdre.

La mer Rouge est moins naviguée que la mer Méditerranée. Son principal port est Saou et l'on y accède depuis Gebtou, au nord de Ouaset, en empruntant la piste de Rohanou à travers le désert Arabique. C'est un important point de départ pour les mines du Sinaï au nord et pour les côtes des mystérieuses contrées africaines au sud, dont le fameux pays de Pount. En fait, malgré son exotisme et sa réputation, Pount n'est qu'une destination parmi d'autres et les rivages de la mer Rouge ont donné naissance à de nombreuses légendes de pays merveilleux que les navigateurs évoquent à mots couverts sous le nom énigmatique de Terres Divines ou de Khétyou niou Antyou : les Échelles de l'Encens.

Notons enfin l'impressionnant canal qui relie le delta à la pointe nord de la mer Rouge. Il fut excavé sur ordre du dernier roi de l'Ancien Empire, Pépi II, puis son état se dégrada pendant la première période intermédiaire au point de le rendre inutilisable. Les pharaons de la 12^e dynastie entamèrent sa restauration et les navires du roi Touthmès l'utilisent aujourd'hui régulièrement pour rallier la mer Rouge et emprunter la route des Terres Divines.

POINT JEU • LES ÉCHELLES DE L'ENCENS

Malgré la menace des pirates, les navigateurs égyptiens de la mer Rouge poursuivent avec constance l'exploration des côtes africaines et arabes. Ils y découvrent des peuples aux apparences et aux coutumes surprenantes et parviennent à ramener au péril de leur vie des trésors qui leur valent régulièrement les félicitations de Pharaon ou de son administration. Prendre le bateau et partir à l'aventure en quête de nouvelles cultures et de richesses insoupçonnées est sans doute l'un des plus sûrs moyens de se couvrir de gloire... ou d'y laisser la vie. Les personnages de Kémi doivent ressentir le puissant attrait qu'exerce sur la population ces contrées exotiques dont on ne comprend pas la géographie. La simple évocation des Échelles de l'Encens suscite un mélange de crainte et de fascination et alimente d'innombrables conversations plus ou moins fantaisistes. Tout le monde connaît un ami dont le cousin a parlé avec un membre d'équipage qui a vu ces terres lointaines et les bavards sont nombreux à faire miroiter à leur auditoire des révélations exclusives sur ce que l'on trouve là-bas en échange d'un pot de bière.

Il appartient aux personnages de découvrir la vérité : le port de Saou et ses vénéneuses promesses attendent celui qui veut faire taire les affabulations et appartenir à l'histoire.

Les richesses naturelles de l'empire égyptien

Pierres, métaux et autres minéraux

L'Égypte est une culture de la pierre, matériau qu'elle utilise abondamment et sous des formes diverses pour bâtir les constructions et les statues qu'elle souhaite préserver des assauts du temps. L'une des roches les plus exploitées par les architectes est le calcaire que l'on trouve près de Mennefer et dans les montagnes environnant Ouaset, région également riche en grès. Les granites rose, rouge, gris et noir sont trouvés à Abou et dans les îles du Nil, au niveau de la première cataracte. La région de Hat-noub (« le Château d'Or »), en Moyenne Égypte, est la principale source d'albâtre et la Montagne Rouge de Iounou, non loin du delta, fournit le quartzite rouge des statues. Des carrières de marbre sont situées à trois jours de marche de Gebtou, dans la vallée de Rohanou, et c'est aussi dans cette zone que l'on extrait la superbe pierre sombre de Bekhen.

Le cuivre, utilisé depuis des milliers d'années, provient aujourd'hui des mines du Sinaï reconquises par les souverains du Nouvel Empire. Il entre dans la composition du bronze que les Égyptiens fabriquent en l'alliant à de l'étain importé de Syrie.

L'or est une ressource emblématique du pays et constitue le fondement de sa puissance économique extérieure. On le trouve dans le désert Oriental, sur les rives de la mer Rouge et, surtout, en Nubie (« Nubie » vient du mot *noub*, qui signifie « or »). Les orfèvres égyptiens distinguent de nombreux types d'or en fonction de sa qualité et de son origine géographique mais toutes ces formes conservent une dimension mystique : il est la chair des dieux qui brille comme le soleil et on l'utilise pour sa valeur esthétique ou rituelle. Plus rare, l'argent est également plus précieux. Il est considéré comme une variété d'or et on le trouve parfois mélangé à ce dernier sous forme d'électrum (*djam*).

Le fer est une ressource peu exploitée que les Égyptiens trouvent sous sa forme météoritique. Utilisé à des fins religieuses, il est nommé *biat* et est associé au monde céleste.

Les pierres précieuses les plus prisées sont la malachite (*sehmet*) et la turquoise (*mafaket*) des mines du Sinaï. Leur couleur, respectivement vert et bleu-vert, évoquent la renaissance ainsi que le ciel et l'eau purifiés par le soleil. Ces symboles très positifs sont associés à la déesse de la joie et de l'amour Hathor et les Champs de Mafaket sont l'une des heureuses destinations qui attendent les défunts dans l'au-delà. Les autres pierres de valeur sont extraites des montagnes du désert Occidental : émeraude, calcédoine, améthyste, lapis-lazuli...

Le sel alimentaire provient de l'évaporation de l'eau de mer dans les zones peu profondes du rivage méditerranéen et est également trouvé sous forme de dépôts dans le désert. Enfin, nous avons déjà évoqué le natron que l'on trouve à vingt mètres sous le niveau de la mer dans l'oasis de Sekhet-hemat.



POINT JEU • L'HOMME QUI AIMAIT LES PIERRES

Setaou n'est pas un simple mineur. Il a un véritable don pour flairer les veines de belle pierre et les filons de métal précieux. Son talent unique lui vaut le respect et l'amitié de ses pairs qui sont régulièrement récompensés par le responsable des mines de la région de Gebtou. Malheureusement, une maladie affecte sa vue depuis plusieurs mois et il dépérit chez lui, démoralisé à l'idée de ne plus pouvoir travailler. Ses collègues et son chef de chantier ont ainsi décidé qu'il fallait trouver un remède au mal qui le frappe. Qui aidera Setaou à retrouver la vue ? Quel secret portant sur l'origine de son don confiera-t-il à ses sauveurs afin de les remercier ?

Faune

L'Égypte bénéficie d'une faune abondante et variée, source de nourriture, d'énergie mais également d'inspiration dans les domaines intellectuel et religieux.

Les marais de la vallée du Nil abritent de nombreux crocodiles, hippopotames, chats sauvages, caméléons, loutres et mangoustes. Le cobra *djet* prospère dans cet environnement et le danger mortel que représente sa morsure en a fait le symbole des forces négatives domestiquées et dirigées contre l'adversité. Le cobra dressé *iareset* (Gr. *Uraeus*) est placé sur la couronne des pharaons pour qu'il foudroie de son souffle brûlant les ennemis du pouvoir. Ce serpent est fréquemment repris dans l'iconographie et l'écriture hiéroglyphique : il est, entre autres, la déesse Ouadjet de Basse Égypte ainsi que l'œil perdu de Rê qui, une fois retrouvé, fut placé sur le front du soleil pour le protéger.

Le désert est le domaine des hyènes, des chiens errants, des gazelles et des antilopes. On y trouve de grands félins comme le lynx, le guépard ou le lion tandis que lièvres, porcs-épics, sangliers et renards vivent aux abords des terres cultivées. N'oublions pas les innombrables rongeurs, rats et souris, qui prolifèrent partout, au grand dam des agriculteurs.

L'Égypte compte plusieurs centaines d'espèces d'oiseaux dont la plus connue est certainement le faucon *harou* dans lequel s'incarne le dieu Horus. Il partage le ciel avec d'autres rapaces tels que les vautours et les chouettes. La chasse aux oiseaux est très pratiquée dans les régions les plus humides où l'on trouve flamants roses, hérons, grues, oies et canards. On y rencontre aussi l'ibis, oiseau au long bec recourbé consacré à Thot, dieu de l'écriture et de la pensée. Dans le désert, c'est l'autruche *niou* que l'on chasse pour ses belles plumes. Aux abords du Nil, les hommes partagent de mauvais gré leurs champs et leurs jardins avec les moineaux *nedjes* et de nombreux autres passereaux affamés.

Les poissons, très abondants dans le Nil, les lacs et les marais, constituent une ressource alimentaire primordiale dont le séchage est devenu une industrie nationale. Malgré sa banalité, le poisson tombe sous le coup de diverses restrictions rituelles qui en régulent voire interdisent la consommation à certaines dates et en certains lieux. Les poissons occupent en effet une place ambiguë dans l'imaginaire égyptien qui en fait tour à tour des créatures maléfiques au service de Seth, responsables d'avoir avalé le sexe d'Osiris après sa mort, ou de précieux auxiliaires de Rê dont ils conduisent la barque, le préservant des assauts du serpent Apophis (voir *Mythes et légendes*).

Plus discrètes mais non moins communes, les mouches *afef* harcèlent hommes et animaux tandis que les sauterelles *senhem* et les fourmis menacent les récoltes, s'ajoutant à la liste déjà longue des nuisibles. On retrouve jusque dans les habitations des puces et des scorpions. Grâce au miel qu'elle produit, l'abeille *bit* s'est attirée les faveurs du peuple égyptien : elle est le symbole de la Basse Égypte et c'est une abeille d'or que les militaires méritants reçoivent en guise de distinction. Le scarabée *kheprer* est l'une des images les plus familières du bestiaire sacré égyptien et on retrouve partout des amulettes représentant ce bousier. Profondément intégré à la religion par le clergé d'Iounou, il incarne le devenir de l'être et le lever du soleil sous sa forme Khepri.

L'élevage offre une source de nourriture complémentaire à l'agriculture ainsi qu'une inestimable force motrice : les bœufs et les ânes, fidèles compagnons de travail, côtoient moutons, chèvres, vaches et porcs dont on tire de la viande, du lait et de nombreux produits destinés à la fabrication d'objets de la vie courante. Les basses-cours égyptiennes comptent de nombreuses espèces de volatiles : canards, tourterelles, pigeons, grues, cygnes et surtout les célèbres oies du Nil, réputées pour leur agressivité au point qu'elles sont également utilisées pour garder les propriétés.

Flore et végétation

Confirmant la dualité naturelle qui caractérise la terre égyptienne, la végétation luxuriante de la vallée du Nil et du delta côtoie étroitement des étendues arides et inhospitalières. Alors que les déserts ne voient pousser que quelques plantes épineuses et de rares térébinthes (dont on extrait la résine *sonter*), les papyrus, les lotus et les joncs couvrent les berges du Nil

La terre fertile de la vallée accueille de nombreuses variétés d'arbres qui forment un massif épais et ombragé. Les acacias et les palmiers-dattiers sont les plus abondants : le médiocre bois des premiers est utilisé dans la construction de petites embarcations tandis que les seconds sont très prisés pour leurs fruits. On trouve également des tamarins, des nepeca et les fameux sycomores qu'affectionnent les déesses Hathor et Isis. De nombreuses essences ont été importées et introduites dans les cours des temples, dans des vergers ou de vastes jardins que les Égyptiens les plus fortunés entretiennent à grand frais. C'est dans ces lieux calmes et reposants, ornés de fleurs multicolores, que s'épanouissent figuiers, grenadiers, citronniers et oliviers.

Si le raffinement de ces cultures ornementales est indéniable, l'Égypte a d'autres besoins et elle manque cruellement de bois de qualité. C'est essentiellement d'Asie, et notamment du Liban via le port de Keben, que proviennent les essences destinées aux grands navires, aux mâts, aux charpentes et aux portes des temples : conifères, érables, ormes et frênes. Plus faibles, les importations de Nubie et du pays de Pount fournissent l'ébène et les prestigieux arbres à encens *nehat*.

Le climat

Bien que le climat de l'Égypte fût sensiblement plus humide aux époques préhistoriques et que la Basse Égypte ait pu encore connaître des épisodes pluvieux au cours de l'Ancien Empire, le ciel de la 18^e dynastie ressemble fort à celui de notre siècle. À Mennefer, dans le delta, la température oscille entre 15 et 25°C avec des pointes à 35°C au début de la saison d'Akhet (mois de juillet). En Haute Égypte, Ouset connaît un climat beaucoup plus sec qui rend sa chaleur supportable malgré des températures variant entre 15 et 35°C et des maximales à 45°C. Toujours plus au sud, la Nubie peut se transformer en véritable fournaise et dépasser 50°C. Ces quelques données nous permettent de comprendre aisément les choix vestimentaires du peuple égyptien (voir *Vêtements et parures*).



Le papyrus, plante emblématique du fleuve

La Nubie

La Nubie est un territoire situé au sud de la cité d'Abou et de la première cataracte qui s'inscrit dans la continuité de la vallée du Nil et offre à l'Égypte un accès direct aux richesses de l'Afrique. C'est pour cette raison que les souverains de Kémi y ont multiplié les expéditions militaires afin d'alimenter leur économie en or, en ivoire, en ébène, en peaux de bêtes et autres denrées précieuses.

L'aride pays de Ouauat constitue la Basse Nubie, comprise entre la première et la deuxième cataracte, tandis que le pays de Koush désigne la Haute Nubie dont la frontière méridionale, aux terres riches et bien irriguées, correspond approximativement au point de confluence du Nil Blanc et du Nil Bleu. Ces territoires sont solidement tenus par les rois du Nouvel Empire qui y ont renforcé leurs positions et y ont construit une succession de forteresses capables de réprimer un éventuel soulèvement. Les places fortes de Faras, de Miam et de Bouhen en Ouauat, ainsi que celles de Kerma et de Kawa au cœur du pays de Koush permettent au pouvoir central et au vice-roi d'exploiter sans risque les mines d'or du désert nubien et de profiter d'un immense réseau commercial entretenu depuis des siècles par la population locale.

POINT JEU • TRAHISON EN NUBIE

La Nubie, terre exotique et inconnue, longtemps rebelle à la domination égyptienne avant de baisser la tête devant la puissance des rois du Nouvel Empire ? C'est un constat pour le moins rapide. Nombreux sont les chefs tribaux fidèles à leurs traditions qui souhaitent voir les troupes égyptiennes hors de leurs terres mais cela est plus surprenant de la part d'un natif du delta. Après avoir terminé ses études à Per Bastet, le jeune scribe Menkhaou a été envoyé en Nubie et il y a découvert les méthodes de l'armée et de l'administration de son propre pays. Profondément dégoûté par la politique menée par ceux en qui il croyait, il a choisi de soutenir les rebelles dans leur lutte contre l'hégémonie de Pharaon. Il projette aujourd'hui rien moins que l'assassinat de Néhy, le vice-roi de Koush. Après tout, qui soupçonnerait ce prêtre d'Amon, discret et poli ?

Quelques cités de l'Égypte de Touthmès III

Per Ouadjet (Gr. Bouto)

Capitale des provinces du Bouclier du Sud, du Bouclier du Nord et de la Montagne du Taureau

Capitale de la Basse Égypte avant l'avènement des premiers pharaons, Per Ouadjet est une cité sainte baignée de mythes et de légendes. Elle est la demeure de la déesse à tête de cobra Ouadjet, la traditionnelle maîtresse du delta, et fut opposée à la cité du sud de Nekhen avant l'unification du pays. Cette ville très ancienne occupe une place privilégiée dans le cœur des Égyptiens qui y voient l'origine de la légende d'Horus, de Seth et d'Osiris. Sous le règne de Touthmès III, elle est un important lieu de pèlerinage et son oracle est particulièrement réputé.

Djédou (Gr. Busiris)

Capitale de la province d'Andjiti

Djédou, ou Per Osir Neb Djed (« Demeure d'Osiris, le Seigneur du Pilier ») est la cité du dieu Osiris et de sa femme Isis. Le dieu des morts y est révééré depuis la pré-histoire et contribue grandement à la célébrité de cette ville sans réelle influence politique.

Per Bastet (Gr. Bubastis)

Capitale de la province de l'Enfant Royal

Lieu de culte de la déesse chat Bastet, visage paisible de la lionne Sekhmet. Elle accueille chaque année une grande fête dédiée à cette divinité et draine à cette occasion des milliers de fidèles.

Iounou (Gr. Héliopolis)

Capitale de la province du Seigneur en Bonne Santé

Sise sur un bras du Nil, au bord du delta, la ville sacrée d'Iounou se consacre depuis près de 2 000 ans au culte du dieu solaire Rê, divinité fondatrice de la mythologie égyptienne dont elle a fait le créateur du monde (voir *La création du monde*). Pendant l'Ancien Empire, les prêtres de Rê étaient les gardiens de la religion royale officielle

et c'est à eux que Pharaon devait la justification de sa nature divine. Aujourd'hui, le clergé d'Iounou n'a rien perdu de son prestige et ses superbes temples redoublent d'activité depuis que le dieu Amon, géniteur des rois, a été assimilé au soleil sous la forme d'Amon-Rê.

Mennefer (Gr. Memphis)

Capitale de Basse Égypte et de la province du Mur Blanc

À la charnière de la Haute et de la Basse Égypte, l'immense Mennefer (« Stable et belle ») est la ville la plus peuplée de Kémi (près de 100 000 habitants). Elle fut fondée à la lisière du delta du Nil par le mythique pharaon Méni et fut longtemps la capitale du Double Pays sous le nom d'Ineb-hedj, le Mur Blanc, en référence aux épais remparts de la forteresse qui la couronne. Bien qu'elle ne soit plus aujourd'hui la première résidence des rois, Mennefer reste le centre administratif de la Basse Égypte et le cœur économique du pays. C'est une ville commerciale riche et active qui profite de la proximité de l'Asie et joue un rôle stratégique de défense contre le Réténou et le Mitanni.

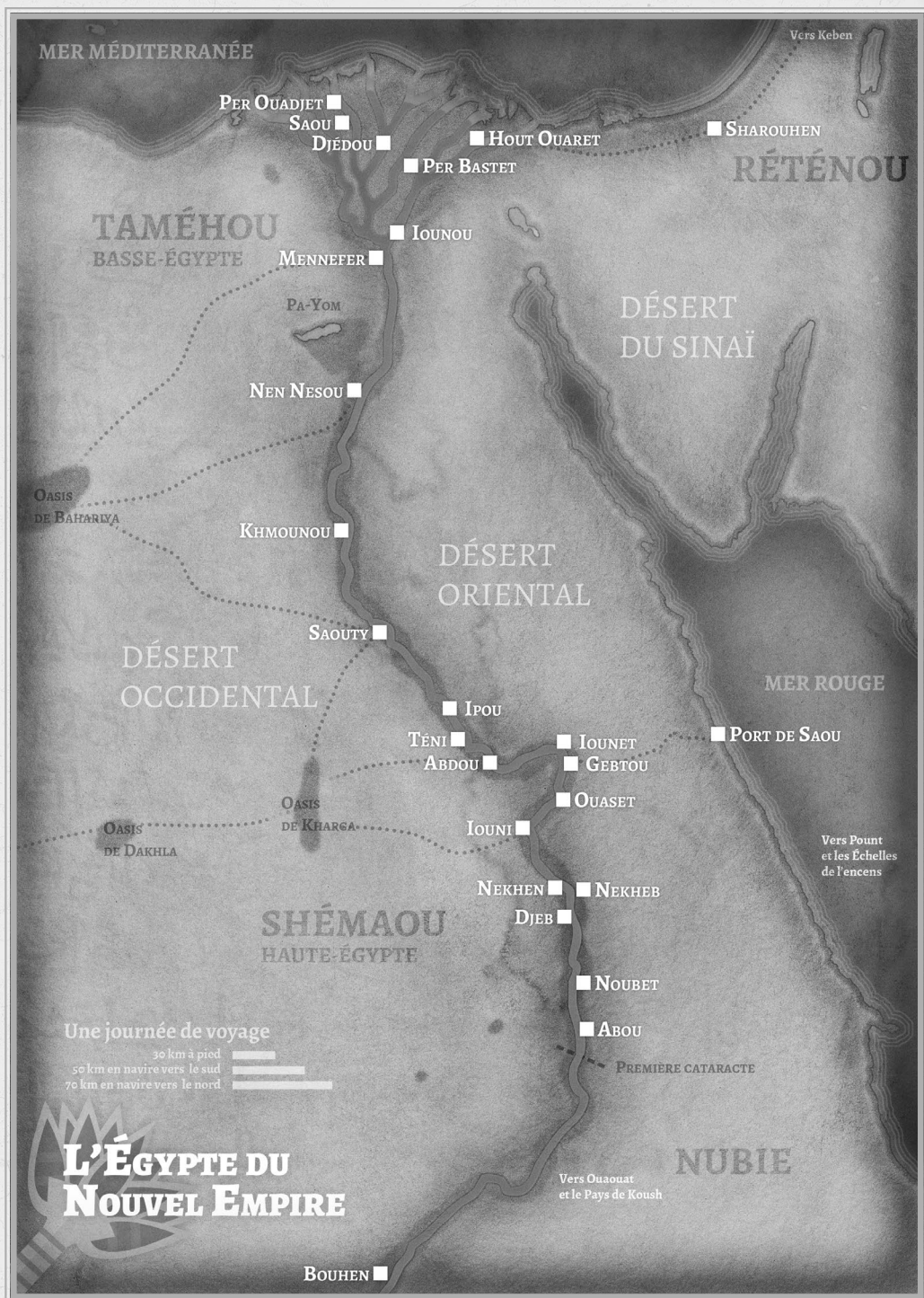
Le dieu tutélaire de Mennefer est Ptah et le grand complexe qui lui est consacré est l'un des centres intellectuels et religieux les plus renommés d'Égypte. Le très respecté clergé de Ptah se distingue par la profondeur et la complexité de ses investigations théologiques et son influence récente sur la pensée pharaonique est fondamentale (voir *La création du monde*).

Les énormes nécropoles royales établies en périphérie de Mennefer abritent les corps des souverains de l'Ancien Empire et sont placées sous la protection du dieu Sokaris. Elles sont réputées dans tout le pays pour leurs pyramides et notamment les tombeaux colossaux et mystérieux de Khoufou, Khafrê et Menkaourê (Khéops, Khéphren et Mykérinos).

Khmounou (Gr. Hermopolis Magna)

Capitale de la province du Lièvre

Khmounou est avec Iounou et Mennefer l'un des trois grands centres religieux de Kémi. Cette ville baignée de sagesse est la patrie de Thot, dieu de la connaissance



et des écrits sacrés. Son clergé est connu pour l'étendue de son savoir et développe depuis des siècles une théologie rivale de la cosmogonie héliopolitaine. On vient de loin pour consulter les vastes collections de papyrus conservés dans les temples de Khmounou et espérer être initiés aux secrets du dieu à tête d'ibis.

Ipou (Gr. Khemmis Panopolis)

Capitale de la province de Min

Ipou est le principal lieu de culte de Min, dieu de la fécondité et protecteur des pistes du désert Oriental. Cette ville verra naître des personnages célèbres, tels que Néfertiti et Toutankhamon.

Téni (Gr. Thinis)

Capitale de la province de la Grande Terre

Cette cité fut choisie par le légendaire roi Méni pour devenir la première capitale de l'Égypte dynastique avant de céder sa place à Ineb-hedj (Mennefer). Elle est fameuse pour sa nécropole d'Abdou qui abrite les corps de nombreuses personnalités de Kémi.

Abdou (Gr. Abydos)

Cité de la province de la Grande Terre

Abdou, aussi nommée « l'Île des Justes », est depuis l'époque thinite la cité des morts par excellence. Cette accumulation de temples funéraires et de tombes où sont ensevelis rois, reines et courtisans est la terre du dieu de l'au-delà Osiris dont la tête momifiée reposerait quelque part sous les innombrables sépultures. C'est pour cette raison que la cité est censée améliorer les chances d'accéder à l'immortalité pour les défunts qui y sont inhumés.

Abdou est activement soutenue et honorée par les pharaons de Ouaset qui assureront sa prospérité pendant tout le Nouvel Empire.

Gebtou (Gr. Coptos)

Capitale de la province des Deux Faucons

Cette cité riche et prospère est un carrefour commercial qui contrôle le trafic caravanier de la vallée de Rohanou jusqu'à la mer Rouge et le port de Saou. Elle est le point de départ des expéditions à destination des mines et des carrières du désert Oriental. On y trouve des temples dédiés à Min, Isis et Horus ainsi qu'à Geb, grand dieu de la terre et des roches.

Noubet (Gr. Ombos ; Nagada)

Cité de la province des Deux Faucons

Encore plus ancienne que Nekhen et Abdou, la ville de Noubet accueillit les premiers rois de Haute Égypte, les fameux Horus de la Dynastie 0. La proximité de la vallée de Rohanou qui menait aux mines d'or lui valut son nom signifiant « la Dorée ». La ville est depuis ses origines dédiée à Seth et la guerre mythique qui opposa le dieu des tempêtes à Horus trouve son origine dans l'antique conflit entre Noubet et le delta, opposition entretenue plus tard par Nekhen et Per Ouadjet. Sous le règne de Touthmès, le sulfureux clergé de Seth y honore toujours son dieu.

Ouaset (Gr. Thèbes ; Louxor)

Capitale du Double Pays, de Haute Égypte et de la province du Sceptre Ouas

Ouaset, la cité d'Amon-Rê, est présentée dans le scénario qui figure dans la partie consacrée au jeu de rôle.

Iouni (Gr. Hermontis),

Province du Sceptre Ouas

C'est de cette cité dédiée au dieu guerrier Montou que sont originaires les premiers rois du Moyen Empire. Elle était la capitale de la province du Sceptre jusqu'à ce que les pharaons thébains prennent le pouvoir et fassent de Ouaset la première ville de Haute Égypte.

Nekhen (Gr. Hierakonpolis)

Cité de la Région Sauvage

Première grande ville de Haute Égypte dont elle fut la capitale avant la réunification du pays, Nekhen est aussi vieille que son ancienne adversaire du delta Per Oudjet. Malgré son passé prestigieux et le rôle que joua la ville de l'Horus Scorpion et de Narmer dans la constitution d'une Égypte fédérée, Nekhen n'est plus qu'une cité d'importance mineure qui a dû s'incliner devant la concurrence de sa voisine Nekheb. Elle reste néanmoins un centre emblématique de l'histoire de la Haute Égypte et abrite un temple dédié à la déesse-vautour Nekhbet, symbole du sud toujours associé (ou opposé) à Oudjet, la déesse-cobra du nord.

Nekheb (Gr. Eileithyiaspolis; El Kab)

Capitale de la Région Sauvage

Située sur la rive orientale du Nil, Nekheb a pris le pas sur sa sœur Nekhen en devenant la capitale de la province dès l'Ancien Empire. Elle est la ville d'origine de la déesse Nekhbet et de nombreux dignitaires de l'administration égyptienne choisissent encore d'y faire construire leurs hypogées.

Djeb (Gr. Apollinopolis; Edfou)

Capitale de la province du Trône d'Horus

Comme Per Oudjet et Nekhen, Djeb fut le théâtre des péripéties divines d'Horus, Seth et Osiris. C'est une ville-étape en perpétuel mouvement d'où partent plusieurs pistes à destination des mines du désert Oriental et de la mer Rouge. Elle est placée sous la protection d'une version locale d'Horus : le dieu-faucon de Behedet.

Abou (Gr. Eléphantine; Assouan)

Frontière de l'Égypte, capitale de la province de l'Arc

Fondée à l'extrême sud du territoire égyptien sur une île du Nil, la forteresse d'Abou est la porte de l'Afrique. Cette cité fortifiée est le point de départ des expéditions militaires à destination de la Nubie et connaît une intense activité commerciale, notamment sur la rive droite du fleuve où le quartier de Souénu (Gr. Syène ; Assouan) accueille les caravanes chargées des précieux produits de Ouadjet et de Koush. Abou est consacrée à Khnoum, dieu-bélier des cataractes considéré comme le créateur du monde par le clergé local.



A black and white photograph of an ancient stone doorway. The doorway is framed by thick, weathered stone blocks. The interior of the doorway is dark, with some light reflecting off the floor and the inner walls. The text "LES VISAGES DU POUVOIR" is overlaid in a bold, white, serif font on the left side of the doorway.

LES VISAGES DU POUVOIR

Pharaon, incarnation vivante d'Horus, a reçu des dieux la terre d'Égypte. Il la possède littéralement, ainsi que tout ce qui s'y trouve, mais il est également responsable de sa prospérité et de sa sécurité. Source de toute autorité, il est le maître incontesté d'une administration pyramidale et hautement hiérarchisée qui assure la cohésion politique et économique du pays en faisant de chaque citoyen un fonctionnaire au service de la communauté.

Le pouvoir s'exprime au travers d'une bureaucratie omniprésente chargée de veiller à ce que les ressources nationales soient efficacement exploitées. Sans cette armée de scribes, du simple agent administratif chargé de la comptabilité au haut fonctionnaire à la tête d'un « ministère », l'Égypte ne serait pas parvenue à coordonner l'immense effort que requiert l'irrigation des terres, la rationalisation de l'agriculture et l'approvisionnement équitable de toutes les régions du pays. C'est cette organisation rigoureuse, parfois lourde et formaliste, qui a permis à l'Égypte d'accomplir le destin que nous lui connaissons. Loin d'être considérée comme inhumaine et arbitraire, cette société centrée sur la notion d'état est simplement l'incarnation politique d'une certaine idée de l'harmonie : Maât.

En quête d'harmonie et de justice : Maât

Maât est l'un des plus profonds fondements de la pensée égyptienne qui ne conçoit pas la nécessité d'en distinguer les facettes religieuse, politique et sociale. Il s'agit d'un idéal de justice et de stabilité cosmique, une règle supérieure et universelle mêlant les notions de vérité, de morale, de rectitude et d'honnêteté. La bureaucratie est investie par Pharaon de la mission divine de promouvoir Maât et ses représentants sont conscients de leurs responsabilités vis à vis de la création. Quelle que soit leur tâche, ils s'emploient à fournir aux hommes un monde sûr et pacifié où règne l'ordre naturel voulu par les dieux. Les éventuels manquements à ces devoirs, qui dépassent de simples obligations professionnelles, sont perçus par la population comme une dangereuse injure faite aux divinités. Il suffit pour s'en convaincre de se rappeler les traumatismes suscités par l'effondrement du pouvoir central

pendant les périodes intermédiaires : autant que la famine et les souffrances du corps, c'est l'angoisse métaphysique de voir l'ordre des choses bafoué qui meurtrit le peuple et le convainc que les dieux l'ont abandonné.

Le roi-dieu Pharaon

Aussi vital que le Nil ou le soleil, le roi d'Égypte est une figure complexe qui cumule les fonctions temporelles de chef d'état et les attributions sacrées d'un dieu sur Terre.

Dieu incarné, gardien de Maât, clé de l'unification

La théocratie égyptienne est fondée sur l'affirmation que le roi ne jouit pas simplement des faveurs des dieux : il est l'un d'entre eux, produit de l'union charnelle entre l'épouse royale et Amon-Rê, le dieu caché de Oaset. C'est au cours de la cérémonie d'intronisation que le prince exprime pleinement les potentialités divines héritées de son géniteur : devenu Pharaon, il est investi par l'esprit d'Horus dont il devient une manifestation vivante et incarne le lien existant entre les hommes et les dieux. Cette métamorphose a d'importantes conséquences politiques car le roi a désormais le pouvoir de réconcilier symboliquement les royaumes rivaux de Haute et de Basse Égypte et de les réunifier sous son autorité : il est le maître des Deux Terres.

Pharaon doit à son ascendance divine le privilège et la responsabilité suprêmes de servir et de faire régner Maât, le principe d'ordre et d'équilibre qui fait de l'Égypte un lieu où la vie est possible. En respectant Maât, le roi devient le vecteur d'une force vitale et constructrice, une passerelle vers la sphère céleste dont il canalise la puissance afin de préserver une oasis organisée au cœur des forces hostiles. Il est celui qui réunit ce qui était scindé et qui restaure l'intégrité là où régnait la dissension.

Si Pharaon devait s'éloigner des préceptes de Maât, le chaos qui rugit aux frontières de l'Égypte submergerait le pays. Le soleil ne se lèverait plus, les crues du Nil ne fertiliseraient plus les terres, les étoiles s'immobiliseraient, le nord et le sud s'affronteraient et les institutions s'effondreraient.

Afin de prévenir ces catastrophes, le roi doit rester fort et vigilant mais les années érodent inévitablement la puissance magique que la cérémonie du couronnement lui a conférée et il est alors nécessaire de renouveler le pouvoir qui lui fait défaut. C'est le but de la fête jubilaire *heb sed* qui intervient trente ans après le couronnement de Pharaon et lui permet de renaître symboliquement afin de confirmer son autorité à la fois spirituelle et politique. Héritage du temps où le souverain trop âgé pour régner était mis à mort, la fête *heb sed* est l'une des plus importantes cérémonies de la vie politique égyptienne.



Pharaon, roi et dieu sur Terre

Après avoir officié sur Terre, le roi n'est pas destiné à une mort commune. Elle est pour lui un accomplissement, une transformation au terme de laquelle, devenu Osiris, il s'envole dans le ciel pour rejoindre son père Rê et l'accompagner pour l'éternité dans ses pérégrinations. Futur dieu du monde céleste, Pharaon prépare de son vivant le culte qui lui sera dédié en se faisant construire dès son couronnement une tombe et des « temples de millions d'années », à la fois chapelles d'offrandes et sanctuaires divins. Se sachant promis à l'immortalité, les rois du Nouvel Empire n'attendent pas la fatidique échéance de leur trépas pour honorer leurs propres statues et rendre un culte au dieu qu'ils s'apprêtent à devenir (voir *La mort et la promesse de l'au-delà*).

Les fonctions de Pharaon : prêtre, cœur du pouvoir central et combattant

La relation privilégiée que Pharaon entretient avec les dieux fait de lui leur unique interlocuteur qualifié, le seul véritable intermédiaire entre les mondes terrestre et céleste. Théoriquement, personne d'autre que lui n'est habilité à effectuer les offrandes quotidiennes nécessaires au maintien de l'harmonie. Dans les faits, les nombreuses affaires qui retiennent son attention ne lui permettent pas de réaliser en personne tous les rituels qu'implique son statut, aussi doit-il déléguer cette tâche à un clergé abondant et influent. C'est au nom du roi que les prêtres rendent un culte aux divinités qui vivent dans le secret des temples (voir *Les serviteurs du dieu et Le culte divin*).

Au-delà de sa fonction cosmique et religieuse, Pharaon est un monarque en charge de l'administration concrète de son empire, c'est-à-dire le monde entier. Il est le chef suprême de toutes les institutions égyptiennes et les mots qu'il prononce sont autant d'*oudjnesou*, des décrets divins parfaitement indiscutables. L'idéal d'infaillibilité et d'omnipotence que la culture égyptienne prête à son roi s'accommode mal, là encore, des limitations imposées par sa condition humaine. Loin d'être un souverain solitaire, Pharaon est épaulé par une élite de fonctionnaires loyaux et compétents : le Palais, qui représente le cœur de l'autorité centrale, est ainsi placé au centre d'un réseau complexe de structures administratives sans lequel le pouvoir royal ne pourrait se manifester.

S'il subsiste une fonction que le roi répugne à déléguer, c'est bien celle de chef des armées. Pharaon aime marcher en personne à la tête de ses troupes et il participe au combat sur son char de guerre afin de prouver sa vaillance. Les représentations de Pharaon et les textes qui lui rendent gloire ne manquent pas d'insister sur la force et l'adresse surhumaines grâce auxquelles il foule au pied les ennemis de l'Égypte. Cet aspect de la figure royale est particulièrement mis en valeur au Nouvel Empire et Toutoumès III constitue très certainement le plus fameux exemple de roi combattant qu'ait connu le Double Pays.

Les attributs du roi

Lors de son intronisation, Pharaon reçoit cinq noms qui officialisent sa prise de fonction et lui confèrent sa puissance magico-religieuse : la titulature royale. Le « nom d'Horus » est le premier et le plus ancien, il évoque explicitement le fait que Pharaon est l'incarnation terrestre du dieu-faucon, fils d'Osiris. Le second est le nom « des Deux Déeses » (*Nebty* en égyptien). Il précise la vertu unificatrice du roi en invoquant les déesses de Haute et de Basse Égypte, Nekhbet et Ouadjet. Le troisième terme de la titulature est « Horus d'Or » (ou *Noubti*) qui commémore la victoire d'Horus sur Seth. Le quatrième est le prénom ou nom *Nesout-biti* qui signifie « Roi de Haute et de Basse Égypte » et le cinquième est le nom de « Fils d'Horus », que nous utilisons le plus couramment. Les deux derniers noms de la titulature sont représentés dans des cartouches (*shenou*, du verbe *sheni*, entourer), des formes ovales allongées figurant une corde nouée, symbole de « tout ce que le soleil entoure » c'est-à-dire du monde que possède Pharaon.

Le roi arbore également des sceptres qui attestent son pouvoir, tels que ceux qu'il emprunte au dieu Osiris : la crosse *héqa* et le fouet *nekhekh*, symboles de protection du peuple dont il est le bon pasteur. Notons également le sceptre de puissance *ouas*, symbole de la ville de Ouaset.

Les coiffes diverses que porte Pharaon, invariablement ornées du cobra *iaret* en guise de protection, sont d'importants insignes de son statut. Les plus connues sont les couronnes, considérées comme des entités douées de conscience et



Premier prêtre du pays, interlocuteur des dieux

imprégnées de pouvoir divin : la mitre blanche de Haute Égypte *hedjet* et le casque rouge de Basse Égypte *deshret*, une fois unies, forment la double couronne *sekhemty* (ou *pschent*), symbole de l'union des deux terres. Parmi ses autres parures, l'une des plus courantes est le *némes*, cette célèbre pièce de tissu rayé qui retombe sur les épaules. Porté seul ou sous les couronnes, son usage est strictement réservé au roi.

Pharaon est enfin le seul à pouvoir porter une queue de taureau à la ceinture de son pagne et ne partage qu'avec quelques rares dignitaires l'honneur de pouvoir arborer la barbe postiche, symbole divin par excellence et attribut viril.

Le Palais Royal Per-aâ

L'institution la plus étroitement liée au souverain est le Palais Per-aâ, appellation générique qui désigne à la fois la résidence du roi, son administration rapprochée, le harem et la foule de serviteurs et de notables aux titres variés qui composent sa cour. Sous le règne de Touthmès III, le terme de « Palais » vient à englober la personne royale elle-même et sert à qualifier l'autorité centrale dans son acception la plus large.

La cour est une instance politique, protocolaire et administrative en contact direct avec le roi. Son personnel est chargé de satisfaire les exigences quotidiennes du souverain et de son entourage. C'est à la cour qu'évoluent les plus proches collaborateurs de Pharaon, partagés entre les titulaires de charges purement honorifiques et des fonctionnaires hautement qualifiés auxquels le roi accorde toute sa confiance. En dehors du souverain et des chefs de départements amenés à la fréquenter, le plus haut responsable de la cour est le Grand Intendant de la Maison du Roi qui supervise l'ensemble de l'activité du Palais et gère ses finances.

Le harem (*opet* en égyptien) est un quartier de la résidence royale réservé aux femmes. C'est un lieu de vie où elles peuvent se livrer à leurs activités tout en se préservant du tumulte de l'existence commune. Loin d'être recluses, les femmes du harem composent une alternative féminine à la cour officielle avec laquelle elles ont toute la liberté d'interagir. Elles peuvent convier sans restriction les nobles de leur choix à les rejoindre dans l'Opet pour s'y entretenir. Dominé par la grande épouse royale et la mère de Pharaon, l'Opet est également un organe du pouvoir qui, sous une apparence paisible, joue un rôle non négligeable dans les affaires du Palais. C'est au sein du harem que les enfants du roi et des monarques étrangers soumis à l'Égypte reçoivent leur éducation et c'est à cette institution qu'incombe la responsabilité de diriger le pays lorsque Pharaon est trop jeune pour régner.

POINT JEU • LE SCRIBE SANS NOM

Un messenger Oupout envoyé par le Tjaty Ouseramon a disparu alors qu'il était en mission dans une petite ville de Haute Égypte située à quelques kilomètres d'Abdou. Chargé d'enquêter sur le maire et son entourage, soupçonnés de corruption, le messenger a surpris par hasard une bande de pilleurs de tombes en pleine action aux portes de la cité. Après l'avoir roué de coups, les malfrats ont obtenu l'identité du messenger et l'ont laissé pour mort. Le pauvre homme fut recueilli et soigné par une famille de paysans puis s'éveilla au bout de dix jours, totalement amnésique.

Aux yeux de l'administration, l'affaire est claire : le maire a fait disparaître le messenger qui allait révéler quelque scandale. Plausible mais faux... L'enquêteur sans passé vit désormais dans un minuscule village où il compte exercer les talents de scribe qu'il vient de se découvrir. Le maire ne comprend rien à cette affaire et se montre particulièrement irrité par d'éventuelles accusations. Les pilleurs de tombeaux comptent bien passer du bon temps dans la cité en profitant de leur butin... Bien malin qui pourra rassembler les différentes pièces du puzzle.

Le Tjaty, bras droit de Pharaon

Tous les départements de l'administration civile sont placés sous l'autorité du Tjaty ou vizir, le plus haut dignitaire de la bureaucratie égyptienne. Soigneusement choisi par Pharaon pour ses grandes compétences, sa fidélité et sa probité, le vizir est un « savant entre les savants », un ministre à tout faire aux attributions si importantes qu'elles font de lui le véritable gestionnaire du pays : il est le Second du Roi, le Cœur du Seigneur, les Yeux et les Oreilles du Souverain, celui qui réalise la volonté de Pharaon.

L'accession au poste de Tjaty est une distinction suprême qui demande une énergie exceptionnelle car la liste des responsabilités est longue. C'est lui qui supervise le recensement des ressources du pays, la comptabilité des récoltes et la collecte des taxes ; il veille à la bonne gestion des archives colossales produites par le fonctionnement de l'administration ; il gère l'attribution des terres et règle les litiges associés à leur usage, il dirige la police, recrute l'armée, prend en charge la sécurité de

Pharaon, reçoit les rapports des autorités provinciales dont il contrôle le gouvernement ; second juge du pays après le roi, il examine les plaintes qui lui sont adressées et ordonne des enquêtes ; c'est lui qui choisit les fonctionnaires destinés à occuper des postes d'importance, prépare les cérémonies dédiées aux dieux, coordonne les grands chantiers publics tels que la construction de temples ou le percement de canaux... Il serait possible de continuer ainsi longtemps.

De toute évidence, la vie du Tjaty se rapproche d'un sacerdoce administratif au service de l'état mais il peut fort heureusement compter sur une équipe de fonctionnaires qui assument avec lui ce fardeau, sans oublier les milliers de scribes et de messagers Oupout qui contribuent partout dans le pays à faire entendre et appliquer ses décisions.

Sous le règne de Touthmès III, un second Tjaty, moins influent, administre la Basse Égypte.

Les grands départements de l'administration centrale

La gestion des finances du pays est supervisée par le **Porteur du Sceau**, chargé de contrôler la collecte des tributs et la perception de l'impôt prélevé dans les provinces. Le **Superviseur des Greniers** coordonne quant à lui la production agricole et a pour rôle d'assurer à la population un approvisionnement constant en céréales, principale ressource alimentaire de Kémi. Ces deux personnages occupent des postes vitaux et le Tjaty, conscient de leur valeur, voit en eux des collaborateurs plutôt que des subordonnés.

La gestion des produits de l'élevage est confiée au **Superviseur du Bétail** tandis que les grands travaux sont du ressort du **Superviseur des Travaux Publics**. Notons que les ateliers des orfèvres royaux, la **Maison de l'Or**, sont directement sous la responsabilité du Tjaty.

Étant l'une des plus parfaites manifestations de Maât, la justice, qui découle naturellement de Pharaon, occupe une place particulière dans l'administration égyptienne. Le traitement courant des affaires judiciaires est confié aux *qenbet*, des assemblées temporaires de fonctionnaires, qui instruisent et organisent les procès civils et criminels en s'efforçant de respecter les principes fondamentaux d'impartialité, d'écoute et d'équité de Maât. Lorsque l'affaire le requiert, le Tjaty intègre la *qenbet* et il peut également être sollicité en personne par n'importe quel citoyen qui estime être la victime d'un crime ou d'une injustice. Il est important de souligner que la *qenbet*, avant d'être un tribunal, désigne un conseil corporatif de fonctionnaires et les litiges sont bien souvent réglés à ce niveau local (le temple, le village) avant d'être portés devant de plus hautes instances (voir *Le maintien de l'ordre*).

Le temple, centre de vie

Depuis le début du Nouvel Empire, les temples consacrés aux dieux et à Pharaon sont devenus bien plus que des lieux de culte : ils sont au cœur de la vie économique, sociale et politique de la cité. Les clergés bénéficient des largesses du pouvoir central qui leur accorde de nombreuses terres et les exempte d'impôts, aussi les prêtres se retrouvent-ils à la tête de puissantes institutions dont ils gèrent librement les immenses ressources. Loin de s'opposer à la volonté du souverain (pas encore en tout cas...), le temple est au contraire un prolongement de l'autorité royale, un relais local du gouvernement qui contribue à structurer la vie de la population.

Le fonctionnement des domaines divins est très similaire à celui des terres qui dépendent de la bureaucratie civile. Les clergés organisent la production agricole, gèrent de vastes cheptels de bétail, procèdent à la collecte de l'impôt sur leur territoire, stockent des provisions et des produits manufacturés, rendent la justice, supervisent les constructions religieuses et funéraires... Outre le personnel religieux, les temples mobilisent des dizaines de milliers de scribes, d'ouvriers, de paysans et d'artisans et possèdent rien moins que le tiers de la surface de terre cultivable de tout le pays. En somme, les prêtres assument de nombreuses responsabilités du ressort de l'état et il est de plus en plus fréquent que les temples, du fait de leur



Temple d'Horus à Djeb

richesse et de leur autonomie, soit amenés à se substituer complètement à l'administration de Pharaon.

Vu qu'il n'existe pas « d'église » centralisant l'activité religieuse de Kémi, le pouvoir des temples est éclaté entre les nombreuses cités abritant un clergé organisé. Le plus puissant d'entre eux est le clergé d'Amon-Rê, à Ouset, et son Premier Prophète, Hapouséneb, est un personnage de tout premier plan qui parle d'égal à égal avec le Tjaty Ouseramon. Quatre siècles après le règne de Touthmès III, le clergé d'Amon aura acquis suffisamment de pouvoir pour supplanter les gouverneurs de province et constituer une dynastie de rois-prêtres qui régnera sur l'Égypte pendant plus de cent ans.

La vocation religieuse du temple et l'organisation de son clergé sont développées dans la section consacrée à la religion.

L'armée

Avant l'invasion des Hyksôs, l'Égypte ne concevait pas la nécessité de former des combattants professionnels et se contentait des milices provinciales ou procédait à des levées de troupes lorsque le besoin s'en faisait sentir. Forts de la douloureuse expérience d'une occupation étrangère, les pharaons du Nouvel Empire ont estimé que la sécurité et l'expansion du pays ne pouvaient pas se passer d'une armée forte et structurée. Le pouvoir central est arrivé à ses fins en mobilisant d'énormes ressources financières et logistiques : l'armée égyptienne est aujourd'hui la plus puissante que l'Orient ait connu.

Pharaon est le commandant suprême des armées mais il confie parfois cette responsabilité à l'un des membres de sa famille (ce fut le cas de Touthmès III qui mena les troupes d'Hatshepsout et devint un général émérite). Le Tjaty est censé assurer la gestion logistique, l'entretien et le recrutement des troupes, tâche volontiers déléguée au Général en Chef des armées de Pharaon qui coordonne également l'activité des garnisons régionales et des forces postées dans les énormes forteresses de Nubie et du Sinaï. À l'image de l'administration civile, l'armée stationnée en Égypte est divisée en deux contingents (nord et sud) dirigés par deux Lieutenants. Les troupes sont encadrées par une hiérarchie d'officiers et de scribes civils et sont organisées en divisions, compagnies et pelotons, mêlant fantassins, archers et chars de guerre. (Voir *Le maintien de l'ordre*)

En temps de paix, l'armée peut être réquisitionnée pour assurer la sécurité des expéditions commerciales ou minières. Les troupes sont alors placées sous l'autorité du fonctionnaire chargé de la mission.

L'administration provinciale

Avant son unification, l'Égypte était divisée en territoires tribaux identifiés par des étendards où figuraient les symboles totémiques du clan dominant. Une fois intégrés à l'Égypte pharaonique, ces domaines sont devenus des provinces (*sepat*, Gr. *Nome*), des circonscriptions politiques et économiques soumises à l'autorité centrale tout en conservant un fort attachement à leur héritage primitif. Le découpage du Double Pays en provinces respecte la distinction traditionnelle établie entre le nord et le sud : on compte 22 nomes en Haute Égypte et 20 dans le delta. Chaque nome possède une capitale (*nyout*), un temple qui héberge le dieu tutélaire du nome, résurgence de la divinité tribale des origines (le *het netjer*, ou Château du Dieu) et un palais réservé au gouverneur, le *héka het*, ou Château du Seigneur.

Les provinces sont dirigées par les nomarques (ou gouverneurs), de hauts fonctionnaires appointés par le pouvoir central. Aux origines de l'Égypte, leur fonction consistait à veiller au bon entretien des digues et des canaux, condition indispensable à la réussite des récoltes. Ils jouissaient d'un pouvoir et d'une indépendance tels qu'ils devinrent de véritables princes provinciaux, suffisamment puissants pour défier le Palais et finalement faire chuter les institutions royales.

Les privilèges des nomarques ont été revus à la baisse par les rois du Nouvel Empire. Les gouverneurs sont désormais strictement intégrés à l'administration et sont soumis à l'autorité directe du Tjaty auprès duquel ils doivent régulièrement justifier la bonne marche économique, administrative et religieuse de leur domaine.

POINT JEU • POUR SES BEAUX YEUX...

Le gouverneur de la province du Sceptre, Ipoui, est dans l'embarras. Son plus jeune fils Nebséni est régulièrement châtié par ses professeurs du Palais Royal pour son manque d'assiduité et son insolence. En plus d'être fort peu doué pour les études, il s'endort pendant les leçons d'écriture, contredit ses professeurs ou disparaît pendant des journées entières. Cela ne présage rien de bon pour l'avenir de Nebséni et toute la famille du vénérable Ipoui craint que les frasques du cadet ne dégénèrent en scandale et portent atteinte à sa réputation. En vérité, Nebséni n'est pas le cancre que l'on croit mais il est tombé sous le charme vénéneux d'une femme superbe qui prétend l'aimer. C'est elle qu'il retrouve chaque soir, c'est pour elle qu'il se rebelle contre ses maîtres et qu'il s'encanaille dans les tavernes en dissimulant son identité. Il ne sait pas que sa dulcinée est une ancienne prostituée de Gebtou employée par un rival d'Ipoui pour déstabiliser sa famille et fragiliser sa position.

La Vice-Royauté de Koush

Le vice-roi de Koush, ou Fils Royal de Koush, est le plus important représentant de l'administration civile après le Tjaty. Comme son titre l'indique, ce haut fonctionnaire choisi personnellement par Pharaon dirige l'ensemble des territoires nubiens intégrés à l'Égypte, c'est-à-dire les pays de Ouaouat et de Koush. Il supervise le commerce avec l'Afrique (ébène, ivoire, encens, bétail...) et surtout la production des mines d'or dont dépend la puissance économique égyptienne.

Grâce à la présence de massives forteresses établies le long du Nil entre Abou et la lointaine cité de Karou, le temps des guerres incessantes avec les princes locaux est achevé et la Nubie est devenue une véritable province de l'empire en cours « d'égyptianisation ». Sous le règne de Touthmès III, les usages anciens disparaissent, les enfants de la noblesse locale sont éduqués au palais de Miam, demeure du vice-roi, tandis que les soldats nubiens forment sont régulièrement employés par la police et l'armée égyptiennes. Le vice-roi Néhy peut ainsi exercer ses fonctions avec plus de sérénité que ses prédécesseurs et se pose en administrateur d'une colonie pacifiée (ou du moins censée l'être).





SOUS LE REGARD DES DIEUX

Les hommes et les femmes de Kémi évoluent dans un monde profondément symbolique et perméable aux influences divines qui lui ont donné naissance. Le sacré est partout : il imprègne l'ordre naturel, transparaît dans l'agencement de la société, prend corps dans les temples et les tombes. Aux yeux des Égyptiens, l'univers matériel et temporel n'est qu'un aspect de la réalité : toute la création exprime le dessein des dieux et c'est à travers elle qu'ils se manifestent. Consciente de la dualité intrinsèque de l'existence, la culture égyptienne cherche à en réconcilier les dimensions profane et sacrée grâce à une tradition religieuse ancienne et complexe.

À vrai dire, le terme de religion traduit mal la pensée pharaonique : il ne s'agit pas d'une simple croyance accompagnée de rites formels mais d'un acte collectif et magique orienté vers les dieux qui permet de maintenir l'ordre et la stabilité du monde. En cela, les innombrables visages de la religion égyptienne partagent un socle commun et inébranlable : Maât, concept fondamental dans lequel fusionnent vérité, équilibre et justice. Elle est la règle primordiale qui structure l'univers et incarne la volonté du dieu créateur lorsqu'il repoussa le chaos pour donner naissance au monde. Servir Maât, c'est répéter inlassablement cette « première fois », cet instant qui permit de passer du néant à l'être.

En reconnaissant les désirs et le pouvoir des dieux, en leur faisant de constantes offrandes et en respectant les préceptes éthiques induits par Maât, Pharaon et son peuple érigent un rempart contre les forces destructrices et permettent à l'univers de perdurer (voir *En quête d'harmonie et de justice : Maât*). Quels que soient les mythes et les légendes, c'est finalement l'histoire de la lutte éternelle entre l'ordre et le chaos que nous conte la religion égyptienne.

Mille dieux pour une vérité

Un des aspects les plus marquants de la religion égyptienne est la vertigineuse abondance des dieux, ou *netjerou*, auxquels elle fait référence. Ils sont des centaines, près d'un millier dit-on, et aucun système théologique ne justifie une fois pour toutes cette cohabitation. Cette profusion un peu désordonnée où chaque ville, chaque province et chaque corps de métier est susceptible d'être placé sous la protection d'une divinité spécifique est un héritage du passé préhistorique de l'Égypte : les dieux de l'époque pharaonique ne sont rien d'autre que des formes évoluées des très anciens totems locaux que révéraient les populations des premières agglomérations.

Cette foule de dieux, nécessairement disparate, est caractérisée par une grande variété de formes et d'attributs empruntés aux animaux, aux végétaux ou aux objets



Sekhmet, un des nombreux exemples de la fluidité des conceptions religieuses égyptiennes

du monde des hommes. Leurs traits distinctifs, représentés avec force et originalité, sont autant d'éléments symboliques qui rappellent la fonction de la divinité et sa sphère d'influence : la tête de lionne de la déesse Sekhmet évoque le danger et la violence, la débonnaire déesse vache Hathor est associée à la douceur, à la vie et à l'amour tandis que le calame de Thot indique qu'il est le gardien des écrits sacrés.

Contrairement aux apparences, les Égyptiens ne sont pas un peuple polythéiste. Les propriétés incarnées par les dieux dessinent en réalité les contours d'une force plus profonde et abstraite, un principe divin unique dont il est impossible d'embrasser d'un seul regard l'immensité des possibilités : le *Netjer*. Tous les *netjerou* ne sont ainsi que des facettes de la réalité absolue et indivisible du *Netjer*, des éclats incomplets qui reflètent une partie seulement de la vérité.

De ce fait, en admettant que la pluralité des approches religieuses conduit toujours à mieux saisir le *Netjer*, il n'était pas nécessaire de développer une religion unifiée et dogmatique. Selon les lieux et les époques, les mythes qui relatent la création du monde mêlent allègrement dieux locaux et nationaux, modifient leurs attributs, procèdent à des interversions ou des fusions. Peu importent les noms et les apparences tant que les thèmes abordés offrent un éclairage original sur le mystère du monde.

La création du monde

Les Égyptiens ne voient aucun paradoxe dans le fait que plusieurs dieux soient, indépendamment, les créateurs du monde. Ce nouvel exemple de la souplesse de la pensée religieuse égyptienne peut nous paraître illogique mais il n'a pas empêché la plupart des cités dotées d'un clergé constitué de développer une version locale de la genèse de l'univers faisant bien sûr la part belle à leur divinité tutélaire.

La plus ancienne tradition revient au **CLERGÉ SOLAIRE D'IOUNOU** qui décrit un océan primitif et chaotique, Noun, dont émerge le dieu soleil Atoum-Rê. Ce dernier crée une butte au milieu de l'immensité liquide et y érige la pierre Benben, modèle de

l'obélisque, avant de cracher ou de se masturber et de donner naissance à Shou, l'air et à Tefnout, l'humidité. L'union de ces deux premières divinités donne naissance à la terre Geb et au ciel Nout. La troisième génération est constituée des célèbres Osiris, Isis, Seth et Nephthys. Cette famille de neuf divinités (ou « ennéade ») traduit la volonté du clergé d'Iounou de proposer un mythe cohérent intégrant à la fois le dieu-soleil et la légende d'Osiris. D'autres ennéades parallèles y sont d'ailleurs ajoutées afin de confier un rôle à des dieux de moindre importance.

À **KHMOUNOU**, c'est Thot qui génère à partir du Noun quatre couples de dieux sous la forme de serpents et de grenouilles. Ces huit divinités (ou « ogdoade ») décrivent les différents aspects du chaos et veillent sur l'œuf que Thot a déposé sur une élévation de terre au milieu de l'océan primordial. Puis le soleil jaillit de cet œuf (remplacé dans certains textes par une fleur de lotus), s'élève dans le ciel et crée le monde.

Plus complexe et plus récente, la cosmogonie du **CLERGÉ DE MENNEFER** accorde à Ptah le rôle du démiurge. Le dieu conçoit la création en son cœur et par la pensée puis il la manifeste par le verbe, parfois assisté dans sa tâche par les huit autres dieux de l'ennéade.

Il existe de nombreux autres mythes de création locaux, comme à Abou où Khnoum-Rê a façonné le monde sur son tour de potier, ou à Saïs où Neith a prononcé sept mots pour donner naissance à l'univers.

Mythes et légendes

Les cosmogonies élaborées par les prêtres sont des constructions érudites qui s'efforcent de synthétiser plusieurs mouvements de pensée. Elles ne peuvent toutefois pas rendre compte de la grande variété des légendes et des traditions populaires qui décrivent les hauts faits des dieux et l'histoire mythique du Double Pays. Ces légendes constituent le plus souvent le visage commun de la religion égyptienne auprès de la population et mêlent concepts philosophiques et considérations magiques.

Les voyages de Rê

De très nombreux mythes mettent en scène l'acteur principal de la tradition égyptienne, le dieu solaire Rê, source de toute vie et démiurge par excellence. Pendant la journée, il parcourt la voûte céleste dans sa barque avec son cortège de suivants et subit plusieurs transformations : le matin, il est le scarabée Khepri ; à midi il est Horakhty et le soir, il est avalé par Nout sous la forme d'Atoum. La nuit, Rê poursuit sa progression dans le monde inférieur de la Douat où il subit les assauts du serpent maléfique Apophis, incarnation de l'entropie, et connaît de nouvelles métamorphoses qui le préparent à sa renaissance quotidienne.

D'autres histoires content les relations houleuses qu'entretenait Rê avec les hommes et ses propres enfants quand il occupait le trône d'Égypte et dirigeait le monde. Profitant de son âge avancé, les hommes se révoltèrent contre Rê qui dut pour les punir leur envoyer son œil sous la forme de la terrible déesse lionne Sekhmet. Le massacre fut terrible et Rê versa de la bière couleur sang dans le Nil pour que Sekhmet, après s'y être abreuvée, sombre dans le sommeil et cesse le carnage. Après cet épisode sanglant, la lassitude et la déception conduisirent Rê à quitter la sphère terrestre pour rejoindre la sphère divine, signifiant la scission définitive entre le monde des hommes et celui des dieux.

L'œil de Rê est un « personnage » récurrent de la mythologie solaire qui met en valeur la puissance destructrice et l'agressivité du dieu. Personnifié, l'œil prend la forme de déesses redoutables dont le démiurge se sépare temporairement pour exercer sa colère. À l'issue de l'un de ces périples, Shou et Tefnout ramenèrent l'œil à son propriétaire mais ce dernier l'avait remplacé. Accablé de chagrin, l'œil versa des larmes qui donnèrent naissance aux hommes et Rê le prit en pitié : il le transforma en cobra *iaret* (Gr. Uræus) et le plaça sur son front pour repousser ses ennemis.

Une autre fable célèbre décrit comment Isis profita de la faiblesse du démiurge pour lui dérober un peu de salive et l'utilisa pour façonner un serpent de terre qui mordit Rê lui-même. En échange de sa guérison, Isis parvint à soutirer à Rê son nom secret, source de sa puissance magique.

Mort et renaissance, la légende d'Osiris

Fils de Nout, Osiris succède à son père Geb sur le trône d'une Égypte mythique précédant l'histoire des pharaons humains. Inventeur de l'agriculture, il est le prototype du roi juste et civilisateur et bénéficie de l'assistance de son épouse Isis et de Thot, tandis que Seth et Nephtys règnent sur le désert.

Seth, cadet d'Osiris, jalouse secrètement la réussite de son frère et le convie à un banquet grandiose au cours duquel il lui offre un magnifique sarcophage. Seth affirme que le cercueil est parfaitement ajusté à la taille d'Osiris et invite ce dernier à l'essayer. Alors que le roi est allongé, Seth et ses sbires referment le sarcophage et le précipitent dans les eaux du Nil.

Isis part en quête de son mari et retrouve son cadavre sur la côte phénicienne de Kében, protégé par un cèdre qui a poussé autour de son sarcophage. Elle fait usage de ses talents magiques pour le ramener temporairement à la vie et avoir un enfant de lui, Horus, puis dissimule sa dépouille dans le delta du Nil, non loin de Per Oudjet. Seth finit par découvrir la cachette d'Osiris et profite de l'absence d'Isis pour profaner la sépulture de son frère : il déchiquette son corps en quatorze morceaux avant de les disperser dans toute l'Égypte. Isis constate ce nouveau méfait et part à la recherche des restes d'Osiris, reconstitue son corps et procède à la toute première momification à l'aide d'Anubis. Elle enterre ensuite chacun des morceaux momifiés du cadavre d'Osiris à l'endroit où elle l'a découvert mais ne retrouve jamais le phallus de son mari, dévoré par un poisson.

Une fois adulte, Horus part en guerre contre Seth pour venger son père et faire reconnaître son héritage. Le combat qui fait rage entre l'oncle et le neveu est acharné mais Horus remporte finalement la victoire et obtient réparation du tribunal des dieux. Il est enfin considéré comme « juste de voix », c'est-à-dire apte à régner, et Osiris est restauré dans sa fonction royale qu'il n'exerce plus parmi les vivants, mais dans le monde des morts.



Le temple, demeure du dieu

Le temple divin est un élément central de la cité égyptienne. Il est à la fois une institution religieuse, intellectuelle, économique et administrative gérée par le clergé (voir *Le temple, centre de vie*) et un ensemble physique de constructions qui abrite pour l'éternité le dieu local.

Bien qu'il soit au cœur d'une importante activité profane et qu'il côtoie de nombreuses structures utilitaires (bureaux, ateliers, Maisons de Vie, greniers, logements...), le temple constitue un espace sacré dont l'accès est strictement réglementé et certaines sections sont totalement interdites au commun des mortels.

Microcosme de pierre...

Tous les temples du Nouvel Empire obéissent à des règles de construction précises dictées par leur vocation religieuse et respectent un schéma architectural « standard ». La description générale que nous vous proposons ci-dessous peut ainsi être appliquée à la plupart des temples divins du pays.

La première caractéristique du temple est son matériau de construction : la pierre. Alors que tous les autres édifices de la ville, y compris le palais royal, sont bâtis en brique et s'exposent aux ravages du temps, le temple est voué à traverser l'éternité. Ce choix s'inscrit dans un projet symbolique plus vaste qui fait du temple une synthèse immortelle de l'univers. Ses différents éléments constitutifs, ainsi que les textes et les scènes qui figurent sur ses parois, résument, illustrent et incarnent physiquement les grands mythes fondateurs de la religion égyptienne. Le bâtiment représente un enseignement en soi, un document architectural qui nous décrit la création et la géographie du cosmos.

Le temple est habituellement orienté selon un axe est-ouest, correspondant à la course du soleil et son entrée est dirigée vers le Nil. Le quai encombré d'embarcations et de marchandises est prolongé par une allée, fréquemment bordée de sphinx, qui mène à une épaisse enceinte de briques. Une grande porte perce ce premier rempart physique et symbolique contre les forces néfastes du chaos.

Dans l'alignement de l'allée se dresse le temple par lui-même. Son entrée est protégée par le pylône : une impressionnante construction constituée de deux tours qui encadrent la porte menant à l'intérieur du bâtiment et en gardent l'accès. Le pylône représente deux montagnes entre lesquelles se lève le soleil et sont assimilées à Isis et Nephtys, déesses protectrices de l'espace sacré. Il est peint, sculpté et flanqué de statues colossales du roi, d'obélisques et de mâts au sommet desquels flottent des oriflammes.

Après avoir franchi cette porte monumentale, on débouche sur une cour à ciel ouvert, vaste et lumineuse, entourée de colonnes colorées. Dernière partie du temple accessible à la population, ce lieu de vie symbolise le monde profane et son effervescence.

On accède à l'étape suivante en empruntant une rampe en pente douce qui débouche sur une salle à colonnes aux formes végétales plongée dans la pénombre. L'élévation du sol et l'abaissement du plafond symbolisent à la fois la « montée » sur la butte primordiale où est apparu le soleil et l'entrée dans l'intimité des secrets du monde divin. Les colonnes forment une forêt qui jaillit du sol et s'élance vers le ciel, signifiant les notions de fertilité et de renaissance. Réservée aux prêtres et à Pharaon, c'est la salle des cérémonies royales et des rituels de purification.

L'étape suivante marque l'entrée dans la demeure du dieu : le sanctuaire, où seuls les prêtres les plus hauts placés et le roi ont le droit de se rendre. Cette petite salle comprend un autel d'offrandes et le naos, ou tabernacle, dans lequel est placée la statue du dieu.

... et forteresse de Maât

Aux yeux des Égyptiens, le temple n'est pas seulement un outil « pédagogique » où sont consignées les croyances religieuses du clergé. Il s'agit d'un point de contact réel avec le monde divin par le biais duquel le dieu du naos peut manifester sa puissance bienfaisante. Si le dieu est correctement alimenté par les offrandes des prêtres et qu'il bénéficie des rituels le maintenant en bonne santé, le temple devient une véritable place forte spirituelle qui repousse les influences négatives du chaos et entretient l'acte initial de création. En somme, le temple est une « machine à faire régner Maât » et sa structure de pierre est censée lui permettre d'accomplir cette fonction primordiale pour l'éternité.

LES PLUS GRANDS DOMAINES DIVINS DE KÉMI

Ouaset (Amon), Iounou (Rê), Khmounou (Thot), Abdou (Osiris), Mennefer (Ptah), Iounet (Hathor), Djeb (Horus), Nekheb (Nekhbet), Abou (Khnoum).

Les Maisons de Vie

L'activité intellectuelle de Kémi est concentrée dans les temples et plus précisément dans les Maisons de Vie. Ces structures placées sous la surveillance des prêtres sont non seulement des centres d'enseignement religieux où sont copiés et composés les textes sacrés, mais plus largement des lieux où s'élaborent et se transmettent les connaissances littéraires et scientifiques de la culture égyptienne. Les Maisons de Vie jouent ainsi le rôle d'université, de bibliothèque et de laboratoire.



Les serviteurs du dieu

Le roi est le seul véritable médiateur entre les hommes et les dieux mais il lui est impossible de se déplacer en personne dans les centaines de temples et de chapelles dédiés aux *netjerou*. C'est donc au personnel du temple, les prêtres, que revient l'honneur de se substituer à Pharaon pour réaliser les rites en son nom. (voir *Les fonctions de Pharaon*)

Autrefois informels et peu organisés, les clergés divins se sont fortement structurés depuis que le pouvoir royal les comble de terres et de richesses. Tous partagent une organisation similaire, quels que soient le temple et le dieu révééré.

Le sommet de la hiérarchie est tenu par un conseil de prêtres en charge de l'administration du temple et de ses possessions : les « Prophètes » ou *hem-Netjer*, c'est-à-dire « serviteurs du dieu ». Ce haut clergé est placé sous l'autorité du Premier Prophète, notable très influent choisi par Pharaon pour le représenter personnellement auprès du dieu. Accaparé par ses responsabilités politiques, le Premier Prophète délègue fréquemment ses fonctions religieuses aux autres membres du haut clergé et notamment à son plus proche collaborateur, le Deuxième Prophète.

Le bas clergé comprend plusieurs catégories de prêtres plus directement impliqués dans la réalisation des rites et l'entretien du temple. Les prêtres *ouabou* (les « Purs ») procèdent à la purification du bâtiment et des objets de culte dont ils ont la responsabilité et sont chargés de veiller chaque jour sur la précieuse statue du dieu. Ils sont dirigés par le Grand Prêtre *ouab* qui supervise la bonne tenue du culte quotidien. Les prêtres lecteurs, ou *kériou-hébet*, prononcent la litanie et scandent les hymnes qui accompagnent les cérémonies, sous la surveillance de leur supérieur, le *héri-tep*. Les dates et heures des rituels sont fixées par les prêtres Horologues dont les observations et les calculs astronomiques complexes déterminent les jours fastes et néfastes.

Les prêtres du haut et du bas clergé sont répartis en quatre groupes, les *phylé*, qui assument à tour de rôle la gestion du temple pendant un mois : ils n'officient ainsi qu'un trimestre par an. Lorsqu'ils ne sont pas en service, les prêtres mènent une existence parfaitement semblable à celle de leurs concitoyens laïcs et assument fréquemment des fonctions dans la société civile, comme scribe ou médecin. Le clergé ne constitue donc pas une caste distincte de la population et, en théorie, n'importe qui peut accéder à la prêtrise pour peu qu'il rassemble les qualités personnelles requises (notamment être lettré) et qu'il observe rigoureusement les prescriptions rituelles visant à préserver la pureté de son corps pendant la durée de son office (circoncision, corps totalement rasé, ablutions régulières, abstinence sexuelle et interdits alimentaires). Dans les faits, cette charge est habituellement héritée du père mais elle peut également être achetée ou attribuée par Pharaon à la personne qu'il estime digne de servir les dieux.

Les femmes sont également présentes dans les temples. Comme les hommes, elles sont réparties en groupes, endossent le rôle de prêtresses pures, les *ouabouit*, et sont soumises à une autorité suprême en la personne de la reine, également nommée Épouse Divine d'Amon.

POINT JEU • LA NUIT PORTE CONSEIL

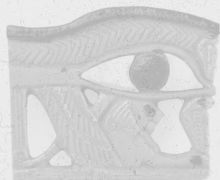
Mahou est un prêtre du temple de Mout, dans le complexe d'Opet Isout. En tant que prêtre Ouab, il est versé dans les secrets de la liturgie et on prétend même qu'il dispose de talents de guérisseur. Sous ces airs de respectabilité se cache pourtant un être retors qui vandalise depuis plusieurs mois l'un des murs du temple en cours de réfection pour se venger du chef des sculpteurs avec lequel il a un vieux compte à régler. Le chantier n'avance pas et la police ne trouve évidemment pas le coupable qui agit pendant l'office nocturne. Alors qu'il se livrait à ses observations astronomiques, un jeune prêtre horologue nommé Améni a été témoin des exactions de Mahou mais le doute le taraude : le Premier Prophète de Mout veut un coupable et Améni sait que ce ne sera pas Mahou mais un innocent.

Le culte divin

La statue qui repose dans le naos est un réceptacle matériel dans lequel le dieu s'incarne chaque matin et grâce auquel il exprime sa puissance, protège la région et fait régner Maât. Considérée comme une créature vivante, la statue fait l'objet d'un culte quotidien visant à assurer l'efficacité du Netjer qui y a élu domicile.

Les rites quotidiens

À l'aube, les prêtres Ouabou pénètrent dans le sanctuaire en réalisant des fumigations et en prononçant des formules destinées à faciliter l'incarnation du dieu dans la statue. Ils procèdent ensuite à l'ouverture du naos et déposent des offrandes de nourriture sur l'autel du sanctuaire. Une fois que leur force vitale est absorbée par le dieu, les offrandes sont présentées à d'autres divinités de moindre importance puis collectées par le personnel du temple. Après ce « repas », la statue est extraite du tabernacle pour être lavée, ointe, parfumée, fardée et, enfin, rhabillée. Le dieu est alors prêt à accomplir sa mission et est replacé dans le naos que l'on scelle après fermeture. Des cérémonies plus sommaires réalisées à midi et le soir entretiennent la puissance de la divinité et permettent de s'assurer qu'elle reviendra prendre possession de sa statue le lendemain matin.



Les fêtes

Parallèlement au culte secret et journalier, la vie religieuse de Kémi est rythmée par de nombreuses manifestations publiques qui sont l'occasion pour la population de se rassembler dans la liesse autour de ses dieux. L'exubérance de ces fêtes contraste avec la quiétude du temple : on danse, on chante, on boit et l'on assiste à d'ambitieuses représentations théâtrales qui retracent les temps forts de la mythologie locale.

Les cérémonies les plus importantes sont les processions au cours desquelles le peuple est autorisé à contempler la statue extraite du naos. Placé dans une barque somptueuse, le Netjer est porté par des prêtres Ouabou et exhibé à la foule qui suit son parcours entre les différents lieux saints de la cité. La « belle fête d'Opet », qui se déroule à Ouaset, est la plus célèbre d'entre elles car c'est Pharaon en personne qui se rend au temple d'Opet-Isout pour y chercher Amon-Rê, Mout et Khonsou. Onze jours durant, la capitale de Kémi vit au son des tambours et des sistres pendant que des sacrifices et des offrandes considérables sont réalisés en l'honneur du dieu Amon.



Dieux et déesses de Kémi

Amon

Apparence commune : un homme coiffé d'une couronne à deux plumes de faucon et portant les sceptres Ouas et Ankh (puissance et vie).

L'un des plus célèbres dieux de Kémi était autrefois une simple divinité de l'air et des bateliers de la région de Ouaset. Le clergé de Khmounou en fit l'un des huit membres de l'ogdoade créée par Ptah avant que les prêtres de Ouaset ne le révèrent comme démiurge sous la forme d'Amon-Rê, entouré de son épouse Mout et de son fils Khonsou. Le succès des pharaons thébains du Moyen et du Nouvel Empire plaça ce dieu local sur le devant de la scène religieuse et sa prééminence théologique alla de pair avec la montée en puissance politique de la cité. Il est aujourd'hui le dieu dynastique officiel attaché à l'exercice du pouvoir, géniteur du roi et créateur du monde.



Malgré sa renommée, Amon reste un dieu mystérieux. Son nom signifie « Le caché » et la multiplicité de ses qualités en interdit toute représentation précise : il est *asha renou*, le « riche de noms », dieu primordial invisible et secret qu'aucun hiéroglyphe ne décrit directement.

La reconnaissance d'Amon se manifesta également par le développement spectaculaire de son clergé qui joue désormais un rôle capital dans la vie du pays depuis l'immense temple d'Opet-Isout, situé au nord de Ouaset. Les prêtres d'Amon jouissent d'une influence et d'une fortune entretenues par Pharaon qui a besoin de toute sa légitimité pour exercer son pouvoir sur les hommes : n'oublions pas que c'est Amon-Rê qui s'accouple à l'épouse divine et qui désigne le futur roi.

Anubis (Inpou)

Apparence commune : un homme à tête de chien noir.

Fils adultérin d'Osiris et de Nephtys, Anubis est le dieu de la mort et de l'embaumement qui accompagne le défunt dans l'au-delà et protège les tombeaux. Il est devenu le patron de la momification et des embaumeurs pour avoir su reconstituer et préserver le corps d'Osiris déchiré par Seth.



Atoum

Apparence commune : un homme portant la double couronne de Haute et de Basse Égypte et le sceptre Owas.

Selon le clergé d'Iounou, il est le démiurge qui émergea du Noun puis créa les dieux et l'univers des hommes. En tant que divinité primordiale, il est « Ce qui est et ce qui n'est pas ». Son temple principal se situe à Iounou.



Hathor

Apparence commune : une femme coiffée de cornes de vache supportant le disque solaire. Elle tient fréquemment un sceptre en forme de papyrus.

Archétype de la divinité féminine, Hathor est une puissance populaire et bienveillante qui engloutit et protège le soleil la nuit venue. Elle incarne la douceur maternelle, préside aux accouchements et représente la gestation qui précède la renaissance du défunt dans l'au-delà. Les connotations bénéfiques et joyeuses d'Hathor en font une divinité particulièrement appréciée de la population et elle dispose d'un temple important à Iounet (Gr. Tentyris ; Dendera), cité située au nord de Gebtou.



Horus

Apparence commune : un homme à tête de faucon.

Le dieu-faucon Horus est une figure centrale de la religion égyptienne qui concentre les caractéristiques de nombreuses divinités locales associées au soleil et au ciel. Fils d'Osiris et d'Isis, il doit vaincre son oncle Seth pour reconquérir le pouvoir qui lui revient de droit et rétablir une monarchie stable et bienveillante dans le Double Pays. Il est le prototype du roi solaire triomphant qui s'incarne dans le corps de Pharaon pour lui conférer sa puissance et lutter contre les forces maléfiques du chaos représentées par Seth. C'est pour cette raison que le premier terme de la titulature royale est le nom d'Horus. (voir *Les attributs du roi*).



Il est vénéré depuis des siècles dans tout le pays sous des formes variées mais l'Horus de Behedet fait l'objet d'un culte particulier à Djeb en tant que divinité guerrière.

Isis (Iset)

Apparence commune : une femme coiffée d'un trône.

Fille de Geb et de Nout, Isis est la maîtresse des arts magiques qui ressuscita temporairement son époux Osiris et donna naissance à Horus. Comme Hathor à laquelle elle est parfois assimilée, Isis est une divinité maternelle, féconde et protectrice aimée de tous.



Khnoum

Apparence commune : un homme à tête de bélier.

Dieu à tête de bélier originaire d'Abou, Khnoum est le maître des crues du Nil qui, selon la tradition, prennent naissance dans la région de la Première Cataracte. Il est le garant de la fertilité des terres de Kémi et apparaît également sous la forme de Khnoum-Rê qui créa le monde sur son tour de potier. Khnoum est vénéré à Abou et en Nubie.



Khonsou

Apparence commune : un enfant au crâne rasé, enveloppé de bandes-lettres et tenant les sceptres d'Osiris et de Ptah.

Ancien dieu de Ouaset associé à la lune, Khonsou « le Voyageur » est maintenant le fils d'Amon et de Mout. Il représente également une version rajeunie de son père et a le pouvoir de provoquer et de guérir les maladies en invoquant ou bannissant les esprits maléfiques qui les suscitent. Il dispose d'un temple à Ouaset.



Mout

Apparence commune : une femme coiffée d'un vautour et de la double couronne de Haute et de Basse Égypte.

Déesse originaire de Ouaset, Mout est la figure féminine de la triade thébaine en tant que mère de Khonsou et épouse d'Amon. Divinité solaire et bénéfique apportant la crue, elle est également considérée comme l'une des dangereuses filles de Rê et prend parfois la forme d'une lionne. Son temple se trouve à Ouaset, accolé au complexe d'Opet-Isout.



Nephthys (Nebet Het)

Apparence commune : une femme coiffée du hiéroglyphe signifiant « maison ».

Selon la mythologie d'Iounou, Nephthys ou « Dame du Château » est l'épouse et la sœur de Seth. Elle se détourna de son mari pour venir en aide à Isis dans sa quête pour retrouver Osiris et lui redonner la vie. C'est une divinité à connotation funéraire qui veille sur les cercueils et les vases canopes. Seth ne lui a pas donné d'enfant mais elle aurait eu un fils d'Osiris : Anubis.



Osiris (Ousir)

Apparence commune : un homme à la peau verte, enveloppé de bandelettes, portant le sceptre héqa et le fouet nekhekh. Il est coiffé de la couronne de Haute Égypte ornée de deux plumes d'autruche.

Osiris est le dieu emblématique de la religion égyptienne. Adoré dans tout le pays et pendant toute la période pharaonique, il était initialement associé à la fertilité et au cycle naturel de la végétation avant que la légende qui lui est dédiée n'en fasse un symbole de renaissance après la mort. Osiris est semblable à la graine qui donne la vie après avoir été enfouie dans les profondeurs de la terre et ses attributs végétaux traduisent cette notion de transformation, d'être en devenir qui doit subir les affres du trépas pour connaître l'éternité dans l'au-delà.



Lui-même ressuscité par la magie d'Isis puis consacré comme souverain du monde des morts à l'issue du combat d'Horus contre Seth, Osiris préside à la destinée funéraire des hommes et des femmes de Kémi. C'est lui qui juge les défunts et leur accorde, ou non, l'accès à son royaume. Cette autorité et ce pouvoir font écho au fait que Pharaon, vivant et en pleine possession de ses moyens, est une incarnation d'Horus et qu'il se transforme en Osiris au moment de sa mort, conservant pour l'éternité ses prérogatives royales.

Le mythe raconte qu'Osiris fut déchiqueté par Seth mais Isis, aidée d'Anubis et de Nephthys, parvint à offrir une sépulture aux restes de son époux. De nombreuses cités de Kémi affirment ainsi abriter un morceau du corps sacré d'Osiris. C'est le cas de Djédou dans le delta qui conserverait sa colonne vertébrale et surtout d'Abdou où serait enfouie sa tête. La renommée d'Osiris est telle qu'Abdou organise chaque année une grande fête qui retrace la vie, la mort et la renaissance du dieu et accueille une foule de pèlerins.



Anubis, dieu de l'embaumement

Ptah

Apparence commune : un homme enveloppé de bandelettes coiffé d'une calotte et tenant un sceptre composite ankh, ouas et djed

Ptah est le démiurge de Mennefer, ancien dieux des arts et des artisans. Selon la cosmogonie memphite, il est le « Sculpteur de la terre » qui a généré le monde par le verbe et est rapproché de Khnoum avec lequel il partage la roue du potier comme outil de création.

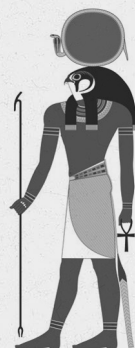
Son vaste temple de Mennefer est placé sous l'autorité du Premier Prophète de Ptah connu sous le nom de Grand Maître de l'Art (*our kherp hemat*).



Rê

Apparence commune : un homme à tête de bélier ou à tête de faucon coiffé du disque solaire.

Rê est un dieu ancien qui représente le soleil et l'ensemble de ses propriétés. Le clergé d'Iounou le choisit comme démiurge au cours de l'Ancien Empire et il fut associé à la monarchie en devenant le père du roi. Toujours activement adoré à Iounou, Rê incarne la source de vie primordiale qui parcourt le ciel dans sa barque et lutte la nuit contre les forces maléfiques. Son nom est souvent associé à celui des dieux dont on souhaite exalter la puissance créatrice, comme Amon-Rê ou Khnoum-Rê.



Sekhmet

Apparence commune : une femme à tête de lionne.

Épouse de Ptah et mère de Nefertoum, Sekhmet « la Puissante » est une dangereuse manifestation des rayons brûlants de son père Rê. Cette déesse guerrière originaire de Mennefer défend la création contre les assauts de Seth et d'Apophis mais peut également se montrer dangereuse à l'égard de l'humanité en l'accablant de maladies. Sekhmet possède par ailleurs des talents de magicienne et de guérisseuse qui lui valent d'être la déesse des médecins.



Seth (Sutekh)

Apparence commune : un homme à la tête de chien hybride, doté de grandes oreilles et d'un museau allongé.

Seth est un personnage ambigu de l'ennéade héliopolitaine. De prime abord, ce dieu du sud, patron des tempêtes et des étendues désertiques, apparaît comme une puissance négative et chaotique qui met en péril l'ordre de Maât et compromet les efforts de Pharaon incarné dans la mythologie par Osiris et Horus.

Pourtant, Seth est considéré par ailleurs comme l'indispensable visage destructeur de la puissance royale : il est un impitoyable guerrier qui fait usage de la violence naturelle du soleil pour repousser Apophis et les ennemis de la nation. Si certains rois ont choisi de s'approprier le caractère agressif de Seth pour rehausser leur puissance (comme Peribsen au cours de l'Ancien Empire), on ne retiendra à Basse Époque que les aspects négatifs et maléfiques du dieu.



Thot (Djéhouty)

Apparence commune : un homme à tête d'ibis portant le calame du scribe.

Thot est le dieu de la sagesse, de l'écriture et du langage, grand magicien, patron des scribes et des scientifiques. Il est le demiurge de la cosmogonie hermopolitaine et les clergés de Mennefer et d'Iounou le considèrent comme la langue de Ptah et de Rê. C'est lui qui consigne les années de règne des pharaons sur l'arbre Ished et qui enregistre les décisions d'Osiris lorsque ce dernier juge les âmes des défunts. Ce dieu lunaire de la connaissance et du temps est tout spécialement vénéré à Khmounou.



La magie Héka

Inextricablement liée à la religion, la magie égyptienne place l'homme au cœur d'un univers baigné d'influences divines qu'il peut percevoir et manipuler. Pour les Égyptiens, le monde possède une cohérence invisible, tissée de liens de causalité sur lesquels il est possible d'exercer sa volonté en utilisant le pouvoir du verbe et de l'image. En effet, toute opération magique et religieuse est fondée sur la conviction que ce qui est écrit ou figuré est doté d'existence. C'est la raison pour laquelle les temples, les tombes et les papyrus sacrés se montrent si bavards : ils ne sont pas là pour témoigner mais pour agir et rendre réels les objets, les êtres et les situations qu'ils invoquent. Par extension, toute chose possède un nom secret (*ren* en égyptien) qui recèle l'essence même de son propriétaire. Si l'on manipule ce nom, que ce soit en le prononçant ou en l'écrivant, on reproduit l'acte créateur du demiurge et on intervient directement sur l'objet concerné. C'est selon ces principes magico-religieux que le roi et les prêtres officient afin de satisfaire les dieux et maintenir l'ordre de Maât.

La magie Héka, du nom du dieu qui la représente, n'est pas réservée aux seuls rituels et cérémonies pratiqués par le clergé, bien au contraire. Certes, la maîtrise des noms, des signes et des images sacrées exige la plupart du temps que le magicien soit un lettré (prêtre-lecteur, médecin, scribe), mais les applications de cette science touchent à des domaines aussi variés que la protection contre les morsures de serpent, la survie dans l'au-delà ou le bannissement des démons.

Les pratiques magiques

La magie de protection, la plus ancienne et la plus répandue, dérive directement des rites religieux qui repoussent les forces du chaos. Elle vise à détourner toutes les formes d'influences négatives et est très utilisée pour se protéger des animaux dangereux, des maladies, des peuples ennemis, des esprits maléfiques et des revenants. Pour ce faire, on fait appel à la puissance du verbe (en récitant prières et incantations), de l'écrit (en utilisant des papyrus comprenant des formules ma-

giques, en buvant l'eau qui s'est écoulée sur les hiéroglyphes chargés de pouvoir d'une divinité bienfaisante) et de l'image (en utilisant des amulettes représentant des dieux ou des animaux aux vertus bénéfiques).

La magie de création a pour objectif de conférer une réalité au contenu de textes hiéroglyphiques ou à des scènes peintes, gravées ou sculptées. C'est grâce à cette forme de magie que les représentations d'offrandes nourrissent réellement les dieux, que les statues funéraires hébergent le *ka* des défunts et que les vœux décrits sur les parois des tombes prennent vie (voir *Survivre à la mort*).



Oudjat, amulette visant à protéger l'intégrité physique

Il existe enfin une magie populaire teintée de superstition, faite de charmes, de philtres et d'envoûtements. Il s'agit du visage dévoyé et distordu de la magie officielle pratiquée par les savants des temples et des Maisons de Vie. Bien que les médecins et les prêtres puissent parfois y avoir recours, elle est surtout le fait de jeteurs de sorts et de charlatans qui prétendent tirer avantage des forces occultes. Les rituels maléfiques qu'utilisent les sorciers pour porter atteinte au corps et à l'esprit d'autrui appartiennent à cette catégorie de magie vulgaire et dénuée d'ambition spirituelle.

POINT JEU • LE DILEMME DE OUADJMÈS

Les forces armées de Touthmès sont bien implantées en Réténou et sa campagne asiatique de l'an 25 s'annonce comme une simple formalité. Pourtant, on ne plaisante pas avec la sécurité du roi et les orfèvres de la Maison de l'Or ont créé avec l'assistance du Premier Prophète de Ptah un magnifique pectoral magique (large bijou placé sur la poitrine) destiné à le protéger pendant son périple. Le problème est que le pectoral est... maudit. Un des orfèvres, Ouadjmès, a en effet été contraint d'inclure dans la masse de l'objet le cadavre d'un lézard à deux queues, le rendant vulnérable aux charmes maléfiques d'un sorcier de Mennefer. L'affaire est commanditée par une coalition secrète de marchands mitanniens qui comptent attirer des démons sur Pharaon et le faire succomber à la maladie en pleine expédition. C'est en faisant pression sur la famille de l'orfèvre que les conspirateurs mitanniens sont parvenus à pousser Ouadjmès à cet acte terrible. Heureusement, un jeune apprenti des ateliers royaux se doute de quelque chose...





**LA MORT
ET LA PROMESSE
DE L'AU-DELÀ**

La fascination du peuple égyptien pour la mort n'a rien d'une obsession morbide. Au contraire, les habitants de Kémi chérissent la vie plus que tout et la perspective de la perdre est inacceptable. Heureusement, les Égyptiens savent que l'anéantissement n'est pas une fatalité et que même la mort peut être vaincue. Il est possible de prolonger éternellement son existence si l'on respecte de son vivant un certain nombre de règles morales et que l'on prépare correctement les rites magico-religieux qui président à la renaissance dans l'au-delà.

Au même titre que Maât, la quête d'éternité occupe une place capitale dans la culture pharaonique et la mort s'invite constamment dans le monde des vivants. Évidemment, cette notion imprègne profondément la religion égyptienne qui décline à l'infini le thème de la résurrection et a trouvé en Osiris son symbole le plus éloquent, mais les exigences de la survie dans l'au-delà (offrandes dédiées aux défunts, préparation de la tombe, momification...) en font également une préoccupation concrète, souvent coûteuse et contraignante, mais indispensable pour qui aspire à l'éternité.

La nature de l'être

La possibilité de renaître dans l'au-delà s'appuie sur une conception très particulière de l'être humain que les Égyptiens voient comme le produit de composantes matérielles et spirituelles.

Le *djet* ou *khet* est le corps physique, support matériel de l'existence. Sa conservation est nécessaire à la survie du défunt. C'est la raison pour laquelle il subit le processus de momification qui le transforme en *Sah*, capable d'héberger le *ka*. Ses sens sont éveillés avant l'inhumation définitive par le Rituel d'Ouverture de la Bouche (voir *Les funérailles*).

Le cœur *ib* est un organe particulier car il est le siège de la pensée et des émotions. Il est placé dans la balance de Thot lors du jugement divin afin de rendre compte du sens moral de son propriétaire. Contrairement aux autres organes, le cœur n'est pas ôté du corps pendant la momification.

L'*akh* est l'esprit, ou fantôme, c'est-à-dire un principe extérieur au corps de chair et de sang qui appartient au monde céleste. L'*akh* est un double éthéré que l'on rejoint à l'heure de sa mort.

Le *ka* est formé en même temps que le *djet* et représente l'énergie et la puissance vitales d'un être. Le *ka* doit être alimenté par des offrandes de nourriture dont il extrait les principes vitaux et a besoin d'un support physique pour survivre, tel qu'une momie ou une statue.

Le *ba* se rapproche de notre conception de l'âme et synthétise la personnalité d'un individu. Mobile et indépendant du corps, le *ba* est représenté sous la forme d'un oiseau à tête humaine.

Le *shouyt*, ou *khaibat*, est une ombre à forme humaine qui accompagne le *ba*.

Le *ren* est le vrai nom d'un homme, le secret mot de pouvoir qui définit son essence et son identité. Une des conditions pour que le défunt vive éternellement est que son nom soit régulièrement lu ou prononcé. Cela explique la cruauté du sort réservé par Touthmès à la reine Hatshepsout : en faisant disparaître son nom des monuments, il « tue » la défunte une seconde fois (voir *L'ombre d'Hatshepsout*).

Survivre à la mort

La mort a pour effet de dissocier les principes qui composent l'être humain. Ainsi disloqué, le défunt s'expose au néant mais les rituels funéraires permettent de réunir ces différents éléments et d'accorder au mort une seconde existence dans le royaume d'Osiris. Cette préparation est une entreprise de longue haleine et si une seule de ses étapes venait à faire défaut, le dernier voyage du défunt s'en trouverait compromis.



La demeure d'éternité

En premier lieu, le défunt doit disposer d'une demeure qui abritera son corps et son *ka*. Cette maison funéraire prend au Nouvel Empire la forme de l'hypogée, c'est-à-dire une tombe creusée dans la roche et divisée en deux parties.

La première est la chambre sépulcrale où est entreposé le sarcophage qui contient le corps momifié. Cette pièce scellée et inaccessible aux vivants est située au fond d'un puits ou loin de l'entrée pratiquée dans la falaise. Les vertus créatrices du verbe et de l'image sont constamment invoquées lors de la construction et de l'aménagement du tombeau : on trouve sur ses murs des scènes idéalisées de la vie que le défunt espère connaître après sa mort et des textes magiques qui l'aideront à franchir les étapes de son voyage vers l'éternité. On y place du mobilier, des vêtements et des objets de la vie courante afin que le mort ne manque de rien lorsqu'il

reviendra prendre possession des lieux. On lui fournit même des statuettes *oushebt* qui s'animeront pour le servir dans l'au-delà. La tombe s'efforce ainsi de recréer magiquement un monde accueillant et familier dans lequel évoluera le défunt.

La deuxième partie du tombeau, accessible au public, est la chapelle funéraire qui comprend une table d'offrandes, une ou plusieurs statues représentant le mort et, éventuellement, une stèle. C'est ici que la famille ou les prêtres funéraires réalisent les rites et déposent les offrandes de nourriture. Une fausse porte placée dans la chapelle permet au *ka* de « sortir au jour » et de consommer la nourriture qui a été déposée à son intention.

Chez les pharaons, la tombe et le lieu de culte sont dissociés et leurs dimensions sont à la hauteur de leur royale fonction. L'hypogée est un méandre de couloirs profondément creusés dans les flancs de la Vallée des Rois tandis que la chapelle prend la forme d'un imposant temple funéraire placé non loin du Nil, très semblable dans son architecture et son fonctionnement à un temple divin. Dans ce « Temple de Millions d'Années », le clergé funéraire honore et sert le dieu-pharaon métamorphosé par la mort en Osiris, qui trône pour l'éternité dans le monde céleste.

La momification

Le corps du défunt doit être consciencieusement préservé afin qu'il puisse héberger les principes spirituels dispersés au moment du décès. Les Égyptiens ont développé à cet effet une technique de conservation inspirée du phénomène de dessiccation que l'on peut observer dans le désert : la momification.

La momification est réalisée par les prêtres *out*, des embaumeurs professionnels placés sous le patronage du dieu Anubis. Ce processus long et coûteux débute par l'extraction du cerveau à l'aide d'un crochet introduit par une narine puis on ôte les viscères en pratiquant une incision dans le flanc gauche du cadavre. La cavité abdominale est nettoyée à l'eau de vie de dattes et emplie de plantes parfumées tandis que les organes sont lavés et placés dans des vases arborant le visage du défunt. Une fois purifié, le corps est recouvert pendant 70 jours de morceaux de natron,

un sel qui dessèche les tissus et stoppe leur putréfaction. À l'issue de cette période, le cadavre est lavé puis entièrement enveloppé de bandelettes de lin imprégnées de gomme. Au cours de cette étape, les prêtres placent de nombreuses amulettes à des endroits précis du corps afin que leur pouvoir bénéfique améliore les chances de survie du défunt. On place enfin sur le visage du mort un masque qui reproduit ses traits, on le drape dans un linceul puis on le dépose dans un sarcophage de bois qui épouse sa forme.

Au-delà de son aspect technique, la momification est une opération magique dont chacune des phases bénéficie de l'assistance d'un prêtre lecteur qui prononce les formules rituelles adaptées. Ainsi protégé par des mots et des objets de pouvoir, le corps momifié, nommé *sah*, est désormais prêt à endurer le passage des siècles.

Les funérailles

Après avoir été livré par les prêtres *out*, le sarcophage rejoint une procession funéraire qui franchit le Nil pour se rendre jusqu'à la nécropole, sur la rive occidentale. Chez les familles les plus riches, des pleureuses professionnelles et des prêtres se joignent au cortège de parents en deuil. L'attroupement s'arrête ensuite devant la tombe au milieu des lamentations et des volutes d'encens, et les prêtres exécutent sur le sarcophage le Rituel de l'Ouverture de la Bouche qui rend au corps momifié la capacité de se nourrir, de parler et de se servir de ses sens dans l'au-delà.

On place enfin le sarcophage dans la chambre sépulcrale où est disposé le mobilier funéraire puis on en scelle l'entrée avant de participer à un dernier banquet dédié au cher disparu.

INÉGAUX DEVANT L'IMMORTALITÉ

Le prix du processus de momification décrit ci-dessus le réserve aux Égyptiens les plus aisés. Les familles modestes choisissent une prestation plus sommaire qui se résume à la dissolution des viscères par une injection de substances végétales, un rapide séjour dans le natron et un emmaillotage de médiocre qualité. Les plus pauvres se contentent quant à eux de confier le corps à l'aridité d'une fosse creusée dans le désert.

De même, les funérailles que nous évoquons concernent un public privilégié qui a les moyens de s'offrir une tombe sur la rive occidentale de Ouaset. Le faste des cérémonies est remplacé chez les plus démunis par le recueillement de la famille et les offrandes se bornent à quelques objets usuels placés dans une tombe de fortune voire une fosse commune située à l'extérieur de la ville.



La pesée du cœur par Anubis et la menace de l'anéantissement